

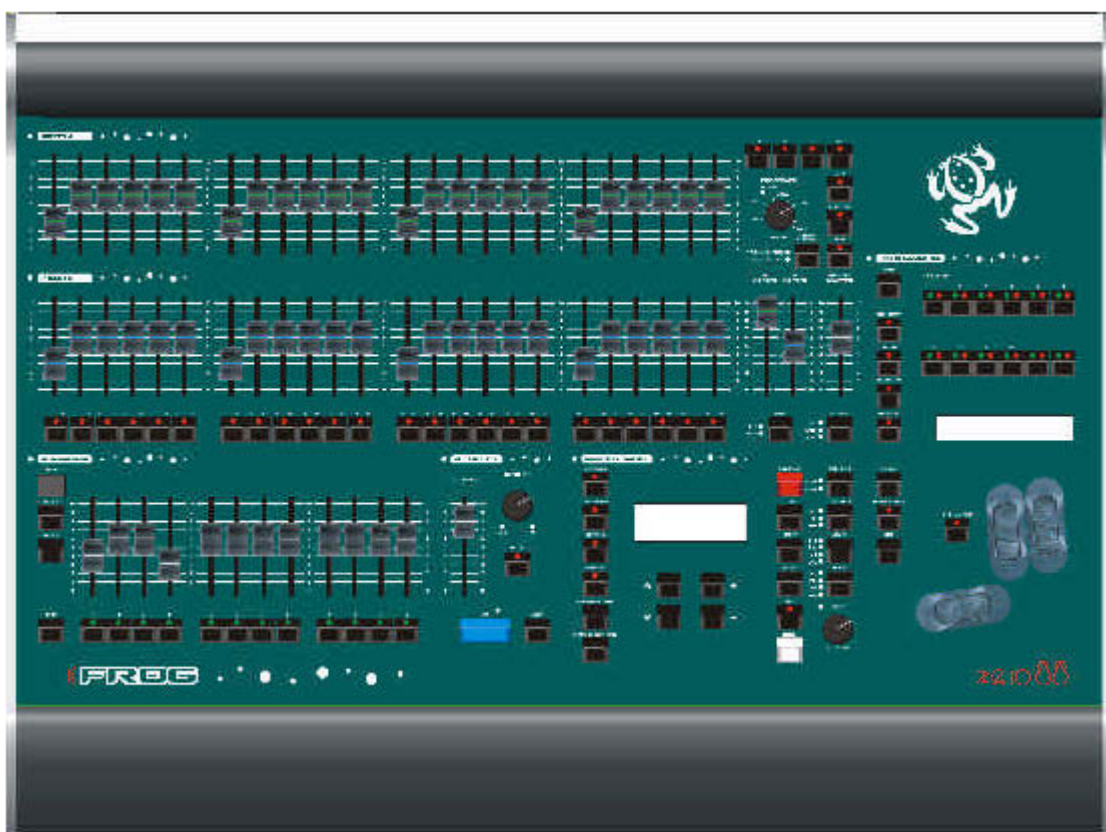


## **Le mode d'emploi des Pupitres d'éclairage de la série "Frog"**



**zero<sup>®</sup>88**





# Le mode d'emploi des Pupitres d'éclairage de la série "Frog"

Si vous utilisez une alimentation triphasée en 380 v, provisoire ou mobile pour alimenter ce pupitre, nous vous recommandons de débrancher l'alimentation secteur du pupitre avant de connecter ou de déconnecter celui-ci de son alimentation. L'installation risque d'être sérieusement endommagée si le pupitre est branché sur deux phases.

Ce matériel est exclusivement destiné au contrôle de l'éclairage scénique et ne convient pas à un autre usage. Il doit être uniquement utilisé par ou sous le contrôle d'un personnel qualifié ou formé à cet effet.

Zero 88 Lighting Ltd. se réserve le droit de procéder à toute modification du matériel décrit dans ce manuel sans préavis.

Federal Communications Commission  
(Conseil Fédéral de l'audiovisuel)

Après avoir subi des tests, cet équipement a été déclaré conforme aux limites des appareils numériques de Classe A, conformément à l'article 15 des règles de la FCC. Ces limites sont conçues pour fournir une protection raisonnable contre les interférences nuisibles lorsque l'appareil est utilisé dans un contexte commercial. Cet appareil génère, utilise et peut émettre une fréquence radio dont la puissance peut gravement parasiter les communications radio si le matériel n'est pas installé et utilisé suivant les règles. Dans une zone d'habitation, ce matériel peut provoquer de graves interférences et l'utilisateur devra prendre à sa charge les moyens de pallier à ces interférences.

## Issue 6 - March 2004

Manual Stock No. 73 - 750 - 00 (GB)  
Manual Stock No. 73 - 752 - 00 (F)  
Software Version 9.0  
© Zero 88 Lighting Ltd. 2004

Zero 88 Lighting Ltd.  
Usk House  
Llantarnam Park  
Cwmbran  
Gwent NP44 3HD  
United Kingdom

Tel: +44 (0)1633 838088 \*  
Fax: +44 (0)1633 867880  
e-mail: sales@zero88.com  
Web: www.zero88.com

\* permanence téléphonique 24h/24

## 1. Introduction

Ce mode d'emploi	1-1
La série FROG	1-2
Contrôleurs du panneau avant du pupitre	1-3
Interface utilisateur du LCD principal	1-8

## 2. Prise en main

Introduction	2-1
Mise en route du pupitre	2-2
Envoyer des circuits traditionnels	2-2
Envoyer des circuits d'appareils asservis	2-2
Programmation d'une scène dans une mémoire	2-3
Programmation d'une scène dans un Submaster	2-3
Transfert d'une mémoire dans un submaster	2-3
Restitution des mémoires	2-4
Restitution avec des submasters	2-4

## 3. Mode Préparation

Introduction	3-1
Mode deux préparations	3-2
Mode Etendu (Wide)	3-4

## 4. Mémoires

Introduction	4-1
Ecran LCD - Mémoires	4-3
Sélectionner une mémoire	4-3
Programmer des mémoires	4-4
Modification de mémoires (scènes)	4-9
Edition des chenillards	4-10
Sauts (Jumps) dans la séquence Mémoire	4-13
Insertion de Mémoires	4-13
Copier des mémoires	4-14
Prévisualisation des mémoires	4-15
Effacer des mémoires	4-15
Restitution des Mémoires	4-16

## 5. Submasters

Introduction	5-1
Ecran LCD - Submasters	5-2
Sélectionner un Submaster	5-2
Les circuits dans les Submasters	5-3
Transfert de mémoires	5-4
Copier des informations de Submaster	5-6
Prévisualisation des Submasters	5-6
Effacer des Submasters	5-7
Envoyer des données sur scène avec un submaster	5-8
Submaster Flash Functions	5-10

## 6. Super User

Introduction	6-1
Configuration du pupitre (Desk Setup)	6-2
Visualiser les affectations des machines	6-6
Fonctions Disquette	6-11
Fonctions Supprimer / Réinitialiser (Clear/Reset)	6-13
Niveau d'éclairement (Illumination)	6-14
Mode de Récupération (Recovery Mode)	6-14
Régler la date et l'heure	6-14
Code de verrouillage	6-15
Informations sur le pupitre	6-15
Réinitialisation DMX	6-15
Quitter Super User	6-15

## 7. Autres Caractéristiques

Introduction	7-1
Visualisation des sorties	7-2
Fonction verrouillage	7-3
Fonction FROG	7-4
Palettes	7-6
Groupe de machines	7-8
Moniteur externe (Affichages)	7-9
Clavier externe	7-14
Mode de récupération des données (Recovery Mode)	7-14
Mise à jour logicielle	7-14

## 8. Caractéristique Technique

Introduction	8-1
Alimentation du pupitre	8-2
Entrée Audio	8-2
Eclairage de pupitre	8-2
Boutons de sélection à distance	8-2
Sauvegarde externe de données	8-2
Sortie DMX	8-2
Clavier	8-2
Sortie Video	8-2

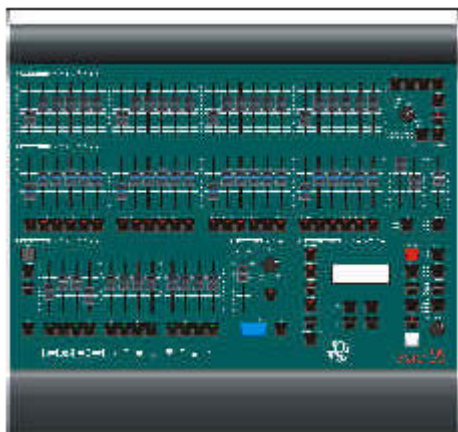


Figure 1 - 1: Le pupitre d'éclairage Frog

## Ce mode d'emploi

Ce mode d'emploi décrit le fonctionnement des pupitres d'éclairage de la série "FROG" (Frog, Fat Frog, Leap Frog, Bull Frog).

Ce chapitre donne un aperçu général de la série des pupitres "FROG" suivi d'une description rapide du panneau de contrôle et des affichages, ainsi que des détails de l'interface utilisateur LCD principale.

Le chapitre "Prise en main" est conçu pour vous aider à mettre en route le pupitre, l'utiliser rapidement et vous faire découvrir les fonctions de base.

Pour une description détaillée des fonctions principales du pupitre (préparations, mémoires, submasters etc.) référez vous au(x) chapitre(s) concerné(s).

Le mode d'emploi se termine par les chapitres sur les fonctions du "Super user", d'autres caractéristiques (telles que la fonction F.R.O.G, les palettes) et les spécifications techniques des pupitres.

## Les conventions

Les conventions utilisées dans ce mode d'emploi sont les suivantes :

Les potentiomètres, boutons et témoins lumineux du pupitre apparaissent en majuscules, par exemple :

GRAND MASTER, GO, PAUSE.

Ce qui se réfère à l'écran LCD principal est indiqué de la manière suivante :

```
Current: 1 s
Next: <2 *>
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>v
```

Ce qui se réfère aux champs apparaissant dans l'écran LCD principal est indiqué en italique, par exemple:

*Current, Next, Fade Up, Fade Down.*

## La série FROG

Ce paragraphe propose un résumé des principales fonctions des pupitres d'éclairage de la série "FROG".

## Interface LCD

Toutes les informations concernant le paramétrage, la programmation et la restitution sont affichées sur l'écran LCD. Les boutons MEMORIES, SUBMASTERS et OUTPUTS sur le pupitre permettent un accès rapide et direct aux principaux écrans de programmation, de restitution et d'information.

## Circuits

Le pupitre **Frog** contrôle 48 circuits traditionnels.

Le pupitre **Fat Frog** contrôle 48 circuits traditionnels et jusqu'à 288 circuits séparés d'asservis.

Le pupitre **Leap Frog** contrôle 48 circuits traditionnels et jusqu'à 512 circuits séparés d'asservis.

Le pupitre **Bull Frog** contrôle 96 circuits traditionnels et jusqu'à 1024 circuits séparés d'asservis.

## Appareils

Le pupitre Fat Frog peut contrôler jusqu'à 12 asservis. Les pupitres Leap Frog et Bull Frog peuvent contrôler jusqu'à 24 asservis.

## Patch DMX

Les circuits traditionnels et les circuits d'asservis peuvent être patchés aux sorties DMX (1 à 512).

Bull Frog - Les circuits traditionnels et les circuits d'asservis peuvent être patchés aux sorties DMX (1 à 512) sur deux univers DMX (A et B).

## Palettes

Les pupitres Fat Frog et Leap Frog permettent la programmation de palettes de Couleur, Faisceau et Position (24 pour chaque attribut).

Le pupitre Bull Frog permet la programmation de palettes de Couleur, Faisceau et Position (48 pour chaque attribut).

## Mémoires

Les mémoires peuvent être enregistrées comme scènes ou comme chenillards.

Chaque mémoire possède son propre mode de déclenchement, ses temps de transfert et d'attente.

Les mémoires de chenillard ont leur propres éditeurs agissant sur la restitution (Direction, attaque, déroulement et vitesse).

Frog - Toutes les mémoires sont enregistrées comme mémoires globales.

Fat Frog, Leap Frog and Bull Frog - Les mémoires peuvent être enregistrées comme mémoires globales ou comme mémoires partielles.

## Submasters

108 Submasters (9 pages de 12) pour les pupitres Frog, Fat Frog et Leap Frog.

216 Submasters (9 pages de 24) pour le pupitre BullFrog.

Dans les Submasters on peut enregistrer des circuits ou transférer des mémoires.

Une seule page est active à la fois et son numéro est indiqué dans l'afficheur à sept segments sur le pupitre.

La fonction "Superposition de pages" (Page Overlay) permet de mélanger en sortie des Submasters provenant de pages différentes.

## Registre Playback X

La séquence est constituée de toutes les mémoires enregistrées (scènes et chenillards).

Le registre Playback X permet de restituer simplement la séquence de mémoires en utilisant le bouton GO.

Y sont associés les boutons MASTER et PAUSE ainsi que la molette de réglage OVERRIDE.

## Boutons de commande à distance

Jusqu'à 6 contacts externes peuvent être reliés au jeu et configurés comme un bouton GO ou pour envoyer une mémoire en particulier.

## Super User

Les fonctions SUPER USER permettent de paramétrer le pupitre, d'effacer les mémoires, les submasters ou les données d'une conduite, et de faire une réinitialisation (reset) du pupitre.

C'est aussi dans le SUPER USER que l'on pourra charger et sauvegarder une conduite sur une disquette, attribuer un code secret et réinitialiser la sortie DMX.

## Verrouillage

Cette fonction permet d'éviter des modifications du paramétrage du pupitre et des modifications des données du spectacle.

## Sortie du pupitre

Les circuits traditionnels et les circuits d'asservis sortent en DMX512.

## Affichage Vidéo

Les pupitres ont une sortie vidéo permettant d'afficher les mémoires, les submasters, la sortie principale et d'autres informations sur un moniteur.

## Clavier externe

Un clavier externe peut être raccordé par l'intermédiaire d'un connecteur miniDIN au panneau arrière. Cela permet d'entrer du texte et des données numériques dans les champs concernés de l'écran LCD principal.

## Lecteur de disquette

Les pupitres sont équipés d'un lecteur de disquette permettant de lire ou d'enregistrer une conduite avec une disquette. C'est par ce biais que l'on pourra aussi charger des bibliothèques de machines, changer la liste de machines courantes du pupitre et mettre à jour les versions de logiciel.



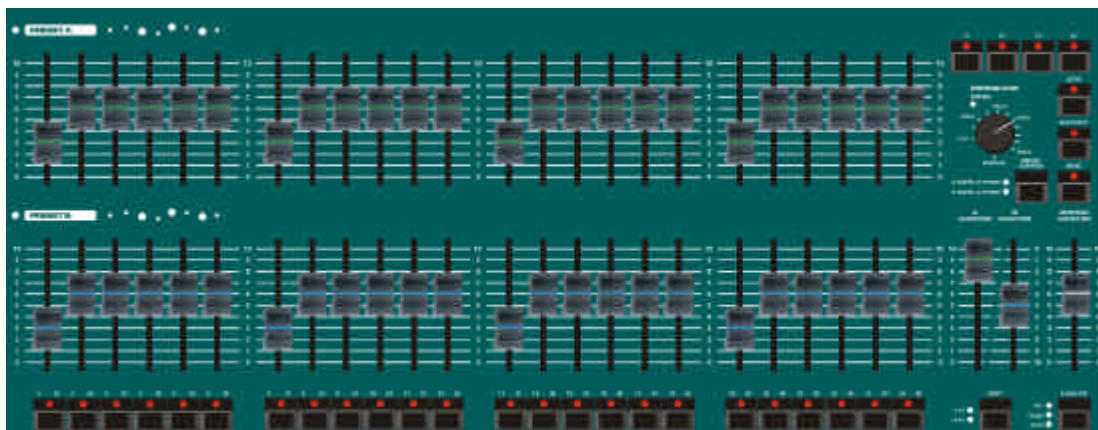


Figure 1 - 2: Potentiomètres des traditionnels (préparation)

## Contrôleurs du panneau avant du pupitre

Ce paragraphe décrit les contrôleurs et afficheurs du panneau avant des pupitres d'éclairage de la série "FROG".

Attention, certains contrôleurs ne sont présents que sur certains pupitres.

## Potentiomètres des traditionnels (préparation)

Ces commandes offrent un système entièrement manuel permettant de contrôler les circuits traditionnels avec le pupitre.

Le pupitre peut être configuré en mode "deux préparations" (normal) ou en mode "une préparation" (étendu).

### • POTENTIOMÈTRES DE PRÉPARATION PRESET A

Ces potentiomètres contrôlent les niveaux de sortie des circuits traditionnels 1 à 24 (circuits 1 à 48 sur la Bull Frog).

### • POTENTIOMÈTRES DE PRÉPARATION PRESET B

Ces potentiomètres contrôlent les niveaux de sortie des circuits traditionnels 1 à 24 (circuits 1 à 48 sur la Bull Frog) en mode deux préparations, ou les circuits traditionnels 25 à 48 (49 à 96 sur la Bull Frog) en mode étendu.

### • POTENTIOMÈTRES DE GÉNÉRAL A ET DE GÉNÉRAL B

En mode deux préparations - Le potentiomètre de général A (A MASTER) contrôle le niveau de sortie maximum des potentiomètres de la préparation A. Le potentiomètre de général B (B MASTER) contrôle le niveau de sortie maximum des potentiomètres de la préparation B.

En mode étendu - les potentiomètres A MASTER et B MASTER contrôlent le niveau de sortie maximum des potentiomètres de Préparation et de la scène enregistrée, et ce en fonction du réglage avec le bouton PRESET CONTROL. Le potentiomètre B MASTER est inversé (100 % au début de sa course) pour faciliter les transferts manuels quand on déplace les deux potentiomètres A MASTER et B MASTER en tandem.

### • TOUCHE SHIFT

Ce bouton permet de sélectionner quels seront les circuits flashés avec les BOUTONS FLASH. Les témoins lumineux rouges indiquent quels sont les circuits sélectionnés.

### • BOUTONS FLASH

Les boutons FLASH sont situés sous les potentiomètres de la préparation B. Ces boutons sont utilisés pour "flasher" ou pour isoler (solo) les circuits traditionnels; leur action dépend du mode choisi avec le Bouton FLASH FUNCTION.

### • CONTRÔLE DE TRANSFERT

Le contrôle de transfert permet de donner un temps de transfert entre deux mémoires préparées dans les préparations A et B, ou entre la mémoire des préparations et une mémoire enregistrée (mode étendu). Le réglage peut être positionné sur manuel ou sur un temps entre 1 seconde et 5 minutes.

### • TÉMOIN DE FONDU

Le voyant rouge de fondu indique qu'un temps de transfert est en cours entre deux mémoires préparées dans les préparations A et B, ou entre la mémoire des préparations et une mémoire enregistrée (mode étendu).

### • BOUTON PRESET CONTROL

La touche PRESET CONTROL est utilisable seulement en mode étendu. Ce bouton permet de déterminer lequel des deux potentiomètres généraux (A MASTER ou B MASTER) a le contrôle des potentiomètres de préparation et lequel a le contrôle de la scène enregistrée.

Les voyants rouges à côté de la touche PRESET CONTROL indiquent l'état actuel (A FADERS, B STORED ou B FADERS, A STORED).

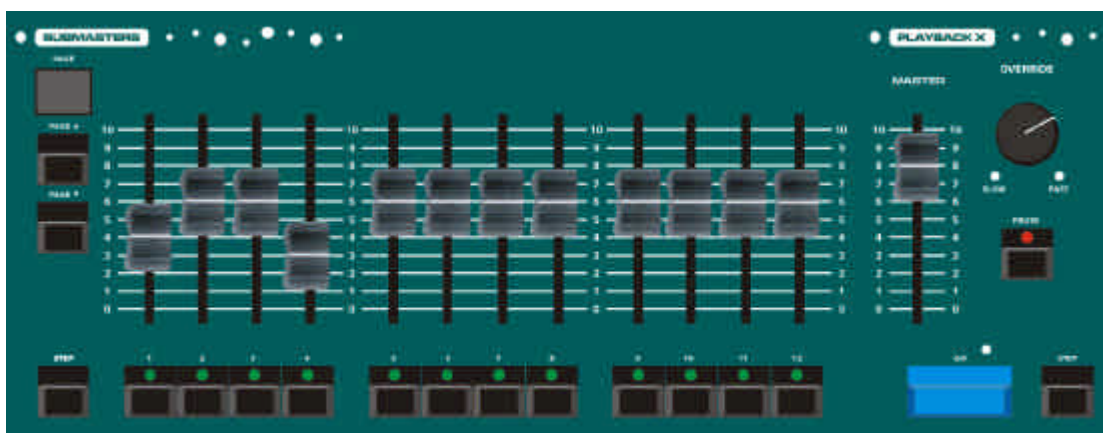


Figure 1 - 3: Boutons de commande de Submaster et du registre séquentiel Playback X

## Boutons de commande de Submaster

- POTENTIOMÈTRES DES SUBMASTERS

Les POTENTIOMÈTRES de SUBMASTER contrôlent les niveaux de sortie du contenu chargé dans le submaster (circuits ou mémoires).

- BOUTONS FLASH DES SUBMASTERS

Les BOUTONS FLASH des SUBMASTERS permettent de flasher (en mode normal ou en mode SOLO) le contenu (circuits individuels ou mémoire chargée) du SUBMASTER.

Le fonctionnement dépend du mode choisi avec le Bouton FLASH FUNCTION.

Ces boutons permettent aussi de sélectionner les submasters pour y transférer une mémoire. Une LED jaune indique si le submaster envoie des circuits sur scène, et éventuellement s'il a été activé depuis une autre page.

- BOUTONS PAGE UP/DOWN

Ces boutons permettent de sélectionner la page de SUBMASTERS active.

- AFFICHEUR DE LA PAGE DE SUBMASTERS

Le numéro de la page de SUBMASTERS active est affiché sur l'afficheur à sept segments PAGE.

- BOUTON STEP

Ce bouton est utilisé pour passer les pas un par un manuellement ou pour caler le tempo d'un chenillard paramétré en mode manuel ou en mode tempo (BEAT) envoyé par un des submasters.

## Contrôles du Registre Playback X

- POTENTIOMÈTRE GÉNÉRAL

Le général du registre (PLAYBACK X) contrôle le niveau de sortie maximum des circuits traditionnels et des circuits de l'attribut "BRIGHTNESS" (quand c'est possible) des mémoires de la séquence.

Les circuits des attributs COLOUR, BEAMSHAPE et POSITION ne sont pas affectés par le potentiomètre général (PLAYBACK X).

- BOUTON GO

Ce bouton déclenche un transfert sans passage au noir (Transfert "Dipless") entre la mémoire sur scène et la suivante dans la séquence.

La LED rouge à côté du bouton GO s'allume pendant le transfert et clignote si le transfert est mis en pause.

- BOUTON PAUSE

Ce bouton permet d'interrompre la progression dans la séquence et stoppera un transfert en cours entre deux mémoires.

Si le spectacle est interrompu en pause la LED rouge clignote. Si l'on appuie de nouveau sur le bouton PAUSE la LED rouge s'éteint et le spectacle reprend.

- CONTRÔLE D'OVERRIDE

Cette molette permet de ralentir ou d'accélérer un transfert. Quand la position de la molette s'écarte de la position neutre, les LEDS rouges SLOW ou FAST clignotent respectivement.

- BOUTON STEP

Ce bouton est utilisé pour passer les pas un par un manuellement ou pour caler le tempo d'un chenillard paramétré en mode manuel ou en mode tempo (BEAT) envoyé par le séquenceur (PLAYBACK X).



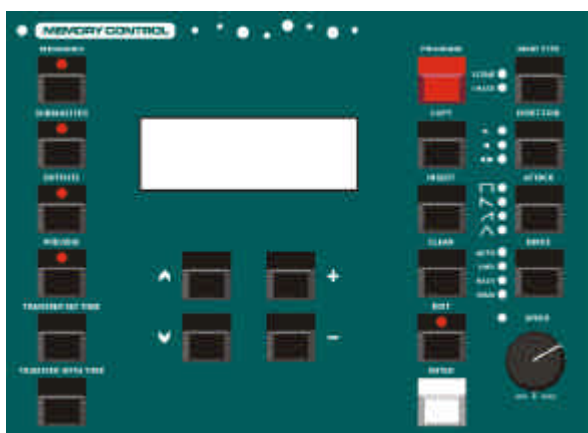


Figure 1 - 4 : Boutons de commande de Mémoire

## Mémoires

- ECRAN LCD

L'écran LCD est l'interface utilisateur principale pour paramétrer, programmer ou restituer une conduite.

La luminosité et le contraste de l'écran LCD peuvent être ajustés comme il convient dans le Super User.

- TOUCHE MEMORIES

Ce bouton active l'affichage des mémoires dans le LCD. Cet affichage est utilisé pour programmer, éditer, transférer, copier, et effacer des mémoires de la séquence.

- TOUCHE SUBMASTERS

Ce bouton active l'affichage des submasters dans le LCD. Cet affichage est utilisé pour programmer, éditer, copier, et effacer des submasters.

- TOUCHE OUTPUT (SORTIE)

Ce bouton active l'affichage des niveaux de sortie actuels des circuits traditionnels et des circuits d'asservis, ou les niveaux DMX dans le LCD.

- TOUCHE PREVIEW

Ce bouton permet d'afficher les valeurs d'une mémoire ou d'un submaster.

- TOUCHE TRANSFER NO TIME  
(TRANSFERT SANS TEMPS)

Ce bouton permet de charger une mémoire sans ses paramètres de temporisation dans un submaster.

- TOUCHE TRANSFER WITH TIME  
(TRANSFERT AVEC TEMPS)

Ce bouton permet de charger une mémoire et ses paramètres de temporisation dans un submaster.

- TOUCHES-CURSEURS UP/DOWN

Ces deux boutons permettent de déplacer le curseur vers le haut ou vers le bas dans l'écran LCD.

- TOUCHES +/-

Ces deux boutons permettent d'ajuster une valeur dans l'écran LCD.

- TOUCHE PROGRAM

Ce bouton sert à confirmer l'enregistrement d'une mémoire, d'un submaster ou d'une palette.

- TOUCHE COPY

Ce bouton sert à copier les informations d'une mémoire ou d'un submaster.

- TOUCHE INSERT

Ce bouton permet d'insérer une mémoire point, d'ajouter/insérer un pas de chenillard et de patcher plusieurs gradateurs sur un même circuit.

- TOUCHE CLEAR

Ce bouton est utilisé pour effacer ou supprimer des mémoires, submasters etc...

- TOUCHE EDIT

Ce bouton permet d'éditer une mémoire ou un submaster.

- TOUCHE ENTER

Cette touche permet de sélectionner une option (bouton "logiciel") dans l'écran LCD.

- TOUCHE MEMORY TYPE

Ce bouton permet de sélectionner le type de mémoire à programmer ou à éditer (Scène ou chenillard).

- TOUCHE DIRECTION

Ce bouton permet de donner le sens de défilement lors de la création ou de l'édition d'un chenillard. Les témoins lumineux associés indiquent la direction sélectionnée (Forward, Backward ou Bounce).

- TOUCHE ATTACK

Ce bouton permet de modifier le type d'attaque lors de la création ou de l'édition d'un chenillard. Les témoins lumineux associés indiquent le type d'attaque sélectionné (Snap, Slow Attack, Slow Decay, Crossfade).

- TOUCHE DRIVE (FONCTIONNEMENT)

Ce bouton permet de modifier le type de fonctionnement lors de la création ou de l'édition d'un chenillard. Les témoins lumineux associés indiquent le fonctionnement sélectionné (Auto, Vari, Bass, Manual or Beat).

- SPEED CONTROL (CONTRÔLEUR DE VITESSE)

Ce contrôleur permet de modifier la vitesse lors de la création ou de l'édition d'un chenillard. La LED rouge à côté du contrôleur donne une information supplémentaire quand on édite un chenillard.

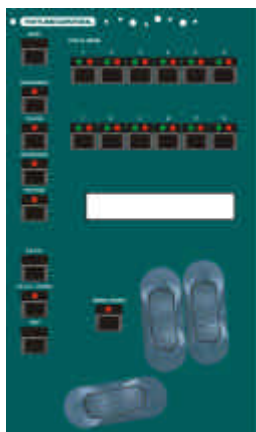


Figure 1 - 5: Contrôleurs des asservis (Fat Frog)

## Contrôleurs des asservis

Cette partie du pupitre contient différents contrôleurs et affichages utilisés pour contrôler, programmer et éditer les projecteurs asservis.

- **BOUTTONS DE SÉLECTION DES APPAREILS**

Ces boutons servent à sélectionner un ou plusieurs appareils lors de la programmation, de l'édition et dans le patch.

Chaque bouton possède deux LED (une jaune et une rouge). Quand un appareil est assigné à un bouton la LED jaune est allumée. Si l'appareil est sélectionné (en appuyant sur le bouton), la LED rouge s'allume.

- **BOUTTONS DE SÉLECTION DES ATTRIBUTS**

Ces 4 boutons (BRIGHTNESS, COLOUR, BEAMSHAPE, POSITION) permettent de choisir un attribut pour le (les) appareil(s) sélectionné(s). Cela détermine les paramètres de l'appareil assignés aux roues de contrôle et affichés sur les LCD des roues.

Un seul attribut peut être sélectionné à chaque fois. La LED rouge du bouton signale l'attribut en question.

Ces boutons servent aussi à la programmation des palettes.

- **TOUCHE WHEEL GROUP**

Cette touche permet de passer d'un groupe de paramètres au groupe suivant lorsqu'un seul groupe ne suffit pas pour le nombre de paramètres de l'attribut de l'appareil sélectionné.

Dans ce cas la LED rouge de la touche WHEEL GROUP est allumée.

Si il n'existe qu'un groupe de paramètres pour l'appareil sélectionné et son attribut, alors la LED rouge est éteinte et la touche inactive.

- **BOUTTON HOME**

Ce bouton est un moyen rapide de mettre tous les paramètres du(des) asservi(s) sélectionnés à leur valeur "home".

La valeur "home" est définie par intensité à 100%, couleur en blanc, pas de gobo, pas d'effet, iris ouvert, shutter ouvert, pan et tilt en position intermédiaire etc...

En utilisant le bouton de sélection d'attribut simultanément, il est possible de donner la valeur "home" uniquement au seul attribut sélectionné (BRIGHTNESS, COLOUR, BEAMSHAPE, POSITION).

- **TOUCHE FROG**

Ce bouton permet d'affecter aux circuits de l'appareil sélectionné les valeurs FROG aléatoires.

- **TOUCHE FROG SCREEN**

Cette touche permet l'affichage des informations FROG sur le LCD

- **BOUTTON STEP**

Ce bouton est utilisé pour passer d'un circuit de machine à un autre quand ils correspondent à des valeurs de sortie "FROG".

- **ROUES**

Les trois roues servent à programmer les paramètres des asservis.

- **AFFICHEUR LCD DES ROUES**

Cet afficheur permet de savoir quelle roue contrôle quel paramètre d'asservis et donne en même temps la valeur actuelle de ce paramètre.

L'intensité et le contraste de l'afficheur LCD des Roues peuvent être modifiés dans le Super User.

- **TOUCHE GROUP**

Ce bouton est utile pour programmer ou sélectionner un groupe d'appareils.

Fat Frog - Le bouton de FONCTION F4 sert de bouton GROUP.

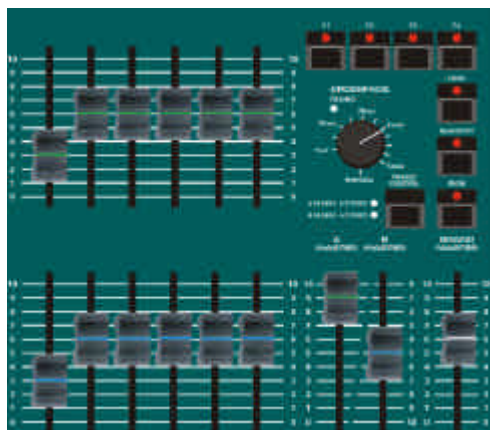


Figure 1 - 6: Autres contrôleurs

## Autres contrôleurs

- **POTENTIOMÈTRE GRAND MASTER**

Ce potentiomètre contrôle les valeurs de sortie finales de tous les circuits traditionnels issues des potentiomètres de préparation, submasters et registre Playback X.

Le potentiomètre contrôle aussi les valeurs de sortie finales des circuits d'intensité des asservis.

Il n'a pas d'action sur les circuits de couleur, beamshape ou position des asservis assignés.

- **BOUTON BLACKOUT**

Ce bouton permet de mettre tous les circuits traditionnels à zéro, réalisant ainsi un noir.

Ce bouton met aussi les circuits d'intensité des asservis à zéro.

Il n'a pas d'action sur les circuits de couleur, beamshape ou position des asservis assignés.

Quand le noir est actif, le voyant rouge du bouton clignote. Appuyer sur le bouton BLACKOUT de nouveau permettra de retrouver les niveaux de sortie initiaux.

- **BOUTON WIDE**

Ce bouton est utilisé pour déterminer la configuration des potentiomètres des préparations A et B.

Le voyant rouge du bouton WIDE est allumé lorsque le pupitre est en mode Wide (étendu).

Si le mode étendu n'est pas sélectionné (mode deux préparations), les potentiomètres des préparations A et B contrôlent les niveaux de sortie des circuits traditionnels 1 à 24 (circuits 1 à 48 sur la Bull Frog).

Si le mode étendu est sélectionné (mode étendu), les potentiomètres de la préparation A contrôlent les niveaux de sortie des circuits traditionnels 1 à 24 (circuits 1 à 48 sur la Bull Frog) et les potentiomètres de la préparation B les circuits traditionnels 25 à 48 (49 à 96 sur la Bull Frog).

- **BOUTON DE LA FONCTION FLASH (FLASH FUNCTION)**

Ce bouton permet de déterminer le fonctionnement des BOUTONS FLASH de CIRCUIT et des BOUTONS FLASH de SUBMASTER.

Les voyants rouges à côté du bouton FLASH FUNCTION indiquent le réglage en cours (OFF, FLASH ou SOLO).

- **BOUTON DE VERROUILLAGE (LOCK)**

Ce bouton permet de verrouiller et déverrouiller le pupitre. Quand le pupitre est verrouillé, le voyant du bouton LOCK est allumé et aucune donnée du Setup, des Mémoires, des Submasters ne peut être modifiée.

Pour verrouiller et déverrouiller le pupitre, il est nécessaire de rentrer un code de verrouillage. Le code de verrouillage est déterminé dans le Super User.

- **BOUTON "FONCTION"**

Il y a quatre boutons Fonction sur le panneau avant du pupitre (F1 - F4), et ils sont utilisés pour les fonctions suivantes :

F1 - Fonctions moniteur

F2 - Fonctions permettant de nommer

F3 - Ajustement individuel Live des éditeurs de chenillards (Registre Playback X ou submasters)

F4 - Bouton GROUP (seulement pour la Fat Frog).

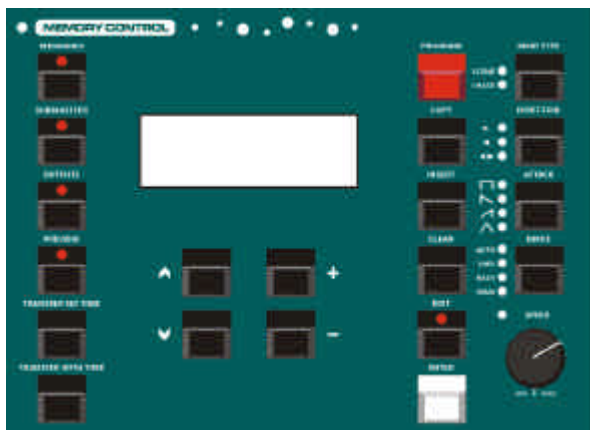


Figure 1 - 7: Boutons de commande de Mémoire

## Edition des temps de transfert

Les temps de transfert sont affichés sur l'écran LCD principal en minutes, secondes et dixièmes de seconde (mm:ss.t).

N'importe quel champ contenant un temps de transfert est modifiable avec les touches + et -.

Les minutes et les secondes défilent automatiquement quand on ajuste les secondes et les dixièmes.

Les touches "flèche vers le haut" et "flèche vers le bas" déplacent le curseur "clignotant" d'un champ à l'autre.

Par exemple, le curseur "clignotant" est sur le champ des minutes du temps de montée (Fade Up) :

```
Current: 1 s
Next: < 2 s>
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>
```

En appuyant sur la touche "flèche vers le bas", le curseur se placera sur le champ suivant (secondes) du temps de montée :

```
Current: 1 s
Next: < 2 s>
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>
```

Appuyez sur la touche "flèche vers le bas", pour placer le curseur sur le champ suivant (dixièmes) du temps de montée :

```
Current: 1 s
Next: < 2 s>
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>
```

## Interface utilisateur du LCD principal

L'afficheur LCD, utilisé avec différents boutons du pupitre, compose l'interface utilisateur du pupitre et est utilisé dans le setup, pour programmer, éditer et restituer la conduite.

L'afficheur LCD principal a une dimension de 4 x 20 caractères.

La plupart des écrans LCD consistent en un titre, des champs modifiables et des boutons logiciels.

Certains écrans LCD contiennent des messages d'erreur, des messages d'alerte, des instructions ou des informations.

Ce paragraphe du manuel décrit comment utiliser les touches de curseur, les touches + et - et la touche ENTER pour naviguer dans les écrans LCD et modifier les valeurs des champs modifiables.

Les informations peuvent être entrées par un clavier externe, si vous préférez (cf chapitre 7 pour plus d'informations).

## Champs modifiables

Sur l'afficheur LCD, les champs modifiables sont indiqués par les signes "inférieur à" et "supérieur à" (<...>).

La valeur d'un champ peut être modifiée uniquement si elle est en surbrillance (les signes "inférieur à" et "supérieur à" clignotent). Dans ce mode d'emploi, le champ en surbrillance est écrit en caractères gras.

Les touches "flèche vers le haut" et "flèche vers le bas" permettent de se déplacer entre les champs éditables, les options et les boutons logiciels de l'afficheur LCD.

Il est possible de passer du dernier item sur l'écran LCD au premier et vice versa avec les touches "flèche vers le haut" et "flèche vers le bas".

Exemple - Page Mémoires

```
Current: 1 s
Next: < 2 *>
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>
```

Le champ Current n'est pas modifiable. Les champs Next, Fade Up et Fade Down sont modifiables.

Le champ Next est en surbrillance (clignotant), donc les touches + et - permettront de modifier le numéro de la mémoire à venir. En appuyant sur la touche "flèche vers le bas" le curseur se placera sur le champ Fade Up.

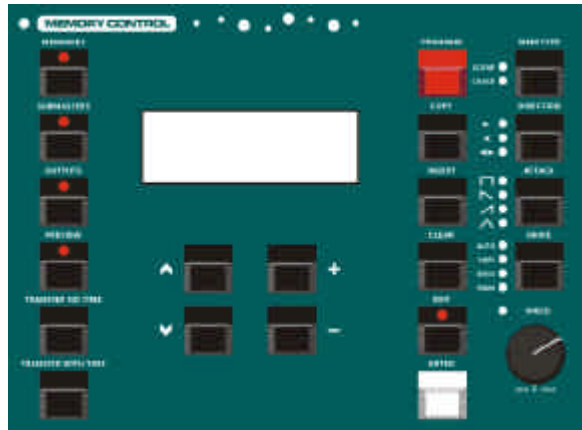


Figure 1 - 8: Boutons de commande de Mémoire

## Boutons "logiciels"

Les boutons "logiciels" sont indiqués sur l'écran LCD par des crochets ([...]) et des accolades ({...}).

Quand un écran contient plusieurs boutons logiciels (OK et CANCEL par exemple), le bouton par défaut est entouré de crochets. Un bouton sélectionné est en surbrillance (clignotant).

Les touches "flèche vers le haut" et "flèche vers le bas" permettent de choisir l'option voulue.

Le bouton logiciel sélectionné sur l'écran LCD est activé en appuyant sur le bouton ENTER du pupitre.

Exemple - un message d'alerte avec deux boutons logiciels (Yes et No) :

```
***** WARNING *****
Memory is programmed
Overwrite memory ?
[YES] {NO}
```

Le bouton YES est l'option par défaut et aussi le bouton actuellement sélectionné. Le fait d'appuyer sur la touche ENTER du pupitre va activer le bouton YES.

```
***** WARNING *****
Memory is programmed
Overwrite memory ?
[YES] {NO}
```

Dans l'écran ci-dessus, le bouton NO est sélectionné. Le fait d'appuyer sur la touche ENTER du pupitre va activer le bouton NO.

## Listes longues

Sur plusieurs écrans LCD, il y a plus d'options et/ou de boutons logiciels modifiables qu'il ne peut en tenir sur les quatre lignes de l'afficheur LCD.

Dans ce cas, des caractères représentant une flèche vers le haut ou une flèche vers le bas sont affichés sur le côté droit de l'écran LCD pour montrer que d'autres options sont proposées plus loin.

Dans ce mode d'emploi, les caractères représentant une flèche vers le haut ou une flèche vers le bas sont représentés respectivement par les symboles '^' et 'v'.

Quand on utilise les touches "flèche vers le haut" et "flèche vers le bas" pour se déplacer dans la liste des options et des boutons, le titre de l'écran reste sur la ligne 1 de l'afficheur LCD et les lignes 2 à 4 changent en conséquence.

Par exemple - l'écran LCD ci-dessous contient un titre, six options modifiables et un bouton EXIT.

```
*** SCREEN TITLE ***
Option 1: <100%>
Option 2: <100%>
Option 3: <100%> v
```

Le symbole 'v' indique qu'il y a une option ou plus après l'Option 3.

Appuyer 3 fois sur la touche "flèche vers le bas" permettra de sélectionner l'Option 4 et le LCD affichera comme suit :

```
*** SCREEN TITLE ***
Option 2: <100%> ^
Option 3: <100%>
Option 4: <100%> v
```

Le symbole '^' indique qu'il y a une option ou plus au dessus de l'Option 2. Le symbole 'v' indique qu'il y a une option ou plus en dessous de l'Option 4.

Appuyer 3 fois sur la touche "flèche vers le bas" permettra de sélectionner le bouton EXIT et le LCD affichera comme suit :

```
*** SCREEN TITLE ***
Option 5: <100%> ^
Option 6: <100%>
[Exit]
```

Le symbole '^' indique qu'il y a une option ou plus au dessus de l'Option 5. Le bouton EXIT est la dernière option de la liste.





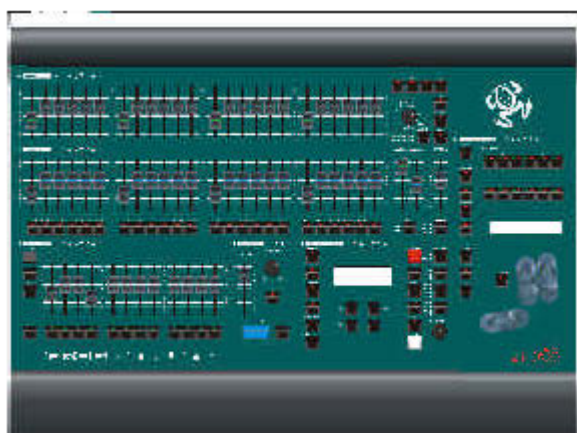


Figure 2 - 1 : The Fat Frog Lighting Desk

## Introduction

Ce chapitre va vous permettre de mettre en route et d'utiliser le pupitre rapidement, ainsi que d'enregistrer et de restituer une conduite simple.

Cela commence par "comment allumer le pupitre", envoyer un circuit ou des valeurs d'asservis sur scène, sauvegarder les informations dans une mémoire ou un submaster et comment transférer une mémoire sur un submaster.

Par la suite nous verrons comment restituer des mémoires avec le séquenceur et envoyer des valeurs sur scène avec les submasters.

Avant de démarrer une nouvelle session, il sera nécessaire d'effacer le spectacle existant ou de faire un reset du pupitre. Dans ce cas merci de vous reporter au chapitre SUPER USER pour plus de détails.

Cet exercice part du principe qu'un pont lumière standard a été installé avec des gradateurs, des projecteurs et des appareils asservis (si possible), l'ensemble contrôlé en DMX512.

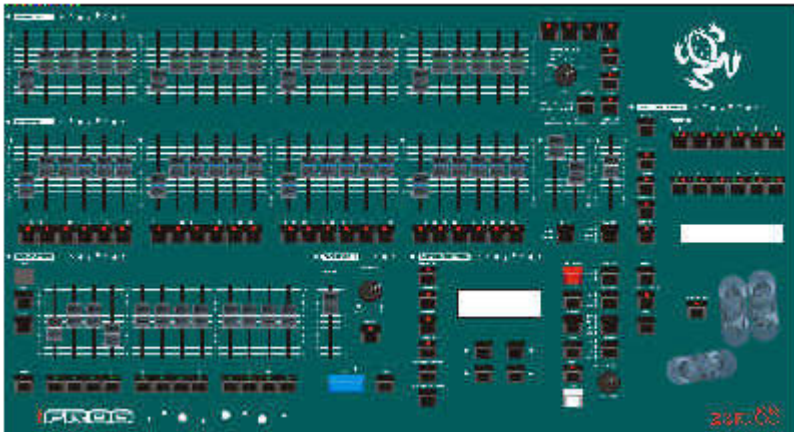


Figure 2 - 2: Boutons de commande du panneau avant de la Fat Frog

### Envoyer des circuits d'appareils asservis

Les appareils doivent être assignés pour que les circuits de ces appareils puissent être envoyés. Voir le chapitre assignation des appareils asservis pour plus de détails.

Pour programmer les machines, sélectionnez d'abord la (les) machine(s), puis sélectionnez l'attribut enfin réglez le niveau du paramètre désiré avec la roue :

Utilisez les BOUTONS de SELECTION des appareils pour sélectionner les machines voulues.

La LED rouge du bouton est allumée quand la machine est sélectionnée.

Utilisez les touches BRIGHTNESS, COLOUR, BEAMSHAPE ou POSITION pour sélectionner l'attribut requis.

Les paramètres de l'appareil correspondant sont assignés aux roues de contrôle. Les noms et valeurs des paramètres sont affichés dans l'écran LCD des roues.

Utilisez les roues pour régler les valeurs des paramètres de l'appareil.

S'il y a plus de paramètres pour l'attribut en question de la machine sélectionnée, la LED rouge du bouton WHEEL GROUP est allumée. Appuyer sur le bouton WHEEL GROUP permettra alors de passer d'un groupe de paramètres à un autre.

### Mise en route du pupitre

Connectez le câble DMX au pupitre.

Branchez le câble d'alimentation au pupitre et mettez en route au général.

Assurez vous que la fonction Blackout n'est pas active (la LED rouge du bouton BLACKOUT est éteinte).

Mettez le potentiomètre du GRAND MASTER à 100%.

Mettez tous les potentiomètres de la préparation A, de la préparation B et des submasters à zéro.

Appuyez sur le bouton MEMORIES pour assigner l'affichage des mémoires dans l'écran LCD principal (si ce n'est pas déjà le cas).

Calez les circuits traditionnels aux valeurs désirées comme décrit dans le paragraphe suivant.

Les valeurs des circuits sont envoyées sur scène.

### Envoyer des circuits traditionnels

Les potentiomètres des préparations A et B permettent d'envoyer les circuits traditionnels sur scène.

Les niveaux de ces potentiomètres sont mélangés avec les niveaux provenant du séquentiel ou des submasters sur le principe HTP (le plus fort l'emporte), pour donner la valeur finale de chaque circuit.

#### Mode deux préparations:

Les potentiomètres de la préparation A ou de la préparation B peuvent être utilisés pour envoyer des circuits de traditionnels 1 à 24 (1 à 48 sur la Bull Frog). Les circuits 25-48 (49 à 96 sur la Bull Frog) restent à zéro.

#### Mode étendu:

Les potentiomètres de la préparation A permettent d'envoyer les circuits 1 à 24 (1 à 48 sur la Bull Frog), les potentiomètres de la préparation B les circuits 25 à 48 (49 à 96 sur la Bull Frog).

## Programmation d'une scène dans une mémoire

Appuyez sur le bouton MEMORIES pour assigner l'affichage des mémoires dans l'écran LCD principal.

Utilisez les boutons + et - pour choisir une mémoire vide :

```
Current:    1   s
Next:      < 2 * >
Fade Up:   <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>
```

Envoyez les circuits traditionnels avec les potentiomètres des préparations A ou B.

Donner les valeurs de votre choix aux appareils, comme décrit plus haut.

Appuyez sur le bouton PROGRAM pour enregistrer l'état actuel dans la mémoire.

L'astérisque situé près du numéro de mémoire dans l'afficheur LCD est remplacé par un "s" pour indiquer que la mémoire est enregistrée.

La mémoire enregistrée est automatiquement envoyée sur scène (Current) et la mémoire suivante est préparée (si l'option "incrémentation automatique" a été sélectionnée dans le Set Up).

```
Current:    1   s
Next:      < 2 * >
Fade Up:   <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>
```

## Programmation d'une scène dans un Submaster

Appuyez sur le bouton SUBMASTERS pour assigner l'affichage des submasters dans l'écran LCD principal.

Utilisez les boutons + et - pour choisir un submaster vide :

```
Submaster: < 2-3 * >
Contents:   Empty
```

Envoyez les circuits traditionnels avec les potentiomètres des préparations A ou B.

Donnez les valeurs de votre choix aux appareils, comme décrit plus haut.

Appuyez sur le bouton PROGRAM pour enregistrer l'état actuel dans le submaster.

Dans l'afficheur LCD le champ Contents passe à Ch Data pour informer que des circuits ont été chargés dans le submaster.

```
Submaster: < 2-3 d >
Name:
Contents:   Ch Data
Fade Up:   <00:03.0>v
```

Utilisez les boutons de curseur pour choisir les champs des temps de fondu, des actions LTP ou des niveaux de déclenchement LTP et ajuster la valeur avec les boutons + et -.

## Transfert d'une mémoire dans un submaster

Appuyez sur le bouton MEMORIES pour assigner l'affichage des mémoires dans l'écran LCD principal.

Utilisez les boutons + et - pour choisir une mémoire enregistrée :

```
Current:    21 s
Next:      < 22 s >
Fade Up:   <00:05.0>
Fade Down:<00:05.0>
```

Pressez en la maintenant la touche TRANSFER WITH TIME (ou TRANSFER NO TIME)

Utilisez le bouton PAGE UP ou PAGE DOWN pour choisir la bonne page.

Appuyez sur le bouton FLASH du SUBMASTER approprié. La mémoire sélectionnée sera transférée dans le Submaster.

Relâchez la touche TRANSFER WITH TIME (ou TRANSFER NO TIME).

## Restitution des mémoires

Les mémoires enregistrées sont restituées avec le bouton GO et ce dans l'ordre croissant.

Mettez les potentiomètres du Playback X MASTER et du GRAND MASTER à 100 %.

Si ce n'est pas déjà le cas, appuyez sur le bouton MEMORIES pour assigner l'affichage des mémoires dans l'écran LCD principal.

Current:	1	s
Next:	< 2	*>
Fade Up:	<00:03.0>	
Fade Down:	<00:03.0>	

Utilisez les boutons + et - pour choisir la mémoire 1 ou la première mémoire enregistrée.

Appuyez sur le bouton GO. Les circuits passeront de leur niveau actuel à celui programmé dans la mémoire sélectionnée et ce avec les temps de transition de cette mémoire.

Durant l'exécution du transfert la LED rouge à côté du bouton GO est allumée.

Les mémoires Current et Next sont automatiquement incrémentées.

Pour envoyer sur scène la mémoire suivante, appuyez de nouveau sur GO.

Répétez cette opération jusqu'à ce que vous ayez atteint la dernière mémoire de la séquence.

Appuyer sur le bouton GO aura alors pour effet de retourner à la mémoire 1 (ou à la première mémoire enregistrée).

## Restitution avec des submasters

Les potentiomètres de SUBMASTERS permettent de restituer des circuits ou des mémoires.

Sélectionnez la page de submasters de votre choix avec les boutons PAGE UP ou PAGE DOWN.

Placez le potentiomètre de SUBMASTER au niveau voulu.

Si le submaster a un temps de montée et un temps de descente égal à zéro, les circuits traditionnels et les circuits d'Intensité (Brightness) des asservis seront contrôlés manuellement.

Si le submaster a un temps de montée et un temps de descente différents de zéro, les circuits traditionnels et les circuits d'Intensité (Brightness) des asservis monteront et baisseront avec les temps rattachés au submaster.

Si des circuits d'asservis sont chargés dans les submasters ou si les mémoires transférées contiennent des circuits d'asservis le fonctionnement sera le suivant :

Les circuits d'Intensité (Brightness) des appareils asservis monteront et baisseront comme les circuits traditionnels (voir plus haut).

Si le "déclencheur" LTP est actif, les circuits de COLOUR, BEAMSHAPE et POSITION seront envoyés d'un coup ou avec un temps, à leur niveaux enregistrés quand le submaster aura atteint son seuil de déclenchement LTP.



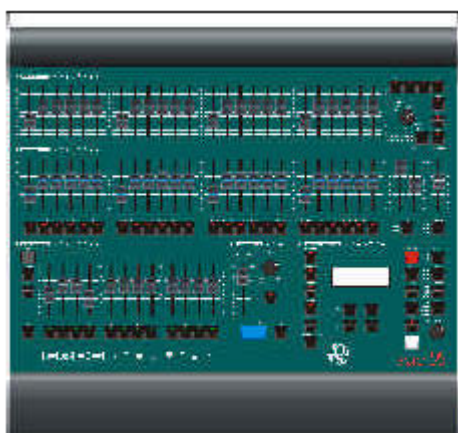


Figure 3 - 1: Le pupitre d'éclairage Frog

## Introduction

Les pupitres d'éclairage **Frog**, **Fat Frog** et **Leap Frog** peuvent fonctionner avec deux préparations de 24 circuits contrôlant 24 sorties (Mode deux préparations) ou avec une seule préparation de 48 circuits contrôlant 48 sorties (Mode Etendu).

Le pupitre d'éclairage **Bull Frog** peut fonctionner avec deux préparations de 48 circuits contrôlant 48 sorties (Mode deux préparations) ou avec une seule préparation de 96 circuits contrôlant 96 sorties (Mode Etendu).

La touche WIDE permet de choisir entre les deux modes. Si la LED du bouton WIDE est allumée le pupitre est en Mode Etendu.

Le transfert entre les deux préparations peut être manuel ou temporisé.

Le potentiomètre GRAND MASTER contrôle l'ensemble des circuits des préparations.

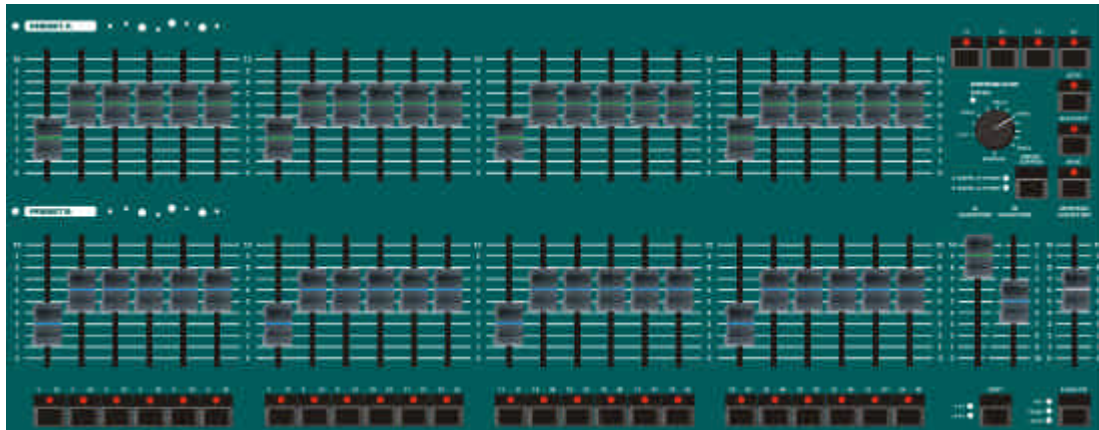


Figure 3 - 2: Commande des préparations

## Mode deux préparations

Les potentiomètres des préparations A et B, les potentiomètres MASTER A et MASTER B et le potentiomètre GRANDMASTER permettent de contrôler les niveaux de sortie des circuits traditionnels.

Les niveaux des circuits de la préparation A (dépendants du niveau du potentiomètre A MASTER) sont mélangés avec les niveaux des circuits de la préparation B (dépendants du niveau du potentiomètre B MASTER) selon le principe du "plus fort l'emporte" (HTP) pour aboutir au niveau de sortie de chaque circuit traditionnel.

Le contrôleur CROSSFADE permet d'ajuster le temps de transfert entre les deux préparations.

## Paramétrage en Mode deux préparations

Assurez vous que la touche "Blackout" n'est pas enclenchée et que le potentiomètre GRANDMASTER est à 100%.

Assurez vous que le mode WIDE n'est pas actif et que le contrôleur CROSSFADE est sur Manuel.

### Créez une scène en préparation A

Réglez les niveaux de chaque circuit avec les potentiomètres de la préparation A.

Mettez le potentiomètre A MASTER à 100% et B MASTER à zéro. L'effet créé en préparation A est sur scène.

### Créez une scène en préparation B

Réglez les niveaux de chaque circuit avec les potentiomètres de la préparation B.

Mettez le potentiomètre A MASTER à zéro et B MASTER à 100%. L'effet créé en préparation B est sur scène.

## Transfert manuel entre deux préparations

Assurez vous que le contrôleur CROSSFADE est sur Manuel.

Créez un effet en utilisant les potentiomètres de la préparation A. Créez un effet différent sur la préparation B.

Mettez le potentiomètre A MASTER à 100% et B MASTER à zéro. L'effet créé en préparation A est sur scène.

Pour effectuer le transfert de la préparation A vers la préparation B, mettre en même temps les potentiomètres MASTER A à 0 et MASTER B à 100%. L'opérateur garde le contrôle sur la vitesse de transfert entre les deux préparations. Puisque les deux potentiomètres sont déplacés en tandem l'effet de la préparation B apparaît en même temps que celui de la préparation A disparaît. Le transfert est Dipless (sans passage au noir).

Un nouvel effet peut être préparé en A sans que les niveaux sur scène soient affectés.

Pour effectuer le transfert du nouvel effet de la préparation A sur scène, mettre en même temps les potentiomètres MASTER A à 100% et MASTER B à zéro. Puisque les deux potentiomètres sont déplacés en tandem l'effet de la préparation B va disparaître en même temps que celui de la préparation A va apparaître. Le transfert est Dipless (sans passage au noir).

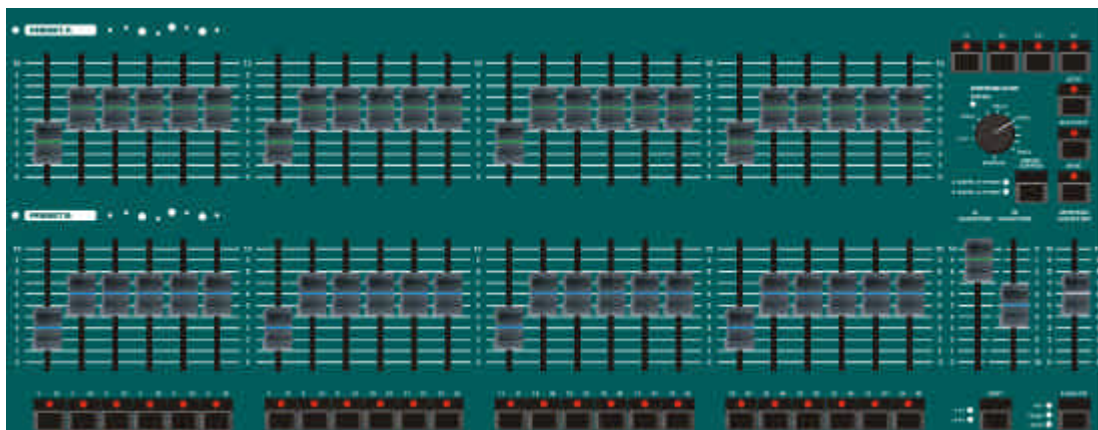


Figure 3-3: Commande des préparations

## Transferts temporisés

Réglez les potentiomètres A MASTER et B MASTER à zéro. Mettez le contrôleur CROSSFADE sur le temps voulu.

Créez un effet avec les potentiomètres de la préparation A. Créez un effet différent avec les potentiomètres de la préparation B.

Mettez rapidement le MASTER A à 100%. L'effet de la préparation A va apparaître sur scène (avec le temps déterminé grâce au contrôleur CROSSFADE). La LED rouge de transfert (FADING) va clignoter pendant l'exécution du transfert puis s'éteindra à la fin du transfert.

Pour effectuer le transfert de la préparation B sur scène, mettez rapidement le MASTER B à 100%. L'effet de la préparation B va apparaître sur scène et l'effet de la préparation A va disparaître en même temps avec le temps sélectionné. La LED rouge de transfert (FADING) clignotera pendant l'exécution du transfert.

Un nouvel effet peut être préparé en A sans que les niveaux sur scène soient modifiés.

Pour effectuer le transfert de la préparation A sur scène, mettez rapidement le MASTER A à 100% et le MASTER B à zéro. L'effet de la préparation A va apparaître sur scène en même temps que l'effet de la préparation B disparaîtra et ce avec le temps sélectionné. La LED rouge de transfert (FADING) clignotera pendant l'exécution du transfert.

## Flasher des circuits

Quand vous faites flasher des circuits leurs niveaux dépendent du GRAND MASTER. Les circuits non flashés restent à leur niveaux actuels.

Assurez vous que vous êtes en mode Flash avec le bouton FLASH.

Utilisez le bouton SHIFT pour choisir les circuits à flasher (1 à 24 ou 25 à 48/1 à 48 ou 49 à 96).

Appuyez sur le bouton FLASH d'un circuit et gardez le enfoncé. Le circuit est envoyé sur scène au même niveau que le GRAND MASTER.

Relâchez le bouton FLASH du circuit. Le circuit retourne à son niveau antérieur.

## Isoler des circuits (Solo)

Quand vous faites flasher un circuit en mode SOLO son niveau dépend du GRAND MASTER. Tous les autres circuits traditionnels et les circuits de BRIGHTNESS des asservis (si il y en a) sont mis à zéro.

Assurez vous que vous êtes en mode SOLO avec le bouton FLASH.

Utilisez le bouton SHIFT pour choisir les circuits à flasher (1 à 24 ou 25 à 48/1 à 48 ou 49 à 96).

Appuyez sur le bouton FLASH d'un circuit et gardez le enfoncé. Le circuit est envoyé seul sur scène, au même niveau que le GRAND MASTER.

Relâchez le bouton FLASH du circuit. Tous les circuits reviennent à leurs niveaux précédents.

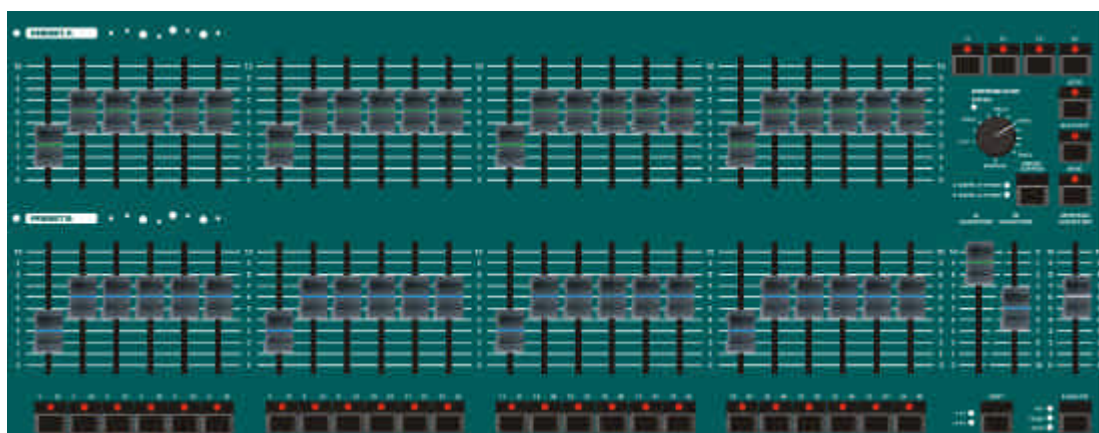


Figure 3 - 4: Commande des préparations

## Mode Etendu (Wide)

En Mode Etendu (Wide) l'opérateur pourra combiner deux scènes "étendues" ou opérer un transfert entre elles.

On crée un effet en utilisant les potentiomètres des préparations A et B. Cet effet est mis en mémoire en appuyant sur le bouton PRESET CONTROL. Du coup un nouvel effet peut être créé avec les potentiomètres de préparations. Les potentiomètres A MASTER et B MASTER vont alors servir à opérer le transfert entre les deux effets.

Le bouton PRESET CONTROL permet de choisir quel Master a le contrôle des potentiomètres de préparations et quel Master a le contrôle de l'effet mis en mémoire. Les voyants rouges à côté indiquent l'état actuel.

Le contrôleur CROSSFADE permet d'ajuster le temps de transfert entre les deux effets. Le potentiomètre GRANDMASTER permet de contrôler le niveau de sortie général du pupitre.

## Paramétrage en Mode Etendu

Appuyez sur le bouton WIDE pour passer en mode Etendu (si ce n'est pas déjà le cas).

La première fois que l'on sélectionne le Mode Etendu ou qu'en l'on entre de nouveau en mode Etendu, les potentiomètres de préparations sont contrôlés par le MASTER A, et la mémoire par le MASTER B. L'effet temporairement enregistré sera effacé.

## Enregistrer et transférer des effets en mode Etendu

Mettez le MASTER A et le GRAND MASTER à 100%, le MASTER B à zéro. Réglez le contrôleur CROSSFADE sur Manuel.

Vérifiez que les voyants à côté du bouton PRESET CONTROL indiquent bien A FADERS, B STORED.

Créez un effet en utilisant les potentiomètres des PREPARATIONS A et B. Cet effet sera visible sur scène.

Pour enregistrer l'effet appuyez sur le bouton PRESET CONTROL. Les niveaux de sortie sont provisoirement enregistrés et la LED rouge à côté du bouton PRESET CONTROL indique maintenant B FADERS, A STORED. Le MASTER A est dès lors affecté à la mémoire temporaire enregistrée et le MASTER B aux potentiomètres de préparations (les niveaux de sortie ne changent pas).

Créez un nouvel effet en utilisant les potentiomètres des PREPARATIONS A et B (les niveaux de sortie ne sont pas modifiés puisque le MASTER B est actuellement à zéro).

Pour opérer un transfert entre l'effet enregistré et les potentiomètres de PREPARATIONS A et B, mettez en même temps le MASTER A à zéro et le MASTER B à 100%. Un transfert Dipless (sans passage au noir) s'effectuera entre l'effet enregistré qui va disparaître et l'effet créé avec les potentiomètres, qui va apparaître.

En appuyant de nouveau sur le bouton PRESET CONTROL, les niveaux de sortie sont enregistrés dans la mémoire temporaire (écrasant du coup les niveaux précédemment enregistrés) et les voyants rouges à côté du bouton PRESET CONTROL indiquent maintenant A FADERS, B STORED.

Le MASTER B est dès lors affecté à la mémoire temporaire enregistrée et le MASTER A aux potentiomètres de préparations (les niveaux de sortie ne changent pas).

Les opérations peuvent être répétées autant de fois que l'on veut, permettant d'avoir un pupitre deux préparations contrôlant 48 circuits traditionnels.



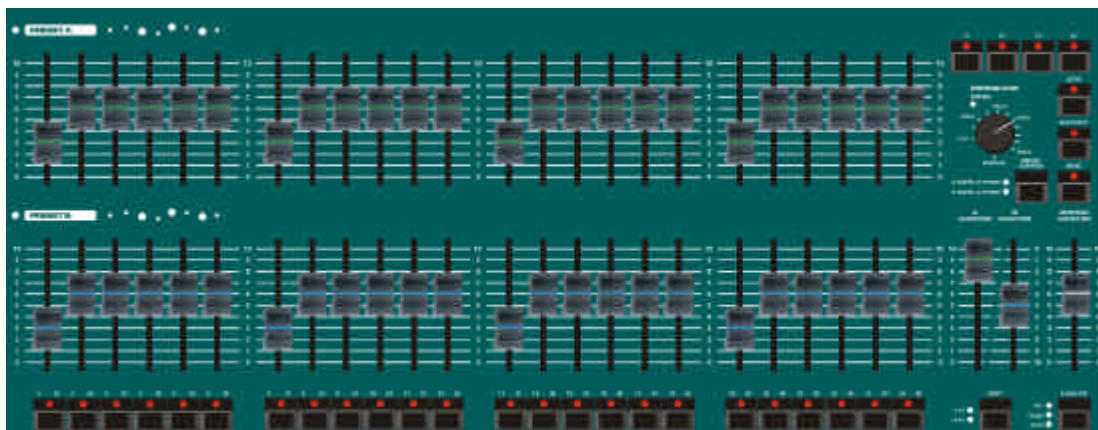


Figure 3- 5 : Commande des préparations

## Transferts manuels et temporisés

En bougeant les potentiomètres de MASTER A et B ensemble, on effectue un transfert entre l'effet créé avec les préparations et l'effet enregistré.

Si le contrôleur CROSSFADE est réglé sur Manuel, le temps de transfert dépend de la vitesse à laquelle l'opérateur bouge les potentiomètres de MASTER A et B. Celui-ci contrôle directement la vitesse de transfert.

Si le contrôleur CROSSFADE n'est pas réglé sur Manuel, le temps de transfert sera celui indiqué sur le cadran du contrôleur CROSSFADE (entre 1 seconde et 5 minutes).

## Flasher des circuits

Quand vous faites flasher des circuits leurs niveaux dépendent du GRAND MASTER. Les circuits non flashés restent à leur niveau actuel.

Mettez vous en mode Flash avec le bouton FLASH.

Utilisez le bouton SHIFT pour choisir les circuits à flasher (1 à 24 ou 25 à 48/1 à 48 ou 49 à 96).

Appuyez sur le bouton FLASH d'un circuit et gardez le enfoncé. Le circuit est envoyé sur scène au même niveau que le GRAND MASTER.

Relâchez le bouton FLASH du circuit. Le circuit retourne à son niveau antérieur.

## Isoler des circuits (Solo)

Quand vous faites flasher un circuit en mode SOLO son niveau dépend du GRAND MASTER. Tous les autres circuits traditionnels et les circuits de BRIGHTNESS des asservis (s'il y en a) sont mis à zéro.

Mettez vous en mode SOLO avec le bouton FLASH.

Utilisez le bouton SHIFT pour choisir les circuits à flasher (1 à 24 ou 25 à 48/1 à 48 ou 49 à 96).

Appuyez sur le bouton FLASH d'un circuit et gardez le enfoncé. Le circuit est envoyé seul sur scène, au même niveau que le GRAND MASTER.

Relâchez le bouton FLASH du circuit. Tous les circuits reviennent à leurs niveaux précédents.





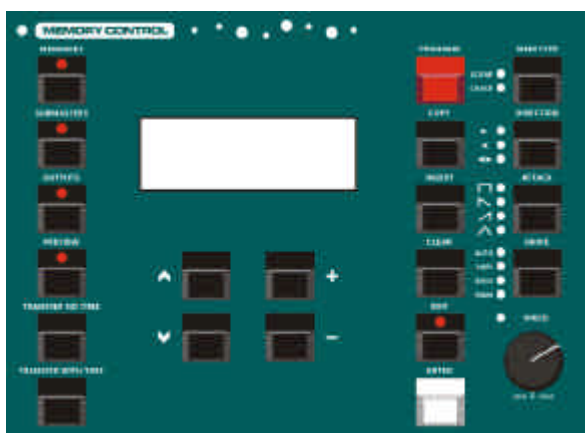


Figure 4 - 1: Boutons de commande de Mémoire

## Introduction

La série de pupitres FROG permet un maximum de 400 mémoires.

Les deux types : scène ou chenillard sont possibles.

## Numéros de mémoires

Les numéros de mémoires peuvent être des numéros entiers ou des numéros avec un point décimal (1.1, 1.2 par exemple).

Cela permet d'insérer jusqu'à 9 mémoires (mémoires "point") entre deux numéros de mémoires entiers.

Les numéros de mémoires vont de 0,1 à 999,9.

## Mémoire Zéro

La mémoire zéro est une mémoire spéciale. Elle apparaît dans la page Mémoires comme mémoire "-".

Tous les circuits traditionnels sont à zéro. Tous les circuits de BRIGHTNESS des asservis sont à zéro; tous les circuits des attributs COLOUR, BEAMSHAPE et POSITION sont à leur valeur home (défaut).

La mémoire zéro peut être sélectionnée ou copiée comme n'importe quelle autre mémoire, mais ni éditée, ni prévisualisée ou effacée.

## Capacité d'enregistrement

Le pupitre est doté d'une capacité maximum de 400 blocs mémoires.

Une scène utilise un bloc mémoire. Un chenillard utilise un bloc mémoire par pas (99 maximum).

Donc le nombre de mémoires disponibles est dépendant du nombre de chenillards enregistrés.

Aussi la capacité du pupitre est elle de 400 mémoires ou 40 chenillards de 10 PAS, ou une combinaison de mémoires et de chenillards de x PAS de façon à ce que cela reste inférieur à 400 blocs mémoires.

## Alerte de niveau minimum de capacité

Un message "LOW" s'affiche en haut de la page des Mémoires lorsque le nombre de blocs mémoires approche du niveau minimum (10%).

Un message "OUT" s'affiche en clignotant en haut de la page des Mémoires lorsqu'il n'y a plus de blocs mémoires disponibles.

Il est impossible d'enregistrer une nouvelle scène ou un nouveau pas de chenillard lorsque le message OUT s'inscrit sur l'afficheur LCD.

## Types de mémoires

La série de pupitres FROG proposent deux types de mémoires : les scènes et les chenillards.

## Informations communes

Toutes les mémoires ont un numéro de mémoire, un type de mémoire, un temps de montée, un temps de descente et un temps de maintien qui sont enregistrés comme une partie de la mémoire.

Toutes les mémoires ont un temps de LTP et des actions relatives aux attributs COLOUR, BEAMSHAPE et POSITION (sec ou temporisé) qui vont déterminer le fonctionnement des différents paramètres d'asservis à la restitution de la mémoire. Ces informations sont enregistrées comme une partie de la mémoire.

Toutes les mémoires ont un paramétrage du type de déclenchement, qui permet de choisir entre le bouton GO, l'enchaînement automatique à la fin de la mémoire, le déclenchement à une heure précise, ou par un signal SMPTE ou MIDI Timecode (seulement pour la FROG BOX).

Les temps de transfert et de maintien sont tous compris entre 00:00.0 et 99:59.9 avec une résolution au 1/10 de seconde.

Les temps et les actions concernent le transfert entre la mémoire sur scène et la mémoire à venir.

Les temps de montée et temps de descente concernent les circuits traditionnels et les circuits de BRIGHTNESS des asservis.

Le temps de LTP concerne les circuits des attributs Colour, Beamshape et Position (quand c'est possible).

Le temps de maintien détermine combien de temps la mémoire envoyée restera sur scène à partir de la fin du transfert.

Le paramétrage du type de déclenchement, permet de choisir entre le bouton GO, l'enchaînement automatique à la fin de la mémoire, ou le déclenchement à une heure précise. Les mémoires paramétrées avec un déclenchement par Timecode sont déclenchées à la réception d'un signal SMPTE ou Midi timecode (Frog Box).

Les temps, actions LTP et modes de déclenchement par défaut sont paramétrables dans la section DESK SETUP du Super User.

## Scènes

**Frog** - Une mémoire de type "scène" contient un ensemble d'informations pour les circuits traditionnels.

**Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog** - Une mémoire de type "scène" contient un ensemble d'informations pour les circuits traditionnels et pour tous les appareils assignés (FULL mode) ou tous les appareils activés (Mode PARTIEL). Les informations relatives aux circuits d'asservis comportent les informations des attributs BRIGHTNESS, COLOUR, BEAMSHAPE et POSITION.

## Chenillards

**Frog** - Un chenillard est constitué d'un certain nombre de pas (maximum 99). Chaque pas contient un ensemble d'informations pour les circuits traditionnels.

**Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog** - Un chenillard est constitué d'un certain nombre de pas (maximum 99). Chaque pas contient un ensemble d'informations pour les circuits traditionnels et pour tous les appareils assignés (FULL mode) ou tous les appareils activés (Mode PARTIEL). Les informations relatives aux circuits d'asservis comportent les informations des attributs BRIGHTNESS, COLOUR, BEAMSHAPE et POSITION.

## Chenillards x-Shot

Les chenillards ont un paramètre de plus appelé Shots qui permet de déterminer le nombre de fois qu'un chenillard va "tourner" à partir du moment où il est envoyé, que ce soit avec le séquenceur ou avec un Submaster.

Le paramètre Shots peut aller de 0 à 255, sachant qu'à 0 le chenillard tourne à l'infini, à 1 il fait 1 tour, à 2, 2 tours, etc...

## Editeurs

Un chenillard contient aussi les éditeurs suivants :

**Direction (Sens)** - le sens dans lequel les pas sont restitués - Vers l'avant (>), vers l'arrière (<), ou aller et retour (<>).

**Attack (Attaque)** - la transition entre les pas - Snap, Slow Attack, Slow Decay or Crossfade (sec, attaque lente, disparition lente ou transfert). Cette fonction ne concerne que les circuits de traditionnels et de BRIGHTNESS des asservis.

**Colour Action** - le type de transition entre les pas pour les circuits de l'attribut COLOUR - Sec ou temporisé.

**Beamshape Action** - le type de transition entre les pas pour les circuits de l'attribut BEAMSHAPE - Sec ou temporisé.

**Position Action** - le type de transition entre les pas pour les circuits de l'attribut POSITION - Sec ou temporisé.

**Drive (Transmission)** - Le moyen de déclencher la restitution des pas quand le chenillard est envoyé (Auto, Bass, Vari, Manuel ou tempo).

**Speed (Vitesse)** - définit la vitesse de base du chenillard (entre 1 et 600 bpm).

## Effets de mouvement

Les pupitres d'asservis permettent les 4 types de mouvement suivants :

- Ellipse
- Quadrilatère
- Triangle
- Figure en 8

L'opérateur peut sélectionner un type d'effet de mouvement, puis en ajuster la taille, l'offset, la rotation et la vitesse ce qui permet une grande variété d'effets automatiques.

Les paramètres de l'effet de mouvement sont affichés dans le LCD des roues dans deux groupes de paramètres différents, ils peuvent être modifiés avec les roues.

## Ecran LCD - Mémoires

La page Mémoires sur l'écran LCD principal sert à programmer, éditer, copier, transférer, effacer, et restituer les mémoires.

Pour afficher la page Mémoires sur l'écran LCD, appuyez sur le bouton MEMORIES du pupitre. Par exemple :

```
Current:    1    s
Next:      < 2    s>
Fade Up:   <00:03.0>
Fade Down: <00:03.0>
```

Les flèches haut et bas permettent de déplacer le curseur clignotant (< >) entre les différents champs modifiables sur l'écran.

Les touches + et - permettent de modifier les données du champ indiqué par le curseur clignotant.

Les champs de la page Mémoires sont décrits dans la rubrique suivante.

Les champs LTP Fade, Colour, Beamshape et Position ne s'affichent pas pour la **Frog** car ils n'existent pas.

En mode Partiel, on ne pourra éditer le type d'action dans les champs Colour, Beamshape et Position uniquement si l'attribut en question est enregistré dans la mémoire.

Si l'attribut n'a pas été enregistré dans la mémoire, la valeur montrée est "---" et n'est pas modifiable.

## Informations de la page Mémoires

**Current** - La mémoire en cours dans le séquenceur Playback X, avec la lettre correspondant à son type (s = scène, c = chenillard).  
Note - Ce champ n'est pas modifiable.

**Next** - La mémoire à venir dans le séquenceur Playback X, avec la lettre correspondant à son type (\* = vide, s = scène, c = chenillard).

**Fade Up** - le temps de montée de la prochaine mémoire.

**Fade Down** - le temps de descente de la prochaine mémoire.

**LTP Fade** - le temps de LTP de la prochaine mémoire.

**Colour** - le type d'action pour les circuits de l'attribut Colour de la prochaine mémoire.

**Beamshape** - le type d'action pour les circuits de l'attribut Beamshape de la prochaine mémoire.

**Position** - le type d'action pour les circuits de l'attribut Position de la prochaine mémoire.

**Dwell** - le temps de maintien de la prochaine mémoire.

**Trigger** - le type de déclenchement pour la prochaine mémoire. (Go, Auto, Real Time or Timecode).

**Time** - Si le type de déclenchement est réglé sur Real Time ou sur Timecode, le moment exact auquel la mémoire sera envoyée.

Le moment est affiché en HH:MM:SS pour Real Time et en HH:MM:SS:FF pour le Timecode.

**Jump** - Le numéro de la mémoire qui arrivera à la fin de la prochaine mémoire (Next memory)

## Sélectionner une mémoire

Appuyez sur le bouton MEMORIES du pupitre pour afficher la page Mémoires sur l'écran LCD.

Sélectionnez le champ Next memory (si ce n'est pas déjà fait) avec les flèches haut et bas.

Sélectionnez la mémoire voulue avec les touches +et -.

Quand vous sélectionnez le champ Next memory dans la page Mémoires :

Si la mémoire n'est pas enregistrée, les voyants des éditeurs de chenillard sont éteints.

Si la mémoire enregistrée est une scène, les voyants des éditeurs de chenillard sont éteints.

Si la mémoire enregistrée est un chenillard, les voyants des éditeurs de chenillard indiquent les valeurs enregistrées avec cette mémoire.

## Notes

### Sélectionner une mémoire

Appuyer sur le bouton MEMORIES déplace le curseur au champ NEXT de la page Mémoires sur l'écran LCD.

Lorsque le curseur est au champ NEXT de la page Mémoires, appuyer sur les touches + et - en même temps sélectionnera la première mémoire enregistrée.

### Déclenchement SMPTE/MIDI

Les mémoires enregistrées avec des modes de déclenchement SMPTE ou MIDI seront envoyées uniquement à la réception d'un signal de timecode MIDI ou SMPTE quand la conduite est restituée sur une Frog Box.

## Programmer des mémoires

**Frog:** Toutes les mémoires sont enregistrées comme mémoires "Full". Chaque circuit traditionnel est enregistré avec un niveau. Les circuits pour lesquels l'opérateur n'a pas spécifié de niveau sont enregistrés à leur niveau de sortie actuel.

### **Fat Frog, Leap Frog and Bull Frog:**

Les mémoires peuvent être enregistrées comme mémoires "Full" ou comme mémoires "Partielles". Le mode de programmation pour le pupitre est une option à choisir dans le Set Up du pupitre (voir le chapitre pour plus de détails).

## Mémoires "Full"

Quand une scène ou un chenillard est créé, les niveaux actuels de tous les circuits traditionnels et d'asservis (s'ils existent) sont enregistrés dans la mémoire.

Quand une scène est restituée par le séquenceur ou avec un Submaster, les informations pour tous les circuits, traditionnels et d'asservis sont envoyées.

Les circuits traditionnels et les circuits de BRIGHTNESS des asservis sont mélangés sur le principe de fonctionnement HTP (le plus fort l'emporte).

Les circuits d'attribut COLOUR, BEAMSHAPE et POSITION sont gérés sur le principe de fonctionnement LTP (le dernier l'emporte).

## Mémoires Partielles

Quand une scène ou un chenillard est créé, les niveaux actuels de tous les circuits traditionnels et de BRIGHTNESS des asservis sont enregistrés dans la mémoire.

Le(s) attribut(s) LTP sélectionnés des appareils activés sont aussi enregistrés dans la mémoire.

Quand une scène est restituée par le séquenceur ou avec un Submaster, les informations pour tous les circuits traditionnels et les circuits de BRIGHTNESS des asservis ainsi que le(s) attribut(s) LTP sélectionnés des appareils activés sont envoyés sur scène.

Les circuits traditionnels et les circuits de BRIGHTNESS des asservis sont mélangés sur le principe de fonctionnement HTP (le plus fort l'emporte).

Les circuits d'attribut COLOUR, BEAMSHAPE et POSITION sont gérés sur le principe de fonctionnement LTP (le dernier l'emporte).

## Programmation de circuits de traditionnels

Les potentiomètres des préparations A et B permettent de régler les niveaux des circuits traditionnels.

Les niveaux des potentiomètres des préparations A et B sont mélangés aux niveaux de sortie résultants du séquenceur ou des Submasters sur le principe de fonctionnement HTP (le plus fort l'emporte) pour donner le niveau de sortie définitif de chaque circuit.

### Travail en mode deux préparations:

Les potentiomètres peuvent servir à programmer les circuits traditionnels de 1 à 24 (1-48 on Bull Frog).

Les circuits 25-48 (49-96 pour la Bull Frog) restent à zéro.

### Travail en mode étendu:

Les potentiomètres de la préparation A peuvent servir à programmer les circuits traditionnels de 1 à 24 (1-48 on Bull Frog). Les potentiomètres de la préparation B peuvent servir à programmer les circuits traditionnels de 25 à 48 (49-96 on Bull Frog).

## Programmation des asservis

Les appareils asservis sont programmés en ajustant le niveau du paramètre avec la roue adéquate, après avoir sélectionné la(les) machine(s) et l'attribut voulu.

## Sélection des appareils

Les boutons de Sélection d'Asservi permettent de sélectionner ou désélectionner les machines pour les contrôler et les programmer.

Chaque bouton de Sélection d'Asservi contient deux voyants. Le voyant jaune est allumé lorsque l'appareil est assigné. Le voyant rouge est allumé lorsque l'appareil est sélectionné. N'importe quelle combinaison d'appareils peut être sélectionnée et programmée.

Il est possible de combiner entre eux et de programmer en même temps n'importe quel types d'appareils.

## Sélection d'un appareil individuel

Les appareils individuels peuvent être sélectionnés avec les boutons de Sélection d'Asservi. Le dernier appareil sélectionné est considéré comme l'appareil de référence.

## Sélection d'un ensemble d'appareils

Pour sélectionner un groupe de machines consécutives en une seule fois, appuyez et maintenez le bouton de Sélection d'Asservi correspondant à la première machine du groupe puis appuyez sur le bouton de Sélection d'Asservi de la dernière machine du groupe.

Par exemple - appuyez et maintenez le bouton de Sélection d'Asservi 1 puis appuyez sur le bouton de Sélection d'Asservi 10. Toutes les machines entre 1 et 10 compris seront sélectionnées.

## L'appareil de référence

L'écran LCD des ROUES peut montrer un maximum de trois paramètres pour une machine à la fois.

Un des appareils sélectionné est considéré comme l'appareil de référence. C'est le dernier appareil sélectionné qui est considéré comme l'appareil de référence, et le voyant rouge de son BOUTON de SELECTION clignote lentement pour le signaler.

Les paramètres d'asservi affichés dans l'écran LCD de ROUE pour l'attribut actuellement sélectionné, ainsi que le groupe de roue sont rattachés à "l'appareil de référence".



## Activer les appareils

Si le pupitre est configuré en mode PARTIEL, il est nécessaire d'activer les appareils que vous souhaitez enregistrer dans les mémoires.

Le voyant jaune du bouton de Sélection d'Asservi d'un appareil "activé" clignote.

L'activation des appareils s'applique uniquement aux paramètres LTP (couleur, beamshape et position). Les paramètres BRIGHTNESS des appareils sont toujours enregistrés, que la machine soit activée ou pas.

## Activation manuelle

Pour activer manuellement un appareil, appuyez et maintenez le bouton de Sélection d'Asservi correspondant environ 1 seconde. Le voyant jaune du bouton de Sélection d'Asservi se met à clignoter dès que la machine est activée.

Pour désactiver un appareil activé, appuyez et maintenez le bouton de Sélection d'Asservi correspondant environ 1 seconde. Le voyant jaune du bouton de Sélection d'Asservi s'arrête de clignoter dès que la machine est désactivée.

## Activation d'un ensemble d'appareils

Pour activer un groupe de machines consécutives en une seule fois, appuyez et maintenez le bouton de Sélection d'Asservi correspondant à la première machine du groupe puis appuyez sur le bouton de Sélection d'Asservi de la dernière machine du groupe.

Par exemple - appuyez et maintenez le bouton de Sélection d'Asservi 1 puis appuyez sur le bouton de Sélection d'Asservi 6. Toutes les machines entre 1 et 6 compris seront activées.

## Activation automatique

Si une machine est sélectionnée (le voyant rouge de son bouton de Sélection d'Asservi est allumé), le simple fait d'ajuster un des paramètres LTP à l'aide des roues, du bouton HOME, du bouton FROG ou en rappelant une palette, activera automatiquement l'appareil.

## Sélection d'un attribut

Dès qu'un (ou plusieurs) appareil(s) a(ont) été sélectionné(s), l'attribut voulu peut être sélectionné grâce aux boutons de Sélection d'Attribut (BRIGHTNESS, COLOUR, BEAMSHAPE, POSITION).

Les boutons de Sélection d'Attribut sont mutuellement exclusifs. Le voyant rouge du bouton indique quel attribut est actuellement sélectionné.

## Roues de contrôle et LCD

Quand un ou plusieurs appareils et attribut ont été sélectionnés, les paramètres d'asservis correspondant sont assignés aux trois roues de contrôle.

Les noms des paramètres d'asservis ainsi que leur valeur courante sont affichés sur l'écran LCD des roues.

Si il y a plus de paramètres pour l'attribut en question de la machine sélectionnée, la LED rouge du bouton WHEEL GROUP est allumée. Appuyer sur le bouton WHEEL GROUP permettra alors de passer d'un groupe de paramètres à un autre.

Sur l'écran LCD, les valeurs du paramètre BRIGHTNESS sont affichées en pourcentage (0% - 100%); les valeurs des paramètres Colour, Beamshape et Position sont affichées en valeurs DMX (0-255).

Si un paramètre d'asservis est 16 bit (utilisant 2 canaux DMX), la valeur DMX est affichée avec deux valeurs séparées, la première étant le bit le plus significatif (valeur grossière) et la seconde le bit le moins significatif (valeur fine).

Le paramètre de Brightness (intensité ou dimmer) est toujours assigné à la roue de l'index.

Les paramètres Colour et Beamshape sont assignés aux groupes de roues et aux roues en fonction des types d'appareils.

Pour la Position, le PAN est toujours assigné à la "roue du pouce" et le TILT à la roue de l'index.

Les paramètres d'effet mouvement sont affichés comme des paramètres de Position additionnels (voir plus loin pour plus de détails).

## Contrôle de l'intensité (Brightness)

Chaque machine assignée ne peut avoir qu'un seul paramètre de BRIGHTNESS (généralement appelé dimmer ou intensité).

Les paramètres de BRIGHTNESS sont réglés avec les roues de contrôle. Cela crée un niveau de potentiomètre virtuel pour chaque machine.

Le niveau de potentiomètre virtuel de chaque machine est affiché dans la section PSI de l'écran (voir paragraphe).

Les niveaux d'intensité des appareils, définis par ces potentiomètres virtuels sont mélangés sur le principe de fonctionnement HTP (le plus fort l'emporte) aux autres niveaux d'intensité des appareils venant du séquenceur ou de Submasters.

Néanmoins pour s'assurer que seules les intensités des appareils enregistrés sont envoyées sur scène avec le séquenceur ou les submasters, tous les potentiomètres virtuels devront être à zéro avant de commencer le spectacle.

## Programmation de plusieurs appareils en même temps

N'importe quelle combinaison d'appareils assignés peut être sélectionnée en même temps.

Si plus d'un appareil est sélectionné, le LCD des Roues affichera les informations de paramètre pour l'appareil de référence seulement.

Si les machines sélectionnées sont du même type, tourner les roues de contrôle modifiera les mêmes paramètres pour toutes les machines sélectionnées.

Par contre, si les machines sélectionnées sont de type différent les règles suivantes vont s'appliquer :

Les roues contrôleront les paramètres d'asservis affichés dans le LCD des roues pour la machine de référence (et toute machine du même type), et elles contrôleront aussi les paramètres concordants (si possible) pour les machines de type différent.

Le paramètre concordant est défini comme étant le paramètre qui va apparaître pour la même roue, dans le même groupe de paramètres, pour l'attribut sélectionné.

Notez qu'avec les attributs COLOUR et BEAMSHAPE en particulier, les paramètres correspondants pour des machines de type différent peuvent avoir des fonctions totalement différentes pour les machines elles mêmes.

Par exemple - BEAMSHAPE Groupe 1, Roue 1 peut être une roue de Gobo pour un appareil, un Shutter/strobe pour un autre, un Focus pour un troisième, etc.

Quand plusieurs appareils sont sélectionnés en même temps, régler un paramètre d'asservis avec une roue de contrôle peut donner des valeurs de paramètres différentes suivant le type de Mode d'Édition de Machine sélectionné.

## Modes d'Édition de Machine

Le pupitre propose différents modes d'édition d'appareils que l'on peut sélectionner sur le panneau avant et qui s'appliquent quand on édite les paramètres de plusieurs machines en même temps.

### Absolute Mode

Quand on règle un paramètre avec une roue, la valeur de paramètre donnée est la même valeur DMX pour toutes les machines sélectionnées (valeur absolue).

### Relative Mode

Quand on règle un paramètre avec une roue, la différence de valeur de paramètre donnée est appliquée à toutes les machines sélectionnées (valeur relative).

### Fan-First Mode (Eventail par la première machine)

Quand on règle un paramètre avec une roue, la valeur de paramètre donnée à toutes les machines sélectionnées varie proportionnellement et la première machine ne varie pas.

### Fan-Middle Mode (Eventail par la machine centrale)

Quand on règle un paramètre avec une roue, la valeur de paramètre donnée à toutes les machines sélectionnées varie proportionnellement et la machine du milieu ne varie pas.

### Fan-Last Mode (Eventail par la dernière machine)

Quand on règle un paramètre avec une roue, la valeur de paramètre donnée à toutes les machines sélectionnées varie proportionnellement et la dernière machine ne varie pas.

## Modes d'édition par défaut

Chacun des quatre attributs a son mode d'édition par défaut :

Brightness	Absolute
Colour	Absolute
Beamshape	Absolute
Position	Relative

## Changer le Mode d'Édition de Machine

Pour changer temporairement le Mode d'Édition de Machine pour un attribut:

Appuyez sur le bouton de sélection d'attribut (BRIGHTNESS, COLOUR, BEAMSHAPE ou POSITION) et maintenez le enfoncé.

L'écran LCD va changer pour montrer le mode d'édition actuel pour l'attribut (Absolute, Relative, Fan-First, Fan-Middle, Fan-Last).

Utilisez la roue de l'index pour choisir le mode d'édition voulu. Le mode choisi est affiché sur le LCD des roues ainsi que dans la section PSI du moniteur.

Relâchez le bouton d'attribut. Le LCD des roues revient à son affichage normal.

### Note

#### Modes d'Édition de Machine

A l'enregistrement d'une mémoire, le Mode d'Édition de Machine retourne à son mode défaut pour chaque attribut lorsque l' on appuie sur le bouton PROGRAM.

A l'édition d'une mémoire, le Mode d'Édition de Machine retourne à son mode défaut pour chaque attribut quand on sort du mode EDIT.

## Effets de Mouvement

Les effets de Mouvement peuvent être utilisés avec n'importe quelle machine qui possède les deux paramètres PAN et TILT.

L'effet de Mouvement est défini par 6 paramètres au total (Effect, Size X, Size Y, Offset, Rotation and Speed).

Ces paramètres permettent de créer une grande variété d'effets (cercles, carrés, diamants, lignes, etc.)

Les paramètres de l'effet de Mouvement apparaissent sous la forme de deux groupes de paramètres supplémentaires dans l'attribut POSITION.

Pour créer un effet de mouvement sur un appareil :

Sélectionner l'appareil requis et l'attribut POSITION.

Régler le PAN et le TILT de la position de départ avec les roues de contrôle.

Appuyer sur le bouton WHEEL GROUP pour se caler sur le premier groupe de trois paramètres d'effet de Mouvement.

Sélectionner l'effet de mouvement avec la Roue du pouce, puis ajuster les paramètres "Size X" et "Size Y" avec les autres roues.

Appuyer sur le bouton WHEEL GROUP pour se caler sur le deuxième groupe de trois paramètres d'effet de Mouvement.

Ajuster l'Offset, la Rotation et la Vitesse avec les Roues de contrôle.

## La fonction HOME

Le bouton HOME est un moyen rapide de remettre tous les paramètres du(des) appareils sélectionnés à leur valeur Home (Brightness à 100%, couleur en blanc, pas de gobo ni d'effets, shutter ouvert, PAN et TILT en position médiane).

Il est aussi possible de mettre tous les paramètres d'un seul Attribut à leur valeur Home :

Sélectionner le(les) appareil(s) requis.

Appuyez sur un bouton d'ATTRIBUT (BRIGHTNESS, COLOUR, BEAMSHAPE, ou POSITION) et maintenez le enfoncé.

Appuyez sur le bouton HOME.

## Copier des données d'appareil

Les données d'un paramètre pour un attribut en particulier peuvent être copiées d'un appareil vers un autre de la manière suivante:

Réglez les valeurs des paramètres de la machine "source" comme d'habitude.

Sélectionnez le(les) appareil(s) "cibles".

Appuyez sur un bouton d'ATTRIBUT (BRIGHTNESS, COLOUR, BEAMSHAPE, ou POSITION) et maintenez le enfoncé.

Appuyez sur le bouton correspondant à la machine "source".

Relâchez le bouton d'ATTRIBUT.

## Programmation d'une scène

Mettez le général du séquenceur à zéro et le potentiomètre du GRAND MASTER à 100%.

Sélectionnez une mémoire vide.

Envoyez les circuits traditionnels avec les potentiomètres des préparations A ou B.

Donnez les valeurs de votre choix aux paramètres des appareils asservis.

Ajoutez des effets de Mouvement aux appareils si vous le souhaitez.

Si vous programmez une mémoire partielle, vérifiez que les machines que vous souhaitez enregistrer dans la mémoire sont bien activées.

Si vous programmez un mémoire partielle, appuyez et maintenez appuyées les touches des attributs requis.

Appuyez sur le bouton PROGRAM pour enregistrer l'état actuel dans la mémoire.

L'astérisque "\*" situé près du numéro de mémoire dans l'afficheur LCD est remplacé par un "s" pour indiquer que le mémoire est enregistré.

La mémoire enregistrée est automatiquement envoyée sur scène (Current) et la mémoire suivante est préparée (si l'option "incrémentation automatique" a été sélectionnée dans le Set Up).

## Notes - Mémoires Partielles

*Les niveaux de sorties des circuits traditionnels et des paramètres BRIGHTNESS des appareils sont toujours enregistrés que la machine soit activée ou pas.*

*Pour enregistrer uniquement les niveaux des paramètres BRIGHTNESS des appareils, toutes les machines doivent être désactivées avant d'appuyer sur la touche PROGRAM.*

*Pour enregistrer tous les attributs LTP des machines activées (COLOUR, BEAMSHAPE, ou POSITION) appuyez simplement sur la touche PROGRAM.*

## Programmation d'un chenillard

Mettez le général du séquenceur à zéro et le potentiomètre du GRAND MASTER à 100%.

Sélectionnez une mémoire vide.

Appuyez et maintenez appuyé le bouton MEMORY TYPE pendant 1 seconde pour changer le type de mémoire en Chase (comme indiqué par la LED rouge juste à côté du bouton).

Le LCD change et montre la mémoire actuelle et le numéro de pas à venir comme suit :

```
Memory: 10
Step: <1*>
(Set Modifiers)
[Finish]
```

Envoyez les circuits traditionnels avec les potentiomètres des préparations A ou B.

Donnez les valeurs de votre choix aux paramètres des appareils asservis (si il y en a).

Ajoutez des effets de Mouvement aux appareils si vous le souhaitez.

Si vous programmez une mémoire partielle, appuyez et maintenez appuyées les touches des attributs requis.

Si vous programmez une mémoire partielle, appuyez et maintenez appuyées les touches des attributs requis.

Appuyez sur le bouton PROGRAM pour enregistrer l'état actuel dans le premier pas du chenillard.

Le pas suivant est automatiquement préparé. Le LCD change et montre le numéro de pas (vide) à venir :

```
Memory: 10
Step: <2*>
(Set Modifiers)
[Finish]
```

Envoyez les circuits traditionnels et donnez les valeurs de votre choix aux paramètres des appareils asservis comme pour le premier pas.

Appuyez sur le bouton PROGRAM pour enregistrer l'état actuel dans le pas actuel du chenillard.

Répétez cette procédure jusqu'à ce que tous les pas soient enregistrés.

Appuyez sur la touche "flèche vers le bas" pour vous déplacer jusqu'au champ Col Action.(voir note). Choisissez entre Snap et Fade.

Appuyez sur la touche "flèche vers le bas" pour vous déplacer jusqu'au champ B/S Action.(voir note). Choisissez entre Snap et Fade.

Appuyez sur la touche "flèche vers le bas" pour vous déplacer jusqu'au champ Pos Action.(voir note). Choisissez entre Snap et Fade.

Appuyez sur la touche "flèche vers le bas" pour vous déplacer jusqu'au champ Shots.(voir note). Déterminez la valeur souhaitée.

Appuyez sur la touche "flèche vers le bas" pour déplacer le curseur clignotant sur le champ Set Modifiers.

Assurez vous que le potentiomètre MASTER PLAYBACK X est à 100%.

Le chenillard est maintenant restitué en sortie avec les réglages que l'on vient d'établir. Les numéros de pas changent en même temps que les sorties.

```
Memory: 10
Step: <12>
(Set Modifiers)
[Finish]
```

Avec les boutons dédiés, ajustez Direction, Attack and Drive. Les LEDs rouges à côté de chaque bouton d'éditeur indiquent l'état actuel (cf Note).

Modifiez la vitesse avec le contrôleur SPEED.

Appuyez sur la touche "flèche vers le bas" pour déplacer le curseur sur le champ Finish.

Utilisez la touche ENTER pour retourner à l'affichage des Mémoires.

L'astérisque '\*' situé près du numéro de mémoire dans l'afficheur LCD est remplacé par un "c" pour indiquer que la mémoire enregistrée est un chenillard.

Le chenillard enregistré est automatiquement envoyé sur scène (Current). La mémoire suivante est préparée (si l'option "incrémentation automatique" a été sélectionnée dans le Set Up).

## Notes

### Programmation des chenillards

*Le chenillard est aussi restitué en sortie quand le curseur est sur les champs Col Action, B/S Action, Pos Action ou Shots.*

*Pour éditer un chenillard LIVE, le potentiomètre MASTER PLAYBACK X doit être à 100%.*

*Dans une mémoire de chenillard en mode partiel, les machines activées et leurs attributs fonctionnent dans tous les pas.*

### Beat Drive

*Les deux LED BASS et MAN allumées en même temps indiquent que la fonction "Beat" est sélectionnée.*

*Quand vous programmez un chenillard, réglez l'éditeur Drive sur Beat, puis donnez le tempo relatif à la vitesse voulue en tapant sur le bouton STEP au niveau du séquenceur PLAYBACK X.*

## Modification de mémoires (scènes)

Dans cette section, nous verrons comment éditer des scènes enregistrées.

La mémoire peut être soit entièrement réenregistrée, soit modifiée uniquement pour certains circuits individuels ou certains appareils asservis et ce en aveugle ou sur scène.

Les temps de montée et de descente, les temps LTP, et les actions LTP (quand c'est possible), le temps de maintien et le mode de déclenchement peuvent être changés dans la page Mémoires.

## Réenregistrement d'un scène

Sélectionnez une mémoire existante.

Envoyez les circuits traditionnels avec les potentiomètres des préparations A ou B.

Modifiez les paramètres des asservis, si nécessaire.

Ajoutez ou modifiez un(des) effet(s) de mouvement si vous le souhaitez.

Si vous êtes en mode Partiel, vérifiez que toutes les machines concernées sont activées.

Si vous programmez en mode Partiel, appuyez et maintenez appuyé le(s) bouton(s) de(s) attribut(s) souhaité(s).

Appuyez sur le bouton PROGRAM pour enregistrer les niveaux actuels dans la mémoire. Un message d'alerte s'inscrit sur l'afficheur LCD :

```
***** WARNING *****
Memory is programmed
Overwrite memory
[YES] {NO}
```

Appuyez sur ENTER pour choisir l'option YES. La mémoire est réenregistrée avec les niveaux actuels.

Sinon, sélectionnez l'option NO et appuyez sur ENTER. Le contenu de la mémoire reste intacte.

## Edition des informations relatives aux circuits "Live"

Sélectionnez une mémoire existante.

Appuyez sur le bouton EDIT. La LED du bouton EDIT s'allume, et le contenu de la mémoire sélectionnée est envoyé sur scène.

Les sorties issues des potentiomètres de préparations, ainsi que celles de la mémoire en cours sont retirées de scène. Toutes les sorties provenant des submasters restent sur scène (mélangées aux sorties de la mémoire éditée de façon normale).

L'afficheur LCD est modifié comme suit, par exemple :

```
Edit Memory: 23
Channel Level (%)
1 < 50>
2 <100> v
```

Les circuits traditionnels peuvent dès lors être modifiés séparément comme suit :

Utilisez le bouton SHIFT pour sélectionner le bon ensemble de circuits (1 à 24/25 à 48).

Appuyez et maintenez appuyé le bouton FLASH du circuit à éditer.

Sur l'afficheur LCD, le curseur se déplace sur le circuit sélectionné. Par exemple - channel 23:

```
Edit Memory: 23
Channel Level (%)
23 <100> ^
24 < 75> v
```

Récupérez le niveau existant en amenant le potentiomètre du circuit au niveau programmé (indiqué sur l'afficheur). Le potentiomètre contrôle dès lors le niveau de sortie du circuit.

Réglez le niveau du circuit avec le potentiomètre. Le niveau actuel est affiché dans le LCD.

Relâchez le bouton FLASH pour sauvegarder la nouvelle intensité du circuit dans la mémoire.

Répétez la procédure précédente pour chaque circuit de traditionnels que vous désirez modifier.

Ajoutez ou modifiez un(des) effet(s) de mouvement si vous le souhaitez.

Appuyez sur le bouton EDIT pour sortir du mode Edit.

Mode "Full" - le message d'alerte suivant est affiché sur le LCD :

```
***** WARNING *****
Data modified
Save Changes
{Yes} {No}
```

Choisissez l'option Yes ou No puis appuyez sur ENTER.

Mode Partiel - le message d'alerte suivant est affiché sur le LCD :

```
*** DATA MODIFIED ***
Attributes recorded:
C{Yes} B{ No} P{ No}
Save ? {Yes} {No}
```

Pour sauvegarder les modifications - utilisez les touches "flèche vers le bas", "flèche vers le haut" et les touches + et -, ou les boutons d'attributs pour changer la sélection d'attributs si nécessaire. Validez avec ENTER.

La mémoire modifiée devient la mémoire actuelle. Toutes les sorties des potentiomètres de préparation reviennent à leurs valeurs précédentes.

## Edition des informations relatives aux circuits "en Aveugle"

Sélectionnez une mémoire existante.

Appuyez sur le bouton PREVIEW. La LED du bouton EDIT s'allume.

Appuyez sur le bouton EDIT. La LED du bouton EDIT s'allume.

Modifiez les circuits traditionnels et les paramètres d'asservis comme vous le souhaitez (cf Edition des informations relatives aux circuits "Live").

Appuyez sur le bouton EDIT pour sortir du mode d'édition en aveugle.

## Edition des temps de transfert, etc.

Sélectionnez une mémoire existante.

Utilisez les touches "flèche vers le bas", "flèche vers le haut" pour choisir le champ du temps de transfert voulu dans la page Mémoires.

```
Current: 1 s
Next: < 2 s>
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down: <00:03.0>
```

Utilisez les touches + et - pour changer le temps de transfert.

Utilisez les touches "flèche vers le bas", "flèche vers le haut" pour choisir le champ du temps de LTP ou l'une des actions (Colour, Beamshape ou Position). Utilisez les touches + et - pour rentrer la nouvelle valeur.

Utilisez les touches "flèche vers le bas", "flèche vers le haut" pour choisir le champ du temps de maintien ou le mode de déclenchement. Utilisez les touches + et - pour rentrer la nouvelle valeur.

## Edition des chenillards

Dans cette section, nous verrons comment éditer des chenillards enregistrés.

L'édition d'un chenillard comprend deux niveaux différents :

le premier niveau permet d'insérer, de réenregistrer ou d'effacer un(des) pas ainsi que de modifier les éditeurs (Direction, Attack, Drive, Speed)

le second niveau permet d'éditer les circuits d'un pas précis.

## Pour entrer en mode "Live"

Sélectionnez un chenillard existant.

Appuyez sur le bouton EDIT. La LED du bouton EDIT s'allume.

Le premier PAS du chenillard sélectionné est envoyé sur scène (assurez vous que le potentiomètre MASTER PLAYBACK X est à 100%).

Toutes les sorties issues de la mémoire en cours du Playback X sont retirées de scène.

Les sorties issues des potentiomètres de préparation, ainsi que celles provenant des submasters restent sur scène (mélangées aux sorties de la mémoire éditée de façon normale). Par conséquent, pour être certain que seul le chenillard sélectionné est envoyé, mieux vaut mettre les potentiomètres de préparation et les submasters à zéro. L'écran LCD principal affiche :

```
Edit Memory: 23
Step: <1>
(Set Modifiers)
[Finish]
```

Utilisez les touches + et - pour sélectionner le pas de votre choix. Le pas en question est envoyé sur scène.

## Pour entrer en mode "Aveugle"

Sélectionnez un chenillard existant.

Appuyez sur le bouton PREVIEW.

Appuyez sur le bouton EDIT.

L'écran LCD principal affiche :

```
Edit Blind Mem:123
Step: < 1 >
Col Action: <Snap>
B/S Action: <Snap> v
```

## Insertion d'un pas

Sélectionnez un chenillard existant et passer en mode Edit (voir précédemment).

Utilisez les touches + et - pour sélectionner le pas qui précédera celui que vous allez insérer. Par exemple, pour insérer un pas après le pas 4, sélectionnez le pas 4 :

```
Edit Memory: 23
Step: <4>
(Set Modifiers)
[Finish]
```

Appuyez sur le bouton INSERT. Un nouveau pas vide est inséré après le pas actuel. L'écran LCD principal affiche le nouveau pas:

```
Edit Memory: 23
Step: <5*>
(Set Modifiers)
[Finish]
```

Envoyez les circuits traditionnels de la même façon que pour enregistrer un pas dans un nouveau chenillard (se référer au chapitre en question).

Modifiez les paramètres des asservis, si nécessaire.

Ajoutez ou modifiez un(des) effet(s) de mouvement si vous le souhaitez.

Appuyez sur le bouton PROGRAM pour sauvegarder les informations.

L'astérisque "\*" disparaît, indiquant par là que le PAS est dorénavant enregistré. Tous les pas du chenillard existants sont renumérotés en conséquence.

## Notes

### Mémoires Partielles

Quand vous entrez dans le mode Edit, les LED jaunes indiquent quelles machines sont enregistrées (activées) dans la mémoire.

### Insertion de Pas

Le bouton INSERT ne peut être utilisé que pour insérer un nouveau pas après le pas actuel.

Si une tentative est faite pour insérer un pas dans un chenillard dont le nombre de pas maximum est déjà atteint, un message d'erreur est affiché sur le LCD.



## Edition des informations relatives aux circuits

Sélectionnez un chenillard existant et passer en mode Edit (voir précédemment).

Utilisez les touches + et - pour sélectionner le pas à éditer.

Appuyez sur le bouton EDIT. La LED du bouton EDIT s'allume et l'afficheur LCD montre ce qui suit :

```
Edit Step: 1
Channel Level (%)
1          < 50>
2          <100> v
```

Les circuits traditionnels peuvent être maintenant édités de la manière suivante :

Utilisez le bouton SHIFT pour sélectionner le bon ensemble de circuits (1 à 24/25 à 48).

Appuyez et maintenez appuyé le bouton FLASH du circuit à éditer.

Sur l'afficheur LCD, le curseur se déplace sur le circuit sélectionné.

Récupérez le niveau existant en amenant le potentiomètre du circuit au niveau programmé (indiqué sur l'afficheur).

Réglez le niveau du circuit avec le potentiomètre. Le niveau actuel est affiché dans le LCD.

Relâchez le bouton FLASH pour sauvegarder la nouvelle intensité du circuit dans la mémoire.

Modifiez les valeurs des paramètres d'asservis et le(les) effet(s) de mouvement.

Appuyez sur le bouton EDIT pour sortir du mode Edition de circuit.

Mode "Full"- l'afficheur LCD montre :

```
***** WARNING *****
Data modified
Save Changes ?
{Yes} {No}
```

Choisissez l'option Yes ou No puis appuyez sur ENTER.

Mode Partiel- l'afficheur LCD montre :

```
*** DATA MODIFIED **
Attributes recorded:
C{Yes} B{ No} P{ No}
Save ? {Yes} {No}
```

Pour sauvegarder les modifications - utilisez les touches "flèche vers le bas", "flèche vers le haut" et les touches + et -, ou les boutons d'attributs pour changer la sélection d'attributs si nécessaire. Validez avec ENTER.

La LED du bouton EDIT se met à clignoter et l'afficheur LCD revient au Pas de mémoire.

## Réenregistrer un Pas

Sélectionnez un chenillard existant et passer en mode Edit (voir précédemment).

Utilisez les touches + et - pour sélectionner le pas à réenregistrer.

Utilisez les potentiomètres de préparation pour régler les niveaux des circuits traditionnels.

Réglez les valeurs pour les asservis.

Si vous êtes en mode Partiel, vérifiez que toutes les machines concernées sont activées.

Si vous programmez en mode Partiel, appuyez et maintenez appuyé le(s) bouton(s) de(s) attribut(s) souhaité(s).

Appuyez sur le bouton PROGRAM pour enregistrer les niveaux actuels dans le pas. Un message d'alerte s'inscrit sur l'afficheur LCD :

```
***** WARNING *****
Step is programmed
overwrite step ?
[YES] {NO}
```

Appuyez sur ENTER pour choisir l'option YES. Le pas est réenregistré avec les niveaux actuels.

Sinon, sélectionnez l'option NO et appuyez sur ENTER. Le contenu du pas reste intact.

## Effacer un Pas

Sélectionnez un chenillard existant et passer en mode Edit (voir précédemment).

Utilisez les touches + et - pour sélectionner le pas à effacer. Par exemple pour effacer le pas 4, sélectionnez le pas 4 comme ci dessous :

```
Edit Memory: 23
Step: <4>
(Set Modifiers)
[Finish]
```

Appuyez et gardez appuyé le bouton CLEAR pendant 1 seconde. Le pas sélectionné sera effacé du chenillard. Tous les pas du chenillard existants après le pas qui vient d'être effacé seront renumérotés en conséquence.

l'afficheur LCD montre le numéro du pas précédent, sauf si c'est le pas 1 qui a été effacé.

## Changer les Editeurs

Sélectionnez un chenillard existant et passer en mode Edit (voir précédemment).

Utilisez la touche "flèche vers le bas" pour aller au champ Col Action. Utilisez les touches + et - pour choisir entre Snap ou Fade.

Utilisez la touche "flèche vers le bas" pour aller au champ B/S Action. Utilisez les touches + et - pour choisir entre Snap ou Fade.

Utilisez la touche "flèche vers le bas" pour aller au champ Pos Action. Utilisez les touches + et - pour choisir entre Snap ou Fade.

Utilisez la touche "flèche vers le bas" pour aller au champ Shots. Utilisez les touches + et - pour choisir le nombre de "tours".

Utilisez la touche "flèche vers le bas" pour aller au champ Set Modifiers.

Le chenillard est envoyé sur scène (en cas d'édition en mode LIVE). Le numéro de Pas, ligne 2 de l'afficheur change en même temps que les sorties.

```
Edit Memory: 23
Step: < 1 >
(Set Modifiers)
[Finish]
```

Choisissez le type de Direction, d'Attack, et de Drive avec les boutons adéquats.

Pour changer la vitesse, commencez par caler la vitesse sur la vitesse programmée en utilisant le contrôleur SPEED (la LED rouge s'arrête de clignoter et reste allumée).

Une fois que vous avez atteint la vitesse actuelle, réglez le contrôleur SPEED sur la nouvelle vitesse.

## Sortir du mode d'édition

Pour sortir du mode Edit, utilisez la touche "flèche vers le bas" pour déplacer le curseur sur Finish.

```
Edit Memory: 23
Step: < 1 >
(Set Modifiers)
[Finish]
```

Appuyez sur le bouton ENTER. La LED du bouton EDIT s'arrête de clignoter.

Si vous éditiez en Aveugle - appuyez sur le bouton PREVIEW.

L'afficheur LCD retourne à la page Mémoires, et la mémoire éditée devient la mémoire Actuelle.

## Edition des temps de transfert, etc.

Sélectionnez un chenillard existant.

Utilisez les touches "flèche vers le bas", "flèche vers le haut" pour choisir le champ du temps de transfert voulu dans la page Mémoires.

```
Current: 1 s
Next: < 2 s>
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down: <00:03.0>v
```

Utilisez les touches + et - pour changer le temps de transfert.

Utilisez les touches "flèche vers le bas", "flèche vers le haut" pour choisir le champ du temps de LTP ou l'une des actions (Colour, Beamshape ou Position).

Utilisez les touches + et - pour rentrer la nouvelle valeur.

Utilisez les touches "flèche vers le bas", "flèche vers le haut" pour choisir le champ du temps de maintien (Dwell Time) ou le mode de déclenchement (Trigger).

Utilisez les touches + et - pour rentrer la nouvelle valeur.

## Changer le type de mémoire

Il est possible de passer d'un chenillard à une scène ou inversement d'une scène à un chenillard.

Sélectionnez une mémoire enregistrée, appuyez et maintenez appuyé le bouton MEMORY TYPE pendant environ 1 seconde.

Quand on passe d'une scène à un chenillard, les intensités des circuits traditionnels et des asservis sont copiées dans le pas 1 du chenillard. Les éditeurs du chenillard sont mis à leur valeur par défaut (Forwards, Snap, Auto, 60bpm).

Quand on passe d'un chenillard à une scène: les intensités des circuits traditionnels et des asservis du premier pas sont copiées dans la scène. Les autres pas du chenillard sont perdus.

### Note

#### Modifier les éditeurs de chenillard

*Quand un chenillard est restitué sur scène et que vous changez les éditeurs, le potentiomètre de MASTER Playback X doit être à 100%.*

*La LED rouge à côté du contrôleur de VITESSE permet de savoir si le contrôleur est calé en dessous, au dessus ou sur la vitesse de chenillard programmée :*

*Clignotement lent - en dessous de la vitesse programmée.*

*LED fixe - à la vitesse programmée.*

*Clignotement rapide - au dessus de la vitesse programmée.*

## Sauts (Jumps) dans la séquence Mémoire

La fonction "Jump" permet de passer facilement à une mémoire spécifique une fois que le transfert de la mémoire en cours est achevé.

L'information relative à la fonction "Jump" est affichée dans la page Mémoires à la fois sur le LCD et sur le moniteur externe (si le pupitre en est pourvu).

## Programmer un saut (Jump)

Sélectionnez la mémoire qui sera le point de départ du saut (Jump).

Utilisez les touches "flèche vers le bas" ou "flèche vers le haut" pour choisir le champ Jump.

Utilisez les touches + et - pour entrer le numéro de la mémoire vers laquelle le saut doit s'effectuer.

## Editer un saut (Jump)

Sélectionnez la mémoire qui sera le point de départ du saut (Jump).

Utilisez les touches "flèche vers le bas" ou "flèche vers le haut" pour choisir le champ Jump.

Utilisez les touches + et - pour entrer un numéro de mémoire différent.

## Effacer un saut (Jump)

Sélectionnez la mémoire qui sera le point de départ du saut (Jump).

Utilisez les touches "flèche vers le bas" ou "flèche vers le haut" pour choisir le champ Jump.

Utilisez les touches + et - pour mettre le champ Jump sur None

## Insertion de Mémoires

Le pupitre permet d'insérer jusqu'à 9 mémoires "point" entre deux numéros de mémoire pleins (ex. mémoires 3.1, 3.2 ... 3.9 entre les mémoires 3 et 4).

Les mémoires sont insérées une par une, et seulement après la mémoire sélectionnée.

## Insérer une mémoire

Sélectionnez une mémoire dans la page Mémoires

Appuyez sur le bouton INSERT.

L'écran Insert Memory est affiché sur le LCD. Le numéro par défaut est le prochain numéro d'insertion de mémoire le plus élevé.

```
*** Insert Memory **
Number : < 1.1>

[OK]    {CANCEL}
```

Utilisez les touches + et - pour choisir un autre numéro si nécessaire.

Appuyez sur le bouton ENTER. Le LCD revient à la page Mémoires, montrant la prochaine mémoire libre qui est du coup une mémoire "point" :

```
Current:    2    s
Next:      < 1.1 *>
Fade Up:   <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>v
```

La nouvelle mémoire "point" peut alors être enregistrée normalement.

Pour insérer une autre mémoire, par exemple entre 1.1 and 2, sélectionnez la mémoire 1.1 et appuyez sur le bouton INSERT. Répétez ensuite la procédure vue précédemment.

## Notes

### Sauts (Jumps) dans la séquence

Les sauts (Jumps) peuvent servir à répéter une partie de la séquence, ou à omettre une partie de la séquence.

La mémoire zéro ne peut être prise comme point de départ d'un saut.

### Insertion de mémoires

Il est impossible d'insérer une mémoire entre un numéro plein et son premier numéro d'insertion (ex. 1 et 1.1), entre deux mémoires "point" consécutives (ex. 1.1 et 1.2), ou entre la dernière mémoire point et la mémoire qui suit (ex. 1.9 and 2).

Un message d'erreur est affiché sur le LCD si l'un de ces cas de figure se produit.

Dans la page Mémoire, quand on utilise les touches + et - pour sélectionner la mémoire suivante (Next Memory), seules les mémoires "point" enregistrées sont affichées.

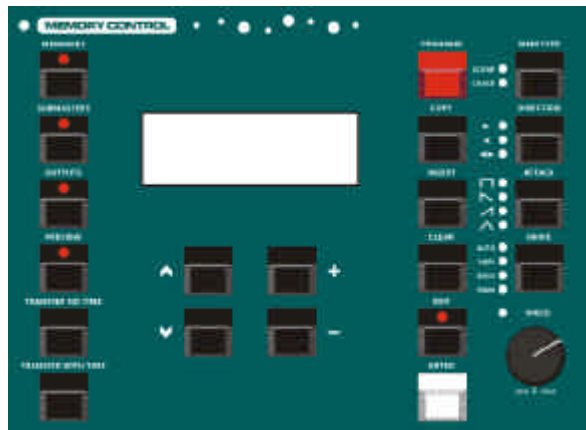


Figure 4 - 2: Boutons de commande de Mémoire

## Copier des mémoires

Le bouton COPY permet de copier une mémoire complète d'un endroit vers un autre.

La fonction proposée (Copie de ou Copie vers) dépend du statut de la mémoire sélectionnée comme décrit plus bas. S'il n'y a pas de mémoire à copier, un message d'alerte s'affiche sur le LCD.

## Copier vers une mémoire

Sélectionnez une mémoire vide (mémoire cible).

Appuyez sur le bouton COPY. L'écran LCD affiche maintenant :

```
Copy Memory
From:  <1>
To:    <n*>
[OK] {Cancel}
```

Utilisez les touches + et - pour choisir la mémoire source à copier.

Les numéros de mémoire vides ne seront pas proposés.

Appuyez sur le bouton ENTER pour confirmer la copie.

La mémoire source est copiée dans la mémoire cible, et l'écran LCD retourne à la page Mémoires.

## Copier depuis une mémoire

Sélectionnez une mémoire existante (mémoire source).

Appuyez sur le bouton COPY. L'écran LCD affiche maintenant :

```
Copy Memory
From:  <1>
To:    <n*>
[OK] {Cancel}
```

Utilisez les touches + et - pour choisir la mémoire cible. Les mémoires libres sont indiquées par un astérisque '\*'.

Appuyez sur le bouton ENTER pour confirmer la copie.

Si la mémoire cible est libre, la mémoire source sera copiée dans la mémoire cible et l'écran LCD retournera à la page Mémoires.

Si la mémoire cible est déjà enregistrée, un message d'alerte est affiché sur l'écran LCD :

```
***** WARNING *****
Memory is programmed
Overwrite memory ?
[YES] {NO}
```

Appuyez sur le bouton ENTER pour choisir l'option YES et réenregistrer la mémoire.

## Prévisualisation des mémoires

Prévisualiser une mémoire permet à l'utilisateur d'examiner le contenu d'une mémoire (données des circuits traditionnel et d'asservis) sans affecter les niveaux de sortie.

### Prévisualiser une Mémoire "Scène"

Sélectionnez une mémoire "scène" existante.

Appuyez sur le bouton PREVIEW. La LED du bouton PREVIEW s'allume et l'écran LCD affiche :

```
Preview Memory 23
CHAN 1      50
CHAN 2     100
CHAN 3     75 v
```

Utilisez les touches "flèche vers le bas" ou "flèche vers le haut" pour vous déplacer dans la liste de circuits.

Les valeurs programmées de chaque paramètre d'asservis sont situées à la suite de la liste de circuits traditionnels. Elles sont affichées par numéro de machine, nom de paramètre et valeur DMX. Par exemple :

```
Preview Memory 23
Fix 1 Cyan    255
Fix 1 Magenta 128
Fix 1 Yellow   0 v
```

Pour sortir du mode preview, appuyez sur le bouton PREVIEW. La LED du bouton s'éteint et l'écran LCD retourne à la page Mémoires.

## Prévisualiser un Chenillard

Sélectionnez un chenillard existant.

Appuyez sur le bouton PREVIEW. La LED du bouton PREVIEW s'allume et l'écran LCD affiche :

```
PrevMem 23 Step< 1>
CHAN 1      50
CHAN 2     100
CHAN 3     75v
```

Utilisez les touches + et - pour choisir le pas voulu.

Utilisez les touches "flèche vers le bas" ou "flèche vers le haut" pour vous déplacer dans la liste de circuits du pas sélectionné.

Les valeurs programmées de chaque paramètre d'asservis sont situées à la suite de la liste de circuits traditionnels. Elles sont affichées par numéro de machine, nom de paramètre et valeur DMX. Par exemple :

```
PrevMem 23 Step< 1>
Fix 1 Cyan    255^
Fix 1 Magenta 128
Fix 1 Yellow   0v
```

Pour sortir du mode preview, appuyez sur le bouton PREVIEW. La LED du bouton s'éteint et l'écran LCD retourne à la page Mémoires.

### Notes

#### Prévisualisation des chenillards

*Le seul "gadget" actif de l'écran de prévisualisation des chenillards est le numéro de pas. Vous pouvez utiliser les touches "flèche vers le bas" ou "flèche vers le haut" pour vous déplacer dans la liste de circuits du pas sélectionné (avec le bouton EDIT), mais le numéro de pas restera actif. Les touches + et - permettront de changer le numéro de pas sans modifier les circuits affichés sur le LCD.*

*Si dans une mémoire partielle, un appareil n'est pas programmé, les valeurs de paramètre sont remplacées par "---" dans l'écran de prévisualisation.*

## Donner un nom aux Mémoires

Si vous le souhaitez, vous pouvez donner un nom à chaque mémoire programmée.

Le nom de la mémoire apparaît seulement dans la page Mémoires du moniteur externe.

Vérifiez que l'écran LCD principal affiche une des pages de base (Mémoires, Submasters, Sorties).

Appuyez sur la touche de FONCTION F2. L'écran LCD affiche :

```
**** Name Item ****
Select type of item
to name ...
[Cancel]
```

Appuyez sur le bouton Mémoires. L'écran LCD affiche :

```
**** Name Item ****
Select Memory Number
Number: <xxx>
[OK] [Cancel]
```

Sélectionnez la mémoire de votre choix avec les touches + et -, puis appuyez sur le bouton ENTER. L'écran LCD affiche la mémoire :

```
**** Name Item ****
Memory xxx
<_>
[OK] [Cancel]
```

Utilisez les touches "flèche vers le bas" et "flèche vers le haut" pour déplacer le curseur, et les touches + et - pour entrer le texte (vous pouvez aussi utiliser un clavier externe si il est installé).

Appuyez sur ENTER pour terminer. Le LCD revient à la page précédente.

## Effacer des mémoires

Sélectionnez une mémoire existante. Appuyez et gardez appuyé le bouton CLEAR pendant 1 seconde.

La mémoire est effacée et redevient libre (un astérisque "\*" le signale juste à côté du numéro de mémoire dans le LCD).

Si la mémoire effacée avait été transférée vers un submaster, alors le submaster est lui aussi automatiquement effacé.

## Restitution des Mémoires

Ce paragraphe décrit comment restituer des mémoires programmées dans la séquence.

Les mémoires peuvent être restituées dans l'ordre numérique ascendant avec le bouton GO, ou une mémoire spécifique peut être sélectionnée et restituée.

## Configuration pour la Restitution

Appuyez sur le bouton Mémoires pour afficher la page Mémoires sur le LCD :

```
Current:    1    s
Next:      < 2  s>
Fade Up:    <00:03.0>
Fade Down: <00:03.0>
```

Le LCD indique la mémoire actuelle (Current) et la mémoire à venir (Next), ainsi que les temps de montée et de descente de la mémoire à venir.

## Sélectionner la mémoire à venir

Utilisez les touches "flèche vers le bas" et "flèche vers le haut" pour déplacer le curseur clignotant (<>) sur le champ Next :

```
Current:    1    s
Next:       <2  s>
Fade Up:    <00:03.0>
Fade Down: <00:03.0>
```

Utilisez les touches + et - pour choisir le numéro de la prochaine mémoire à envoyer sur scène.

## Démarrer le spectacle

Mettez les potentiomètres du Registre Playback X et du GRAND MASTER à 100 %.

Mettez le contrôleur de vitesse (OVERRIDE) sur sa position centrale.

Assurez vous que le Blackout n'est pas activé.

Sélectionnez la première mémoire programmée et appuyez sur le bouton GO. La mémoire sera restituée sur scène avec ses propres temps de transfert.

## Utilisation du bouton GO

Appuyez sur le bouton GO pour envoyer sur scène la mémoire suivante (Next), indiquée sur la page Mémoires.

Cela déclenche un transfert vers la mémoire suivante.

A chaque fois que l'on appuie sur le bouton GO, les Mémoires Current et Next sont incrémentées automatiquement.

Les niveaux de sortie de la mémoire à venir vont prendre place avec les temps de transfert et les actions LTP programmés.

Pendant le transfert le voyant à côté du bouton GO est allumé.

## Utilisation du contrôleur de vitesse (Override)

Le contrôleur de vitesse (OVERRIDE) permet de ralentir ou d'accélérer le transfert entre deux mémoires.

Tournez le contrôleur dans le sens inverse des aiguilles d'un montre pour ralentir et dans le sens des aiguilles d'une montre pour accélérer.

## Utilisation du bouton Pause

Le bouton PAUSE permet d'interrompre momentanément le transfert entre deux mémoires.

La LED rouge du bouton PAUSE clignote lorsque le transfert est interrompu.

Appuyez sur le bouton PAUSE de nouveau pour reprendre le transfert.

## Utilisation du potentiomètre MASTER

Le MASTER Playback X contrôle uniquement les niveaux de sortie maximum des circuits, traditionnels et de Brightness des asservis, enregistrés dans les mémoires.

## Utilisation du bouton STEP

Si la mémoire actuelle est un chenillard réglé sur le mode manuel (manual drive), le bouton STEP permettra de passer manuellement d'un premier pas au suivant.

Si la mémoire actuelle est un chenillard réglé sur le mode beat (beat drive), en tapant deux fois sur le bouton STEP, on pourra caler la vitesse au Tempo correspondant.



## Réglage Live des éditeurs de chenillard

Il est possible de changer les réglages des éditeurs d'un chenillard qui défile dans le séquenceur Playback X. Cela peut être global ou individuel.

Les réglages qui sont faits en Live sont seulement temporaires et n'affectent pas les valeurs des éditeurs programmées dans les chenillards.

## Réglages Global des éditeurs de chenillard

Le réglage global concerne tous les chenillards en cours envoyés par le séquenceur Playback X et les Submasters. Les voyants à côté de chaque bouton d'éditeur indique l'option choisie.

**Direction (Sens)** - Appuyez sur le bouton DIRECTION pour choisir le sens dans lequel les pas seront restitués pour tous les chenillards.

**Attack (Attaque)** - Appuyez sur le bouton ATTACK pour choisir la transition entre les pas pour tous les chenillards.

**Colour Action** - Appuyez et gardez appuyé le bouton COLOUR, puis appuyez sur le bouton ATTACK pour choisir le type d'action pour tous les chenillards.

**Beamshape Action** - Appuyez et gardez appuyé le bouton BEAMSHAPE, puis appuyez sur le bouton ATTACK pour choisir le type d'action pour tous les chenillards.

**Position Action** - Appuyez et gardez appuyé le bouton POSITION, puis appuyez sur le bouton ATTACK pour choisir le type d'action pour tous les chenillards.

**Drive (Transmission)** - Appuyez sur le bouton DIRECTION pour choisir le type de transmission (Auto, Bass, Vari, Manuel ou tempo) pour tous les chenillards.

**Speed (Vitesse)** - Pour changer la vitesse, commencez par caler la vitesse sur la vitesse programmée en utilisant le contrôleur SPEED (la LED rouge s'arrête de clignoter et reste allumée), puis ajustez la vitesse du chenillard en tournant le contrôleur dans le sens inverse des aiguilles d'un montre pour ralentir et dans le sens des aiguilles d'une montre pour accélérer.

Si plusieurs chenillards tournent en même temps, il faut caler la vitesse de chaque chenillard (c'est à dire passer par la vitesse de chaque chenillard).

## Réglages Individuel des éditeurs de chenillard

Le réglage individuel ne concerne que le(s) chenillard(s) sélectionné(s), envoyés par le séquenceur Playback X et les Submasters.

### Entrer dans le mode de réglage Live

Pour sélectionner le mode de réglage individuel appuyez sur la touche de FONCTION F3. La LED du bouton F3 s'allume.

### Sélection de chenillard - Séquenceur Playback X

Appuyez sur le bouton MEMORIES. La LED du bouton MEMORIES s'allume.

### Réglage des éditeurs de chenillard

Dès que le chenillard a été sélectionné, les boutons DIRECTION, ATTACK et DRIVE ainsi que le contrôleur de vitesse vont permettre de changer les éditeurs sur scène.

C'est la même méthode que pour le réglage global (voir plus haut), mais cela n'affecte que les chenillards sélectionnés.

### Sortir du mode de réglage Live des éditeurs de chenillard:

Pour terminer appuyez sur le bouton F3. La LED du bouton F3 s'éteint.

## Notes

### Sélection d'une mémoire libre

Si une mémoire libre est sélectionnée et que l'on appuie sur le bouton GO, un message d'erreur s'inscrit sur le LCD.

### Boutons de commande à distance (Switch)

Appuyer sur un bouton Switch configuré revient à appuyer sur le bouton GO du pupitre directement ou après avoir sélectionné une mémoire précise.

### Timecode Triggers

Une mémoire dont le type de déclenchement est réglé sur Timecode, sera envoyée quand le signal MIDI Timecode ou SMPTE arrivera au temps de départ spécifié.

Une mémoire dont le type de déclenchement est réglé sur Timecode, peut aussi être envoyée manuellement avec le bouton GO ou à distance avec un bouton Switch configuré.

### Chenillards dans le séquenceur Playback X

Quand un chenillard est envoyé dans le séquenceur playback X, il commence quand la mémoire est envoyée, et tourne le nombre de tours (shots) programmés, ou indéfiniment si le nombre de tours (shots) programmé est égal à zéro.



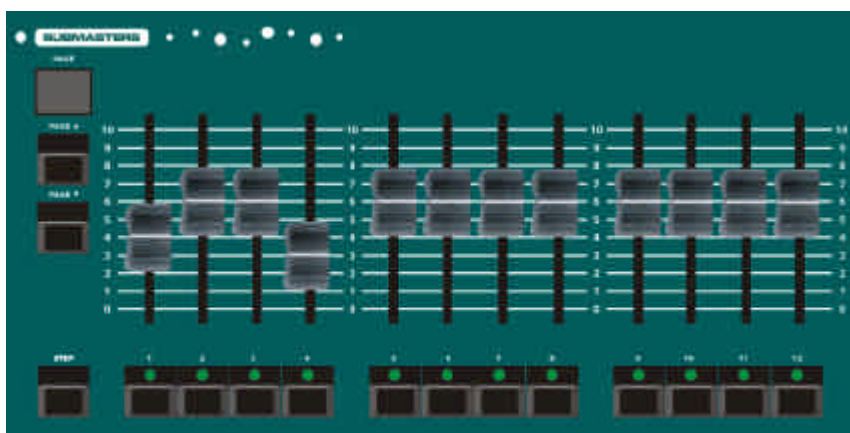


Figure 5 - 1: Boutons de commande de Submaster

## Introduction

Les pupitres d'éclairage **Frog**, **Fat Frog** et **Leap Frog** proposent 20 pages de 12 Submasters, ce qui donne un total de 240 Submasters.

Le pupitre d'éclairage **Bull Frog** propose 20 pages de 24 Submasters, ce qui donne un total de 480 Submasters.

Les Submasters sont référencés par un numéro de page suivi d'un numéro de submaster (ex 1-1, 1-2).

Les boutons PAGE UP et PAGE DOWN permettent de sélectionner la page de Submaster voulue.

Il y a toujours une page active, qui est indiquée dans l'afficheur à 7 segments.

Dans chaque submaster il est possible de charger soit une mémoire (transférée), soit des circuits. Les informations de circuits ou de mémoires peuvent être exploitées en mode "Full" ou en mode "Partiel".

Les mémoires peuvent être transférées dans les submasters avec ou sans leurs temps de fondu respectifs.

La fonction "Page Overlay" permet de mélanger en sortie des submasters provenant de pages différentes.

Les submasters peuvent être "nommés" si nécessaire.

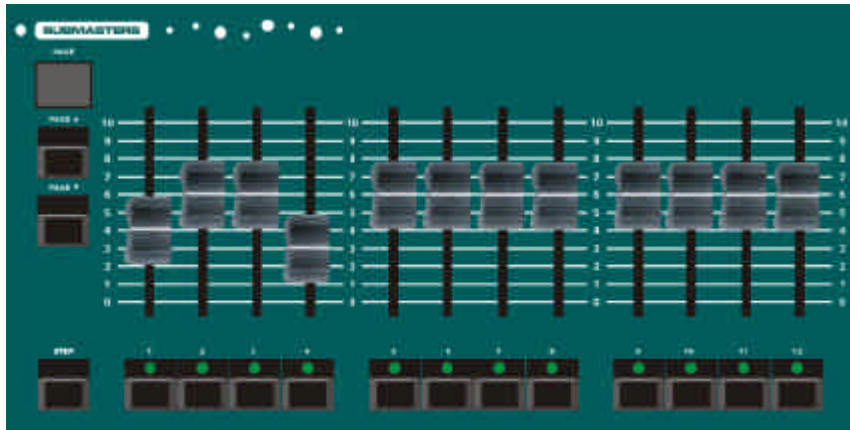


Figure 5 - 2: Boutons de commande de Submaster

## Ecran LCD - Submasters

La page Submasters sur l'écran LCD principal sert à programmer, éditer, copier, transférer, effacer, et restituer les submasters.

Pour afficher la page Submasters sur l'écran LCD, appuyez sur le bouton SUBMASTERS du pupitre. L'écran LCD affiche les informations suivantes:

```
Submaster: < 1-1 * >
Contents: Empty
```

Le champ *Submaster* montre le submaster sélectionné en cours dans le format page-submaster (ex 1-1).

Un caractère relatif au statut du submaster est affiché après le numéro de submaster (\* = libre, d = circuit, c = chenillard transféré, s = scène transférée).

Le champ *Name* contient le nom du submaster. Quand une mémoire est transférée dans un submaster, son nom est copié dans ce champ.

Le champ *Contents* affiche *Empty* si le submaster est libre, *Ch Data* si le submaster contient des circuits, ou *Mem n* si la mémoire n a été transférée dans le submaster.

Le champ *Shots* apparaît et est "éditable" uniquement si le submaster contient un chenillard. Le nombre de "tours" peut aller de 0 à 255.

Le champ *Fade Up* correspond au temps de montée HTP du submaster.

Le champ *Fade Down* correspond au temps de descente HTP du submaster.

Le champ *LTP Fade* correspond au temps LTP du submaster. Ce temps concerne les informations de Colour, Beamshape et Position dans le cas où leur "action" est réglée sur fade.

Le champ *Colour* correspond au type d'action, pour le paramètre d'asservis Colour, utilisé à la restitution (Snap or Fade).

Le champ *Beamshape* correspond au type d'action, pour le paramètre d'asservis Beamshape, utilisé à la restitution (Snap or Fade).

Le champ *Position* correspond au type d'action, pour le paramètre d'asservis Position, utilisé à la restitution (Snap or Fade).

Le champ *LTP Trig Lev* est présent sur l'écran LCD si la fonction LTP Trigger est activée dans le Desk setup. Ce champ affiche le seuil de déclenchement des paramètres LTP pour le submaster.

## Sélectionner un Submaster

La plupart des opérations commence par la sélection du submaster requis.

Appuyez sur le bouton SUBMASTERS pour afficher la page Submasters sur l'écran LCD :

```
Submaster: < 2-3 * >
Contents: Empty
```

Quand le curseur est sur le champ *Submasters*, les touches + et - permettent de sélectionner respectivement le prochain submaster ou le précédent.

Le fait de sélectionner le prochain submaster ou le précédent entraîne un changement de page, dans ce cas l'afficheur à sept segments change automatiquement.

Alternativement, il est possible de sélectionner la page voulue avec les boutons PAGE UP ou PAGE DOWN, puis d'appuyer sur le bouton FLASH du SUBMASTER.

Le numéro du Submaster sélectionné de cette façon s'affichera dans la page Submaster sur l'écran LCD.

### Note - Sélectionner un Submaster

Si un Submaster contient des circuits ou une mémoire transférée, le fait d'appuyer sur le bouton FLASH du SUBMASTER pour sélectionner le submaster aura pour effet d'envoyer les informations sur scène.

## Les circuits dans les Submasters

Des circuits peuvent être chargés directement dans un submaster de la manière suivante :

Frog – 48 circuits traditionnels. Mode “Full” seulement.

Fat Froget **Leap Frog** - 48 circuits traditionnels et les paramètres d'appareils asservis si il y en a. Mode “Full” et “Partiel”.

Bull Frog – 96 circuits traditionnels et les paramètres d'appareils asservis s'il y en a. Mode “Full” et “Partiel”.

### Circuits en mode Full

En mode **Full** - - Tous les circuits traditionnels et les paramètres d'appareils asservis sont enregistrés dans le Submaster.

Les circuits (traditionnels ou d'asservis) qui ne sont pas spécifiquement réglés à une intensité donnée sont enregistrés à leur intensité actuelle.

### Circuits en mode Partiel

En mode **Partiel** - Tous les circuits traditionnels et les circuits des paramètres BRIGHTNESS d'appareils asservis sont enregistrés dans le Submaster.

Les attributs LTP sélectionnés des machines activées (le voyant jaune du bouton de Sélection d'Asservi clignote) sont aussi enregistrés dans le Submaster.

Les circuits (traditionnels ou d'asservis) qui ne sont pas spécifiquement réglés à une intensité donnée sont enregistrés à leur intensité actuelle.

Les circuits LTP des machines qui ne sont pas activées ne sont pas enregistrés.

### Restitution

Si le Submaster contient des circuits, la restitution est déterminée par le Temps de montée, le Temps de descente, le Temps de LTP et les actions des attributs COLOUR, BEAMSHAPE et POSITION définis pour le Submaster en question.

## Charger des circuits

Sélectionnez un Submaster vide.

Envoyez les circuits traditionnels avec les potentiomètres des préparations A ou B.

Donnez les valeurs de votre choix aux paramètres des appareils asservis.

Si vous programmez en mode **Partiel**, vérifiez que les machines que vous souhaitez enregistrer dans la mémoire sont bien activées.

Si vous programmez en mode **Partiel**, appuyez et maintenez appuyées les touches des attributs requis. Par exemple pour enregistrer uniquement les paramètres de couleur, appuyez et maintenez appuyée la touche COLOUR.

Appuyez sur le bouton PROGRAM pour enregistrer l'état actuel dans le Submaster.

Dans ce cas et si vous programmez en mode **Partiel**, les appareils activés sont automatiquement désactivés.

Le champ *Contents* montre alors : *Ch Data*? Exemple :

```
Submaster: < 1-1 d>
Name:
Contents: Ch Data
Fade Up: <00:03.0>v
```

Allez jusqu'au champ *Fade Up* et modifiez la valeur comme vous le désirez.

Allez jusqu'au champ *Fade Down* et modifiez la valeur comme vous le désirez.

Allez jusqu'au champ *LTP Fade* et modifiez la valeur comme vous le désirez.

Allez jusqu'au champ *Colouret* modifiez la valeur comme vous le désirez.

Allez jusqu'au champ *Beamshape* et modifiez la valeur comme vous le désirez.

Allez jusqu'au champ *Position* et modifiez la valeur comme vous le désirez.

Allez jusqu'au champ *LTP Trig Lev* et modifiez la valeur comme vous le désirez.

## Réenregistrer des circuits

Sélectionnez un submaster contenant des circuits.

Envoyez les circuits traditionnels avec les potentiomètres des préparations A ou B.

Donnez les valeurs de votre choix aux paramètres des appareils asservis.

Si vous programmez en mode **Partiel**, vérifiez que les machines que vous souhaitez enregistrer dans la mémoire sont bien activées.

Si vous programmez en mode **Partiel**, appuyez et maintenez appuyées les touches des attributs requis. Par exemple pour enregistrer uniquement les paramètres de couleur, appuyez et maintenez appuyée la touche COLOUR.

Appuyez sur le bouton PROGRAM pour enregistrer l'état actuel dans le Submaster. Un message d'alerte s'affiche sur le LCD :

```
***** WARNING *****
Submaster programmed
Overwrite submaster?
{YES} {NO}
```

Choisissez l'option Yes puis appuyez sur ENTER. Le submaster est réenregistré avec les niveaux actuels.

### Notes - Circuits en mode Partiel

Les niveaux de sorties des circuits traditionnels et des paramètres BRIGHTNESS des appareils sont toujours enregistrés que la machine soit activée ou pas.

Pour enregistrer uniquement les niveaux des paramètres BRIGHTNESS des appareils, toutes les machines doivent être désactivées avant d'appuyer sur la touche PROGRAM.

Pour enregistrer tous les attributs LTP des machines activées (COLOUR, BEAMSHAPE, ou POSITION) appuyez simplement sur la touche PROGRAM.

## Edition des informations relatives aux circuits "Live"

Sélectionnez un submaster contenant des circuits.

Appuyez sur le bouton EDIT. La LED du bouton EDIT s'allume.

Le contenu du Submaster sélectionné est envoyé sur scène. Assurez vous que le potentiomètre du général Playback X est à 100%.

Les niveaux de sortie issus des potentiomètres de préparation, ainsi que ceux de la mémoire en cours sont mis à zéro. Toutes les sorties provenant des Submasters restent sur scène et sont mélangées aux autres sorties de façon normale.

Pour être sur que seuls les circuits du Submaster sélectionné sont envoyés sur scène, tous les Submasters doivent être à zéro.

L'écran LCD principal affiche :

Edit Submaster 2-12	
Channel	Level (%)
1	< 50 >
2	d v

Si nécessaire utilisez les touches + et - pour voir les intensités de chaque circuit de traditionnels du Submaster.

Vous pouvez modifier des circuits individuels sans modifier les autres circuits du Submaster.

Utilisez le bouton SHIFT pour sélectionner la rangée de circuits voulus.

Appuyez et maintenez appuyés les BOUTONS FLASH de CIRCUIT correspondant au circuit à éditer, par exemple circuit 17 :

Edit Submaster 2-12	
Channel	Level (%)
17	<100> ^
18	< 75 > v

Récupérez le niveau existant en amenant le potentiomètre du circuit au niveau programmé (indiqué sur l'afficheur) - voir *Notes*.

Le potentiomètre contrôle dès lors le niveau de sortie du circuit.

Réglez le niveau du circuit avec le potentiomètre. Le niveau actuel est affiché dans le LCD.

Relâchez le bouton FLASH pour sauvegarder la nouvelle intensité du circuit dans la mémoire.

Répétez la procédure précédente pour chaque circuit traditionnels que vous désirez modifier.

Modifiez les paramètres d'asservis si nécessaire.

Appuyez sur le bouton EDIT pour sortir du mode Edit. Le voyant du bouton EDIT s'éteint.

Mode Full- le message d'alerte suivant est affiché sur le LCD :

```
***** WARNING *****
Data modified
Save Changes ?
{Yes} {No}
```

Choisissez l'option Yes ou No puis appuyez sur ENTER.

Mode **Partiel**- le message d'alerte suivant est affiché sur le LCD :

```
*** DATA MODIFIED **
Attributes recorded:
C{Yes} B{ No} P{ No}
Save ? {Yes} {No}
```

Pour sauvegarder les modifications - utilisez les touches "flèche vers le bas", "flèche vers le haut" et les touches + et -, ou les boutons d'attributs pour changer la sélection d'attributs si nécessaire. Validez avec ENTER.

## Edition des informations relatives aux circuits "en Aveugle"

Sélectionnez un Submaster contenant des circuits.

Appuyez sur le bouton PREVIEW. La LED du bouton EDIT s'allume.

Appuyez sur le bouton EDIT. La LED du bouton EDIT s'allume.

Modifiez les circuits traditionnels et les paramètres d'asservis comme vous le souhaitez (cf Edition des informations relatives aux circuits "Live").

Appuyez sur le bouton EDIT pour sortir du mode d'édition en aveugle.

Appuyez sur le bouton PREVIEW pour retourner à la page Submasters.

## Transfert de mémoires

N'importe quelle mémoire (enregistrée) de la séquence peut être transférée dans un submaster.

Une mémoire peut être transférée avec ou sans ses propres temps de transfert.

Le logiciel du pupitre fait la différence entre une simple pression rapide sur l'une des touches TRANSFER et un appui prolongé.

Cette différence de pression va déterminer laquelle des deux méthodes de transfert de mémoires sera activée.

## Méthode de transfert numéro 1

Cette méthode permet de charger une ou plusieurs mémoires consécutives dans les Submasters d'une façon très rapide et très simple.

Aucun message d'alerte n'apparaîtra avant d'écraser des submasters contenant déjà des circuits ou des mémoires.

## Méthode de transfert numéro 2

Cette méthode permet de charger une mémoire dans un Submaster via l'interface de l'écran LCD principal.

Un message d'alerte apparaîtra avant d'écraser des submasters contenant déjà des circuits ou des mémoires.

### Notes - Edition de circuits traditionnels

*Si vous éditez les circuits individuels avec les potentiomètres de préparation - utilisez les potentiomètres de la préparation A pour les circuits de 1 à 24 (1-48 sur la Bull Frog) et les potentiomètres de la préparation B pour les circuits de 25 à 48 (49 - 96 sur la Bull Frog).*

### Edition de circuits en mode Partiel

*En mode partiel, quand on édite un Submaster, les voyants jaunes des boutons de SELECTION D'APPAREIL ASSERVI indiquent quels sont les appareils activés et enregistrés dans le Submaster.*



## Transfert d'une mémoire (1)

Appuyez sur le bouton MEMORIES du pupitre pour afficher la page Mémoires sur l'écran LCD.

Sélectionnez une mémoire enregistrée.

Appuyez et maintenez appuyé le bouton TRANSFER WITH TIME (ou TRANSFER NO TIME) .

Utilisez les boutons PAGE UP ou PAGE DOWN pour choisir la page de submasters voulue (si vous souhaitez une autre page).

Appuyez sur la touche FLASH du Submaster à charger. La mémoire sélectionnée sera transférée dans le Submaster correspondant.

Dans la page Mémoires, le champ *Next* fait apparaître automatiquement la prochaine mémoire enregistrée.

Pour transférer cette mémoire dans un Submaster, sélectionner d'abord la page de submasters voulue, puis appuyez sur la touche FLASH du Submaster à charger comme précédemment.

Répétez cette procédure pour chaque mémoire à transférer.

Quand toutes les mémoires ont été transférées, relâchez le bouton TRANSFER WITH TIME (ou TRANSFER NO TIME) .

## Transfert d'une mémoire (2)

Appuyez sur le bouton MEMORIES du pupitre pour afficher la page Mémoires sur l'écran LCD.

Sélectionnez une mémoire enregistrée.

Appuyez et maintenez appuyé le bouton TRANSFER WITH TIME (ou TRANSFER NO TIME). L'écran LCD affiche maintenant :

```
Transfer With Time
Memory No: < 23   s>
Submaster: < 1-1 *>
[OK]      {CANCEL}
```

Utilisez les touches + et - ou les boutons PAGE UP ou PAGE DOWN et les touches FLASH de Submaster pour choisir le submaster dans lequel sera transférée la mémoire.

Sélectionnez l'option OK en appuyant sur la touche ENTER.

Si le submaster sélectionné est vide, la mémoire sera transférée dans le submaster et le LCD reviendra à la page Mémoires.

Si le submaster contient déjà des données (circuits individuels ou mémoire chargée), un message d'alerte s'affiche sur le LCD :

```
***** WARNING *****
Submaster programmed
Overwrite submaster?
{Yes}      {No}
```

Pour écraser le submaster, sélectionnez l'option YES en appuyant sur la touche ENTER. Le LCD revient à la page Mémoires.

Pour annuler le transfert sélectionnez l'option NO puis appuyez sur la touche ENTER. Le LCD revient à l'écran Transfer.

## Edition de mémoires transférées

Editer un submaster chargé avec une mémoire transférée revient à éditer la mémoire elle même.

Sélectionnez un submaster chargé avec une mémoire transférée.

Appuyez sur le bouton EDIT. Un message d'alerte apparaît sur le LCD :

```
***** WARNING *****
About to Edit Memory
Continue ?
[OK]      {CANCEL}
```

Sélectionnez l'option OK en appuyant sur la touche ENTER et entrez dans le mode d'édition de la mémoire transférée dans ce submaster.

### Notes

#### Transfert de mémoires - Méthode 1

*Tant que le bouton TRANSFER WITH TIME (ou TRANSFER NO TIME) est maintenu enfoncé, les fonctions normales des boutons FLASH des SUBMASTERS sont désactivées (c'est à dire ni Flash, ni solo).*

*Quand une mémoire est transférée avec cette méthode, toutes les informations (circuits ou mémoire) existantes sont écrasées sans message d'alerte.*

*Si l'opérateur appuie et maintient appuyé un des boutons de TRANSFER, puis le relâche sans avoir transféré de mémoire, le transfert est automatiquement annulé.*

#### Transfert de mémoires - Méthode 2

*Si l'opérateur appuie puis relâche un des boutons TRANSFER, le LCD affichera la page de Transfert appropriée comme décrit ci-dessus. Dans ce contexte, les cas spéciaux suivants peuvent apparaître :*

*Si l'opérateur choisit l'option Cancel (annuler) et appuie sur la touche ENTER, le transfert est annulé.*

*Si l'opérateur appuie sur le même bouton TRANSFER, le transfert est annulé.*

*Si l'opérateur appuie sur l'autre bouton TRANSFER, le transfert est annulé et est remplacé par l'autre opération de Transfert (l'affichage passe de With Time à No Time ou inversement).*

## Copier des informations de Submaster

Le bouton COPY permet de copier des données de Submaster (circuits ou mémoire transférée et temps) d'un submaster à un autre.

Le type de fonction exécutée (Copy To ou Copy From) dépend du statut du submaster sélectionné comme décrit dans les paragraphes suivants.

## Copier des informations vers un Submaster

Appuyez sur le bouton SUBMASTERS du pupitre pour afficher la page Submasters sur l'écran LCD.

Choisissez un submaster "vide".

Appuyez sur le bouton COPY. L'écran LCD affiche alors :

```
Copy Submaster
From:      < 1-1  s>
To:        < 1-12 *>
[OK]      {Cancel}
```

Utilisez les touches + et - ou les boutons PAGE UP ou PAGE DOWN et les touches FLASH de Submaster pour choisir le Submaster à copier.

Appuyez sur la touche ENTER pour confirmer l'opération. Les données provenant du submaster "source" seront copiées dans le Submaster "cible". L'écran LCD retourne à la page Submaster.

S'il n'y a pas de Submaster à copier, un message d'erreur est affiché sur le LCD.

## Copier des informations depuis un Submaster

Appuyez sur le bouton SUBMASTERS du pupitre pour afficher la page Submasters sur l'écran LCD.

Sélectionnez un submaster programmé.

Appuyez sur le bouton COPY. L'écran LCD affiche alors :

```
Copy Submaster
From:      < 1-1  s>
To:        < 3-1  *>
[OK]      {Cancel}
```

Utilisez les touches + et - ou les boutons PAGE UP ou PAGE DOWN et les touches FLASH de Submaster pour choisir le submaster à charger (les submasters vides sont signalés par un astérisque "\*").

Appuyez sur la touche ENTER pour confirmer l'opération.

Si le submaster "cible" est vide, les informations sont copiées et le LCD revient à la page Submasters.

Si le submaster "cible" contient déjà des circuits ou une mémoire, un message d'alerte s'affiche sur l'écran LCD :

```
***** WARNING *****
Submaster programmed
overwrite submaster?
{Yes}  {No}
```

Appuyez sur la touche ENTER pour choisir l'option YES et écraser le contenu du submaster, ou choisissez l'option NO et appuyez sur ENTER pour retourner à la page "Copie de Submasters".

## Prévisualisation des Submasters

Prévisualiser un Submaster permet à l'utilisateur d'examiner les données des circuits traditionnels et d'asservis chargés dans le Submaster ou appartenant directement à la mémoire transférée, sans affecter les niveaux de sortie.

## Prévisualisation de Submasters contenant des circuits

Sélectionner un submaster contenant des circuits individuels.

Appuyez sur le bouton PREVIEW. La LED du bouton PREVIEW s'allume et l'écran LCD affiche par exemple :

```
Preview Sub 2-3
(Channel Data)
Chan 1          100
Chan 2          100v
```

Utilisez les touches "flèche vers le bas" ou "flèche vers le haut" pour vous déplacer dans la liste de circuits.

Les valeurs programmées de chaque paramètre d'asservis sont situées à la suite de la liste de circuits traditionnels. Elles sont affichées par numéro de machine, nom de paramètre et valeur DMX. Par exemple :

```
Preview Sub 2-3
(Channel Data)
Fix 1 Cyan      255^
Fix 1 Magenta   128v
```

Pour sortir du mode preview, appuyez sur le bouton PREVIEW. La LED du bouton s'éteint et l'écran LCD retourne à la page Submasters.

## Prévisualisation de Submasters contenant une mémoire transférée de type "scène"

Sélectionner un submaster contenant une mémoire de type "scène".

Appuyez sur le bouton PREVIEW. La LED du bouton PREVIEW s'allume et l'écran LCD affiche par exemple :

```
Preview Sub 2-3
(Memory 23)
Chan 1      100
Chan 2      75v
```

Utilisez les touches "flèche vers le bas" ou "flèche vers le haut" pour vous déplacer dans la liste de circuits.

Les valeurs programmées de chaque paramètre d'asservis sont situées à la suite de la liste de circuits traditionnels. Elles sont affichées par numéro de machine, nom de paramètre et valeur DMX. Par exemple :

```
Preview Sub 2-3
(Memory 23)
Fix 1 Cyan   255^
Fix 1 Magenta 128v
```

Pour sortir du mode Preview, appuyez sur le bouton PREVIEW. La LED du bouton s'éteint et l'écran LCD retourne à la page Submasters.

## Prévisualisation de Submasters contenant un chenillard

Sélectionner un submaster contenant une mémoire de type "chenillard".

Appuyez sur le bouton PREVIEW. La LED du bouton PREVIEW s'allume et l'écran LCD affiche par exemple :

```
Preview Sub 2-4
Memory 24  <Step 1>
Chan 1      75
Chan 2     100v
```

Utilisez les touches + et - pour sélectionner le pas désiré.

Utilisez les touches "flèche vers le bas" ou "flèche vers le haut" pour vous déplacer dans la liste de circuits.

Les valeurs programmées de chaque paramètre d'asservis sont situées à la suite de la liste de circuits traditionnels. Elles sont affichées par numéro de machine, nom de paramètre et valeur DMX. Par exemple :

```
Preview Sub 2-4
Memory 24  <Step 1>
Fix 1 Magenta 128^
Fix 1 Yellow  255v
```

Pour sortir du mode Preview, appuyez sur le bouton PREVIEW. La LED du bouton s'éteint et l'écran LCD retourne à la page Submasters.

## Nommer les Submasters

Si vous le souhaitez, vous pouvez donner un nom à chaque submaster programmé. Le nom du Submaster apparaît non seulement dans la page Mémoires du moniteur externe mais sur le LCD.

Vérifiez que l'écran LCD principal affiche une des pages de base (Mémoires, Submasters, Sorties).

Appuyez sur la touche de FONCTION F2. L'écran LCD affiche :

```
**** Name Item ****
Select type of item
to name ...
[Cancel]
```

Utilisez les boutons PAGE UP ou PAGE DOWN et les touches FLASH de Submaster pour choisir un Submaster. L'écran LCD affiche :

```
**** Name Item ****
Submaster 2-3
<      >
[OK] {Cancel}
```

Utilisez les touches "flèche vers le bas" et "flèche vers le haut" pour déplacer le curseur, et les touches + et - pour entrer le texte (vous pouvez aussi utiliser un clavier externe s'il est installé).

Appuyez sur ENTER pour terminer. Le LCD revient à la page précédente.

## Effacer des Submasters

Le bouton CLEAR permet d'effacer le submaster sélectionné (supprime du submaster tous les circuits chargés ou la mémoire transférée)

Sélectionnez un Submaster programmé.

Appuyez et gardez appuyé le bouton CLEAR pendant 1 seconde. Le Submaster est effacé et redevient libre (signalé par *Empty* dans le champ *Contents* de la page Submasters).

## Envoyer des données sur scène avec un submaster

Les données d'un submaster (circuits ou mémoire transférée) sont envoyées sur scène en montant le potentiomètre au niveau désiré.

Les circuits des appareils asservis seront envoyés sur scène uniquement si les options appropriées ont été choisies dans le Setup (voir chapitre).

## Submasters contenant des circuits

Quand le submaster contient des circuits individuels, les niveaux de sortie de ces circuits sont contrôlés manuellement si les temps de transfert sont à zéro et de façon temporisée si les temps de transfert sont différents de zéro.

Le niveau de sortie est directement lié à la position physique du potentiomètre de submaster.

Si le submaster contient des données d'asservis, le fonctionnement sera le suivant :

Les circuits d'intensité (Brightness) des asservis apparaîtront et disparaîtront de la même manière que des circuits traditionnels (manuellement ou temporisés suivant les temps de transfert enregistrés).

Si le mode de déclenchement LTP est activé - les circuits des attributs Colour, Beamshape et Position seront restitués à leur valeur enregistrée au moment où le submaster atteint le niveau de Déclenchement LTP et ce de façon temporisée ou sèche suivant les types d'action réglés pour ce submaster.

Si le mode de déclenchement LTP est désactivé - Aucune donnée d'attribut Colour, Beamshape ou Position ne sera envoyée sur scène.

## Submasters contenant des mémoires de type scène

Si les temps de transfert du submaster sont à zéro, les niveaux de sortie des circuits traditionnels seront contrôlés manuellement.

Le niveau de sortie est directement lié à la position physique du potentiomètre de submaster

Si les temps de transfert sont différents de zéro, les circuits traditionnels apparaîtront et disparaîtront avec les temps de transfert associés.

Pendant la restitution temporisée du submaster, le voyant du bouton SUBMASTER FLASH est allumé.

Quand la mémoire transférée dans le submaster contient des données d'asservis, le fonctionnement est le suivant :

Les circuits d'**intensité** des asservis apparaîtront et disparaîtront de la même manière que des circuits traditionnels (manuellement ou temporisés suivant les temps de transfert enregistrés).

Si le mode de déclenchement LTP est activé - les circuits des attributs **Colour**, **Beamshape** et **Position** seront restitués à leur valeur enregistrée au moment où le submaster atteint le niveau de Déclenchement LTP et ce de façon temporisée ou sèche suivant les types d'action réglés pour ce submaster.

Si le mode de déclenchement LTP est désactivé - Aucune donnée d'attribut **Colour**, **Beamshape** ou **Position** ne sera envoyée sur scène.

## Submasters contenant des mémoires de type chenillard

Quand un chenillard est transféré dans un submaster, il ne démarre pas immédiatement, mais est en fait "parqué" sur le pas 1 du chenillard.

Si le potentiomètre du submaster dépasse le niveau de déclenchement LTP, le chenillard démarre.

Si le potentiomètre du submaster est ramené à zéro, le chenillard s'arrête (sauf s'il a déjà effectué son nombre de "tours" déterminé).

Les circuits traditionnels et les circuits d'intensité des appareils asservis sont mélangés avec tous les autres circuits d'intensité provenant des préparations, submasters et registre Playback X sur un principe de fonctionnement HTP.

Les circuits LTP du chenillard (Couleur, Beamshape, Position) sont restitués uniquement si le mode de déclenchement LTP est activé et si le potentiomètre du submaster a dépassé le niveau de déclenchement LTP.

## Editeurs de fonctionnement du chenillard

**Auto** - le chenillard défile à la vitesse enregistrée.

**Vari** - le chenillard défile à la vitesse enregistrée, avec des pas déclenchés par les fréquences basses du signal audio.

**Bass** - Les fréquences basses du signal audio déclenchent les pas du chenillard.

**Manual** - Le bouton STEP de la partie Submaster du pupitre permet de déclencher manuellement chaque pas l'un après l'autre.

**Beat** - Le bouton STEP de la partie Submaster du pupitre permet de régler la vitesse du chenillard au tempo.

## Réglage Live des éditeurs de chenillard

Il est possible de modifier les éditeurs des chenillards associés aux submasters. Cela peut être global (pour tous les chenillards en même temps) ou individuel. Les réglages qui sont faits en Live sont seulement temporaires et n'affectent pas les valeurs des éditeurs programmées dans les chenillards.

## Réglage Global des éditeurs de chenillard

Le réglage global concerne tous les chenillards en cours envoyés par le séquenceur Playback X et les Submasters. Les voyants à côté de chaque bouton d'éditeur indiquent l'option choisie.

**Direction (Sens)** - Appuyez sur le bouton DIRECTION pour choisir le sens dans lequel les pas seront restitués pour tous les chenillards.

**Attack (Attaque)** - Appuyez sur le bouton ATTACK pour choisir la transition entre les pas pour tous les chenillards.

**Colour Action** - Appuyez et gardez appuyé le bouton COLOUR, puis appuyez sur le bouton ATTACK pour choisir le type d'action pour tous les chenillards.

**Beamshape Action** - Appuyez et gardez appuyé le bouton BEAMSHAPE, puis appuyez sur le bouton ATTACK pour choisir le type d'action pour tous les chenillards.

**Position Action** - Appuyez et gardez appuyé le bouton POSITION, puis appuyez sur le bouton ATTACK pour choisir le type d'action pour tous les chenillards.

**Drive (Transmission)** - Appuyez sur le bouton DIRECTION pour choisir le type de transmission (Auto, Bass, Vari, Manuel ou tempo) pour tous les chenillards.

**Speed (Vitesse)** - Pour changer la vitesse, commencez par caler la vitesse sur la vitesse programmée en utilisant le contrôleur SPEED (la LED rouge s'arrête de clignoter et reste allumée), puis ajustez la vitesse du chenillard en tournant le contrôleur dans le sens inverse des aiguilles d'un montre pour ralentir et dans le sens des aiguilles d'une montre pour accélérer. Si plusieurs chenillards défilent en même temps, il faut rattraper la vitesse de chaque chenillard avec le contrôleur SPEED.

## Réglage Individuel des éditeurs de chenillard

Le réglage individuel ne concerne que le(s) chenillard(s) sélectionné(s), envoyés par les Submasters.

### Entrer dans le mode de réglage Live des éditeurs de chenillard :

Pour sélectionner le mode de réglage individuel - appuyez sur la touche de FONCTION F3. La LED du bouton F3 s'allume.

### Sélection de chenillard - Submasters:

Appuyez sur le bouton SUBMASTERS. La LED du bouton SUBMASTERS s'allume.

Tous les voyants des boutons FLASH des SUBMASTERS précédemment allumés pour signaler des superpositions de page vont s'éteindre. Les boutons FLASH des SUBMASTERS fonctionnent maintenant comme des boutons de sélection de Submaster.

Sélectionnez le(s) Submaster(s) contenant le(s) chenillard(s) à modifier. Les voyants des boutons FLASH des SUBMASTERS clignotent pour signaler les chenillards sélectionnés.

### Modifier les éditeurs de chenillard:

Dès que le chenillard a été sélectionné, les boutons DIRECTION, ATTACK et DRIVE ainsi que le contrôleur de vitesse vont permettre de changer les éditeurs sur scène.

C'est la même méthode que pour le réglage global (voir plus haut), mais cela n'affecte que les chenillards sélectionnés.

### Sortir du mode de réglage Live des éditeurs de chenillard :

Pour terminer appuyez sur le bouton F3. La LED du bouton F3 s'éteint.

## Superposition de pages de Submasters (Page Overlay)

Il est possible d'envoyer des circuits (individuels ou appartenant à une mémoire) de plusieurs Submasters de pages différentes simultanément à condition toutefois que ce ne soit pas le même potentiomètre physique qui les contrôle.

Par exemple - vous pouvez envoyer sur scène les circuits des Submasters 1-1, 2-2, 3-3 en même temps, mais pas des Submasters 1-1, 2-1 and 3-1 puisqu'ils sont tous contrôlés par le potentiomètre 1.

Si la page de Submaster est changée alors que des potentiomètres de Submaster sont montés ou que des boutons de Submaster sont maintenus enfoncés, le potentiomètre ou le bouton reste affilié à la page d'origine et les niveaux de sortie du Submaster correspondant sont maintenus sur scène.

Les nouveaux circuits (individuels ou appartenant à une mémoire) du Submaster associé au potentiomètre ou au bouton ne sont pas envoyés sur scène tant que le potentiomètre n'est pas retourné au niveau zéro, ou que le bouton FLASH est relâché. Cette caractéristique est appelée "superposition de pages" (Page Overlay).

Tant que les données envoyées sur scène viennent d'un submaster qui ne fait pas partie de la page en cours, le voyant du BOUTON FLASH correspondant à ce Submaster clignote.

Le voyant du bouton FLASH de SUBMASTER s'arrête de clignoter lorsque l'on revient à la page correcte, en utilisant les boutons PAGE UP ou PAGE DOWN.

## Submaster Flash Functions

Les boutons FLASH de SUBMASTER peuvent être utilisés pour "Flasher" ou pour Isoler (Flash Solo) les circuits (individuels ou appartenant à une mémoire) d'un Submaster.

Le bouton FLASH FUNCTION permet de sélectionner la fonction voulue (OFF, FLASH ou SOLO).

Les voyants rouges à côté du bouton FLASH FUNCTION indiquent la fonction active.

## Envoyer des Submasters sur scène en Flash

Avec le bouton FLASH FUNCTION sélectionnez la fonction Flash.

Appuyez et gardez appuyé un bouton FLASH de SUBMASTER.

Les circuits traditionnels (individuels ou appartenant à une mémoire) du submaster sont envoyés sur scène en flash au niveau donné par le GRAND MASTER.

Dans le cas où les circuits (individuels ou appartenant à une mémoire) du submaster contiennent des données d'appareil asservis, les circuits de **Brightness** des appareils sont envoyés sur scène en flash au niveau donné par le GRAND MASTER.

Les circuits des attributs **Colour**, **Beamshape** et **Position** sont automatiquement envoyés sans temporisation à leur valeur enregistrée.

## Submasters en SOLO

Avec le bouton FLASH FUNCTION sélectionnez la fonction Solo.

Appuyez et gardez appuyé un bouton FLASH de SUBMASTER.

Les circuits traditionnels (individuels ou appartenant à une mémoire) du submaster sont envoyés sur scène en flash au niveau donné par le GRAND MASTER.

Tous les autres circuits traditionnels qu'ils viennent des préparations, du séquenceur ou d'autres submasters sont mis à zéro.

Dans le cas où les circuits (individuels ou appartenant à une mémoire) du submaster contiennent des données d'appareil asservis, les circuits de **Brightness** des appareils sont envoyés sur scène en flash au niveau donné par le GRAND MASTER.

Les circuits des attributs **Colour**, **Beamshape** et **Position** sont automatiquement envoyés sans temporisation à leur valeur enregistrée.



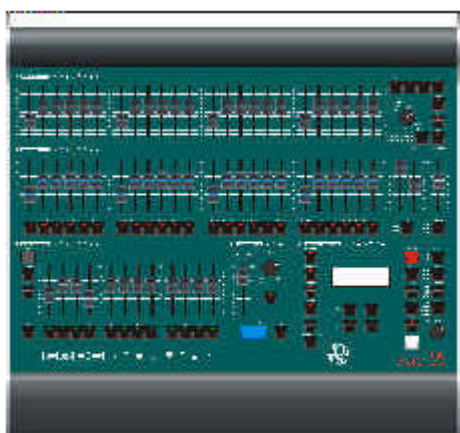


Figure 6 - 1: Le pupitre d'éclairage Frog

## Introduction

En mode Super User, le pupitre offre un certain nombre de fonctions pour configurer le pupitre, attribuer des appareils asservis (Fat Frog), effectuer un patch, enregistrer et charger des conduites, supprimer des données, etc.

## Entrer dans le Super User

Maintenez appuyées en même temps les touches + et – sur la face avant, puis appuyez sur la touche ENTER. Le LCD affiche l'écran Super User :

```
**** SUPER USER ****
{Desk Setup}
{Floppy Disk}
{Clear/Reset} v
```

L'écran Super User présente les options suivantes :

- *Desk Setup* (Configuration du pupitre)
- *Floppy Disk* (Disquette)
- *Clear/Reset* (Effacer/réinitialiser)
- *Illumination* (Éclairement des touches)
- *Set Recovery Mode* (Régler le mode de Récupération)
- *Set Date & Time* (Régler la date et l'heure)
- *Set Lock Code* (Régler le code de verrouillage)
- *Desk Information* (Informations sur le pupitre)
- *Reset DMX Outputs* (Réinitialisation des sorties DMX)
- *Exit Super User* (Quitter Super User)

Choisissez une option via les touches flèche vers le haut et flèche vers le bas. Affichez l'écran de cette option en appuyant sur la touche ENTER.

## Configuration du pupitre (Desk Setup)

Sélectionnez l'option *Desk Setup* (Configuration du pupitre) depuis l'écran Super User et appuyez sur la touche ENTER. L'écran Configuration du pupitre apparaît sur l'afficheur LCD principal :

```
**** DESK SETUP ****
{Desk Defaults}
{Assign Fixtures}
{Pan/Tilt Options} v
```

Les options suivantes sont disponibles:

- *Desk Defaults* (Réglages du pupitre par défaut)
- *Assign Fixtures \** (Attribuer des asservis)
- *Pan/Tilt Options \** (Options PAN/TILT)
- *Patch Functions* (Fonctions Patch)
- *Program Mode \** (Mode PROGRAM : FULL/PARTIEL)
- *Remote Switches* (Contacts de télécommande)
- *Frog Screen* (Ecran FROG)
- *Timecode Setup* (Paramétrage du Timecode)
- *Exit Desk Setup* (Quitter la configuration du pupitre).

Utilisez les touches flèche vers le haut et flèche vers le bas pour sélectionner l'option désirée, puis appuyez sur ENTER pour activer cette option.

Les options marquées avec un \* n'existent pas sur la FROG.

## Valeurs du pupitre par défaut

Sélectionnez l'option *Desk Defaults* depuis l'écran DESK SETUP et appuyez sur ENTER. L'écran Desk Defaults est affiché sur le LCD :

```
** DESK DEFAULTS **
{Memory}
{Submaster}
[Exit]
```

Utilisez les touches flèche vers le haut et flèche vers le bas pour déplacer le curseur dans les champs. Sélectionnez l'option requise et appuyez sur ENTER.

## Valeurs des mémoires par défaut

Sélectionnez l'option *Memory Defaults* depuis l'écran Desk Defaults et appuyez sur ENTER. L'écran Memory Defaults est affiché sur le LCD :

```
* MEMORY DEFAULTS *
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>
LTP Fade: <00:03.0>v
```

Utilisez les touches flèche vers le haut et flèche vers le bas pour déplacer le curseur dans les champs. Utilisez les touches + et – pour régler la valeur du champ sélectionné.

**Fade Up** (Temps de montée) - Le temps d'apparition d'une mémoire par défaut. De 00:00.0 à 99:59.9, par défaut = 00:03.0.

**Fade Down** (Temps de descente) - Le temps de disparition d'une mémoire par défaut. De 00:00.0 à 99:59.9, par défaut = 00:03.0.

**LTP Fade \*** - Le temps de transfert LTP d'une mémoire par défaut. De 00:00.0 à 99:59.9, par défaut = 00:03.0.

**Colour \*** - Le type d'action par défaut pour les circuits de machine correspondants à l'attribut Colour, quand on envoie une mémoire sur scène (Snap ou fade); défaut = Fade.

**Beamshape \*** - Le type d'action par défaut pour les circuits de machine correspondants à l'attribut Beamshape, quand on envoie une mémoire sur scène (Snap ou fade); défaut = Fade.

**Position \*** - Le type d'action par défaut pour les circuits de machine correspondants à l'attribut Position, quand on envoie une mémoire sur scène (Snap ou fade); défaut = fade.

**Dwell** - Le temps de maintien par défaut. De 00:00.0 to 99:59.9; par défaut = 00:00.0.

**Trigger** - Mode de déclenchement par défaut. Go, Auto ou Time; par défaut = Go.

**Auto Increment** - Incrémentation automatique de la mémoire à venir (NEXT) en enregistrement (On or Off). Par défaut = Off.

**Exit** - Sélectionnez ce bouton et appuyez sur la touche ENTER pour quitter l'écran de réglages du pupitre par défaut (*Desk Defaults*)

## Valeurs des Submasters par défaut

Sélectionnez l'option *Submaster Defaults* depuis l'écran Desk Defaults. L'écran Submaster Defaults est affiché sur le LCD :

```
*SUBMASTER DEFAULTS*
Sub Data: <Gen&Fix>
LTP Trigger: <On >
LTP Trig Lev: < 20>v
```

Utilisez les touches flèche vers le haut et flèche vers le bas pour déplacer le curseur dans les champs. Utilisez les touches + et – pour régler la valeur du champ sélectionné.

**Sub Data \*** - Définit les données circuits qui peuvent être chargées directement dans les sous-groupes. Traditionnels seulement ou Traditionnels et Asservis (*Generics Only* or *Generics + Fixtures*); Par défaut = Traditionnels + Asservis (*Generics + Fixtures*).

**LTP Trigger \*** - Détermine si le fait de monter les sous-groupes va déclencher les circuits LTP ou non. On ou Off, par défaut = On.

**LTP Trig Level \*** - Le niveau de déclenchement LTP par défaut: Défaut = 5%.

**Fade Up** - Le temps de montée HTP (pour les Traditionnels) par défaut. De 00:00.0 à 99:59.9; Défaut = 00:03.0.

**Fade Down** - Le temps de descente HTP (pour les Traditionnels) par défaut. De 00:00.0 à 99:59.9; Défaut = 00:03.0.

**LTP Fade \*** - Le temps de transfert LTP par défaut. De 00:00.0 à 99:59.9, par défaut = 00:03.0.

**Colour \*** - Le type d'action par défaut pour les circuits de machine correspondants à l'attribut Colour quand ils sont déclenchés. (Snap ou Fade) ; Défaut = Fade.

**Beamshape \*** - Le type d'action par défaut pour les circuits de machine correspondants à l'attribut Beamshape quand ils sont déclenchés. (Snap ou Fade) ; Défaut = Fade.

**Position \*** - Le type d'action par défaut pour les circuits de machine correspondants à l'attribut Position quand ils sont déclenchés. (Snap ou Fade) ; Défaut = Fade.

**Exit** - Sélectionnez cette option pour quitter l'écran de réglages du pupitre par défaut (*Desk Defaults*).

## Affecter des appareils asservis

Cette fonction permet l'attribution de 12 Appareils asservis, chacun pouvant être attribué à un type d'Appareil asservi particulier, par ex. Martin MAC 250, High End Cyberlight).

Cette fonction permet aussi de visualiser l'assignation des appareils asservis actuels et de les "désassigner".

Le pupitre Fat Frog garde en mémoire 20 personnalités d'asservis standards.

D'autres types d'appareils asservis sont disponibles sur disquette.

La dernière version de librairie d'appareils asservis peut être téléchargée depuis le site ZERO88 ou depuis le site Frog Support Forum.

## L'écran "Assign Fixture"

Sélectionnez l'option the *Assign Fixtures* (Affectation des Appareils asservis) depuis l'écran Configuration du pupitre puis appuyez sur la touche ENTER. L'écran Assign Fixture, "Affectation des Appareils asservis" apparaît sur l'afficheur LCD :

```

ASSIGN FIX:<      1*>
<                >
<                >
[ASSIGN]  {EXIT}
  
```

Le curseur clignote sur le champ du numéro d'appareil asservi (voir ci-dessus).

Utilisez les touches + et - ou les BOUTONS de SELECTION d'asservis pour choisir l'appareil asservi désiré.

Si l'appareil asservi sélectionné n'est pas affecté, son numéro est suivi d'un astérisque (\*), et la deuxième ligne et la troisième ligne de l'afficheur LCD sont vides, comme dans l'exemple ci-dessus.

Si vous appuyez une fois sur la touche flèche vers le bas, la deuxième ligne indique la marque et la troisième ligne indique le type d'appareil asservi qui a été attribué en dernier (s'il y en a eu).

Par exemple, si l'asservi 1 a été assigné à un Cyberlight (M1) de chez High End Systems, vous sélectionnez l'asservi 2 et, en appuyant sur la touche flèche vers le bas, l'afficheur indiquera :

```

ASSIGN FIX:<      2*>
<High End Systems >
<Cyberlight (M1)  >
[ASSIGN]  {EXIT}
  
```

Si l'appareil sélectionné est affecté, l'afficheur LCD indiquera la marque et le nom de l'appareil asservi sur la troisième et la quatrième ligne. Voir l'exemple ci-dessous :

```

ASSIGN FIX:<      3 >
<Martin          >
<MAC 500 (Mode 2) >
[ASSIGN]  {EXIT}
  
```

Appuyez sur la touche flèche vers le bas une fois pour déplacer le curseur clignotant sur le champ de la liste des appareils asservis (lignes 2 et 3 de l'afficheur):

```

ASSIGN FIX:<      3 >
<Martin          >
<MAC 500 (Mode 2) >
[ASSIGN]  {EXIT}
  
```

Le champ de la liste des appareils asservis comporte un "blanc", 20 types d'asservis courants, tous les types d'appareils asservis chargés depuis la disquette et une option *Select Fixture from Floppy* (Sélection d'appareils asservis à partir d'une disquette).

Les touches + et - servent à se déplacer dans la liste des appareils asservis.

Pour quitter l'écran Assign Fixture, sélectionnez la touche *EXIT*, comme ci-dessous, puis appuyez sur la touche ENTER du pupitre.

```

ASSIGN FIX:<      3 >
<Martin          >
<MAC 500 (Model) >
[ASSIGN]  {EXIT}
  
```

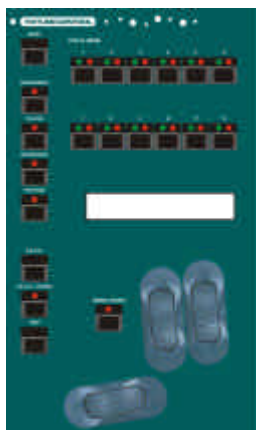


Figure 6 - 2: Boutons de commande des Appareils Asservis (Fat Frog)

## Assigner des appareils asservis courants.

Cette section décrit les méthodes permettant d'affecter un appareil asservi à l'un des 20 types d'asservi courant sauvegardés en permanence dans le pupitre.

Sélectionnez l'option *Assign Fixtures* (Affectation des asservis) depuis l'écran Configuration du pupitre (Desk Setup) et appuyez sur la touche ENTER. L'écran Affectation des Asservis apparaît sur l'afficheur LCD :

```
ASSIGN FIX:<      1*>
<              >
<              >
[ASSIGN] {EXIT}
```

Utilisez les touches + et – ou les touches de SELECTION des ASSERVIS du pupitre pour sélectionner un appareil asservi non affecté.

Appuyez une fois sur la touche flèche vers le bas pour amener le curseur sur le champ de la liste des asservis (lignes 2 et 3 sur l'afficheur LCD).

Pour sélectionner un type d'asservi, utilisez les touches + et – pour vous déplacer dans la liste des 20 types d'asservis courants. Par exemple :

```
ASSIGN FIX:<      1*>
<Martin        >
<MAC 500 (Mode 2) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

Appuyez sur la touche flèche vers le bas pour sélectionner l'option *Assign*, puis appuyez sur la touche ENTER.

Le type d'appareil est affecté à l'asservi, l'astérisque \* est supprimé du numéro de l'asservi et le curseur clignotant revient au champ du numéro d'asservi, comme ci-dessous :

```
ASSIGN FIX:<      1 >
<Martin        >
<MAC 500 (Mode 2) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

Pour attribuer l'asservi 2 : Appuyez sur la touche + ou le bouton de SELECTION de l'ASSERVI 2 sur le pupitre. L'écran LCD affiche :

```
ASSIGN FIX:<      2*>
<              >
<              >
[ASSIGN] {EXIT}
```

Pour affecter le même type d'appareil, Martin MAC 500 (Mode 2) par exemple, appuyez sur la touche flèche vers le bas deux fois pour sélectionner la touche *Assign*, puis appuyez sur la touche ENTER.

Pour affecter un type d'appareil différent, appuyez sur la touche flèche vers le bas pour amener le curseur sur la liste des appareils asservis. Utilisez les touches + et – pour sélectionner le type d'appareil désiré, amenez le curseur sur la touche *Assign*, puis appuyez sur la touche ENTER.

## Note

### Appareils asservis standards

Sur le pupitre Fat Frog, le réglage par défaut des 20 types d'appareils courants est le suivant :

#### Lampe et Scroller

Martin MAC 250 (M4)  
Martin MAC 300 (M4)  
Martin MAC 500 (M4)  
Martin MAC 600 (M4)  
Martin Roboscan Pro 518 (M2)  
Martin Roboscan 812 (Étendu)

High End Studio Color  
High End Studio Color 250  
High End Studio Spot  
High End Studio Spot 250  
High End Cyberlight (M2)  
High End Technobeam (Full)  
High End Trackspot

Clay Paky Goldenscan HPE  
Clay Paky Stage Scan  
Clay Paky Stage Color 300 (16 bit)  
Clay Paky Stage Color 1200 (16 bit)  
Clay Paky Stage Light 300 (16 bit)  
Clay Paky Stage Zoom 1200 (16 bit)

Pour changer les types d'appareils courants enregistrés dans le pupitre, merci de vous reporter à la fonction Load CFT un peu plus loin dans le chapitre.

## Affecter des appareils asservis depuis une disquette

Ce paragraphe décrit comment affecter un appareil à l'un des types d'appareils asservis stockés sur disquette.

Avant d'accomplir cette procédure, assurez-vous que le lecteur de disquette contient bien une disquette avec des types d'asservis corrects.

Sélectionnez l'option *Assign Fixtures* (Affectation d'asservis) sur l'écran Desk Setup (Configuration du pupitre) et appuyez sur la touche ENTER. L'écran Assign Fixture est affiché sur le LCD :

```

ASSIGN FIX:<      8*>
<                >
<                >
[ASSIGN] {EXIT}

```

Utilisez les touches + et – ou les touches de SELECTION des ASSERVIS du pupitre pour sélectionner un appareil asservi non affecté.

Appuyez une fois sur la touche flèche vers le bas pour amener le curseur sur le champ de la liste des asservis (lignes 2 et 3 sur l'afficheur).

Utilisez les touches + et – pour vous déplacer dans la liste des 20 types d'Appareils asservis standards jusqu'à ce que l'option *Select Fixture from Floppy Disk* (Sélectionner un asservi à partir d'une disquette) s'affiche sur le LCD :

```

ASSIGN FIX:<      8*>
<Select Fixture   >
<from Floppy Disk>
[ASSIGN] {EXIT}

```

Appuyez sur le bouton ENTER. Le pupitre lit la disquette et cherche des fichiers d'asservis valides. L'afficheur LCD indique :

```

*****
*   Reading Disk   *
*   Please Wait    *
*****

```

S'il n'y a pas de disquette dans le lecteur, s'il se produit une erreur à la lecture, ou si le pupitre ne trouve aucun fichier d'appareil asservi, un message d'erreur s'inscrit sur l'afficheur LCD.

Si le lecteur trouve plusieurs fichiers sur la disquette, il vous sera demandé de choisir un fichier et le LCD affichera comme suit :

```

Select File to Load:
<   filename       >
<   size, date     >
[OK] {Cancel}

```

Utilisez les touches + et – pour sélectionner un fichier, puis appuyez sur la touche ENTER.

S'il n'y a qu'un fichier sur la disquette, il est ouvert et chargé automatiquement.

Quand le chargement du fichier est terminé, l'afficheur LCD indique ce qui suit :

```

ASSIGN FIX:<      8*>
< Manufacturer A  >
<                >
[ASSIGN] {CANCEL}

```

Le curseur est placé sur le champ du fabricant (ligne 2).

Utilisez les touches + et – pour sélectionner le fabricant désiré, par ex. High End.

Appuyez sur la touche "flèche vers le bas" pour amener le curseur clignotant sur le champ du type d'asservi (ligne 3):

```

ASSIGN FIX:<      8*>
<High End       >
<Fixture Type A >
[ASSIGN] {CANCEL}

```

Utilisez les touches + et – pour sélectionner le type d'asservi désiré, par ex. Cyberlight (M1).

Appuyez sur la touche "flèche vers le bas" pour sélectionner le bouton *Assign*, puis appuyez sur la touche ENTER pour affecter le type d'asservi à l'appareil. L'afficheur LCD revient à l'écran Assign Fixture :

```

ASSIGN FIX:<      8 >
<High End       >
<Cyberlight (M1)>
[ASSIGN] {EXIT}

```

### Note - Attribution d'appareils asservis à partir d'une disquette

*Quand un type d'asservi est chargé depuis une disquette et qu'il est affecté à un appareil, il est provisoirement sauvegardé dans le pupitre et ajouté à la liste des asservis.*

*Quand vous procédez à une opération Clear to Default, seuls les 20 asservis courants sont conservés dans le pupitre, tous ceux qui provenaient d'une disquette sont supprimés.*



## Réassigner des appareils asservis

Ce paragraphe décrit comment réassigner un appareil déjà assigné.

Sélectionnez l'option *Assign Fixtures* (Affectation d'asservis) sur l'écran Desk Setup (Configuration du pupitre) et appuyez sur la touche ENTER. L'écran Assign Fixture s'affiche sur le LCD.

Utilisez les touches + et – ou les touches de SELECTION des ASSERVIS du pupitre pour sélectionner un appareil asservi affecté. Par exemple :

```
ASSIGN FIX:<      8 >
<High End      >
<Cyberlight (M1) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

Appuyez une fois sur la touche “flèche vers le bas” pour amener le curseur sur le champ de la liste des appareils asservis (lignes 2 et 3 sur l'afficheur LCD) :

```
ASSIGN FIX:<      8 >
<High End      >
<Cyberlight (M1) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

Utilisez les touches + et – pour vous déplacer dans la liste des appareils et sélectionner un autre type d'appareil asservi (Pour réassigner un appareil à un type d'appareil provenant d'un disquette, voir paragraphe concerné).

Dès que le type de l'asservi est changé, un 'M' s'affiche après le numéro de l'appareil asservi :

```
ASSIGN FIX:<      8M>
<Martin        >
<MAC 500 (Mode 4) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

Pour affecter le nouveau type d'asservi, appuyez sur la touche flèche vers le bas pour sélectionner l'option *Assign*, puis appuyez sur la touche ENTER.

Le type d'asservi sélectionné est attribué à l'appareil asservi, le 'M' qui suivait le numéro de l'appareil disparaît et le curseur clignotant retourne au champ du numéro d'appareil :

```
ASSIGN FIX:<      8 >
<Martin        >
<MAC 500 (Mode 4) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

## Supprimer des Appareils asservis

Cette section décrit la méthode pour “désassigner” (ou effacer) un appareil qui est déjà assigné (affecté).

Sélectionnez l'option *Assign Fixtures* (Affectation d'asservis) sur l'écran Desk Setup (Configuration du pupitre) et appuyez sur la touche ENTER. L'écran Assign Fixture s'affiche sur le LCD.

```
ASSIGN FIX:<      8 >
<Martin        >
<MAC 500 (Mode 4) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

Utilisez les touches + et – ou les touches de SELECTION des ASSERVIS du pupitre pour sélectionner un appareil asservi à désassigner.

Appuyez sur le bouton CLEAR du pupitre.

Ou

Appuyez sur la touche “flèche vers le bas” pour amener le curseur sur le champ de la liste des appareils asservis. Utilisez les touches + ou - pour sélectionner l'espace vide correspondant à “aucun type d'asservi”, puis appuyez sur la touche ENTER.

L'appareil asservi sera désassigné (supprimé) et l'afficheur LCD indique les mentions suivantes :

```
ASSIGN FIX:<      8*>
<                >
<                >
[ASSIGN] {EXIT}
```

## Visualiser les affectations des machines

Ce paragraphe décrit comment voir quels sont les Appareils asservis affectés.

Sélectionnez l'option *Assign Fixtures* (Affectation d'asservis) sur l'écran Desk Setup (Configuration du pupitre) et appuyez sur la touche ENTER. L'écran Assign Fixture s'affiche sur le LCD :

```
ASSIGN FIX:<      8 >
<Martin        >
<MAC 500 (Mode 4) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

Utilisez les touches + et – ou les touches de SELECTION d'ASSERVIS du pupitre pour sélectionner un appareil asservi voulu.

## Quitter l'écran d'affectation des machines

Cette section décrit la manière de quitter l'écran Assign Fixture (Affectation d'appareil asservi).

Utilisez les touches flèche pour sélectionner l'option EXIT sur l'afficheur LCD :

```
ASSIGN FIX:<      8 >
<Martin        >
<MAC 500 (Mode 4) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

Appuyez sur la touche ENTER du pupitre. L'afficheur LCD revient à l'écran Desk Setup

### Notes - Réaffectation d'appareils

*Un appareil peut aussi être réaffecté en deux temps, en le désassignant tout d'abord puis en l'assignant.*

**Avertissement** - Le fait de réaffecter un asservi a des répercussions sur les données contenues dans les mémoires et les submasters programmés. Les données d'origine des circuits d'asservis sont remplacées par les valeurs par défaut de chaque paramètre du nouveau type d'asservi, exception faite des paramètres BRIGHTNESS qui sont mis à zéro.

### Désassignation d'asservis

Lorsqu'un type d'asservi provenant d'une disquette n'est plus attribué à aucun appareil, ce type est supprimé de la liste des asservis.



## Options Pan/Tilt

Sélectionnez l'option *Pan/Tilt* sur l'écran Desk Setup (Configuration du pupitre) et appuyez sur la touche ENTER. L'écran des options PAN/TILT est alors affiché sur le LCD :

```
Fixture No:   < 1>
Pan Reverse:  < No>
Tilt Reverse: < No>
Pan/Tilt Swap:< No>v
```

Le "Pan Reverse", "Tilt Reverse" et "Pan/Tilt Swap" peuvent être appliqués à chaque Appareil, suivant les besoins.

Utilisez les touches + et – ou les touches de SELECTION d' ASSERVIS du pupitre pour choisir un numéro d'appareil.

Utilisez les touches "flèche vers le bas" et "flèche vers le haut" pour sélectionner le champ voulu.

Utilisez les touches + et – pour choisir YES ou NO suivant le cas.

Si un Appareil assigné ne possède pas de paramètre PAN/TILT (un changeur de couleur par exemple), l'écran des options PAN/TILT affiche :

```
Fixture No:   < 11>
Pan/Tilt Options
Not Applicable
[Exit]
```

Si un Appareil n'est pas assigné, l'écran des options PAN/TILT affiche :

```
Fixture No:   < 12>
      Fixture Not
      Assigned
[Exit]
```

Appuyez sur la touche ENTER du pupitre pour revenir à l'écran Desk Setup.

## Fonctions Patch (Affectation)

Sélectionnez l'option *Patch Functions* dans l'écran Configuration (Desk Setup) du pupitre. Appuyez sur la touche ENTER. L'écran des Fonctions Patch s'affiche sur le LCD :

```
** PATCH FUNCTIONS *
{Manual Patch}
{Auto Patch}
{Set Default Patch}v
```

Les options disponibles sur cet écran sont les suivantes :

- *Manual Patch (Patch manuel)*
- *Auto Patch (Patch automatique)*
- *Set Default Patch (Patch par défaut)*
- *Clear DMX Patch (Suppression des affectations DMX)*
- *Exit.*

Utilisez les touches "flèche vers le haut" et "flèche vers le bas" pour sélectionner l'option désirée, puis appuyez sur la touche ENTER pour valider cette option.

## Écran Manual Patch (Patch manuel)

L'écran de Patch manuel affiché sur le LCD a plusieurs fonctions :

- Permettre à l'utilisateur de patcher, modifier une affectation ou dépatcher manuellement des circuits traditionnels.
- Permettre à l'utilisateur d'ajouter et d'affecter des gradateurs supplémentaires (duplicatas) aux circuits traditionnels.
- Permettre à l'utilisateur de patcher, modifier une affectation ou dépatcher manuellement des appareils asservis individuellement.
- Afficher le patch DMX actuel (indiquant, pour chaque circuit traditionnel et chaque asservi, son adresse DMX courante).

## Manual Patch (Patch manuel) - Traditionnels

Cette fonction permet d'affecter manuellement les 48 circuits de traditionnels du pupitre sur le DMX :

Sélectionnez l'option *Manual Patch* sur l'écran des Fonctions Patch. L'écran LCD indique les mentions suivantes :

```
*** MANUAL PATCH ***
Channel 1: < >
Channel 2: < >
Channel 3: < >v
```

Utilisez les touches "flèche vers le haut" et "flèche vers le bas" ou SHIFT avec les touches FLASH de CIRCUIT pour sélectionner un circuit traditionnel.

Le voyant rouge du bouton FLASH de CIRCUIT et le curseur de l'afficheur LCD indiquent le circuit sélectionné.

Utilisez les touches + et – pour donner l'adresse DMX (c.à.d pour patcher)

Lorsque vous patchez, le pupitre ne propose que les adresses DMX libres.

L'afficheur LCD indique l'adresse DMX affectée à chaque circuit, par exemple :

```
*** MANUAL PATCH ***
Channel 1: <101>
Channel 2: <102>
Channel 3: <103>v
```

Pour dépatcher un circuit traditionnel, sélectionnez le circuit à dépatcher, puis appuyez sur le bouton CLEAR du pupitre.

Lorsque vous avez patché tous les circuits dont vous aviez besoin, appuyez sur la touche ENTER pour quitter la fenêtre Manual Patch (Patch manuel).

### Notes - Patcher des circuits traditionnels (Bull Frog)

Les circuits de traditionnel peuvent être patchés dans les deux univers DMX (A ou B).

L'identifiant de l'univers DMX est affiché dans l'écran Manual Patch (ex : A123 représente Univers A, adresse DMX 123).

Dans l'écran Manual Patch, le bouton EDIT peut être utilisé pour passer de la sélection d'un univers à l'autre.

## Ajouter des duplicatas

Un duplicata se définit comme un élément supplémentaire d'un circuit traditionnel qui est affecté à une adresse DMX différente.

Jusqu'à 9 duplicatas peuvent être ajoutés et affectés à chaque circuit traditionnel.

Sélectionnez l'option *Manual Patch* sur l'écran des Fonctions Patch. L'écran LCD indique les mentions suivantes :

```
*** MANUAL PATCH ***
Channel 1: < 1>
Channel 2: < 2>
Channel 3: < 3> v
```

Utilisez les touches "flèche vers le haut" et "flèche vers le bas" ou le bouton SHIFT avec les touches FLASH de CIRCUIT pour sélectionner un circuit traditionnel.

Appuyez sur le bouton INSERT, sur la face avant. Un duplicata du circuit sélectionné est ajouté ; le curseur va sur le duplicata :

```
*** MANUAL PATCH ***
Channel 1 :< 1>
Channel 1 D1:< >
Channel 2 :< 2>v
```

Utilisez les touches + et – pour régler l'adresse DMX. L'afficheur LCD indique l'adresse DMX affectée au duplicata :

```
*** MANUAL PATCH ***
Channel 1 :< 1>
Channel 1 D1:<101>
Channel 2 :< 2>v
```

Pour ajouter d'autres duplicatas et pour leur affectation, répétez la procédure précédente.

Lorsque vous avez patché tous les circuits dont vous aviez besoin, appuyez sur la touche ENTER pour quitter la fenêtre Manual Patch.

### Notes - Duplicata

Seul un circuit de traditionnel patché peut se voir adjoindre des duplicatas.

Si vous essayez d'ajouter plus de neuf duplicatas sur un circuit, un message d'erreur s'inscrit sur l'afficheur LCD.

Pour dépatcher un duplicata, amenez le curseur sur l'adresse DMX du duplicata, puis appuyez sur la touche CLEAR.

## Manual Patch - Machines

Pour affecter manuellement à une adresse DMX, chaque Appareil asservi assigné :

Sélectionnez l'option *Manual Patch* dans l'écran Patch Functions. Les Appareils asservis assignés sont listés sur l'afficheur après les circuits traditionnels, comme ci-dessous :

```
*** MANUAL PATCH ***
Channel 48: <148>^
Fixture 1: < >
Fixture 2: < > v
```

Utilisez les touches "flèche vers le haut" et "flèche vers le bas" ou les touches de SELECTION d'ASSERVIS sur la face avant pour sélectionner un Appareil asservi à patcher.

L'appareil sélectionné est signalé par le voyant rouge de la touche de SELECTION d'ASSERVIS et par le curseur de l'afficheur LCD.

Utilisez les touches + et – pour donner l'adresse DMX. Appuyez sur la touche CLEAR pour dépatcher l'asservi.

Quand tous les asservis requis ont été affectés, appuyez sur la touche ENTER pour sortir de la fenêtre Manual Patch.

### Notes - Appareils asservis composés

Lorsque vous patchez un appareil composé (ex : un luminaire et un changeur de couleurs), les deux différentes parties de l'appareil nécessitant deux adresses DMX séparées, apparaîtront sur deux lignes distinctes de l'afficheur LCD.

```
*** MANUAL PATCH ***
Fixture 2: <160>
Fix 3 Lamp: <170>
Fix 3 Scr: <171> v
```

## Auto Patch

Cette fonction vous permet d'affecter tous les circuits traditionnels et les machines ou seulement ceux sélectionnés, en une seule opération.

Sélectionnez l'option *Auto Patch* (Patch automatique) dans l'écran Patch Functions et appuyez sur la touche ENTER. L'écran LCD indique les mentions suivantes :

```
**** AUTO PATCH ****
{All Channels}
{Selected Channels}
{Exit}
```

### Affectation de tous les circuits traditionnels et de toutes les machines.

Cette fonction permet d'affecter à tous les circuits traditionnels et les machines (s'il y en a), une adresse DMX.

Sélectionnez l'option *All Channels* (Tous les circuits) sur l'écran Auto Patch (Affectation automatique) et appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD indique les mentions suivantes :

```
Auto Patch All:
Enter DMX, select OK
DMX address: < >
[OK] {Cancel}
```

Utilisez les touches + et – pour entrer l'adresse DMX de départ.

Appuyez sur la touche "flèche vers le bas" pour sélectionner l'option OK, puis appuyez sur ENTER.

Tous les circuits traditionnels et les machines (s'il y en a) seront affectés en DMX, à partir de l'adresse spécifiée. L'afficheur LCD revient à l'écran Auto Patch.

## Circuits et machines sélectionnés

Sélectionnez l'option *Selected Channels* (Circuits Sélectionnés) sur l'écran Auto Patch et appuyez sur la touche ENTER. L'écran LCD indique les mentions suivantes :

```
Select channels,
Enter DMX, select OK
DMX address: < >
[OK] {Cancel}
```

Utilisez le bouton SHIFT pour sélectionner les circuits voulus.

Utilisez les touches FLASH de CIRCUIT pour sélectionner les circuits à patcher. Lorsqu'un circuit est sélectionné, le voyant de la touche FLASH de CIRCUIT correspondant est allumé.

Utilisez les touches de SELECTION d'ASSERVI pour sélectionner le(s) appareil(s) à patcher. Les voyants rouges des touches de SELECTION d'ASSERVI s'allument pour indiquer les appareils sélectionnés.

Utilisez les touches + et – pour entrer l'adresse DMX de départ.

Appuyez sur la touche ENTER pour sélectionner OK. Les circuits traditionnels et les appareils sélectionnés seront affectés en DMX, en partant de l'adresse spécifiée. L'afficheur LCD revient à l'écran Auto Patch.

### Notes

#### Affectation automatique (Autopatching)

*Si l'affectation automatique risque de réaffecter des circuits déjà patchés, un message d'alerte apparaît sur l'afficheur LCD.*

*L'opérateur peut choisir entre dépatcher les circuits ou les appareils déjà affectés pour continuer le Patch Automatique ou annuler l'opération.*

*Quand les circuits concernés sont aussi bien des traditionnels que des appareils asservis, l'ordre d'affectation sera le suivant :*

1. Traditionnels.
2. Partie Brightness (Intensité) des appareils composés
3. Autres parties des appareils composés.
4. Autres appareils (non-composés).

## Patch par défaut (1/1)

Cette fonction supprime le patch DMX existant et met le patch "droit" (circuit 1 sur affectation DMX 1 .... circuit 48 sur affectation DMX 48).

Tous les appareils asservis qui sont patchés seront dépatchés par cette opération.

Sélectionnez l'option *Set Default Patch* sur l'écran Patch Fonctions. L'afficheur LCD indique les mentions suivantes :

```
SET DEFAULT PATCH
Select OK to set
the default patch
[OK] {Cancel}
```

Appuyez sur le bouton ENTER. L'afficheur LCD revient à l'écran Patch Functions.

## Supprimer le patch DMX

Cette fonction effacera le patch DMX existant. Tous les circuits traditionnels et les appareils asservis (s'il y en a) seront dépatchés.

Sélectionnez l'option *Clear DMX Patch* sur l'écran Patch Functions. L'afficheur LCD affiche comme suit :

```
CLEAR DMX PATCH
Select OK to clear
the DMX patch
[OK] {Cancel}
```

Appuyez sur la touche ENTER. Tous les circuits traditionnels et asservis seront dépatchés. L'afficheur LCD revient à l'écran Patch Functions.

## Quitter les fonctions Patch

Sélectionnez l'option Exit sur l'écran Patch Functions.

Appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD revient à l'écran Desk Setup (Configuration du pupitre).

## Mode Program

Cette fonction permet à l'utilisateur de choisir entre deux modes de programmation :

**Full Mode** - Tous les appareils asservis seront automatiquement enregistrés dans les palettes, mémoires et submasters.

**Partial Mode** - Seuls les appareils asservis qui ont été activés sont enregistrés dans les palettes, mémoires et submasters.

## Sélection du mode de programmation

Sélectionnez l'option *Program Mode* sur l'écran Desk Setup et appuyez sur la touche ENTER. L'écran *Program Mode* s'affiche sur le LCD :

```
*** PROGRAM MODE ***
Mode: <Partial>
[EXIT]
```

Utilisez les touches + et – pour choisir le mode *Full* ou *Partial*.

Appuyez sur la touche ENTER pour sortir de l'écran Program Mode.

Si des palettes, mémoires ou submasters ont déjà été programmés, et que vous changez le mode de programmation, un message d'alerte s'affiche :

```
***** WARNING *****
This may modify show
data - continue ?
[OK] {Cancel}
```

Sélectionnez l'option *OK* ou *CANCEL* comme vous le désirez et validez avec ENTER. Le LCD retourne à l'écran Desk Setup.

## Boutons de commande à distance

Cette option permet à l'utilisateur d'activer ou de désactiver de façon globale les boutons de commande à distance, ainsi que de configurer chacun des six comme il le souhaite.

Les options de configuration pour chaque bouton de commande à distance sont les suivantes :

- None = Pas d'Action
- Go = Appuyer sur le bouton GO
- Go Mem = Aller à la mémoire

## Activation et configuration des boutons de commande à distance

Sélectionnez l'option *Remote Switches* sur l'écran Desk Setup et appuyez sur la touche ENTER. L'écran *Remote Switches* s'affiche sur le LCD :

```
* REMOTE SWITCHES *
Enabled:    < Yes  >
Switch No: <  2  >
Action:     <Go Mem>
```

Utilisez les touches "flèche vers le haut" et "flèche vers le bas" pour déplacer le curseur dans les champs voulus.

Utilisez les touches + et – pour modifier la valeur du champ comme vous le souhaitez.

Appuyez sur la touche ENTER pour sortir de l'écran *Remote Switches* et retourner à l'écran Desk Setup.

## Ecran FROG

Cette option permet à l'utilisateur de configurer chacun des 130 boutons de la section Play Memories de l'écran FROG comme il le souhaite.

Les options de configuration pour chaque bouton d'écran FROG sont les suivantes :

- None = Pas d'Action
- Go = Appuyer sur le bouton GO
- Go Mem = Aller à la mémoire

## Configuration des boutons de l'écran FROG

Sélectionnez l'option *Frog Screen* sur l'écran Desk Setup et appuyez sur la touche ENTER. L'écran *Frog Screen Buttons* s'affiche sur le LCD :

```
FROG SCREEN BUTTONS
Button No: <  1  >
Action:     <Go Mem>
Memory:     <  1s >
```

Utilisez les touches "flèche vers le haut" et "flèche vers le bas" pour déplacer le curseur dans les champs voulus.

Utilisez les touches + et – pour modifier la valeur du champ comme vous le souhaitez.

Appuyez sur la touche ENTER pour sortir de l'écran *Frog Screen Buttons* et retourner à l'écran Desk Setup.

## Paramétrage de la fonction Timecode

Cette option permet à l'utilisateur de paramétrer le type de source SMPTE ou MIDI et le cycle d'images par seconde.

Cette fonction est utilisée lorsqu'une conduite créée sur un pupitre de la série Frog est transférée et restituée par une "Frog Box", utilisant le signal de Timecode SMPTE ou MIDI pour déclencher des mémoires.

Sélectionnez l'option *Timecode Setup* sur l'écran Desk Setup et appuyez sur la touche ENTER. L'écran *Timecode Setup* s'affiche sur le LCD :

```
** TIMECODE SETUP **
Status:    <Enabled>
Source:    < SMPTE >
Frames/Sec: <  25  >
```

Utilisez les touches "flèche vers le haut" et "flèche vers le bas" pour déplacer le curseur dans les champs modifiables.

Utilisez les touches + et – pour sélectionner les options désirées dans les champs Status, Source et Frames/Sec.

Appuyez sur la touche ENTER pour sortir de l'écran *Timecode Setup* et retourner à l'écran Desk Setup.

## Quitter la Configuration du pupitre (Desk Setup)

Sélectionnez l'option *Exit Desk Setup* sur l'écran Desk Setup.

Si vous avez apporté des changements à la configuration du pupitre, un message d'alerte s'inscrit sur l'afficheur :

```
***** WARNING *****
Desk Setup Modified
Save Changes ?
[OK] {Cancel}
```

Appuyez sur la touche ENTER pour enregistrer les changements ou sélectionnez l'option *Cancel* et appuyez sur ENTER pour abandonner ces changements. L'afficheur LCD revient à l'écran Super User.

Si vous n'avez pas apporté de changements à la configuration du pupitre, il n'y aura pas de message et l'afficheur revient à l'écran Super User.

## Fonctions Disquette

Sélectionnez l'option Floppy Disk sur l'écran Super User et appuyez sur la touche ENTER. L'écran Floppy Disk apparaît sur l'afficheur LCD :

```
**** FLOPPY DISK ***
{Load Show}
{Save Show}
{Format Disk}v
```

Les options proposées sont :

- Load Show
- Save Show
- Format Disk
- Load CFT
- Exit

(Charger une conduite, Sauvegarder une conduite, Formater la disquette, Charger CFT, Quitter).

Utilisez "flèche vers le haut" et flèche vers le bas" pour sélectionner l'option désirée, puis appuyez sur la touche ENTER pour activer cette option.

## Charger une conduite (Load Show)

Cette fonction vous permet, depuis une disquette, de charger une conduite déjà enregistrée dans le pupitre.

Assurez-vous qu'une disquette contenant des fichiers conduite est bien insérée dans le lecteur de disquette.

Sélectionnez l'option Load Show (Charger la conduite) sur l'écran Floppy Disk. Le pupitre lit la disquette et recherche les fichiers de conduite valides. L'afficheur LCD indique les mentions suivantes :

```
***** LOAD SHOW *****
< Show01.isf >
< 10KB 5/2/2001 >
[Load] {Cancel}
```

Si la disquette contient plusieurs conduites, utilisez les touches + et – pour sélectionner la conduite désirée.

Appuyez sur la touche ENTER pour charger la conduite dans le pupitre. Pendant le chargement, le LCD indique :

```
Loading Show01
Please Wait ...
xx% Done.
[Cancel]
```

Quand la conduite est chargée, l'afficheur LCD mentionne :

```
show01 Loaded
[OK]
```

Appuyez sur la touche ENTER pour revenir à l'écran Floppy Disk.

## Sauvegarder une conduite (Save Show)

Cette fonction vous permet d'enregistrer la conduite actuelle sur une disquette.

Assurez-vous qu'une disquette formatée est insérée dans le lecteur de disquette.

Sélectionnez l'option Save Show sur l'écran Floppy Disk. L'afficheur LCD indique les mentions suivantes :

```
**** SAVE SHOW ****
Show No: < 1*>
[SAVE] {Cancel}
```

Si le fichier n'existe pas sur la disquette, un astérisque (\*) est affiché à côté du numéro de conduite. La rubrique Show No propose par défaut la première conduite disponible sur la disquette.

Utilisez les touches + et – pour sélectionner le numéro de conduite désiré (01 à 99).

Appuyez sur la touche ENTER pour sauvegarder la conduite sur disquette.

Si la conduite existe déjà sur la disquette, un message d'alerte apparaît sur l'afficheur :

```
Show already exists
Overwrite file ?
[OK] {Cancel}
```

Appuyez sur la touche ENTER pour remplacer la conduite de la disquette par la conduite actuelle.

Pendant que le pupitre enregistre la conduite sur la disquette, l'afficheur LCD indique :

```
Saving Show01
Please Wait ...
xx% Done.
[Cancel]
```

Quand la conduite est chargée, l'afficheur LCD mentionne:

```
Show01 Saved
[OK]
```

Appuyez sur la touche ENTER pour revenir à l'écran Floppy Disk.



## Formatage de la disquette (Format Disk)

Assurez-vous qu'une disquette est insérée dans le lecteur de disquette.

Sélectionnez l'option Format Disk sur l'écran Floppy Disk. L'afficheur LCD indique :

```
FORMAT DISK
Are you sure ?
```

[OK] {Cancel}

Appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD indique :

```
Formatting Disk
Please Wait ...
xx% Done.
[Cancel]
```

Une fois le formatage accompli, l'afficheur LCD indique :

```
Disk Formatted.
```

[OK]

Appuyez sur la touche ENTER pour revenir à l'écran Floppy Disk.

## Charger un fichier CFT

Cette fonction permet à l'opérateur de remplacer le fichier CFT (Common Fixture Type / Type d'Appareil Courant) du pupitre par un fichier CFT choisi sur la disquette.

Assurez-vous qu'une disquette contenant au moins un fichier CFT est insérée dans le lecteur de disquette

Choisissez l'option Load CFT sur l'écran Floppy Disk. Le pupitre lit la disquette et recherche les fichiers CFT valides. Une fois la disquette lue, le LCD affiche comme suit, par exemple :

```
***** LOAD CFT *****
< mytypes >
< 10KB 23/12/2001 >
[Load] {Cancel}
```

Si la disquette contient plusieurs fichiers CFT, utilisez les touches + et - pour sélectionner le fichier voulu.

Appuyez sur ENTER pour charger le fichier CFT dans le pupitre. Un message d'alerte est affiché sur l'écran LCD :

```
***** WARNING *****
Overwrite the Common
Fixture Types ?
[Yes] {No}
```

Appuyez sur la touche ENTER pour continuer l'opération. Tant que le fichier charge, l'écran LCD affiche :

```
Loading CFT File
Please Wait ...
xx% Done.
```

Quand le fichier est chargé avec succès, le LCD affiche :

```
Common Fixture Types
Loaded. Please reset
the desk to update
[OK]
```

Appuyez sur la touche ENTER pour revenir à l'écran Floppy Disk.

Sortez du Super User.

**Eteignez le pupitre et rallumez le pour mettre à jour le fichier CFT dans le pupitre.**

## Quitter les fonctions disquette (Floppy Disk Functions)

Sélectionnez l'option Exit sur l'écran Floppy Disk.

Appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD revient à l'écran Super User.

### Notes

#### Charger une conduite (Load Show)

*S'il n'y a pas de disquette dans le lecteur, s'il n'y a aucun fichier de conduite sur la disquette ou si le chargement échoue pour une raison quelconque, un message d'erreur s'inscrit sur l'afficheur LCD.*

*Les fichiers de conduites sont interchangeables entre les différents pupitres de la série FROG. Néanmoins seules les données de configuration du pupitre, de mémoire et de submaster (etc...) en corrélation seront chargées depuis le fichier de la conduite. Les données non utilisables par le pupitre seront ignorées.*

*Par exemple - Si un fichier conduite Fat Frog est chargé sur un pupitre Frog, toutes les données des Appareils asservis contenues dans la configuration du pupitre, le Patch DMX, les données de mémoires et les submasters seront ignorées. Seules les données pour les 48 circuits traditionnels seront chargés depuis le fichier de conduite.*

#### Sauvegarder la conduite (Save Show) et formater la disquette (Format Disk)

*S'il n'y a pas de disquette dans le lecteur, ou si la disquette est protégée à l'écriture ou que l'opération a échoué, un message d'erreur s'inscrit sur l'afficheur LCD.*

#### Charger un fichier CFT

*L'option charger un fichier CFT n'existe pas pour le pupitre FROG.*

*S'il n'y a pas de disquette dans le lecteur, que la disquette ne contient pas de fichier CFT, ou que l'opération a échoué quelqu'en soit la raison, un message d'erreur s'inscrit sur l'afficheur LCD.*



## Fonctions Supprimer / Réinitialiser (Clear/Reset)

Sélectionnez l'option Clear/Reset sur l'écran Super User et appuyez sur la touche ENTER. L'écran Clear/Reset s'inscrit sur l'afficheur LCD :

```
** CLEAR/RESET FNS *
{Clear Memories}
{Clear Submasters}
{Clear Palettes}  v
```

Les options Clear/Reset sont les suivantes :

- *Clear Memories* : Supprimer les Mémoires
- *Clear Submasters* : Supprimer les Submasters
- *Clear Palettes* : Supprimer les Palettes
- *Clear Groups* : Supprimer les Groupes
- *Clear All* : Tout supprimer
- *Clear to Default* : Revenir aux valeurs par défaut
- *Exit* : Sortir

Certaines de ces options ne sont pas applicables avec le pupitre Frog

Utilisez les touches "flèche vers le haut" et "flèche vers le bas" pour sélectionner l'option désirée, puis appuyez sur la touche ENTER pour activer cette option.

### Supprimer des mémoires (Clear Memories)

Cette fonction supprime toutes les mémoires programmées sur le pupitre ainsi que tous les submasters contenant des mémoires transférées.

Sélectionnez l'option Clear Memories sur l'écran Clear/Reset, puis appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD indique les mentions suivantes :

```
CLEAR MEMORIES
Are you sure ?

[OK] {Cancel}
```

Appuyez sur la touche ENTER pour confirmer l'opération.

## Supprimer les Submasters (Clear Submasters)

Cette fonction supprime tous les Submasters.

Sélectionnez l'option Clear Submasters sur l'écran Clear/Reset, puis appuyez sur la touche ENTER. Le LCD affiche :

```
CLEAR SUBMASTERS
Are you sure ?

[OK] {Cancel}
```

Appuyez sur la touche ENTER pour confirmer l'opération.

## Supprimer les palettes (Clear Palettes)

Cette fonction supprime toutes les palettes du pupitre.

Sélectionnez l'option Clear Palettes sur l'écran Clear/Reset, puis appuyez sur la touche ENTER. Le LCD affiche :

```
CLEAR PALETTES
Are you sure ?

[OK] {Cancel}
```

Appuyez sur la touche ENTER pour confirmer l'opération.

## Supprimer les groupes (Clear Groups)

Cette fonction supprime tous les groupes de machines du pupitre.

Sélectionnez l'option Clear Groups sur l'écran Clear/Reset, puis appuyez sur la touche ENTER. Le LCD affiche :

```
CLEAR GROUPS
Are you sure ?

[OK] {Cancel}
```

Appuyez sur la touche ENTER pour confirmer l'opération.

## Tout supprimer (Clear All)

Cette fonction supprime les mémoires, les submasters, les palettes et les groupes de machines du pupitre.

Sélectionnez l'option Clear All sur l'écran Clear/Reset, puis appuyez sur la touche ENTER. Le LCD affiche :

```
CLEAR ALL
Are you sure ?

[OK] {Cancel}
```

Appuyez sur la touche ENTER pour confirmer l'opération.

## Retour aux valeurs par défaut (Clear to Default)

Cette fonction effectue l'opération:

Clear All (voir ci-dessus), remet les paramètres de la configuration du pupitre à leur valeur par défaut, Ramène le code de verrouillage à 0000, remet le Mode Program sur Full, puis elle charge la configuration par défaut dans le pupitre.

Sélectionnez l'option Clear to Default sur l'écran Clear/Reset, puis appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD indique les mentions suivantes :

```
CLEAR TO DEFAULT
Are you sure ?

[OK] {Cancel}
```

Appuyez sur la touche ENTER pour confirmer l'opération.

## Quitter les fonctions Supprimer/Réinitialiser (Exit Clear/Reset Functions)

Sélectionnez l'option Exit sur l'écran Clear/Reset, puis appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD revient à l'écran Super User.

### Note - Suppression de mémoires

Quand vous supprimez les mémoires, les submasters contenant des mémoires transférées sont également supprimés automatiquement.

## Niveau d'éclairement (Illumination)

Cette fonction vous permet de régler l'intensité et le contraste des afficheurs LCD sur le pupitre.

Les options sont les suivantes :

- *Intensité de l'afficheur LCD principal*
- *Contraste de l'afficheur LCD principal*
- *Intensité de l'afficheur de roue*
- *Contraste de l'afficheur de roue*
- *Quitter.*

## Réglage de l'éclairement

Sélectionnez l'option *Illumination* sur l'écran Super User, puis appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD indique les mentions suivantes :

```
*** ILLUMINATION ***
Main LCD B: <100%>
Main LCD C: <100%>
Wheel LCD B: <100%>v
```

Utilisez les touches flèche vers le haut et flèche vers le bas pour sélectionner l'option désirée.

Utilisez les touches + et – pour régler le niveau désiré (0 –100%).

Pour quitter l'écran Illumination, appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD revient à l'écran Super User.

## Mode de Récupération (Recovery Mode)

Cette fonction vous permet d'activer/désactiver le mode de Récupération. Vous trouverez plus d'informations sur ce point au chapitre 7.

## Paramétrage du mode de Récupération

Sélectionnez l'option *Set Recovery Mode* sur l'écran Super User et appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD indique les mentions suivantes :

```
*** SET RECOVERY ***
Recovery: <On >
[Exit]
```

Utilisez les touches + et – pour régler la Récupération sur *On* ou *Off*.

Appuyez sur la touche ENTER pour quitter l'écran Set Recovery et revenir à l'écran Super User.

## Régler la date et l'heure

La fonction "Set Date and Time" vous permet de régler la date et l'heure sur le pupitre.

## Réglage de la date et de l'heure

Sélectionnez l'option *Set Date & Time* sur l'écran Super User, puis appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD indique les mentions suivantes :

```
** SET DATE & TIME *
Date: <dd:mm:yyyy>
Time: <hh:mm:ss>
[SET] {CANCEL}
```

Utilisez les touches "flèche vers le haut" et "flèche vers le bas" pour sélectionner le champ à régler.

La *Date* est constituée de trois champs (jour, mois, année).

L'heure (*Time*) est constituée de trois champs (heures, minutes, secondes).

Utilisez les touches + et – pour régler le champ sélectionné.

Appuyez sur la touche ENTER pour régler la date et l'heure aux valeurs indiquées sur l'afficheur LCD. L'afficheur retourne à l'écran Super User.

## Code de verrouillage

Cette fonction vous permet de régler le code de verrouillage du pupitre. Vous trouverez plus d'informations sur la fonction de verrouillage en page .

### Réglage du code de verrouillage (Lock Code)

Sélectionnez l'option *Set Lock Code* sur l'écran Super User et appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD indique les mentions suivantes :

```
Enter current lock
code using submaster
flash buttons:
[OK] {Cancel}
```

Entrez le code à 4 chiffres actuel via les touches FLASH DE SOUS-GROUPE 1 à 10. Les chiffres apparaissent en ligne 3 de l'afficheur à mesure que vous les tapez. Prenons par exemple 1234 pour code :

```
Enter current lock
code using submaster
flash buttons: 1234
[OK] {Cancel}
```

Appuyez sur la touche ENTER. Si vous entrez correctement le code, l'afficheur indique alors :

```
Enter new lock
code using submaster
flash buttons:
[OK] {Cancel}
```

Si vous n'entrez pas le bon code, un message d'erreur s'affiche.

Entrez le nouveau code de verrouillage à 4 chiffres via les touches FLASH DE SOUS-GROUPE. Chaque chiffre apparaît en ligne 3 de l'afficheur LCD, à mesure que vous le tapez.

Appuyez sur la touche ENTER. Un message de confirmation apparaît sur l'afficheur LCD :

```
New Lock Code Set
[OK]
```

Appuyez sur la touche ENTER pour effacer le message et pour revenir à l'écran Desk Setup (Configuration du pupitre).

## Informations sur le pupitre

Avec cette fonction Super User, l'afficheur principal indique les informations suivantes concernant le pupitre :

- NUMÉRO DE SÉRIE

Le numéro de série complet du pupitre.

- VERSION DU LOGICIEL

La version logicielle du système d'exploitation installée dans le pupitre.

- VERSION BIOS

Le numéro de la version BIOS (Basic Input/Output System) du pupitre.

- ÉTAT DE LA BATTERIE

L'état de la batterie interne du pupitre (seulement sur certains pupitres).

- CONDUITE COURANTE

Le numéro et la date de la conduite, si la conduite qui se trouve dans le pupitre provient à l'origine d'une disquette.

### Lecture des informations concernant le pupitre

Sélectionnez l'option *Desk Information* (Informations sur le pupitre) sur l'écran Super User et appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD indique alors:

```
* DESK INFORMATION *
Serial Number      ^
xxxxxxxx xxxxxxxx  v
[EXIT]
```

Utilisez les touches "flèche vers le haut" ou "flèche vers le bas" pour faire défiler les différentes informations du pupitre décrites ci-dessus.

Appuyez sur la touche ENTER pour quitter l'écran Desk Information et revenir à l'écran Super User.

## Réinitialisation DMX

Cette fonction réinitialise les 512 sorties DMX pendant quelques secondes, puis les ramène à leurs valeurs de sortie précédentes.

### Réinitialiser le DMX

Sélectionnez l'option *Reset DMX* sur l'écran Super User screen et appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD indique alors :

```
***** RESET DMX ****
Do you wish to
reset the DMX?
{OK} {Cancel}
```

Appuyez sur la touche ENTER pour réinitialiser le DMX, ou sélectionnez la touche *Cancel* et appuyez sur ENTER pour annuler. L'afficheur LCD revient à l'écran Super User.

## Quitter Super User

Sélectionnez l'option *Exit Super User* sur l'écran Super User, comme ci-dessous :

```
**** SUPER USER ****
{Illumination}      ^
{Set Date & Time}
{Exit Super User}
```

Appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD revient sur la page Mémoires.



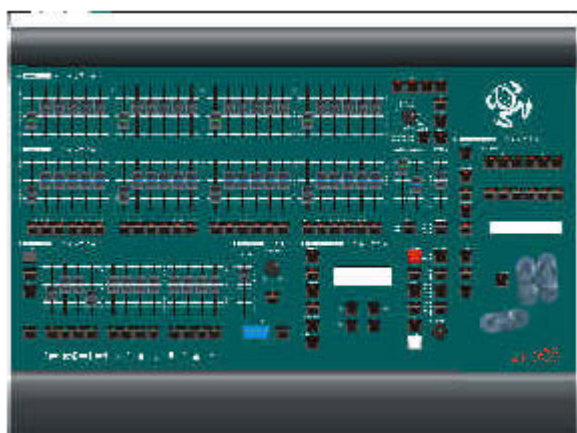


Figure 7 - 1 : Le pupitre d'éclairage Fat Frog

## Introduction

Ce chapitre traite des caractéristiques suivantes ainsi que des différentes options disponibles sur les pupitres d'éclairage de la série "FROG" :

- Visualisation des sorties
- Fonction de verrouillage
- Fonction FROG
- Palettes
- Groupes d'appareils
- Ecrans de moniteur
- Clavier externe
- Mode de récupération des données
- Mise à jour du logiciel

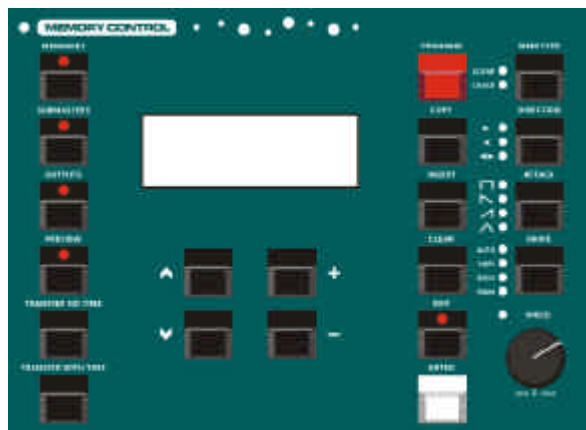


Figure 7 - 2: Boutons de commande de Mémoire

## Visualisation des sorties

Le bouton OUTPUTS permet à l'utilisateur de visualiser les niveaux de sortie actuels des circuits (traditionnels et d'asservis), ou les valeurs DMX des circuits sur l'écran LCD principal.

**Bull Frog** - Les valeurs DMX des sorties de l'univers A ou l'univers B peuvent être affichées sur l'écran LCD principal.

## Niveaux de sortie des circuits du pupitre.

Appuyez sur le bouton OUTPUTS. L'afficheur LCD change comme suit:

View	O/P	<Desk	Chan>
CHAN	1		100
CHAN	2		75
CHAN	3		50 v

Utilisez les touches "flèche vers le bas" et "flèche vers le haut" pour visualiser les niveaux de sortie actuels des circuits traditionnels (en %).

Si des appareils asservis sont affectés, les valeurs des paramètres de machine viennent à la fin de la liste des circuits traditionnels.

Elles sont affichées par numéro de machine, nom de paramètre et valeur DMX. Par exemple :

View	O/P	<Desk	Chan>
Fix	1	Cyan	128 ^
Fix	1	Magenta	255
Fix	1	Yellow	0 v

Utilisez les touches "flèche vers le bas" et "flèche vers le haut" pour visualiser les niveaux de sortie. Les niveaux de sorties sont affichés en valeurs DMX (0-255).

## Sorties DMX

Appuyez sur le bouton OUTPUTS. L'afficheur LCD change comme suit :

View	O/P	<Desk	Chan>
CHAN	1		100
CHAN	2		75
CHAN	3		50 v

Utilisez les touches + ou - pour changer le champ View O/P sur l'écran LCD pour DMX (DMX A ou DMX B sur les Bull Frog et Mambo Frog). L'afficheur LCD montre alors :

View	O/P	<	DMX	>
	1		255	
	2		128	
	3		200 v	

Utilisez les touches "flèche vers le bas" et "flèche vers le haut" pour visualiser les niveaux de sortie actuels des canaux DMX (1 - 512).



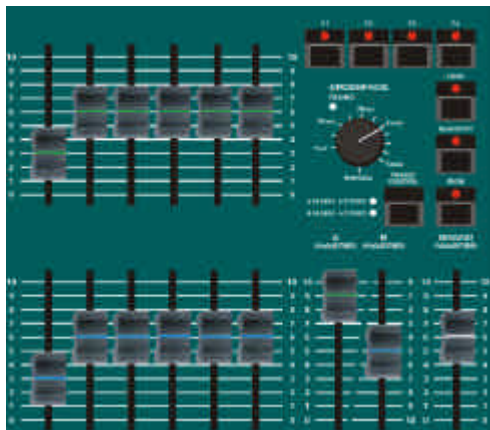


Figure 7 - 3: Autres Boutons de commande, comprenant le Bouton Lock

## Fonction verrouillage

Quand le pupitre est verrouillé (signalé par une LED rouge dans le bouton LOCK), toutes les fonctions d'édition sont désactivées et aucune donnée du "setup" du pupitre, de mémoire ou de submaster ne peut être modifiée.

Les mémoires programmées peuvent toujours être envoyées depuis le séquenceur (en utilisant les boutons du registre Playback X).

Les submasters programmés peuvent toujours être normalement envoyés sur scène.

Les palettes peuvent toujours être utilisées même quand le pupitre est verrouillé.

Les fonctions d'éditition ne peuvent être réactivées qu'en déverrouillant le pupitre.

Les boutons FLASH de SUBMASTER sont utilisés pour entrer le code à quatre chiffres nécessaire pour verrouiller ou déverrouiller le pupitre.

Pendant ces opérations les fonctions FLASH normales sont désactivées.

Le code par défaut est 0000. Le code de verrouillage du pupitre peut être modifié dans le Super User.

Chaque pupitre possède son propre et unique code de déverrouillage. Contactez votre revendeur ou Zero 88 pour plus d'informations.

## Verrouiller le pupitre

Pour verrouiller le pupitre, appuyez sur le bouton LOCK. Le LCD affiche alors :

```
**** LOCK DESK ****
Enter code using s/m
flash buttons:
[OK] {Cancel}
```

Entrez le code en cours avec les boutons FLASH de SUBMASTER (utilisez le submaster 10 pour zéro).

A chaque chiffre saisi, un astérisque '\*' s'affiche sur l'écran LCD :

```
**** LOCK DESK ****
Enter code using s/m
flash buttons: ****
[OK] {Cancel}
```

Appuyez sur ENTER pour terminer l'opération.

Si le bon code a été saisi, le pupitre est verrouillé et le voyant du bouton LOCK s'allume.

Si un code erroné a été saisi, un message d'erreur s'affiche sur l'écran LCD.

## Déverrouiller le pupitre

Pour déverrouiller le pupitre, appuyez sur le bouton LOCK. Le LCD affiche alors :

```
*** UNLOCK DESK ***
Enter code using s/m
flash buttons:
[OK] {Cancel}
```

Entrez le code en cours avec les boutons FLASH de SUBMASTER (utilisez le submaster 10 pour zéro).

A chaque chiffre saisi, un astérisque '\*' s'affiche sur l'écran LCD :

```
*** UNLOCK DESK ***
Enter code using s/m
flash buttons: ****
[OK] {Cancel}
```

Appuyez sur ENTER pour terminer l'opération.

Si le bon code a été saisi, le pupitre est déverrouillé et le voyant du bouton LOCK s'éteint.

Si un code erroné a été saisi, un message d'erreur s'affiche sur l'écran LCD.

## Fonction FROG

La fonction FROG (Fixture Random Output Generator) est une caractéristique spéciale des pupitres qui modifie les valeurs des paramètres d'attributs Colour, Beamshape et Position.

L'opérateur peut déterminer quel(s) paramètre(s) sera(seront) envoyé(s) sur scène de façon aléatoire aux valeurs FROG en sélectionnant la(les) appareils voulus et les attributs (Colour, Beamshape or Position).

La fonction FROG ne fonctionne qu'avec les circuits LTP (d'asservis) et ne modifie pas les circuits traditionnels et de Brightness du pupitre.

La fonction FROG peut être utilisée comme un outil "Live" pour générer des niveaux de sortie aléatoires sur les circuits de machines sélectionnés.

Il est aussi possible de régler des circuits de machines sur des valeurs de sortie aléatoires FROG plutôt que sur des valeurs précises au moment d'enregistrer des Mémoires ou des Submasters.

Par conséquent, quand la mémoire ou les circuits individuels sont envoyés par l'intermédiaire du registre Playback X ou d'un Submaster, les circuits marqués spécifiquement sont envoyés à des valeurs de sortie aléatoires FROG plutôt qu'à une valeur programmée.

Les attributs Colour et Beamshape peuvent être réglés sur "snap" ou "fade" pour le passage d'une valeur FROG à une autre, et il est possible de régler la valeur minimum et la valeur maximum, si nécessaire.

Pour l'attribut POSITION les réglages du type d'action et des valeurs minimum et maximum peuvent se faire séparément pour le PAN et le TILT.

La fonction FROG peut être en mode Automatique, avec une vitesse réglable, en mode manuel ou "Sound to light", où le déclenchement est lié aux fréquences basses d'un signal Audio (seulement pour la Bullfrog), avec un temps de fondu réglable.

Le mode manuel permet à l'utilisateur de faire du "pas à pas" à travers les valeurs FROG grâce au bouton STEP.

## Valeurs de Sortie FROG

Le pupitre génère 16 valeurs FROG différentes pour chacun des 3 attributs LTP (Colour, Beamshape and Position).

Ces valeurs FROG s'appliquent à toutes les machines et donneront par conséquent des résultats différents suivant le type de machine.

Les valeurs FROG minimum et maximum ont été prévues, autant que possible, pour éviter d'activer les fonctions Reset et Lamp On /Off et pour éviter les positions extrêmes.

Les valeurs FROG minimum et maximum peuvent être ajustées par l'utilisateur si nécessaire.

Tous les circuits LTP d'asservis (y compris les circuits de contrôle, entre autres) peuvent être envoyés aux valeurs FROG, si vous le souhaitez.

Quand un circuit d'asservi est envoyé aux valeurs FROG, il passe par les 16 valeurs prédéfinies d'une manière aléatoire.

Chaque paramètre d'asservi possède sa propre valeur aléatoire indépendante choisie aléatoirement parmi les 16 valeurs de l'attribut correspondant.

Néanmoins, les machines du même type auront toutes les mêmes valeurs FROG pour les circuits correspondants.

Par exemple - Si une machine a la trichromie, chaque paramètre de couleur (Cyan, Magenta, Yellow) aura sa propre valeur FROG. Si les trois circuits de couleur sont paramétrés pour être envoyés aux valeurs FROG, cela donne un total de 4096 combinaisons de couleur possibles.

Si les circuits correspondants pour plusieurs machines de même type étaient envoyés aux valeurs FROG, ils auraient tous les mêmes couleurs, gobos positions, etc ...

## Paramètres de la fonction FROG

Les paramètres suivants contrôlent le fonctionnement des circuits de machine envoyés aux valeurs FROG.

**Mode** - Manual, Auto, Sound to Light.

**Speed (Vitesse)** - En mode Auto, le paramètre Speed détermine la vitesse à laquelle chaque nouvelle valeur de FROG sera envoyée sur scène (1-100).

**Fade Time (Temps de Transfert)** - En mode Manual ou Sound to Light, le paramètre Fade Time définit le temps nécessaire pour aller à la prochaine valeur FROG quand on appuie sur le bouton STEP, ou qu'un signal audio dans les basses est reçu (0-10 secs).

**Colour Action** - Snap or Fade - Le type de fonctionnement du circuit Colour pour passer d'une valeur FROG à une autre.

**Colour Minimum** - La valeur FROG minimum pour le paramètre Colour (0-255).

**Colour Maximum** - La valeur FROG maximum pour le paramètre Colour (0-255).

**Beamshape Action** - Snap or Fade - Le type de fonctionnement du circuit Beamshape pour passer d'une valeur FROG à une autre.

**Beamshape Minimum** - La valeur FROG minimum pour le paramètre Beamshape (0-255).

**Beamshape Maximum** - La valeur FROG maximum pour le paramètre Beamshape (0-255).

**Pan Action** - Snap or Fade - Le type de fonctionnement du PAN pour passer d'une valeur FROG à une autre.

**Pan Minimum** - La valeur FROG minimum pour le PAN (0-255).

**Pan Maximum** - La valeur FROG maximum pour le PAN (0-255).

**Tilt Action** - Snap or Fade - Le type de fonctionnement du PAN pour passer d'une valeur FROG à une autre.

**Tilt Minimum** - La valeur FROG minimum pour le TILT (0-255).

**Tilt Maximum** - La valeur FROG minimum pour le TILT (0-255).

## Fonction FROG - affichage LCD

Les paramètres de la fonction FROG décrits précédemment sont modifiables dans l'écran de la Fonction FROG du LCD principal.

Les paramètres de la fonction FROG sont enregistrés comme une information à part entière de la mémoire.

Pour afficher l'écran de la Fonction FROG, appuyez sur la touche FROG SCREEN sur le pupitre. La LED rouge de la touche FROG SCREEN s'allume.

L'écran de la Fonction FROG contient tous les paramètres de la fonction FROG.

Utilisez les touches "flèche vers le bas" et "flèche vers le haut" pour sélectionner un des paramètres de la fonction FROG. Utilisez les touches + ou - pour modifier le paramètre de la fonction FROG.

Exemple :

```
*** FROG FUNCTION **
Mode:      < Auto >
Speed:     < 100 >
Col Action:< Snap >
```

Appuyez sur les touches + ou - pour commuter entre les modes Manual, Auto ou Sound to Light.

Appuyez plusieurs fois sur la touche "flèche vers le bas" pour déplacer le curseur sur un autre paramètre de fonction FROG, par exemple :

```
*** FROG FUNCTION **
Col Action:< Snap >^
Col Min:   < 100 >
Col Max:   < 170 >
```

Appuyer sur les touches + ou - pour passer de Snap à Fade et vice-versa dans le champ Colour Action.

Pour sortir de l'écran de la Fonction FROG et retourner aux écrans Mémoires, Submasters ou Output sur le LCD, appuyez sur la touche FROG SCREEN. La LED rouge de la touche FROG SCREEN s'éteindra.

## Envoyer des Circuits d'Appareils asservis aux Valeurs de Sortie FROG

La méthode pour envoyer des circuits d'appareils asservis aux valeurs de sortie FROG est la suivante:

Utilisez les boutons de Sélection d'Asservis pour sélectionner le(s) appareil(s) de votre choix. Les voyants rouges allumés indiquent que les appareils sont sélectionnés.

Appuyez sur l'un des boutons de sélection d'attribut (COLOUR, BEAMSHAPE ou POSITION) pour choisir l'attribut voulu. Les voyants rouges des boutons indiquent quel est l'attribut sélectionné.

Appuyez sur le bouton FROG. Tous les circuits des appareils et attributs sélectionnés sont envoyés sur scène à leur valeur FROG en cours.

Le LCD des Roues montre alors FROG sous chaque nom de paramètre à la place de sa valeur normale.

Les niveaux de sortie des circuits concernés dépendent des réglages des paramètres de la fonction FROG.

Les circuits en question continueront d'être envoyés sur scène aux valeurs FROG tant qu'on ne leur dit pas de faire autrement (en appuyant sur GO, en envoyant un Submaster au dessus de son niveau de déclenchement LTP, ou en stoppant manuellement la fonction FROG avec la roue de contrôle - voir plus loin).

Par exemple - sélectionnez les machines 1,2 et 3, sélectionnez l'attribut POSITION, puis appuyez sur le bouton FROG. Tous les circuits de l'attribut POSITION des appareils 1,2 et 3 seront envoyés sur scène à leur valeur FROG.

Pour envoyer sur scène d'autres circuits des appareils sélectionnés aux valeurs FROG - appuyez sur un autre BOUTON de SELECTION d'ATTRIBUT, puis appuyez sur le bouton FROG.

Pour envoyer sur scène des circuits d'autres appareils aux valeurs FROG - répétez la procédure plus haut.

Pour stopper l'envoi d'un circuit à la valeur FROG - sélectionnez l'appareil et son attribut, puis bouger la roue correspondant au circuit en question. Le LCD des ROUES affichera la valeur normale pour ce circuit.

## Enregistrement de Circuits d'Appareils asservis

Les circuits d'appareils asservis peuvent être envoyés aux valeurs FROG à la place d'une valeur fixe normale à l'enregistrement d'une Mémoire ou de circuits individuels dans un Submaster.

Réglez les circuits des appareils asservis désirés avec la méthode décrite précédemment, avant d'appuyer sur le bouton PROGRAM pour sauver les informations dans la Mémoire ou le Submaster.

## Edition de Circuits d'Appareils asservis

Les circuits d'appareils asservis peuvent passer des valeurs normales aux valeurs FROG et vice versa lors de l'édition de mémoires ou de circuits d'un submaster.

Les circuits sélectionnés sont réglés aux valeurs normales ou aux valeurs FROG avec la méthode décrite plus tôt.

## Prévisualisation des Circuits d'Appareils asservis

Quand vous prévisualisez le contenu d'une mémoire de type scène ou chenillard ou le contenu d'un Submaster, la valeur enregistrée pour chaque paramètre est affichée à la fin de la liste des circuits traditionnels.

Si le circuit a été enregistré à une valeur FROG plutôt qu'à une valeur précise, le LCD affichera FRG à la place de la valeur normale.

Exemple 1 - Prévisualisation d'une "scène" :

```
Preview Memory 23
Fix 1 Cyan      FRG^
Fix 1 Magenta   FRG
Fix 1 Yellow     FRGv
```

Exemple 2 - Prévisualisation d'un chenillard (Step 1) :

```
PrevMem 49 Step < 1>
Fix 1 Cyan      FRG^
Fix 1 Magenta   FRG
Fix 1 Yellow     FRGv
```

## Palettes

Le pupitre **Fat Frog** propose trois librairies de palettes (Colour, Beamshape et Position), contenant chacune 24 palettes "utilisateur" programmables.

Le pupitre **Leap Frog** propose trois librairies de palettes (Colour, Beamshape et Position), contenant chacune 24 palettes "utilisateur" programmables.

Le pupitre **Bull Frog** propose trois librairies de palettes (Colour, Beamshape et Position), contenant chacune 48 palettes "utilisateur" programmables.

Une palette contient les niveaux de circuit d'appareil asservi pour un seul type d'attribut (Colour par exemple), et peut être liée (référéncée) aux Mémoires ou aux Submasters.

L'édition d'une palette modifiera toutes les Mémoires et Submasters qui font référence à cette palette.

Les palettes peuvent aussi être utilisées pour donner rapidement des valeurs à une machine d'une manière directe (par exemple : sélectionner les machines 1 à 6 et toutes les passer en rouge).

Au départ, ou après effacement, les palettes sont vides.

Cela fonctionne de la même façon en mode Partiel et en mode Full.

## Enregistrer une Palette

La méthode suivante concerne la programmation d'une palette de Couleur. La même méthode sera utilisée pour programmer les palettes de Position et de "Faisceau".

Utilisez les boutons de SELECTION de MACHINE pour choisir le(s) appareil(s) voulu(s).

Appuyez sur le bouton COLOUR. Le LCD de la ROUE affiche les paramètres de l'attribut Colour pour ces machines..

Utilisez les roues de contrôle pour donner aux paramètres les valeurs souhaitées.

Répétez les étapes 1 à 3 si vous souhaitez enregistrer des palettes pour d'autres machines.

Si vous êtes en mode Partiel, vérifiez que toutes les machines que vous souhaitez enregistrer dans la palette sont bien activées (le voyant jaune du bouton de Sélection d'Asservi clignote).

Appuyez et maintenez appuyé le bouton COLOUR.

Les boutons FLASH des circuits deviennent alors des boutons de sélection de PALETTE. Les voyants rouges des boutons FLASH indiquent quelles sont les palettes déjà programmées (s'il y en a).

Appuyez et maintenez appuyé le bouton de SELECTION de PALETTE à peu près 1 seconde.

Si la palette sélectionnée est vide le voyant rouge du bouton s'allume. Relâchez le bouton de SELECTION de PALETTE et le bouton COLOUR. La palette est dès lors programmée.

Si la palette sélectionnée est programmée - le voyant rouge du bouton clignote et le LCD affiche :

```
Colour Palette xx  
  
{PRG} {CLR} [CANCEL]
```

Relâchez le bouton de SELECTION de PALETTE et le bouton COLOUR. Pour enregistrer la palette appuyez sur le bouton PROGRAM sur le pupitre, ou utilisez le curseur pour sélectionner l'option PRG, validez en appuyant sur ENTER.

## Nommer une Palette

Si vous le souhaitez, vous pouvez donner un nom à chaque palette programmée. Le nom de la palette apparaît seulement sur le moniteur externe.

Vérifiez que l'écran LCD principal affiche une des pages de base (Mémoires, Submasters, Sorties).

Appuyez sur la touche de FONCTION F2. L'écran LCD affiche :

```
**** Name Item ****  
Select type of item  
to name ...  
[Cancel]
```

Sélectionnez l'attribut de votre choix en appuyant sur le bouton COLOUR, BEAMSHAPE ou POSITION. L'écran LCD affiche :

```
**** Name Item ****  
Select colour  
palette to name ...  
[Cancel]
```

Sélectionnez la palette de votre choix en appuyant sur le bouton de sélection de palette. La palette sélectionnée est affichée sur le LCD principal:

```
**** Name Item ****  
Colour Palette 23  
<_>  
[OK] {Cancel}
```

Utilisez les touches "flèche vers le bas" et "flèche vers le haut" pour déplacer le curseur, et les touches + et - pour entrer le texte (vous pouvez aussi utiliser un clavier externe s'il est installé).

Appuyez sur ENTER pour terminer. Le LCD revient à la page précédente.

## Programming Fixtures

Dès qu'une palette a été programmée, elle peut être utilisée (référéncée) pour enregistrer une Mémoire ou un Submaster.

La méthode suivante concerne l'utilisation d'une palette de Couleur. La même méthode sera utilisée avec les palettes de Position et de "Faisceau".

Sélectionnez une Mémoire ou un Submaster vide.

Utilisez les boutons de SELECTION DE MACHINE pour choisir les appareils asservis voulus.

Appuyez et maintenez appuyé le bouton COLOUR.

Les boutons FLASH des circuits deviennent alors des boutons de sélection de PALETTE. Les voyants rouges des boutons FLASH indiquent quelles sont les palettes déjà programmées.

Appuyez sur le bouton de sélection de la palette de votre choix. Cela met tous les circuits des machines sélectionnées aux valeurs de la palette sélectionnée.

La référence de la palette (ex "P12") est affichée sous les noms de paramètre sur le LCD des ROUES à la place des valeurs DMX normales.

Répétez les étapes si vous souhaitez ajouter d'autres machines ou d'autres types d'attribut.

Appuyez sur le bouton PROGRAM pour sauvegarder les informations dans la mémoire ou le Submaster.

### Notes

#### Programmer en mode "Partiel"

Quand des paramètres d'une machine sont restitués en appelant une palette, cette machine est automatiquement activée.

Les paramètres d'une machine qui se réfèrent à une palette peuvent être "libérés" en tournant la roue correspondante.

Quand on se réfère à une palette, les paramètres des machines qui ne sont pas programmés dans la palette restent à leur valeur courante.

## Edition de Circuits d'Appareils asservis

Les circuits d'appareils asservis peuvent passer des valeurs normales aux références de palette et vice versa lors de l'édition de mémoires ou de circuits d'un submaster.

Les circuits sélectionnés sont réglés aux valeurs normales ou aux références de palette avec la méthode décrite plus tôt.

## Prévisualisation des Circuits d'Appareils asservis

Quand vous prévisualisez le contenu d'une mémoire de type scène ou chenillard ou le contenu d'un Submaster, la valeur enregistrée pour chaque paramètre est affichée sur le LCD.

Si le circuit a été enregistré en référence à une palette plutôt qu'à une valeur précise, le LCD affichera le numéro de palette à la place de la valeur DMX normale.

Exemple 1 - Prévisualisation d'une "scène" :

```
Preview Memory 23
Fix 1 Cyan P12^
Fix 1 Magenta P12
Fix 1 Yellow P12v
```

Exemple 2 - Prévisualisation d'un chenillard :

```
PrevMem 49 Step < 1>
Fix 1 Cyan P17^
Fix 1 Magenta P17
Fix 1 Yellow P17v
```

## Verrouillage des Palettes

Maintenez F1 enfoncé et appuyez sur l'un des boutons d'attribut (COLOUR, BEAMSHAPE ou POSITION).

Cela transforme temporairement les boutons FLASH de CIRCUIT en boutons de sélection de palette. Le voyant de la touche F1 s'allume. Appuyez sur COLOUR, BEAMSHAPE ou POSITION pour passer des palettes d'un attribut aux palettes d'un autre attribut.

Appuyez sur F1 pour déverrouiller les palettes.

## Restitution de Palette sur scène

Pour envoyer sur scène une palette de Couleur, Beamshape ou Position.

Utilisez les boutons de SELECTION DE MACHINE pour choisir le(s) appareil(s) asservi(s) voulu(s).

Appuyez et maintenez appuyé le bouton COLOUR, BEAMSHAPE ou POSITION suivant le cas.

Les boutons FLASH de CIRCUIT deviennent des boutons de sélection de palette. Les voyants rouges des boutons FLASH de CIRCUITS indiquent quelles sont les palettes programmées (quand ils sont allumés).

Appuyez sur le bouton de sélection de palette désiré. Cela met tous les circuits des machines sélectionnées aux valeurs de la palette sélectionnée.

## Effacer une Palette

Appuyez et maintenez appuyé le bouton COLOUR, BEAMSHAPE ou POSITION suivant le cas.

Les boutons FLASH de CIRCUIT deviennent des boutons de sélection de palette. Les voyants rouges des boutons FLASH de CIRCUITS indiquent quelles sont les palettes programmées (si il y en a).

Appuyez et maintenez appuyé le bouton de sélection de la palette à effacer pendant environ 1 sec, jusqu'à ce que le voyant rouge clignote et que le LCD affiche :

```
Colour Palette xx

{PRG} {CLR} [CANCEL]
```

Relâcher les boutons de sélection d'attribut et de palette. Appuyez sur le bouton CLEAR du pupitre ou utilisez le curseur pour choisir l'option CLR et appuyez sur ENTER.



## Groupe de machines

Le pupitre **Fat Frog** propose 24 groupes de machines "utilisateur" programmables.

Le pupitre **Leap Frog** propose 24 groupes de machines "utilisateur" programmables.

Le pupitre **Bull Frog** propose 48 groupes de machines "utilisateur" programmables.

Chaque groupe peut être programmé avec n'importe quelle combinaison de machines.

Il est possible de donner un nom à un groupe, si nécessaire.

Le contenu du groupe (quantité et types de machines) peut être affiché sur le moniteur externe.

## Enregistrement d'un Groupe de machines

Utilisez les boutons de SELECTION d'APPAREIL ASSERVI pour choisir les machines voulues.

Appuyez et maintenez appuyé le bouton GROUP (F4 sur la **Fat Frog**). Les boutons FLASH de CIRCUIT deviennent des boutons de sélection de palette. Les voyants rouges des boutons FLASH de CIRCUITS indiquent quelles sont les palettes programmées (quand ils sont allumés).

Appuyez et maintenez appuyé le bouton de sélection du groupe que vous souhaitez enregistrer à peu près une seconde.

Si le groupe de machine est vide, le voyant rouge s'allume. Relâchez le bouton de sélection et le bouton GROUP. Le groupe est enregistré.

Si le groupe de machine est déjà programmé, le voyant rouge clignote et l'écran LCD affiche :

```
Fixture Group xx

{PRG} {CLR} [CANCEL]
```

Relâchez le bouton de sélection et le bouton GROUP. Pour enregistrer le groupe, appuyez sur le bouton PROGRAM du pupitre, ou utilisez le curseur pour sélectionner l'option PRG validez en appuyant sur ENTER.

## Nommer un Groupe de machines

Il est possible de donner un nom à un groupe de machines programmé.

Le nom du groupe apparaît uniquement sur l'écran du moniteur externe.

Vérifiez que l'écran LCD principal affiche une des pages de base (Mémoires, Submasters, Sorties).

Appuyez sur la touche de FONCTION F2. L'écran LCD affiche :

```
**** Name Item ****
Select type of item
to name ...
[Cancel]
```

Appuyez sur le bouton GROUP. L'écran LCD affiche :

```
**** Name Item ****
Select fixture group
to name ...
[Cancel]
```

Sélectionnez le groupe de votre choix en appuyant sur le bouton de sélection de groupe. Le groupe sélectionné est affiché sur le LCD principal, par exemple :

```
**** Name Item ****
Fixture Group 12
<_>
[OK] {Cancel}
```

Utilisez les touches "flèche vers le bas" et "flèche vers le haut" pour déplacer le curseur, et les touches + et - pour entrer le texte (vous pouvez aussi utiliser un clavier externe s'il est installé).

Appuyez sur ENTER pour terminer. Le LCD revient à la page précédente.

## Sélectionner un Groupe de machines

Quand les groupes de machines ont été programmés, ils peuvent être utilisés pour sélectionner rapidement des machines lors de la programmation de mémoires, de palettes, etc.

Le fait de sélectionner un groupe avec la méthode suivante remplacera toutes les machines sélectionnées par les machines du groupe.

Appuyez et maintenez appuyé le bouton GROUP (F4 sur la **Fat Frog**).

Les boutons FLASH de CIRCUIT deviennent des boutons de sélection de groupe. Les voyants rouges des boutons FLASH de CIRCUITS indiquent quels sont les groupes programmés (quand ils sont allumés).

Appuyez sur le bouton de sélection du groupe voulu.

Relâchez le bouton GROUP.

## Effacer un Groupe de machines

Appuyez et maintenez appuyé le bouton GROUP (F4 sur la **Fat Frog**).

Les boutons FLASH de CIRCUIT deviennent des boutons de sélection de groupe. Les voyants rouges des boutons FLASH de CIRCUITS indiquent quelles sont les groupes programmés (quand ils sont allumés).

Appuyez et maintenez appuyé le bouton de sélection du groupe que vous souhaitez effacer à peu près une seconde, jusqu'à ce que le voyant rouge clignote, l'écran LCD affiche alors :

```
Fixture Group xx

{PRG} {CLR} [CANCEL]
```

Relâchez le bouton de sélection et le bouton GROUP. Pour effacer le groupe, appuyez sur le bouton CLEAR du pupitre, ou utilisez le curseur pour sélectionner l'option CLR, validez en appuyant sur ENTER.





Figure 7 - 4: Etat du registre séquentiel et Informations (Moniteur)

## Moniteur externe (Affichages)

Les pupitres de la série FROG sont équipés d'une sortie vidéo, ce qui permet d'afficher des données et des informations variées sur un moniteur externe.

Le mode d'affichage est uniquement du mode texte, avec une résolution de 80 caractères de largeur sur une hauteur de 50 lignes.

Le moniteur est prévu pour afficher seulement des informations; le logiciel du pupitre est contrôlé par les commandes du pupitre.

## Sélection et Navigation

En temps normal, l'affichage sur le moniteur "suit" le LCD Principal du pupitre et affiche l'écran correspondant ou la fenêtre d'un menu "pop up".

## Figer un écran sur le moniteur

Le bouton de FONCTION F1 est  
considéré comme le bouton des  
"Fonctions d'affichage".

Les écrans du moniteur principal peuvent être sélectionnés et figés en maintenant appuyé F1 et en appuyant sur une des touches du pupitre de la liste ci dessous:

## MEMORIES - Ecran Mémoires

SUBMASTERS -Ecran Submasters

## OUTPUTS - Ecran des Sorties

FIXTURE SEL- Ecran des Sorties des Appareils asservis

COLOUR\* - Ecran de palette (Col)

BEAMSHAPE\* - Ecran de palette (B/S)

POSITION\* - Ecran de palette (Pos)

GROUP - Ecran des Groupes de Machines

Quand l'écran du moniteur est figé, le voyant rouge du bouton F1 est allumé, et le texte "SCR LOCKED" est affiché dans la section PSI de l'écran.

Appuyer sur le bouton F1 de nouveau déverrouille l'écran précédemment figé.

\* figer un écran de palette sur le moniteur transforme en même temps les boutons FLASH de CIRCUITS en bouton de sélection de palettes.

## Statuts et Informations

Le pied de page de l'écran sur le moniteur montre toujours le statut du registre Playback X et les informations (PSI : Playback Status and Information) suivantes :

**Playback X** - Les numéros de la mémoire en cours et les numéros de la prochaine mémoire, les temps de transfert, de maintien et les déclenchements de la mémoire à venir.

**Submasters** - Le numéro de la page en cours, et le statut de chaque potentiomètre de submaster. La couleur du numéro de page indique son statut :

Niveau = 0 Gris;  
Niveau apparaissant Rouge;  
Niveau disparaissant Rouge;  
Niveau > 0 (page en cours) Vert;  
Niveau > 0 (superposition) Orange

### Potentiomètres d'asservis "Virtuels"

- Les niveaux actuels des potentiomètres "virtuels" pour chacun des appareils asservis.

### Modes d'Edition des Appareils asservi - Les modes d'édition actuels des attributs d'asservis.

**Grand Master (Général)** - Le niveau actuel du potentiomètre de GRAND MASTER (en %)

**Blackout (Noir)** - Quand cette option est active, le texte "BLACKOUT" clignote dans le champ du général Grand Master.

**Gel de l'affichage** - Si l'affichage du moniteur est figé, le texte "SCR LOCKED" est affiché.

**Horloge** - La date et l'heure dans le format HH:MM:SS DD/MM/YYYY.

No	Name	Shot	Fade	Sp	Fade	In	LTP	Fade	C	R	I	F	Dual	Trigger	Jump
1	SCENE	SC													
2	CHASE	SC													
3	CHASE	SC													
4	CHASE	SC													
5	CHASE	SC													
6	CHASE	SC													
7	CHASE	SC													
8	CHASE	SC													
9	CHASE	SC													
10	CHASE	SC													
11	CHASE	SC													
12	CHASE	SC													
13	CHASE	SC													
14	CHASE	SC													
15	CHASE	SC													
16	CHASE	SC													
17	CHASE	SC													
18	CHASE	SC													
19	CHASE	SC													
20	CHASE	SC													
21	CHASE	SC													
22	CHASE	SC													
23	CHASE	SC													
24	CHASE	SC													
25	CHASE	SC													
26	CHASE	SC													
27	CHASE	SC													
28	CHASE	SC													
29	CHASE	SC													
30	CHASE	SC													
31	CHASE	SC													
32	CHASE	SC													
33	CHASE	SC													
34	CHASE	SC													
35	CHASE	SC													
36	CHASE	SC													
37	CHASE	SC													
38	CHASE	SC													
39	CHASE	SC													
40	CHASE	SC													
41	CHASE	SC													
42	CHASE	SC													
43	CHASE	SC													
44	CHASE	SC													
45	CHASE	SC													
46	CHASE	SC													
47	CHASE	SC													
48	CHASE	SC													
49	CHASE	SC													
50	CHASE	SC													
51	CHASE	SC													
52	CHASE	SC													
53	CHASE	SC													
54	CHASE	SC													
55	CHASE	SC													
56	CHASE	SC													
57	CHASE	SC													
58	CHASE	SC													
59	CHASE	SC													
60	CHASE	SC													
61	CHASE	SC													
62	CHASE	SC													
63	CHASE	SC													
64	CHASE	SC													
65	CHASE	SC													
66	CHASE	SC													
67	CHASE	SC													
68	CHASE	SC													
69	CHASE	SC													
70	CHASE	SC													
71	CHASE	SC													
72	CHASE	SC													
73	CHASE	SC													
74	CHASE	SC													
75	CHASE	SC													
76	CHASE	SC													
77	CHASE	SC													
78	CHASE	SC													
79	CHASE	SC													
80	CHASE	SC													
81	CHASE	SC													
82	CHASE	SC													
83	CHASE	SC													
84	CHASE	SC													
85	CHASE	SC													
86	CHASE	SC													
87	CHASE	SC													
88	CHASE	SC													
89	CHASE	SC													
90	CHASE	SC													
91	CHASE	SC													
92	CHASE	SC													
93	CHASE	SC													
94	CHASE	SC													
95	CHASE	SC													
96	CHASE	SC													
97	CHASE	SC													
98	CHASE	SC													
99	CHASE	SC													
100	CHASE	SC													

Figure 7 - 5: Page Mémoires (Moniteur)

## La page Mémoires

La page Mémoires du moniteur montre une partie de la séquence (approximativement 35 mémoires).

Chaque ligne de l'affichage sur le moniteur montre les informations relatives à une seule mémoire (numéro, nom, "shots", temps de transfert, actions LTP, temps de maintien, déclenchement et saut).

Le champ "Shot" affiche SC pour une mémoire programmée de type Scène, "Cxxx" pour un chenillard et dans ce cas xxx est le nombre de "tours" (0-255) et rien si la mémoire est libre.

Si des attributs LTP sont enregistrés dans la mémoire, le champ LTP action affiche S (Sec) ou F (Fondu), sinon le champ est vide.

Le champ Trigger (Déclenchement) montre si le mode de déclenchement de la mémoire est Go (Go), Automatique (Auto), un moment précis (R/T HH:MM:SS), SMPTE Timecode (SHH:MM:SS:FF) ou MIDI timecode (MHH:MM:SS:FF).

Tous les sauts programmés dans la séquence sont affichés dans la colonne Jump de la page Mémoires.

La mémoire actuelle est mise en surbrillance en vert et la mémoire à venir en surbrillance en jaune.

La page Mémoires du moniteur suit la mémoire à venir (Next) comme sur l'afficheur LCD principal.

## La page Submasters

La page Submasters du moniteur affiche les informations relatives à tous les Submasters de la page active (celle indiquée par l'afficheur du panneau avant du pupitre).

Chaque ligne de l'affichage sur le moniteur montre les informations relatives à un seul submaster (numéro, nom, contenu, "shots", temps de fondu HTP et LTP, actions LTP, et seuil de déclenchement LTP).

Le champ Contenu indique si le submaster est vide, s'il contient des circuits individuels (CH DATA), ou une mémoire transférée (MEMx).

Le champ Shot sert uniquement si le submaster contient un chenillard.

Si des attributs LTP sont enregistrés dans la mémoire transférée ou directement dans le submaster, le champ LTP action affiche S (Sec) ou F (Fondu), sinon le champ est vide.

Le champ LTP TL affiche le seuil de déclenchement LTP individuellement pour chaque submaster.

## Ecran de prévisualisation

L'écran de prévisualisation s'affiche sur le moniteur chaque fois qu'une mémoire ou un submaster est prévisualisé.

Cet écran de moniteur ne peut pas être figé.

Le format d'affichage des informations est le même que pour l'écran des sorties des circuits du pupitre, sauf que ce sont les niveaux enregistrés, des circuits traditionnels et d'asservis, qui sont affichés et non pas les niveaux de sortie actuels.

Les circuits d'appareils asservis non programmés, envoyés à des valeurs FROG, ou liés à une palette sont indiqués respectivement par "---", "FRG" et "Pnn".

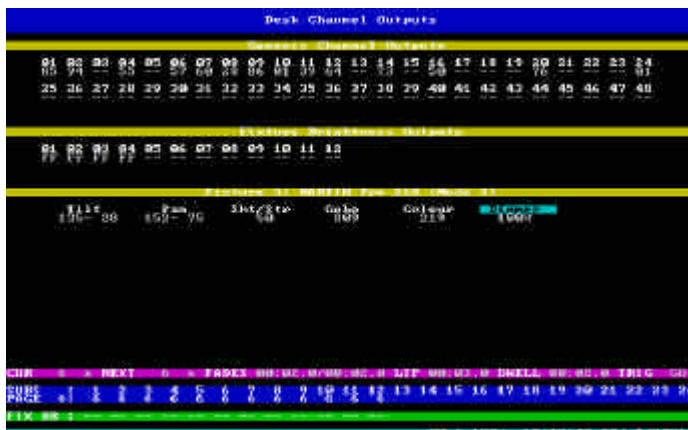


Figure 7 - 6: Affichage des Sorties de Circuits du pupitre (Moniteur)

Les paramètres d'asservi actuellement contrôlés par les roues sont mis en surbrillance dans l'écran de moniteur.

## Ecran des Sorties des Appareils asservis

**Fat Frog** - Cet écran affiche tous les niveaux de sortie des paramètres d'appareil asservi pour les machines 1 à 12.

**Leap Frog and Bull Frog** - Cet écran affiche tous les niveaux de sortie des paramètres d'appareil asservi pour 12 machines consécutives, la première de la série étant spécifiée par l'opérateur.

Par exemple, appuyez et maintenez appuyé F1, puis appuyez sur le bouton de SELECTION d'APPAREIL 7. L'écran des Sorties des Appareils asservis affichera les niveaux de sortie des paramètres d'appareils asservis pour les machines de 7 à 18 incluses.

Les valeurs de sortie du paramètre Brightness sont affichées en pourcentage. Tous les paramètres Brightness sont affichés comme "Dimmer" quelque soit leur nom dans les données d'appareil.

Les niveaux de sortie des paramètres Colour, Beamshape et Position sont affichés en valeurs DMX (0 - 255).

Tous les paramètres 16 bits sont séparés sur deux lignes, la première ligne montrant la valeur grossière (MSB), la seconde ligne montrant la valeur fine (LSB).

Les paramètres d'appareil asservi sont regroupés suivant leurs attributs respectifs et affichés dans l'ordre suivant :

Brightness (dimmer), Position, Colour, Beamshape.

Chaque attribut possède une couleur de fond différente sur l'écran du moniteur.

## Ecran des sorties

L'écran des sorties du moniteur affiche soit les sorties de circuits du pupitre (traditionnels et d'asservis), soit les sorties DMX suivant l'option active affichée dans le LCD principal.

### Sorties DMX

Cet écran affiche les niveaux de sortie actuels pour les canaux DMX 1 à 512.

**Frog** - Les niveaux de sortie DMX de l'univers A.

**Fat Frog** - Les niveaux de sortie DMX de l'univers A.

**Leap Frog** - Les niveaux de sortie DMX de l'univers A.

**Bull Frog** - Les niveaux de sortie DMX de l'univers A ou de l'univers B.

Les codes couleur des niveaux de sortie DMX sont les suivants :

Niveau ascendant - Fond Vert  
Niveau descendant - Fond Rouge  
Niveau statique - Texte Gris

## Sorties de Circuits du pupitre

L'écran des sorties de circuits du pupitre est divisé en trois grandes parties comme décrit ci dessous :

**Circuits Traditionnels** - Chaque circuit traditionnel est affiché dans cette partie de l'écran, en pourcentage. Les codes couleur des niveaux de sortie sont les suivants :

Niveau ascendant - Fond Vert  
Niveau descendant - Fond Rouge  
Niveau statique - Texte Gris

**Circuits d'Intensité des appareils asservis** - Les niveaux de sortie des circuits d'intensité des appareils asservis sont affichés dans cette partie de l'écran, en pourcentage. Les codes couleur des niveaux de sortie sont les suivants :

Niveau ascendant - Fond Vert  
Niveau descendant - Fond Rouge  
Niveau statique - Texte Gris

**Appareil asservi de "référence"** - Les niveaux de sortie pour tous les paramètres de l'appareil de "référence" sont affichés dans cette partie de l'écran. Si il n'y a pas d'appareil sélectionné, cette partie est vide.

Le paramètre Brightness est affiché en pourcentage; tous les autres paramètres sont affichés en valeur DMX (0-255).

Si un paramètre d'appareil asservi est en 16 bit, l'écran de moniteur affiche les deux valeurs (grossière et fine) à la suite (ex 123-100).

		Auto Patch - DMX Universe A															
001-016	C01	C02	C03	C04	C05	C06	C07	C08	C09	C10	C11	C12	C13	C14	C15	C16	
017-032	C17	C18	C19	C20	C21	C22	C23	C24	C25	C26	C27	C28	C29	C30	C31	C32	
033-048	C33	C34	C35	C36	C37	C38	C39	C40	C41	C42	C43	C44	C45	C46	C47	C48	
049-064	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
065-080	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
081-096	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
097-112	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
113-128	F02	F02	F02	F01	F01	F01	F01	F01	F01	F01	F01	F02	F02	F02	F02	F02	
129-144	F04	F04	F04	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F04	F04	F04	F04	F04	
145-160	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
161-176	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
177-192	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
193-208	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
209-224	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
225-240	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
241-256	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
257-272	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
273-288	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
289-304	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
305-320	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
321-336	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
337-352	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
353-368	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
369-384	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
385-400	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
401-416	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
417-432	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
433-448	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
449-464	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
465-480	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
481-496	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
497-512	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	

Figure 7 - 7: Affichage de l'Auto Patch (Moniteur)

## Page Super User

Ce paragraphe traite des différents écrans correspondant aux diverses fonctions du Super User. Ces écrans ne peuvent être figés.

Si, pour un chapitre particulier du Super User, aucun écran n'a été défini, le moniteur affiche les mêmes informations que sur le LCD principal.

## Page des valeurs par défaut pour les mémoires

Cette page s'affiche sur le moniteur lorsque l'on se trouve dans la section Memory Defaults du Desk Setup. Cette page montre toutes les valeurs par défaut actuelles des mémoires.

## Ecran des valeurs par défaut pour les submasters

Cette page s'affiche sur le moniteur lorsque l'on se trouve dans la section Submaster Defaults du Desk Setup. Cette page montre toutes les valeurs par défaut actuelles des mémoires.

## Ecran des appareils assignés

Cette page s'affiche sur le moniteur lorsque l'on se trouve dans la section Assign Fixtures du Desk Setup.

Cette page montre les types d'appareils asservis assignés.

## Ecran Patch Manuel

Cet écran apparaît sur le moniteur quand l'utilisateur est dans la section Manual Patch du Desk Setup.

L'écran affiche les circuits traditionnels et les appareils asservis avec leurs adresses DMX respectives.

## Ecran Auto Patch

Cet écran apparaît sur le moniteur quand l'utilisateur est dans la section Auto Patch du Desk Setup.

Un plan DMX codé montre le statut de chaque adresse DMX de la manière suivante :

Cnn      Circuit traditionnel nn patché  
Fnn      Appareil nn patché  
---      Adresse non patchée

Un bloc de couleur signale où les circuits et appareils sélectionnés seront patchés et ce par rapport à l'adresse DMX de départ affichée dans le LCD principal.

## Ecran Chargement d'un conduite

Cet écran apparaît sur le moniteur quand l'utilisateur veut charger une conduite (Load show).

L'écran affiche une liste de conduites trouvées sur la disquette, avec leur taille (en kBytes) et les dates.

## Ecran Sauvegarde d'une conduite

Cet écran apparaît sur le moniteur quand l'utilisateur veut sauvegarder une conduite (Save show).

L'écran affiche une liste de conduites trouvées sur la disquette, avec leur taille (en kBytes) et les dates.

## Ecran Illumination

Cet écran apparaît sur le moniteur quand l'utilisateur est dans la section Illumination du Super User.

Sur cet écran apparaissent les niveaux actuels de luminosité et de contraste pour les afficheurs LCD (principal et roues).

## Ecran Informations relatives au pupitre

Cet écran apparaît sur le moniteur quand l'utilisateur est dans la section Desk Information du Super User.

Cet écran montre le numéro de série, la version du logiciel d'exploitation, la version de BIOS, l'état de la batterie et la conduite actuelle.

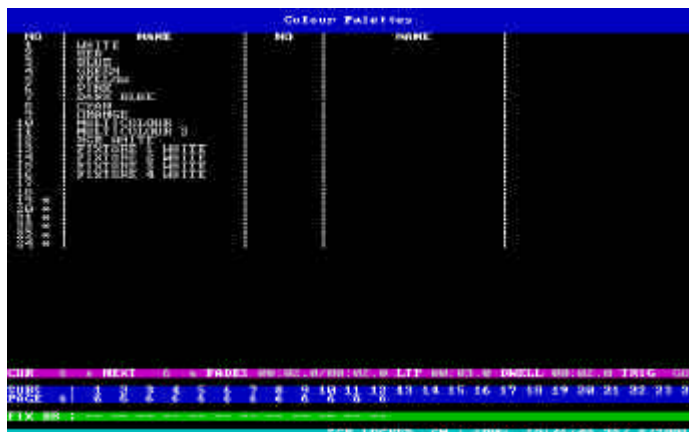


Figure 7 - 8: Page des Palettes de Couleur (Moniteur)

## Ecran des Fonctions FROG

Cet écran apparaît sur le moniteur quand l'écran FROG Function apparaît sur le LCD principal.

Cet écran ne peut être figé.

Cet écran montre les paramètres actuels relatifs à la fonction FROG (Mode, Speed, Colour Action, Colour Minimum etc.).

## Page de palettes

Il y a une page de palettes propre à chaque attribut LTP (Couleur, Beamshape et Position).

Pour afficher et figer une page de palettes sur le moniteur - maintenir F1 enfoncé et appuyer sur le bouton COLOUR, BEAMSHAPE ou POSITION.

Cette opération transforme aussi les boutons FLASH de CIRCUIT en boutons de sélection de palettes.

Pour afficher temporairement une page de palettes sur le moniteur, maintenez appuyé le bouton COLOUR, BEAMSHAPE ou POSITION, au choix. La page de palettes disparaîtra du moniteur quand vous relâcherez le bouton de sélection d'attribut.

Sur la page de palettes s'affichent les numéros et les noms des palettes pour l'attribut sélectionné.

Les palettes vides ont un astérisque (\*) affiché juste après leur numéro de palette.

## Page des Groupes d'Appareils

Il n'y a pas d'équivalent de cette page sur le LCD principal.

Pour afficher et figer la page des Groupes d'appareils sur le moniteur - maintenir F1 enfoncé et appuyer sur le bouton GROUP (F4 sur la Fat Frog).

Pour afficher temporairement la page des Groupes d'appareils sur le moniteur, maintenez appuyé le bouton GROUP (F4 sur la Fat Frog). La page des Groupes d'appareils disparaîtra du moniteur quand vous relâcherez le bouton GROUP.

Sur la page de palettes s'affichent les numéros et les noms des groupes et quels sont les appareils sélectionnés dans chaque groupe.

L'appareil de "référence" du groupe est indiqué par un "P", les autres appareils par un "X".

Les groupes vides ont un astérisque (\*) affiché juste après leur numéro de groupe.

**Note - Page des Groupes d'appareils  
(Bull Frog)**

Appuyez sur **F1** et utilisez les touches "flèche vers le haut" et "flèche vers le bas" pour basculer du groupe 1-24 au groupe 25-48 et inversement.



## Clavier externe

Les fonctionnalités suivantes sont permises:

Les touches de curseur haut et bas imitent les touches "flèche vers le haut" et "flèche vers le bas" du pupitre.

Les touches de curseur droit et gauche imitent les touches + et - du pupitre.

Les touches Retour chariot et Enter imitent la touche ENTER du pupitre.

Les touches 'Espace', 'A' - 'Z', '0' - '9', '-', '/', '(', et ')' permettent d'entrer les noms des mémoires, des submasters, etc.

## Entrée numérique

Le clavier externe peut être utilisé pour entrer des données numériques à partir du moment où le curseur est sur un champ modifiable de type numérique du LCD principal. Les règles de base suivantes sont appliquées en ce qui concerne les entrées numériques:

- tout ensemble de touches numériques sur un clavier externe peut être utilisé
- la touche retour en arrière efface le dernier chiffre entré
- toute entrée numérique doit se terminer par une pression sur la touche ENTER ou la touche Retour Chariot
- la touche '.' sert à séparer les valeurs dans les champs à entrées numériques multiples (temps de transfert par exemple)
- les nombres non valables seront ignorés; le champ numérique du LCD retourne à sa valeur de départ
- les entrées du clavier sont ignorées si le curseur n'est plus sur le champ d'entrée numérique
- la touche Escape annule l'entrée numérique; le champ numérique du LCD retourne à sa valeur de départ.

## Temps de transfert

Sur le LCD principal les temps de transfert sont répartis en trois sections séparées (minutes, secondes, dixièmes).

Si le curseur est positionné sur l'une de ces trois sections, un temps peut être entré avec le clavier externe.

Les temps de transfert peuvent être entrés en secondes seulement, en secondes et dixièmes, ou minutes, secondes et dixièmes, au choix, ex :

0.5 Enter	0.5 secondes
3 Enter	3.0 secondes
7.5 Enter	7.5 secondes
1.30.0 Enter	1 min 30 secondes
25.0.0 Enter	25 minutes

## Temps Réel (Real time)

Sur le LCD principal les temps réels sont répartis en trois sections séparées (minutes, secondes, dixièmes).

Si le curseur est positionné sur l'une de ces trois sections, un temps peut être entré avec le clavier externe.

Les temps Réels utilisent une horloge de 24 heures et sont définis en heures, minutes et secondes, par exemple:

7.30.0 Enter	7:30 am
12.0.0 Enter	12:00 (midi)
16.45.0 Enter	4:45 pm
0.0.0 Enter	12:00 (minuit)

## Temps de Timecode

Sur le LCD principal les temps de timecode SMPTE ou MIDI sont répartis en quatre sections séparées (minutes, secondes, dixièmes et images).

Si le curseur est positionné sur l'une de ces quatre sections, un temps peut être entré avec le clavier externe.

Les temps de Timecode utilisent une horloge de 24 heures et sont définis en heures, minutes, secondes et images, par exemple:

7.30.0.0 Enter	7:30 am
12.0.0.0 Enter	12:00 (midi)
16.45.0.0 Enter	4:45 pm
0.0.0.0 Enter	12:00 (minuit)

## Mode de récupération des données (Recovery Mode)

Le mode Récupération détermine la manière dont le pupitre se comporte quand il est éteint puis rallumé, de manière délibérée ou accidentelle.

Ce mode est activé ou désactivé dans la Configuration du pupitre (voir page 6-2).

## Récupération désactivée

Quand la Récupération est désactivée - à la mise en route du pupitre, l'afficheur LCD principal indique l'écran des Mémoires, avec la mémoire Courante = 0 et la mémoire suivante, Next, = 1 (ou la première mémoire programmée). Il n'y aura rien en sortie du registre de transfert Playback X.

La page 1 des submasters est affichée, sans aucune superposition de pages.

## Récupération activée

Quand la Récupération est activée - à la mise en route du pupitre, l'afficheur LCD principal indique le dernier 'écran de contrôle' (Mémoires, Sous-groupes ou Sorties) qui figurait sur l'afficheur LCD avant l'extinction du pupitre.

Retour à la position précédente dans la séquence, c'est-à-dire que la mémoire courante (Current) et la suivante (Next) se retrouvent comme avant l'extinction, les sorties du registre de restitution Playback X correspondant à la mémoire courante. Si cette mémoire est un chenillard, elle repart au pas 1.

Les submasters apparaissent sur la page sur laquelle ils figuraient précédemment, avec les superpositions de pages qui étaient éventuellement actives à ce moment-là.

## Mise à jour logicielle

Les mises à jour du logiciel d'exploitation sont fournies sur disquette.

Les instructions de procédure sont fournies avec la disquette de mise à jour.



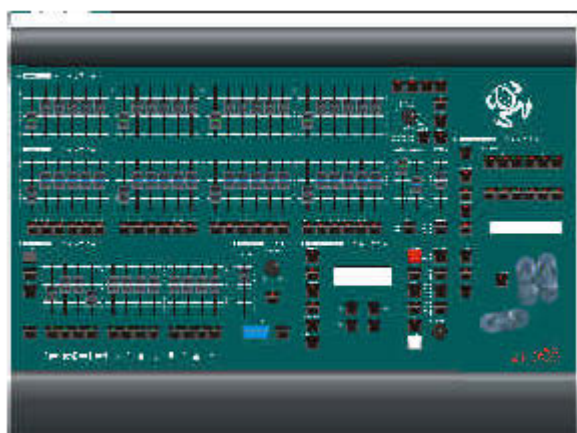


Figure 8 - 1 : Le pupitre d'éclairage Fat Frog

## Introduction

Ce chapitre détaille les différentes entrées et sorties du pupitre.

- Alimentation du pupitre
- Entrée Audio
- Eclairage du pupitre
- Boutons de commande à distance
- Sauvegarde externe de données
- Sortie DMX
- Clavier
- Sortie Vidéo

## Alimentation du pupitre

L'alimentation du pupitre se fait par l'intermédiaire d'un transformateur externe.

### Tensions principales Mains Voltage

230V +10%, -17% (190V - 253V)

120V +10%, -17% (100V - 132V)

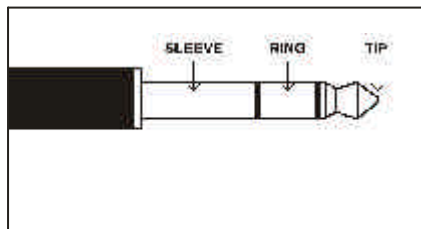
Sortie : 5V @ 5A et 12V @ 1A

## Entrée Audio

Entrée Stereo >10 kOhm, entre 100mV et 10V.

### Connections:

Extrémité	Canal gauche
Anneau	Canal droit
Masse	0V/Terre



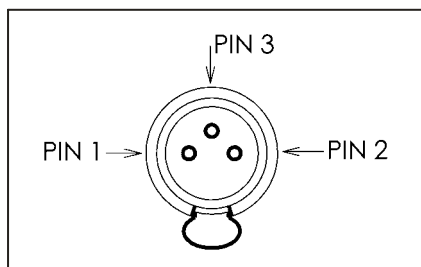
## Eclairage de pupitre

**Frog, Fat Frog, Leap Frog** - 1 seul connecteur XLR 3, 12V-maximum 5W.

**Bull Frog** - 2 connecteurs XLR 3, 12V-maximum 5W.

### Connections:

Pin 1	non utilisé
Pin 2	0V
Pin 3	+12V



## Boutons de sélection à distance

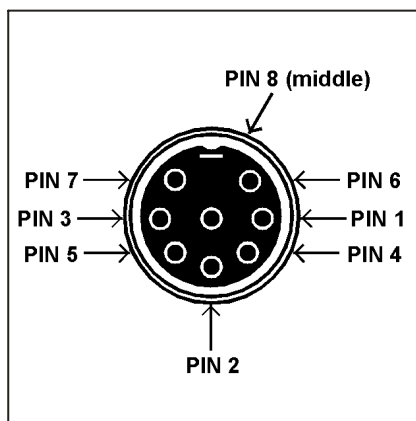
Un connecteur DIN 8 broches permet de raccorder jusqu'à 6 boutons de commande à distance.

Faire la continuité entre une broche et le 0v pour simuler un bouton poussoir.

**ATTENTION** - Ne rien brancher sur les broches non définies (n°7).

### Connections:

Pin 1	Bouton de commande à distance 6
Pin 2	Bouton de commande à distance 1
Pin 3	Bouton de commande à distance 2
Pin 4	Bouton de commande à distance 3
Pin 5	Bouton de commande à distance 4
Pin 6	Bouton de commande à distance 5
Pin 7	Non définie
Pin 8	0V masse commune



## Sauvegarde externe de données

Lecteur de disquettes 3,5" compatibles PC formatées à 1,44 Mb (HD DS).

Les disquettes servent à sauvegarder et à recharger une conduite, à lire une librairie d'appareils asservis et à mettre à jour le système.

## Sortie DMX

**Frog** - Fiche XLR simple, 5 broches, non isolée, avec protection contre les surtensions et témoin de sortie des données. Données sur les circuits 1 à 512.

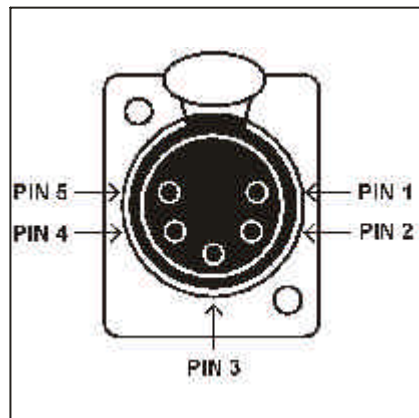
**Fat Frog et Leap Frog** - Deux fiches XLR, 5 broches, isolées, avec protection contre les surtensions et témoin de sortie des données. Données sur les circuits 1 à 512.

**Bull Frog** - Deux fiches XLR, 5 broches, isolées, avec protection contre les surtensions et témoin de sortie des données. Données sur les circuits 1 à 512.

Connecteur 1 - Univers A  
Connecteur 2 - Univers B

### Connections:

Pin 1	Terre (0V)
Pin 2	DATA -
Pin 3	DATA +
Pin 4	Non connectée
Pin 5	Non connectée



## Clavier

Clavier de PC "QWERTY" avec un connecteur PS/2.

## Sortie Video

Connecteur SVGA 15 broches.



**Zero 88 Lighting Ltd.**  
Usk House  
Llantarnam Park  
Cwmbran  
Gwent NP44 3HD  
United Kingdom

Tel: +44 (0)1633 838088 \*  
Fax: +44 (0)1633 867880  
e-mail: [sales@zero88.com](mailto:sales@zero88.com)  
Web: [www.zero88.com](http://www.zero88.com)  
\* permanence téléphonique 24h/24

For news, views and the  
latest software visit the  
support centre at:

**[www.zero88.com](http://www.zero88.com)**

