

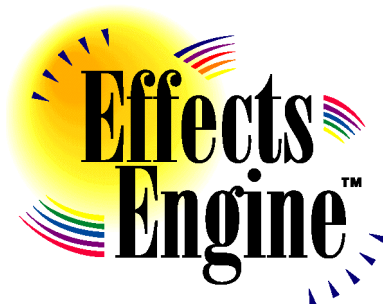


**ECHELON** 

# ***Manuel d'utilisation***

**Version Whole Hog 3.0(104)**

**Version Jands Hog / Echelon 2.3(34)**





# Table des Matières

<b>TABLE DES MATIERES</b>	<b>I</b>
<b>BIENVENUE SUR LES CONSOLES WHOLEHOG II, JANDS HOG ET ECHELON 1K</b>	<b>1</b>
Introduction.....	1
Vue d'ensemble des 3 consoles .....	1
Utilisation du manuel .....	3
Information Importantes.....	5
Résoudre un problème.....	5
Mise à jour des logiciels.....	6
Pour obtenir une aide supplémentaire .....	6
<b>DESCRIPTION GENERALE DE LA WHOLEHOG II</b>	<b>2</b>
Programmeur.....	1
Masters de Restitution ( <i>Playback masters</i> ) .....	2
Fenêtres et affichages .....	2
Configuration des vues.....	4
Périphériques Externes.....	7
Utilisation des écrans tactiles .....	8
<b>DESCRIPTION GENERALE DE LA JANDS HOG</b>	<b>3</b>
Programmeur.....	1
Masters de Restitution ( <i>Playback masters</i> ) .....	2
Fenêtres et affichages .....	2
Banques de palettes.....	3
Déplacement sur les écrans .....	3
Périphériques Externes.....	4
<b>DESCRIPTION GENERALE DE L'ECHELON</b>	<b>4</b>
Programmeur.....	1
Masters de Restitution ( <i>Playback masters</i> ) .....	2
Fenêtres et affichages .....	2
Banques de palettes.....	3
Déplacement sur les écrans .....	3
Périphériques Externes.....	3
<b>PREMIERS PAS</b>	<b>5</b>
Configurer.....	1
Programmer une mémoire .....	2
Enregistrer une mémoire .....	3
Rejouer la mémoire.....	3
<b>COMMENT COMMENCER ?</b>	<b>6</b>
Connecter les câbles.....	1
Mise sous tension .....	1
Calibrage et réglage du contraste .....	2
Configuration des accessoires .....	2
Sélection des projecteurs et Patch.....	4
Sauvegarder un spectacle .....	8
<b>PROGRAMMATION</b>	<b>7</b>
Vue d'ensemble du programmeur .....	1

Sélection des appareils .....	1
Ajuster les paramètres .....	3
Coup d’œil à la restitution .....	4
Les différentes fenêtres de programmation.....	4
Programmation des positions, couleurs et faisceaux .....	6
Enregistrer une mémoire temporisée .....	8
Courbes ( <i>Path</i> ) .....	10
Précisions sur les sélections.....	10
Précisions sur les réglages .....	11
Extraire des valeurs programmées.....	12
Clonage de paramètres .....	12
Effacer une programmation.....	13
Fonctions spéciales Wholehog .....	13
Positions en mode 3D.....	13

**GROUPES ET PALETTES 8**

Créer et modifier des groupes.....	1
Créer et modifier des palettes .....	1
Manipulation des groupes et palettes.....	4

**MEMOIRES, FILES ET PAGES 9**

Manipulation des mémoires.....	1
Résumé des principales fonctions d’édition et mémorisation .....	3
Files de mémoires (Cuelist).....	5
Pages .....	6

**FILES DE MEMOIRES 10**

Fenêtre des files de mémoires .....	1
Contenu de la fenêtre.....	2
Temporisations.....	2
Mémoires spéciales .....	4
Macros.....	4
Fenêtre de contenu des files .....	5
Autres fonctions de la fenêtre des files.....	6

**RESTITUTION 11**

Masters de restitution ( <i>Playback Masters</i> ) .....	1
Contrôles généraux ( <i>Central Controls</i> ) .....	1
Priorités entre les masters.....	3
Personnalisation de la restitution avec les options de files ( <i>Cuelist Options</i> ).....	4
Chases .....	6

**GENERATEUR D'EFFETS 12**

Utilisation de la bibliothèque d'effets .....	1
Créer ses propres effets .....	2

**SAUVER ET COMBINER DES SHOWS 13**

Sauvegarde .....	1
Fenêtre de modification des Shows ( <i>Change Show Window</i> ) .....	1
Combinaison de spectacles.....	3
Charger un spectacle programmé avec la version 2.....	4

**FONCTIONS DE PATCH AVANCEES 14**

Mode Gestion des Canaux DMX - Wholehog II uniquement.....	3
Overdrive - Wholehog II uniquement.....	4
Mode Test DMX - Wholehog II uniquement .....	5

**IMPRESSION DE RAPPORTS 15**

<b>PERSONNALISATION DE LA CONSOLE</b>	<b>16</b>
Réglages par défaut.....	2
Contrôle des périphériques et du matériel.....	2
Macro de démarrage.....	4
Gestion de la mémoire.....	4
Debogage.....	4
Verrouillage de la console.....	4
Menus - Echelon 1K uniquement.....	5
Mise à jour du logiciel.....	6
Options de personnalisation.....	6
Extension WING - Wholehog II uniquement.....	7
Télécommande Rigger's Remote - Wholehog II uniquement.....	7
 <b>GESTION DES ENTREES</b>	 <b>17</b>
Codes temporels ( <i>Timecode</i> ).....	1
Notes MIDI.....	4
Sortie MIDI Sérielle.....	7
Messages MIDI Show Control.....	7
Entrées DMX.....	8
Programmeur 24 Heures.....	10
 <b>PROBLEMES COURANTS</b>	 <b>18</b>
Matériel.....	1
DMX / Patch / Configuration.....	1
Disques et bibliothèques.....	2
Programmation.....	3
Restitution.....	4
Fenêtres / Menus.....	7
 <b>RAPPEL DES PRINCIPALES TOUCHES</b>	 <b>19</b>
Fonctions avec PIG.....	1
Setup.....	1
Clavier.....	1
Choose (Select).....	2
 <b>ANNEXE A: LES APPAREILS</b>	 <b>20</b>
 <b>ANNEXE B: BIBLIOTHEQUES</b>	 <b>21</b>
Les fichiers et leur contenu.....	1
Créer un nouvel appareil.....	3
Ecrire ses bibliothèques.....	3
 <b>ANNEXE C: NOTES SUR LE MATERIEL</b>	 <b>22</b>
Ports MIDI.....	1
Ports DMX512 entrée et sortie.....	1
Lampes de console.....	2
Port série RS232.....	2
Port Parallèle.....	2
Port VA.....	3
Port clavier.....	3
 <b>INDEX</b>	 <b>23</b>



# ***Bienvenue sur les consoles WHOLEHOG II, JANDS HOG et ECHELON 1K***

---

## **Introduction**

Le développement de la WHOLEHOG II est le résultat de la convergence de 3 branches du monde de l'éclairage autrefois bien distinctes : les tournées, le théâtre et la télévision. Alors que le premier modèle de cette console a été conçu spécialement pour les techniciens de tournées, utilisant des appareils à paramètres multiples, il lui manquait certaines capacités essentielles pour le théâtre et la télévision.

Depuis la sortie de la première WHOLEHOG, les besoins de ces différentes branches n'ont cessé de se chevaucher. Alors que les appareils multi-paramètres promus par l'industrie du show-business entrent dans les communautés théâtrales et télévisuelles, les créateurs lumières considèrent que les consoles traditionnelles du théâtre sont insuffisantes pour la programmation de ces nouvelles technologies. En parallèle, le show-business utilise un nombre toujours croissant d'appareils et se trouve de plus en plus encombré par les quantités de données à programmer sur les consoles existantes. De plus, les créateurs lumières du show-business utilisent ces appareils pour concevoir des spectacles de plus en plus compliqués, réclamant les fonctionnalités les plus évoluées parmi celles utilisées dans le théâtre et la T.V.

Pour répondre à cette demande, nous avons créé une console suffisamment flexible pour traiter entièrement le spectre de la conception lumière - des spectacles de théâtre les plus complexes aux événements télévisuels et tournées les moins structurés. Cependant, la WHOLEHOG II reste simple à manipuler. Cette simplicité provient des syntaxes simplifiées de la WHOLEHOG originelle combinée aux accès clavier des consoles de théâtre et de télévision. Sur ces fondations, nous avons ajouté une panoplie logicielle sophistiquée permettant d'automatiser les tâches de programmation basiques et fastidieuses.

L'électronique est toute aussi flexible : chaque console est pilotable par code SMPTE, MIDI et DMX, de manière à connecter la WHOLEHOG II, la JANDS HOG et l'ECHELON 1K à tout système auxiliaire.

---

## **Vue d'ensemble des 3 consoles**

### **Pour les utilisateurs de la WHOLEHOG originelle**

Alors que de nombreux changements ont été faits entre les Hog I et II, vous retrouverez intacte la philosophie d'utilisation de la WHOLEHOG I. La programmation reste centrée autour des palettes (**presets**), mais vous disposez maintenant de grands écrans LCD sensitifs qui permettent d'accéder simultanément à un plus grand nombre d'entre elles. Enfin, le clavier est beaucoup plus puissant, autorisant ainsi la réalisation de la majorité des programmations.

La table suivante donne un aperçu des différences entre les deux consoles:

	<u>WHOLEHOG I</u>	<u>WHOLEHOG II</u>
<b>Terminologie</b>	Scène Stack Assign, Append, Insert, Merge	Cue Cuelist Record, Copy, Move
<b>Mémorisation</b>	Tous les paramètres actifs mémo risés - Stokage sur disque dur	Mémorisation des changements - Stockage en REM auto-alimentées et disquettes
<b>Groupes &amp; Palettes</b>	Par les touches Créés manuellement Position fixe	Par les écrans tactiles Possibilité de génération automatique Relogeables

	Mise à jour des presets de position uniquement	Mise à jour de tous types de palettes (y compris couleurs et faisceaux)
<b>Bibliothèques</b>	Sur disque dur Editable sur la console	Chargement par disquette Editable sur PC
<b>File de mémoire</b>	20 simultanées Globales et locales	8 simultanées - extensible par l'entrée DMX Toutes globales
<b>Temporisation</b>	Pas de partition Mode manuel Mode temporisé Mode chaser Temps de délai une fois la mémoire mise en place	Différente pour chaque appareil et paramètre Pas d'équivalent Utilisation normale des files Option chase pour chaque file Temps d'attente avant la mise en place; temps de délai (pour chaque paramètre) entre le démarrage de la mémoire et le début du fondu.
<b>Capture</b>	Suck	<b>Active</b>
<b>Roues codeuses</b>	12	3 - bascule entre les types avec les touches <b>Focus</b> , <b>Beam</b> , et <b>Colour</b>
<b>Sélection des faders</b>	Sample + flash	<b>Choose</b>

La mémorisation a été totalement revue pour la série HOG: au lieu de mémoriser chaque paramètre programmé dans chaque mémoire, seuls les changements sont dorénavant enregistrés. Cela signifie qu'un enregistrement dans une mémoire reste dans les mémoires consécutives jusqu'à un nouveau changement explicite. En d'autres termes, la Hog II est une console suiveuse. Toutefois, certains utilisateurs peuvent ne pas apprécier les implications liées à ce mode de restitution; ils peuvent alors le désactiver parmi les options des files de mémoire.

#### **Pour les utilisateurs de console de théâtre**

La série Hog a été spécialement conçue pour être aussi semblable que possible à une console théâtrale traditionnelle à mémoires. En particulier, les files y sont programmées de la même manière. Le clavier permet d'accéder aux niveaux des gradateurs, aux temps de fondu et aux différentes mémoires. L'édition des touches et la programmation des opérations sont similaires. La restitution utilise les files de mémoires ainsi que le partitionnage des mémoires; la temporisation peut être répartie entre les temps de montée et les temps de descente.

Voici en quoi la Wholehog, la Jands Hog et l'Echelon1K sont différentes:

- Un appareil particulier est considéré comme un objet à part entière et non comme une série de paramètres isolés.
- Les appareils ont des noms de paramètres et des niveaux significatifs, par exemple "bleu" au lieu de 53%.
- Les paramètres répondent automatiquement et pertinemment à votre programmation, la console changera instantanément une roue de couleur pendant une variation d'intensité sans qu'il soit nécessaire de programmer plusieurs temporisations.
- Il y a trois types de paramètres pour créer rapidement chaque mémoire.
- La majorité des paramètres travaillent en mode LTP (**Latest Takes Precedence**, le dernier prend la main) mais l'intensité peut être utilisée aussi bien en LTP qu'en HTP (**Highest Takes Precedence**, le plus haut prend la main), sur plusieurs faders à la fois.
- Plusieurs files de mémoire peuvent être exécutées simultanément.

#### **Pour les techniciens de la télévision**

Les applications variées de la série HOG la rendent idéale pour les applications télévisuelles, où la flexibilité dans des situations non structurées est de la plus haute importance. Les files de mémoire peuvent fonctionner simultanément, chacune sur son propre fader, chacune avec ses propres mémoires actives et temporisations. Ainsi, chaque plateau peut avoir sa propre file de mémoire. Les files de mémoire peuvent être rapidement copiées vers un fader, et toutes peuvent être remplacées - avec gestion de fondu - en



appuyant sur une simple touche, par changement de page. Ceci facilite l'accès et le réarrangement des programmes afin de répondre aux changements d'ordres de plateaux.

Grâce à la puissance des fonctions de programmation, les changements sont réalisés rapidement; les appareils peuvent être mis à jour automatiquement dans les mémoires, et une capture de la sortie permet de combiner les effets de plusieurs files. Enfin, files et mémoires peuvent être récupérées d'anciens spectacles pour être incorporées dans vos nouveaux programmes.

### **Pour les utilisateurs de console du show business**

Aborder les pupitres de la série HOG représente un certain saut par rapport aux consoles traditionnelles, mais vous constaterez rapidement qu'accéder à un appareil est aussi instantané qu'atteindre un fader. Les différences sont les mêmes que pour les consoles de théâtre, mais en plus :

- Il n'y a pas de fader pré-établi pour les accès directs. Au lieu de cela, utilisez le clavier pour sélectionner un appareil, et les palettes ou les roues de paramètres pour modifier positions, faisceaux et couleurs..
- Réglez les temporisations au fur et à mesure que vous créez vos mémoires. Chaque paramètre dispose de ses propres temporisations.
- Les temps d'attente sont décomptés avant le démarrage des mémoires et les temps de délai avant le fondu des paramètres.
- Les masters contrôlent aussi bien une file de mémoires, qu'une simple mémoire ou un chaser.

## **Utilisation du manuel**

### **Où commencer**

Il y a plusieurs façons différentes pour aborder ce manuel pour découvrir les consoles compatibles HOG II. Si vous êtes un opérateur occasionnel - ou juste impatient - après lecture de ce chapitre, sautez directement à la section *Premiers Pas* pour créer vos premières mémoires.

Sinon, attaquez par le chapitre *Comment Commencer*, qui explique comment préparer la console pour programmer. Continuez avec les chapitres suivants qui donnent les bases de la programmation et de la restitution. Si vous cherchez quelque chose en particulier, un index est à votre disposition à la fin du manuel.

### **Terminologie**

Les termes suivants sont utilisés pour décrire le système d'exploitation de la WHOLEHOG II :

- Cue** Mémoire - indique aux appareils connectés de changer de réglage d'intensité, de faisceau, de couleur et de position en respectant des temporisations et des fondus. Les éclairagistes de théâtre connaissent ce terme. Les utilisateurs de la WHOLEHOG le traduiraient par "Scene".
- Cuelist** File de mémoires - mémoires groupées dans un ordre spécifique pour être exécutées les unes après les autres ou toutes simultanément. Elles peuvent être liées. Les utilisateurs de la WHOLEHOG utilisent le terme de "Stack". Un chaser est un type particulier de file.
- Page** Un groupe de files assignées aux faders. Les pages peuvent être changées pour allouer aux faders autant de files que l'on veut. Le nombre de faders peut être étendu en utilisant l'unité d'expansion dédiée ou en connectant une console en DMX sur l'entrée DMX de la WHOLEHOG II.
- Paramètre** Un PAR n'a qu'un seul paramètre : l'intensité. Les projecteurs asservis en ont plusieurs dont le PAN, le TILT, les couleurs etc ...
- ICBF** ou ICFP en français : Intensité (**Intensity**), Couleur (**Colour**), Faisceau (**Beam**) et Position (**Focus**); ce sigle représente une méthode de séparation des paramètres pour faciliter leur traitement.
- Intensité** appelée aussi niveau, pourcentage.
- Couleur** représente la position des roues de couleurs, des rouleaux de gélatines ou des couteaux d'un système de trichromie.
- Faisceau** représente la structure et la qualité du faisceau : gobos, vitesse et position des gobos tournants, focale, iris, effets ( prismes, frost ...).
- Position** Indique la position du faisceau sur scène. Le terme anglais Focus ne signifie plus ici focale comme en vidéo ou en photographie.

**Palette** Réglages d'un groupe de paramètres stockés indépendamment des autres, pour un ou plusieurs appareils. Plusieurs appareils de types différents peuvent partager une même palette. Changer une palette modifie toutes les mémoires qui l'utilisent. Les palettes sont aussi appelées **Preset**.

### Temporisations

Les temporisations gérées par la WHOLEHOG II sont :

<b>Temps de Fondu (Fade Time)</b>	Temps mis par une mémoire pour exécuter un fondu
<b>Temps de Montée (In Time)</b>	Temps mis par les appareils pour s'allumer
<b>Temps de Descente (Out Time)</b>	Temps mis par les appareils pour s'éteindre
	Montée = Descente si rien n'est spécifié
<b>Délai (Delay)</b>	Temps d'attente avant le démarrage du fondu
<b>Temps d'attente (Wait Time)</b>	Temps d'attente après l'appui sur <b>GO</b> .

**Chemin (Path)** Type de fondu utilisé par les mémoires et les appareils. On dit aussi "Dimmer Curve" ou profil.

### Conventions de symboles et de texte utilisées dans ce manuel

Des fontes différentes sont utilisées pour indiquer les différentes manipulations :

**Ce texte** pour les boutons situés sur la console.

**Ce texte** pour les boutons ou le texte situés sur les écrans.



**Ce texte** pour les mots-clés du jargon technique anglais.




**Les informations particulièrement importantes seront sur fond noir avec un point d'exclamation dans la marge.**



**Les renseignements importants sur la WHOLEHOG II, la JANDS HOG et l'ECHELON seront encadrés et repérés par un index dans la marge.**

Le sigle  accompagne les informations concernant uniquement les consoles Jands Hog 600 et Jands Hog 250. Le sigle **ECHELON**  accompagne les informations spécifiques à l'Echelon.

Le sigle  mentionne les fonctionnalités et options propres à la WholeHog II.

Plusieurs touches de ces consoles comportent des symboles. Hormis cas exceptionnel, nous utiliserons comme symboles les touches de la WHOLEHOG II.



Le logo Flying Pig System est une touche de changement, utilisée en corrélation avec d'autres touches; nous la désignerons par **PIG**. Elle s'utilise comme la pomme sur un Macintosh, ou Shift sur un PC; elle doit être maintenue enfoncée pendant l'appui sur un autre bouton.



La touche @ signifie "à" et est utilisée pour le patch et pour entrer des intensités au clavier.



Le triangle pointant vers la droite signifie **Go**.



**Pause** ou **HALT** est représentée par 2 barres.



Le double triangle vers la droite signifie **Avance rapide (Skip Forward)**.



Le double triangle vers la gauche signifie **Retour Rapide (Skip Down)**.

## Information Importantes

Attention aux instructions de sécurité suivantes:



- **Ne pas utiliser les consoles HOG si le câble d'alimentation est endommagé ou incorrectement relié à la terre.**
- **Protégez le système des températures extrêmes et de l'humidité. Les températures de fonctionnement s'étendent de 0 à 45 degrés Celsius.**
- **Maintenir les boissons éloignées de la console. Plus d'une console a été endommagée par un verre de soda ou de bière.**
- **Manipulez toujours la console avec soin et utilisez un flight case au cours des déplacements. Certains composants sont sensibles aux chocs et une chute pourrait les endommager.**
- **Seules des personnes avec des compétences en électricité doivent ouvrir le panneau frontal. Il y a à l'intérieur des points de puissance apparents qui peuvent électrocuter.**
- **Les réparations ne doivent être entreprises que par un technicien du service distributeur. La garantie sera annulée dans le cas contraire.**
- **Utilisez un chiffon doux pour nettoyer régulièrement la console et les panneaux tactiles. Ne pas utiliser de détergents ou de solvants qui endommageraient la peinture.**

Tant que ces instructions seront respectées et que le système sera traité avec soin, les consoles WHOLEHOG, JANDSHOG et ECHELON seront utilisables pendant de nombreuses années.

## Résoudre un problème

Si vous avez des problèmes avec le système d'exploitation WHOLEHOG II ou avec une console elle-même, vous pouvez chercher une solution à plusieurs endroits. Si vous avez une question spécifique à propos d'une fonction ou d'une caractéristique de votre console, consultez la table des matières ou l'index pour trouver des informations sur ce sujet. Si vous ne savez pas où regarder, ou si la console se comporte étrangement, cherchez dans la section *Problèmes Courants* un problème qui semble correspondre au votre.

### Crashes

Comme pour tout produit logiciel, des crashes peuvent survenir occasionnellement. Ainsi, bien que nous fassions tout notre possible pour que cela se produise rarement, nous ne pouvons garantir que cela n'arrive jamais. Aidez-nous, s'il vous plaît, à éliminer ce genre de problèmes en nous les signalant.

Il y a deux types de crashes: les erreurs critiques (fatal errors) et les erreurs de programme (program faults).

- Quand une erreur critique survient, l'écran LCD droit indique **I'm sorry I've croaked**. Veuillez noter le message entier et ce que vous faisiez à ce moment, exemple: "1- en essayant d'éditer la file de mémoire. 2- La file de mémoire était sur une page générique"
- Si vous avez une erreur de programme, une fenêtre d'informations apparaîtra sur l'écran de visualisation. La ligne du haut commencera par **Fault at** et la seconde ligne sera **Trace** suivi de plusieurs chiffres. Veuillez noter tous les chiffres de la ligne **Trace** et nous les envoyez avec une description de ce que vous faisiez juste avant le crash.

Si vous avez un crash, redémarrez la console en appuyant sur le bouton bleu Reset à l'arrière de la console. Comme le show peut avoir été endommagé, vous aurez besoin de recharger votre plus récente sauvegarde sur disque. C'est pourquoi il est important de sauvegarder sur disque fréquemment.

Si vous avez le temps, essayez de reproduire le problème en répétant vos actions. Si vous pouvez nous envoyer une description fiable indiquant comment reproduire le problème, nous serons alors encore plus susceptibles de le résoudre rapidement.

### **Bugs**

Un bug provoque un comportement étrange de la console mais sans crash. Par exemple, vous pouvez trouver un bouton de fonction qui ne marche pas correctement dans certaines circonstances. C'est un bug. Si vous trouvez un bug, veuillez nous le faire savoir; la seule façon pour nous de les isoler, c'est que nos utilisateurs nous les signalent.

### **Rapports de crashes ou bugs**

Plus vous nous donnerez d'informations sur le problème, plus vite nous en viendrons à bout. Veuillez utiliser le format suivant pour rapporter bugs ou crashes:

**Rapporté par:** Votre nom.

**Votre référence:** Si vous en rapportez plus d'une, veuillez les numéroter.

**Modèle:** Hog 2, Jands Hog ou Echelon.

**Versión du logiciel:** Vous trouverez le numéro sur la barre de titre du panneau de contrôle ou sur l'écran au démarrage.

**Date:**

**Le bug est-il reproductible:** Pouvez vous reproduire fidèlement le problème?

**Description:** les étapes de programmation nécessaires, depuis le reset, pour reproduire le problème ou une description précise de ce que vous faisiez à ce moment là.

Veuillez faxer les descriptifs au +44 181 579 8469 ou mieux, maillez à [support@flyingpig.com](mailto:support@flyingpig.com).

---

## **Mise à jour des logiciels**

Nous mettons à jour les logiciels compatibles WHOLEHOG II, avec de nouvelles caractéristiques et améliorations, par Internet. De plus, des bibliothèques révisées seront publiées au fur et à mesure que nous intégrerons de nouveaux appareils. Pour être sûr d'en profiter, veuillez compléter et renvoyer à FPS ou à JANDS la carte d'enregistrement qui accompagne votre console. Si vous ajoutez votre adresse e-mail, nous vous signalerons la publication des nouvelles versions.

L'URL de Flying Pig Systems est <http://www.flyingpig.com>. Quand vous avez atteint la page de Flying Pig, chargez le nouveau logiciel en choisissant la page correspondant à votre console, option Download New Software (téléchargement). Le logiciel est également accessible par FTP à [ftp.flyingpig.com](ftp://ftp.flyingpig.com) dans le répertoire /pub/nils.

Pour les consoles JANDS, connectez-vous sur le serveur <http://www.jands.com.au>. Allez sur la page relative à votre console et sélectionnez les options de téléchargement (Download New Software)

---

## **Pour obtenir une aide supplémentaire**

Si vous avez des questions ou besoin d'aide, contactez votre revendeur local. Il est formé pour vous apporter l'aide dont vous avez besoin. Une carte listant les revendeurs dans le monde et leur numéro d'assistance est livrée avec votre console.

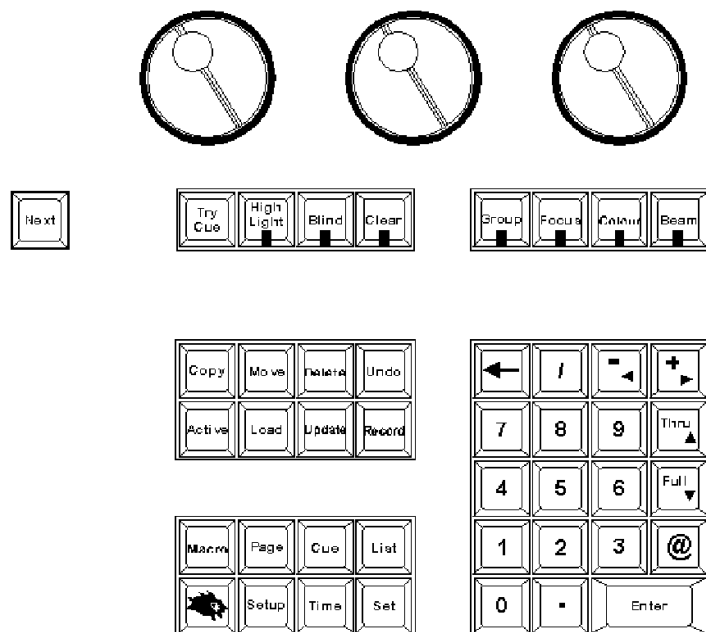
Si pour une raison quelconque vous n'obtenez pas les réponses dont vous avez besoin, vous pouvez contacter notre distributeur, AC Lighting, où un des spécialistes de la série HOG II devrait être en mesure de répondre à vos questions. Contactez AC au +44 1494 446 000 en Grande Bretagne et +1 818 707 0884 aux USA. Vous pouvez également contacter Jands au +61 2 9582 0909 de 9 heures à 17 heures du lundi au vendredi (heure locale australienne). Le mail est également disponible : [jandsinfo@jands.com.au](mailto:jandsinfo@jands.com.au).

Si vous n'êtes toujours pas satisfait, vous pouvez mailer directement à Flying Pig à [support@flyingpig.com](mailto:support@flyingpig.com).

# Description Générale de la WHOLEHOG II

Ce chapitre donne un aperçu des trois sections principales de la console - le programmeur, la restitution et les affichages - et des périphériques connectés à la console.

## Programmeur



Avec le programmeur, vous pouvez:

- Sélectionner les appareils pour ajuster leur intensité, ou les patcher, en utilisant le clavier numérique ou les touches de groupe.
- Ajuster les niveaux en utilisant les roues codeuses et les touches de palettes pour créer des effets sur la scène, ou pour enregistrer vos propres palettes.
- Ajuster les temporisations pour partitionner vos mémoires (**cues**).
- Enregistrer vos mémoires dans les files (**cuelists**).
- Copier, déplacer, effacer et charger ou mettre à jour n'importe quel objet créé.

En haut du programmeur se trouvent trois roues codeuses (**Parameters Wheels**) qui contrôlent tous les paramètres des appareils. Ils peuvent servir à changer les valeurs de PAN et TILT, composer une couleur en trichromie, ou changer les gobos. La zone juste au-dessus de chaque roue, sur l'écran LCD, indique quel paramètre elle contrôle et sa valeur actuelle.

Intensity Full

Pan Downstage

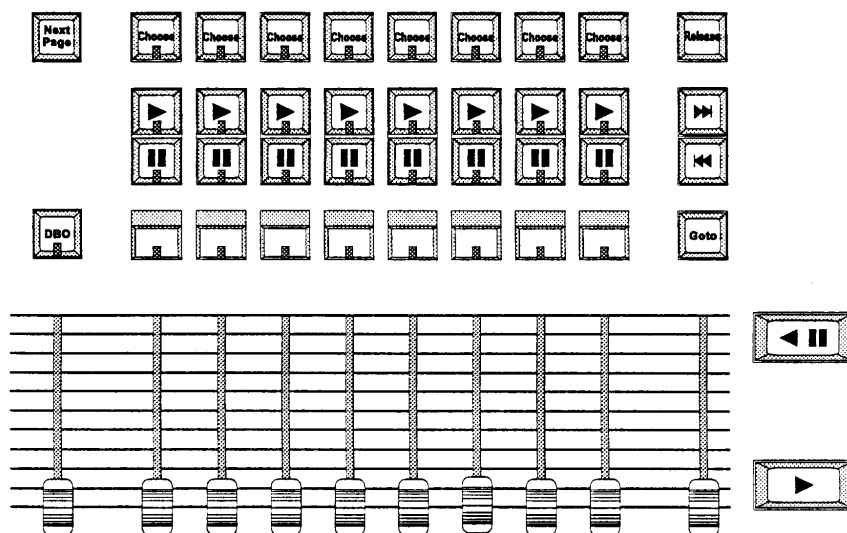
Tilt Downstage

Les quatre touches en dessous des roues - **Group**, **Focus**, **Colour**, et **Beam** (groupes, position, couleur et faisceau)—changent le type de paramètres contrôlé. Les groupes et les palettes sont accessibles instantanément en tapant un numéro à la suite de ces touches (ex.: **Group 6 Enter**).

En bas de l'écran tactile de droite, se trouve également la ligne de commande, qui liste les touches pressées le plus récemment et qui permet de retrouver rapidement les dernières sélections et programmations effectuées. Avant d'appuyer sur **Enter**, vous pouvez revenir en arrière dans la ligne de commande avec la touche **Backspace** (←) pour changer les sélections.

Le reste des LCD est utilisé pour des fenêtres de tous types, en particulier les fenêtres de groupes, de palettes, de temporisations et du générateur d'effets.

## Masters de Restitution (*Playback masters*)



La section de restitution se compose de:

- huit masters: le fader et sa touche associée, **Flash**, contrôlent les niveaux d'intensité. Les deux touches du milieu, **Go** et **Pause**, contrôlent l'activité de la file de mémoires (**Cuelist**). Le bouton du haut, **Choose**, sélectionne le master pour éditer son contenu et le connecter aux contrôles généraux. La LED bleue est allumée quand le master est sélectionné.
- Contrôles généraux: les grandes touches **Go** et **Pause** fonctionnent de la même manière que celles associées aux faders; **Release** supprime le master de la sortie; **Skip Up**, **Skip Down** permettent de se déplacer dans la file sélectionnée sans tenir compte des temporisations; **Goto** suivi par un numéro de mémoire démarre l'exécution de la file depuis la mémoire choisie; le fader de fondu manuel permet de changer de mémoire lorsque leurs fondus ont été définis comme manuels.
- Grand Master: ce fader et **DBO** (**Dead Black Out**, noir général) ont le contrôle de l'ensemble des intensités.

Pendant la programmation, il est possible d'enregistrer une mémoire sur n'importe lequel des huit masters de la console. Par défaut, le programmeur enregistrera dans la file de mémoires située sur le master sélectionné.

### Répertoire des files de mémoires et pages

Huit files de mémoire peuvent être actives simultanément et contrôlées indépendamment par leur propre master. Cependant, ces files ne sont pas en permanence rattachées aux masters; elles peuvent être déplacées ou remplacées par d'autres. Chacune est visible dans la fenêtre Répertoire des Files de Mémoires (**Cuelist Directory Window**), d'où elles peuvent être déplacées vers n'importe quel master. Une page montre quelle file est rattachée à quel master; en changeant de page, vous déplacez immédiatement de nouvelles files de mémoire vers vos huit masters.

## Fenêtres et affichages

La WHOLEHOG II affiche les informations et présente les options avec des fenêtres. Elles fonctionnent comme celles que vous pouvez trouver sur un Macintosh ou un PC et peuvent être redimensionnées et déplacées pour répondre à vos besoins. Contrairement à la plupart des ordinateurs, la WHOLEHOG II a quatre moniteurs séparés - deux écrans tactiles situés sur la console et deux moniteurs extérieurs optionnels. N'importe quelle fenêtre peut être déplacée vers n'importe quel écran et être redimensionnée selon vos besoins.

Les fenêtres sont utilisées pour accéder et visualiser presque toutes les données de la console, y compris:

Programmation

Restitution

Sélection des types  
Groupes  
Positions  
Couleurs  
Faisceaux  
Temporisations

Contenu des files de mémoires  
Options des files  
Répertoires des files  
Pages  
Contrôle des entrées  
Contrôle des codes temporels

**Configuration**

Patch  
Panneau de contrôle  
Alignement des appareils  
Changement de spectacle

**Retours d'informations**

Contenu du programmeur  
Sorties en cours  
Contenu des files de mémoires

**Comment ouvrir les fenêtres**

Les fenêtres sont ouvertes soit en appuyant sur une case des écrans tactiles soit en maintenant la touche **PIG** enfoncée tout en appuyant sur la fonction appropriée. Par exemple, **PIG** plus **GROUP** ouvre la fenêtre des groupes.

Une fois qu'une fenêtre est ouverte, elle le reste jusqu'à ce que vous la fermiez. Il est possible d'ouvrir autant de fenêtres que l'on veut; cependant, certaines peuvent être cachées derrière d'autres et ne peuvent donc être vues. Pour les récupérer, appuyez à nouveau sur la touche de fonction associée (comme **Group**).

**Comment rendre une fenêtre active**

Quand une nouvelle fenêtre est ouverte, elle devient la fenêtre active, indiquée par une barre sombre. La fenêtre active est celle qui peut être contrôlée depuis le clavier. Pour rendre une autre fenêtre active, touchez simplement n'importe quel objet qu'elle contient. Si vous touchez seulement la barre en haut de la fenêtre, elle deviendra active sans aucune sélection. Vous pouvez également appuyer sur la touche de fonction correspondante (comme **Group**).

Fermeture      Barre sombre = fenêtre active      Taille maximum

1 All Dsk chan	2 All VI5	3 All Szoomx	4 All Cyber	5 All Robocmyr
6 Odd Dsk chan	7 Odd VI5	8 Odd Szoomx	9 Odd Cyber	10 Odd Robocmyr
11 Even Dsk chan	12 Even VI5	13 Even Szoomx	14 Even Cyber	15 Even Robocmyr
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40

Groupes

Groupes sélectionné      Numéro du groupe (13)      Boîte de sélection

**Comment sélectionner un objet dans la fenêtre active**

Pour sélectionner une touche sur un des écrans de la console, appuyez dessus avec votre doigt. La fenêtre deviendra alors active.

Lorsqu'une fenêtre est activée, utilisez les flèches sur le clavier (sur les touches -, +, thru, et full) pour déplacer la boîte de sélection. La boîte de sélection est un rectangle noir qui entoure l'objet actuellement pointé avec le clavier. Selon la fenêtre, **Set** ou **Enter** sélectionne l'objet pointé pour son utilisation ou modification.



*Si la ligne de commande contient déjà quelque chose, les touches fléchées restitueront +, -, thru et full à la place d'un mouvement de curseur.*

-		/			vers la gauche
+	7	8	9	Thru	vers la droite
	4	5	6	Full	<b>Thru</b> vers le haut
	1	2	3	@	<b>Full</b> vers le bas
	0	.	Enter		

### Comment sélectionner un objet sur les moniteurs externes

Pour sélectionner un objet sur un des moniteurs externes, vous aurez besoin d'utiliser le clavier ou une souris.

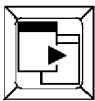
Cliquer sur le bouton droit de la souris déplace le curseur de fenêtre en fenêtre. Le bouton gauche sélectionne les objets.

### Sélectionner un élément sur les moniteurs externes

Il vous faut utiliser pour cela le clavier ou une souris.

Cliquez avec le bouton droit de la souris pour déplacer son curseur de fenêtres en fenêtres. Le bouton de gauche permet la sélection des éléments de l'écran.

La touche de sélection des fenêtres permet de rendre active chaque fenêtre, en commençant par l'écran numéro 1. Appuyez sur **PIG** et sur cette touche pour activer tour à tour les fenêtres d'un même écran.




---

## Configuration des vues

Les fenêtres représentent le point central d'utilisation de la Hog II. Il n'est pas inutile de prendre quelques minutes pour configurer correctement la position de ces outils. Vous gagnerez ainsi beaucoup de temps dans votre travail. La disquette de démarrage contient toute une gamme de configurations prédéfinies qui vous permettront de démarrer cette configuration.

Pour ouvrir une fenêtre, maintenez **PIG** enfoncée et appuyez sur la touche correspondant à la fonction à afficher. Pour ouvrir, par exemple, la fenêtre des groupes, maintenez **PIG** enfoncée puis appuyez sur **Group**.



La fenêtre suivante s'ouvre sur l'écran LCD de droite :



Groups				
1 All Dsk chan	2 All VI5	3 All Szoomx	4 All Cyber	5 All Robocmyr
6 Odd Dsk chan	7 Odd VI5	8 Odd Szoomx	9 Odd Cyber	10 Odd Robocmyr
11 Even Dsk chan	12 Even VI5	13 Even Szoomx	14 Even Cyber	15 Even Robocmyr
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40

Si la fenêtre est vide (aucun groupes indiqués), vous avez peut-être oublié d'utiliser la fonction **Auto menus** lors du patch.

Ouvrez d'autres fenêtres de programmation : Positions, Couleurs, Faisceaux. Ces fenêtres s'ouvrent en utilisant la même syntaxe que la fenêtre des groupes : appuyez sur **PIG** et sur une touche de fonction simultanément. Arrangez les fenêtres de façon à ce qu'elles se positionnent comme vous le souhaitez.

### Sauvegarder une vue

Une fois la disposition des fenêtres satisfaisante, sauvegardez cette vue en utilisant une des touches de vues placées au-dessus de l'écran LCD de gauche.

- 1 Appuyez sur **Setup**
- 2 Appuyez sur **Save View** sur le menu qui apparaît. Les touches de Vues s'affichent en foncé.
- 3 Appuyez sur la touche devant recevoir la vue en cours.
- 4 Appuyez sur **Set** et entrez un nom "**Show**" par exemple.

Dès que vous souhaitez accéder à la configuration que vous venez d'enregistrer, appuyez sur **Show**.

N'oubliez pas que les options des fenêtres -**Track Current** par exemple, dans la fenêtre des files de mémoires - sont mémorisées avec la vue en cours. Ainsi, les fenêtres apparaissent toujours dans la même configuration à chaque appel de vue.

### Effacer une vue

Il suffit pour cela d'enregistrer une nouvelle vue à la place de celle à supprimer puis de la renommer.

### Déplacer ou redimensionner les fenêtres

Les fenêtres peuvent être redimensionnées en utilisant les boutons de contrôle des fenêtres au-dessus du LCD de droite. Ces boutons sont reproduits sur les touches de fonction F1 à F10 du clavier externe.

Pour déplacer ou arranger une fenêtre, assurez-vous qu'elle est active, puis choisissez parmi ce qui suit:



Fermer une fenêtre (**Close**).



**Page Up** : remonter d'une page. En gardant **PIG** enfoncée, l'appui sur Page Up déplace d'une ligne.

**Page Down** : même chose vers le bas.

**Page Left** : même chose vers la gauche.

**Page Right** : même chose vers la droite.

Sépare (**Split**) la fenêtre active en deux parties.

Bascule (**Toggle**) la fenêtre active sur les 9 positions et tailles possibles dans l'écran.

Déplace (**Shuffle**) la fenêtre active vers les autres écrans, en respectant l'ordre suivant : 1. LCD droit, 2. LCD gauche, 3. Moniteur externe 1, 4. Moniteur externe 2.

Agrandit (**Maximize**) au maximum la fenêtre temporairement ou la renvoie à sa taille précédente.

Active (**Activate**) tour à tour la première fenêtre de chaque écran en commençant par le moniteur externe 1. En appuyant sur **PIG**, la console active tour à tour toutes les fenêtres de chaque écran.

2. Il est également possible de se déplacer dans la fenêtre en maintenant la touche **Setup** enfoncée et en tournant la roue codeuse de gauche.

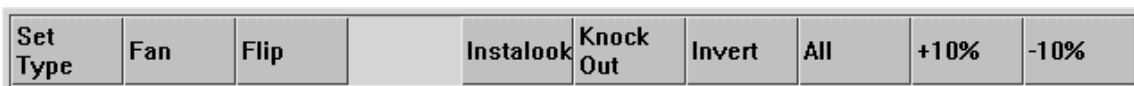
### Touches de visualisation (**View Buttons**)

Utilisez les touches précédentes pour organiser vos fenêtres puis stocker ces arrangements dans les touches de visualisation (**View Buttons**). Plusieurs vues peuvent être stockées pour adapter la console à chaque situation : programmation, mise à jour, restitution etc ... A chaque appui sur une touche, il est possible de changer entièrement la configuration des fenêtres. Nous vous recommandons de consacrer un peu de temps à ces configurations, de façon à gagner du temps plus tard, en prestation. Voyez *Comment Commencer* pour plus de précisions sur ces configurations.



### Barre d'outils (**Toolbar**)

En haut de l'écran de droite se trouve une longue fenêtre rectangulaire appelée barre d'outils. Elle possède 10 touches qui fonctionnent exactement comme les touches sur la console; cependant, leurs fonctions changent selon ce qui se passe. Par exemple, quand on enregistre une mémoire, la barre d'outils affiche toutes les options d'enregistrement. La barre d'outils par défaut ressemble à ceci :



Il y a également une seconde barre d'outils par défaut avec des boutons différents. Elle s'appelle la **Rock mode toolbar** et est sélectionnée dans le panneau de contrôle:

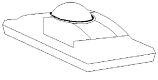


---

## Périphériques Externes

La WHOLEHOG II peut facilement être étendue à l'aide de périphériques optionnels.

Deux écrans supplémentaires (moniteurs de PC standards) peuvent être connectés pour augmenter la surface de visualisation à quatre écrans au total. Cela offre plus de place pour personnaliser ses fenêtres de mémoires, files, etc...

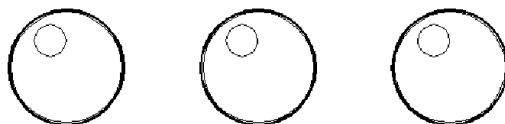
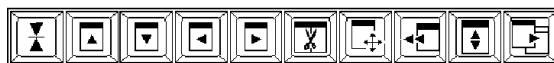


Un port est disponible pour connecter une souris ou un trackball, ce qui rend possible la sélection des objets sur les moniteurs de visualisation externes. De plus, souris ou trackball peuvent être utilisés pour le réglage du PAN et du TILT des projecteurs asservis.

Un clavier peut être connecté à la WHOLEHOG II pour remplacer le clavier des écrans tactiles qui apparaît pour nommer les objets créés; un clavier externe sera probablement plus rapide que sa version tactile.

N'oubliez pas de spécifier dans la fenêtre du panneau de contrôle quels périphériques sont utilisés. Le chapitre suivant vous en apprendra un peu plus sur ce sujet.

## Utilisation des écrans tactiles



Les écrans tactiles sont un point clé du système de pilotage de la WHOLEHOG II et méritent une attention spéciale. Une grande partie de votre programmation se fera directement par ces écrans à cristaux liquides (LCD), mais ils doivent être traités avec soin afin de leur assurer une longue vie.

Quelques mots sur la maintenance des écrans tactiles:

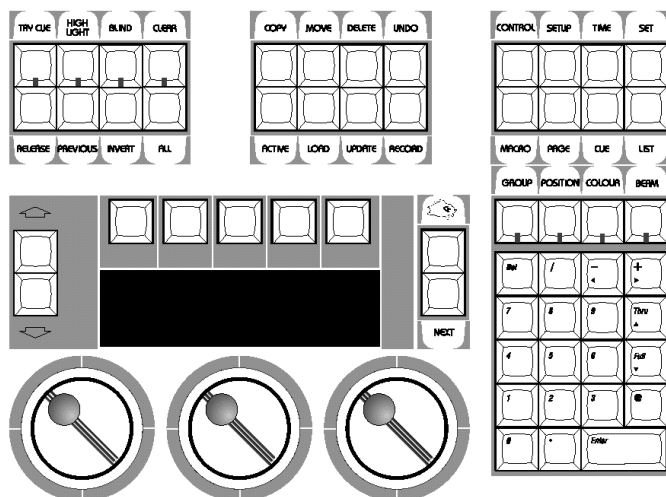
- Ne les touchez pas avec des objets pointus. Cependant, si vous voulez appuyer dessus avec un objet, une gomme de crayon convient parfaitement.
- Tenez-les éloignés de la lumière solaire directe. L'exposition au soleil fera virer les écrans au noir, ce qui les mettra hors service pour plusieurs heures, jusqu'à ce qu'ils refroidissent. Pour éviter ce problème, nous vous conseillons de maintenir la console à l'ombre si vous travaillez en plein air. Si les écrans deviennent illisibles, utilisez une souris compatible Microsoft et les moniteurs externes pour accéder aux fenêtres.
- Prenez garde au fait que certaines souris s'arrêtent également de fonctionner à la lumière solaire directe. Utilisez une souris noire ou maintenez la couverture également.
- Les températures de fonctionnement des écrans vont de 0 à 45 degrés Celsius.
- La console beepera si vous appuyez correctement sur un bouton LCD. Un beep différent signale que vous avez manqué la touche. Si vous appuyez correctement sur une touche et qu'une fonction différente est activée, les écrans ont besoins d'être recalibrés.
- Le calibrage est stocké sur la console, vous n'avez donc pas à vous en soucier. Pour recalibrer, appuyez sur **Enter** pendant le démarrage, ou appuyez sur **Recalib Touch** dans le menu du panneau de contrôle. Puis touchez le coin supérieur gauche et le coin inférieur droit de chaque écran tactile. Appuyez sur **Enter** une fois terminé.

Avant de commencer, vous voudrez probablement régler le contraste des écrans pour avoir la meilleure visualisation. Pour cela, maintenez la touche **Setup** enfoncée et tournez la roue de droite pour régler l'écran droit, et la roue du centre pour régler l'écran gauche.

# Description Générale de la JANDS HOG

Ce chapitre donne un aperçu des trois sections principales de la console - le programmeur, la restitution et les affichages - et des périphériques connectés à la console..

## Programmeur



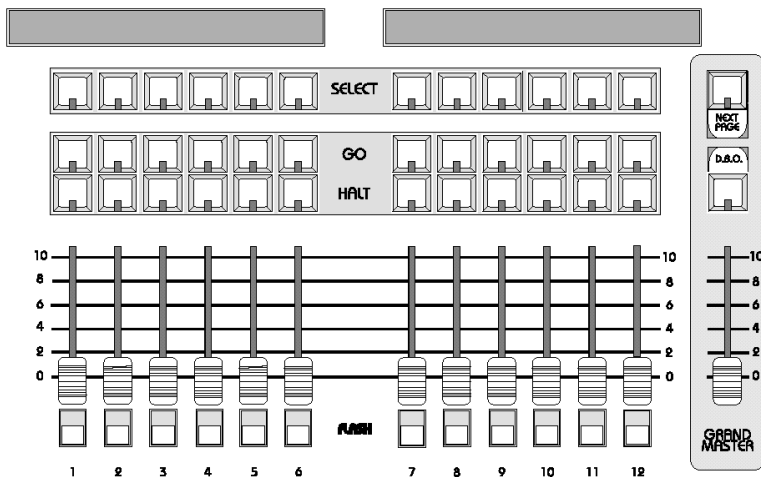
Avec le programmeur, vous pouvez:

- Sélectionner les appareils pour ajuster leur intensité, ou les patcher, en utilisant le clavier numérique ou les touches de groupe.
- Ajuster les niveaux en utilisant les roues codeuses et les touches de palettes pour créer des effets sur la scène, ou pour enregistrer vos propres palettes.
- Ajuster les temporisations pour partitionner vos mémoires (**clues**).
- Enregistrer vos mémoires dans les files (**cuellists**).
- Copier, déplacer, effacer et charger ou mettre à jour n'importe quel objet créé.

Les trois roues codeuses (**Parameters Wheels**) contrôlent tous les paramètres des appareils. Elles peuvent servir à changer les valeurs de PAN et TILT, à composer une couleur en trichromie, ou à changer les gobos. La zone juste au-dessus de chaque roue, sur l'écran LCD, indique quel paramètre elle contrôle et sa valeur actuelle. Les quatre touches en-dessous des roues - **Group**, **Focus**, **Colour**, et **Beam** (groupes, position, couleur et faisceau)—changent le type de paramètres contrôlé. Les groupes et les palettes sont accessibles instantanément en tapant un numéro à la suite de ces touches (ex.: **Group 6 Enter**).

Au bas de l'écran LCD se trouve également la ligne de commande, qui liste les touches pressées le plus récemment et qui permet de retrouver rapidement les dernières sélections et programmations effectuées. Avant d'appuyer sur **Enter**, vous pouvez revenir en arrière dans la ligne de commande avec la touche **Backspace** (←) pour changer les sélections.

## Masters de Restitution (*Playback masters*)



La section de restitution se compose de:

- 12 ou 24 masters selon la version de votre Jands Hog : le fader et sa touche associée, **Flash**, contrôlent les niveaux d'intensité. Les deux touches du milieu, **Go** et **Pause**, contrôlent l'activité de la file de mémoires (**Cuelist**). Le bouton du haut, **Select**, sélectionne le master pour éditer son contenu et le connecter aux contrôles généraux. La LED rouge est allumée quand le master est sélectionné.
- Grand Master: ce fader et **DBO** (**Dead Black Out**, noir général) ont le contrôle de l'ensemble des intensités.

Pendant la programmation, il est possible d'enregistrer une mémoire sur n'importe lequel des masters de la console. Par défaut, le programmeur enregistrera dans la file de mémoires située sur le master sélectionné.

### Répertoire des files de mémoires et pages

12 ou 20 files de mémoire, selon votre version de console, peuvent être actives simultanément et contrôlées indépendamment par leur propre master. Cependant, ces files ne sont pas en permanence rattachées aux masters; elles peuvent être déplacées ou remplacées par d'autres. Chacune est visible dans la fenêtre Répertoire des Files de Mémoires (**Cuelist Directory Window**), d'où elles peuvent être déplacées vers n'importe quel master. Une page montre quelle file est rattachée à quel master; en changeant de page, vous déplacez immédiatement de nouvelles files de mémoire vers vos masters.



**Les touches Select sur les Jands Hog correspondent aux touches Choose des Wholehog II et Echelon.**

## Fenêtres et affichages

La Jands Hog dispose d'un écran central LCD qui affiche de nombreuses informations sur la programmation, la restitution et propose des commandes non disponibles sur le reste de la console. L'affichage est complété par le moniteur externe.

Les fenêtres sont utilisées pour accéder et visualiser presque toutes les données de la console, y compris:

### Programmation

Sélection des types  
Groupes  
Positions  
Couleurs  
Faisceaux  
Temporisations

### Restitution

Contenu des files de mémoires  
Options des files  
Répertoires des files  
Pages  
Contrôle des entrées  
Contrôle des codes temporels

### Configuration

Patch  
Panneau de contrôle  
Alignement des appareils

### Retours d'informations

Contenu du programmeur  
Sorties en cours  
Contenu des files de mémoires

## Changement de spectacle

Il est également possible de connecter un moniteur externe pour compléter les affichages de la console. Cet écran doit être compatible VGA. Il se connecte à l'arrière de la console (VDU).

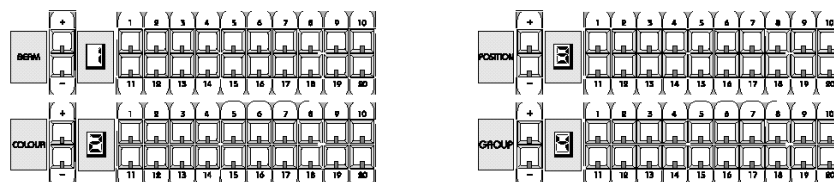
### Barre d'outils (Toolbar)

En haut de l'écran se trouve une longue fenêtre rectangulaire appelée barre d'outils. Elle possède 5 touches qui fonctionnent exactement comme les touches sur la console; cependant, leurs fonctions changent selon ce qui se passe. Par exemple, quand on enregistre une mémoire, la barre d'outils affiche toutes les options d'enregistrement.



**Lorsque la dernière case de la barre d'outils affiche >>, appuyez sur PIG pour afficher de nouvelles commandes sur la barre d'outils.**

## Banques de palettes



La Jands Hog 250 dispose de 4 banques de palettes, la Jands Hog 600 en possède 6. Elles permettent un accès rapide aux éléments de programmation suivants : positions, couleurs, effets, groupes et pour la Jands Hog 600 : pages et macros (en cours de développement). Chaque banque dispose de 20 touches programmables. Les touches programmées s'allument en rouge, les autres sont vides. A gauche de chaque banque, un sélecteur (touches + et -) permettent de rappeler 4 pages de palettes différentes pour chaque groupe (8 pour la Jands Hog 600). Chaque page contient 20 nouvelles palettes. Pour rappeler le contenu d'une palette, appuyez directement sur la touche correspondante. Pour afficher les noms des palettes, appuyez simultanément sur **PIG** et **Position, Group, Beam** ou **Group**.

Chaque sélecteur (+/-) est complété d'un écran à LEDs indiquant le numéro de la page en cours d'utilisation.

## Déplacement sur les écrans

Le déplacement se fait à l'aide des touches fléchées situées sur le clavier. Ces touches sont également utilisées pour d'autres fonctions :

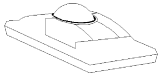
- : à gauche
- + : à droite
- Thru** : vers le haut
- Full** : vers le bas

Si la console semble ne pas répondre aux touches fléchées, assurez-vous que la ligne de commande est vide. Si c'est le cas, la console interprète probablement ces touches pour leurs fonctions de programmation et non de déplacement. Pour effectuer des sauts de page, utiliser les deux touches fléchées à gauche de l'écran LCD. Elles s'utilisent comme les touches PgUp et PgDN d'un clavier de PC.

## Périphériques Externes

La Jands Hog peut facilement être étendue à l'aide de périphériques optionnels.

Un écran supplémentaire (moniteur de PC standard) peut être connecté pour augmenter la surface de visualisation.



Un port optionnel est disponible pour connecter une souris ou un trackball pour le réglage du PAN et du TILT des projecteurs asservis.

Un clavier PC standard peut être connecté pour remplacer le clavier placé sur les banques de palettes. Ce clavier externe sera probablement plus accessible pour les utilisateurs habitués aux PC.

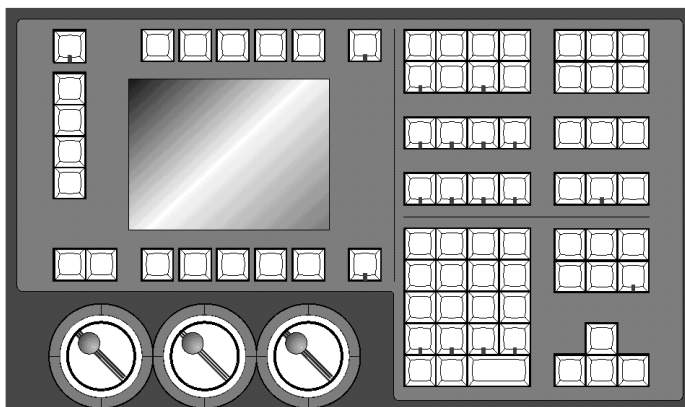
N'oubliez pas de spécifier dans la fenêtre du panneau de contrôle quels périphériques sont utilisés. Le chapitre suivant vous en apprendra un peu plus sur ce sujet.



# Description Générale de l'ECHELON

Ce chapitre donne un aperçu des trois sections principales de la console - le programmeur, la restitution et les affichages - et des périphériques connectés à la console..

## Programmeur



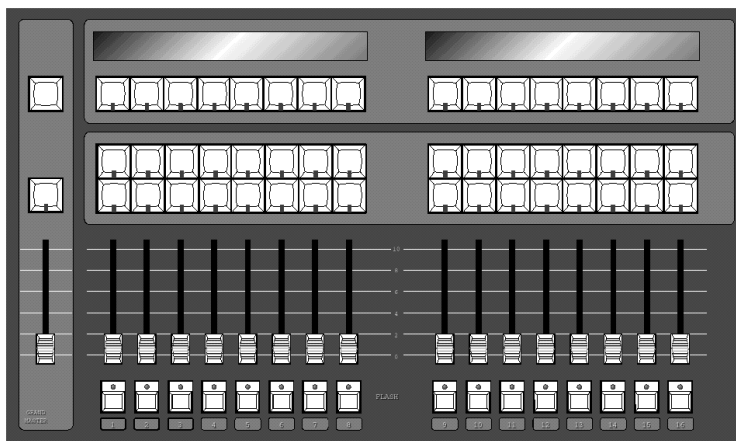
Avec le programmeur, vous pouvez:

- Sélectionner les appareils pour ajuster leur intensité, ou les patcher, en utilisant le clavier numérique ou les touches de groupe.
- Ajuster les niveaux en utilisant les roues codeuses et les touches de palettes pour créer des effets sur la scène, ou pour enregistrer vos propres palettes.
- Ajuster les temporisations pour partitionner vos mémoires (**cues**).
- Enregistrer vos mémoires dans les files (**cuelists**).
- Copier, déplacer, effacer et charger ou mettre à jour n'importe quel objet créé.

Les trois roues codeuses (**Parameters Wheels**) contrôlent tous les paramètres des appareils. Elles peuvent servir à changer les valeurs de PAN et TILT, composer une couleur en trichromie, ou changer les gobos. La zone juste au-dessus de chaque roue, sur l'écran LCD, indique quel paramètre elle contrôle et sa valeur actuelle. Les quatre touches en-dessous des roues - **Group**, **Focus**, **Colour**, et **Beam** (groupes, position, couleur et faisceau)—changent le type de paramètres contrôlé. Les groupes et les palettes sont accessibles instantanément en tapant un numéro à la suite de ces touches (ex.: **Group 6 Enter**).

Au bas de l'écran LCD se trouve également la ligne de commande, qui liste les touches pressées le plus récemment et qui permet de retrouver rapidement les dernières sélections et programmations effectuées. Avant d'appuyer sur **Enter**, vous pouvez revenir en arrière dans la ligne de commande avec la touche **Backspace** (←) pour changer les sélections.

## Masters de Restitution (*Playback masters*)



La section de restitution se compose de:

- 16 masters : le fader et sa touche associée, **Flash**, contrôlent les niveaux d'intensité. Les deux touches du milieu, **Go** et **Pause**, contrôlent l'activité de la file de mémoires (**Cuelist**). Le bouton du haut, **Choose**, sélectionne le master pour éditer son contenu et le connecter aux contrôles généraux. La LED rouge est allumée quand le master est sélectionné.
- Grand Master: ce fader et **DBO** (**Dead Black Out**, noir général) ont le contrôle de l'ensemble des intensités.

Pendant la programmation, il est possible d'enregistrer une mémoire sur n'importe lequel des masters de la console. Par défaut, le programmeur enregistrera dans la file de mémoires située sur le master sélectionné.

### Répertoire des files de mémoires et pages

16 files de mémoire peuvent être actives simultanément et contrôlées indépendamment par leur propre master. Cependant, ces files ne sont pas en permanence rattachées aux masters; elles peuvent être déplacées ou remplacées par d'autres. Chacune est visible dans la fenêtre Répertoire des Files de Mémoires (**Cuelist Directory Window**), d'où elles peuvent être déplacées vers n'importe quel master. Une page montre quelle file est rattachée à quel master; en changeant de page, vous déplacez immédiatement de nouvelles files de mémoire vers vos masters.

## Fenêtres et affichages

L'ECHELON dispose d'un écran central LCD qui affiche de nombreuses informations sur la programmation, la restitution et propose des commandes non disponibles sur le reste de la console.

Les fenêtres sont utilisées pour accéder et visualiser presque toutes les données de la console, y compris:

### **Programmation**

Sélection des types  
Groupes  
Positions  
Couleurs  
Faisceaux  
Temporisations

### **Restitution**

Contenu des files de mémoires  
Options des files  
Répertoires des files  
Pages  
Contrôle des entrées  
Contrôle des codes temporels

### **Configuration**

Patch  
Panneau de contrôle  
Alignement des appareils  
Changement de spectacle

### **Retours d'informations**

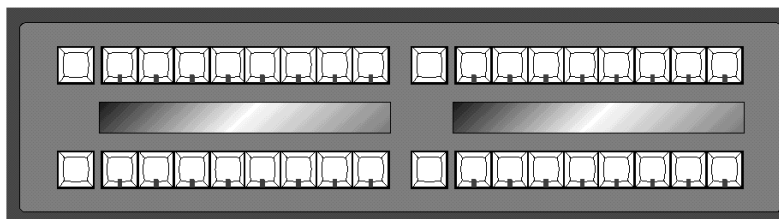
Contenu du programmeur  
Sorties en cours  
Contenu des files de mémoires

Il est également possible de connecter un moniteur externe pour compléter les affichages de la console. Cet écran doit être compatible VGA. Il se connecte à l'arrière de la console (VDU).

### Barre d'outils (*Toolbar*)

En haut et en bas de l'écran se trouvent deux fenêtres rectangulaires appelées barre d'outils. Elles possèdent 5 touches qui fonctionnent exactement comme les touches sur la console; cependant, leurs fonctions changent selon ce qui se passe. Par exemple, quand on enregistre une mémoire, la barre d'outils affiche toutes les options d'enregistrement.

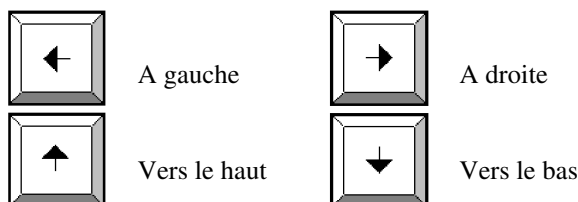
## Banques de palettes



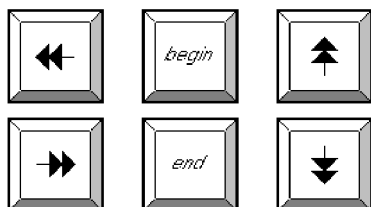
L'ECHELON dispose de 4 banques de palettes. Elles permettent un accès rapide aux éléments de programmation suivant : positions, couleurs, effets, groupes. Chaque banque dispose de 16 touches programmables. Les touches programmées s'allument en rouge, les autres sont vides. A gauche de chaque banque, un sélecteur (touches + et -) permet de rappeler 10 pages de palettes différentes pour chaque groupe. Chaque page contient 20 nouvelles palettes. Pour rappeler le contenu d'une palette, appuyez directement sur la touche correspondante. Pour afficher les noms des palettes, appuyez simultanément sur **PIG** et **Position, Group, Beam** ou **Group**.

## Déplacement sur les écrans

Le déplacement se fait à l'aide des touches fléchées situées à côté du clavier.



Pour vous déplacer dans les fenêtres sans modifier la sélection, utilisez les touches de pagination situées au-dessus des touches de curseur. Elles s'utilisent comme les touches PgUp et PgDn d'un clavier PC standard. Les touches **End** et **Begin** permettent de sélectionner le premier et le dernier paramètre.



## Périphériques Externes

L'Echelon peut facilement être étendue à l'aide de périphériques optionnels.

Un écran supplémentaire (moniteur de PC standard) peut être connecté pour augmenter la surface de visualisation.



Un port est disponible pour connecter une souris ou un trackball pour le réglage du PAN et du TILT des projecteurs asservis.

Un clavier PC standard peut être connecté pour remplacer le clavier placé sur les banques de palettes. Ce clavier externe sera probablement plus accessible pour les utilisateurs habitués aux PC.

N'oubliez pas de spécifier dans la fenêtre du panneau de contrôle quels périphériques sont utilisés. Le chapitre suivant vous en apprendra un peu plus sur ce sujet.



# Premiers Pas

Ce chapitre donne un bref aperçu du travail sur le système d'exploitation Wholehog II. Vous trouverez ci-dessous les opérations minimales pour configurer la console, programmer une mémoire et la restituer. Ce chapitre est volontairement très bref. Pour plus d'explications, consultez les chapitres suivants. Ces opérations sont communes à toutes les consoles compatibles Wholehog II.

---

## Configurer

### Configurer la console

- 1** Connecter le clavier, la souris ou le trackball et les moniteurs externes aux ports appropriés. Les câbles DMX doivent être connectés aux ports 1 à 4 (1 et 2 sur les séries Jands).
- 2** Connectez le câble d'alimentation et allumez la console.
- 3** Si l'écran de démarrage indique **There is no show in memory**, insérez une disquette de bibliothèque dans le lecteur de disquette et appuyez sur **Load Show**.
- 4** Ouvrez le panneau de contrôle (**Control panel**) pour indiquer à la console quels éléments y sont connectés : appuyez sur **Setup** puis sur **Control Panel**.
- 5** Une fois la fenêtre ouverte, sélectionnez les éléments connectés : clavier, souris, moniteurs. **N.B. : sur les séries JANDS, le moniteur est activé d'office.**
- 6** Fermez la fenêtre (appuyez sur **Okay** sur les séries JANDS).

### Sélectionner les projecteurs à piloter

- 1** Ouvrez la fenêtre de patch en appuyant sur **Setup** puis sur **Patch** dans la barre d'outils.
- 2** Appuyez sur **Add Fixtures** pour afficher la liste des machines en bibliothèques.
- 3** Sélectionnez le type **Desk Channel** (canal de gradateur) avec les touches fléchées et validez avec **Enter**. Sur Wholehog II, vous pouvez également appuyer directement sur le mot **Desk Channel** sur l'écran tactile.
- 4** Appuyez sur **Set** et entrez avec le clavier le nombre de projecteurs à piloter (24 par exemple).
- 5** Appuyez sur **Enter**.
- 6** Recommencez de même pour chaque type de projecteur. Nous supposons pour la suite que vous avez choisi des projecteurs asservis.
- 7** Appuyez sur **Okay** pour revenir à la fenêtre de **Patch**.

### Patcher les projecteurs sur Wholehog II

- 1** Appuyez sur **Set Type** en bas à gauche de l'écran tactile de droite et sélectionnez le type de projecteur à patcher.
- 2** Appuyez sur la sortie à utiliser. Son nom s'affiche sur fond gris.
- 3** Choisissez une adresse pour les canaux gradateurs : en tapant **1 Thru 24 @ 1 Enter**, les 24 canaux sont patchés sur les canaux DMX 1 à 24 sur la sortie en cours.
- 4** Répétez la même opération pour les autres types de projecteurs.
- 5** Appuyez sur **Okay**.





### Patcher les projecteurs sur une console Jands

- 1 Appuyez sur **Add Fixtures** en haut de l'écran LCD.
- 1 Sélectionnez le type de projecteur à patcher avec les touches fléchées et en validant avec **Enter**.
- 2 Choisissez une adresse pour les canaux gradateurs : en tapant **1 Thru 24 @ 1 Enter**, les 24 canaux sont patchés sur les canaux DMX 1 à 24 sur la sortie en cours.
- 3 Répétez la même opération pour les autres types de projecteurs.
- 4 Appuyez sur **Okay**.

### Créer les palettes

La fonction Auto Menu permet de créer des palettes standards pour les appareils que vous avez choisi.

- 1 Appuyez sur **Auto Menus** sur la barre d'outils. La console génère automatiquement des palettes standards.
- 2 Sur Wholehog II, appuyez sur le bouton **Palettes** situé en haut à gauche de l'écran tactile de gauche pour voir ce qui a été créé.
- 3 Sur console Jands, appuyez sur **Okay** puis ouvrez les fenêtres de palettes pour voir ce qu'elles contiennent avec **PIG + Group, Beam, Colour, Position**.

---

## Programmer une mémoire

### Sélectionner les appareils

Appuyez sur la case correspondant aux groupes que vous souhaitez programmer. Sur Jands appuyez sur la palette de groupe correspondant aux appareils à programmer.

### Régler l'intensité

Tapez **@ Full**. Les appareils sélectionnés dans les groupes s'allument à 100%.

Pour entrer une intensité différente, vous pouvez entrer un pourcentage : **@ 65** par exemple pour avoir 65% du plein feu. Pour les niveaux différents de **Full**, vous devez valider avec **Enter**.

### Régler la position des asservis

- 1 Tapez **1 Enter** pour appeler le premier projecteur du groupe que vous avez sélectionné.
- 2 Utilisez les roues codeuses de droite et du centre pour régler la position du faisceau.
- 3 Pour passer au projecteur suivant, appuyez sur **Next**.

### Régler les couleurs

- 1 Sélectionnez tous les projecteurs pour que le choix de couleur s'applique à tous les projecteurs. Appuyez pour cela sur **All**.
- 2 Sélectionnez une palette de couleur soit en appuyant dessus, sur Wholehog II, soit en appuyant sur une touche de palette de la banque Colour sur Jands. Vous pouvez également, dans tous les cas, appuyez sur **Colour** et sélectionner une couleur avec les roues codeuses.

### Régler les paramètres de faisceau

Les paramètres de faisceau (**Beam**) sont ajustés comme les couleurs.

---

## Enregistrer une mémoire

Une fois que les paramètres sont ajustés, il faut enregistrer le tout dans une mémoire. Pour enregistrer la mémoire 1 du premier fader :

- 1** Appuyez sur **Record**.
- 2** Appuyez sur la touche de sélection du fader 1 : **Choose** sur Wholehog II et Echelon ou **Select** sur Jands Hog.

---

## Rejouer la mémoire

Appuyez sur la touche **Go** du fader 1. La touche **Pause** située au-dessus arrête la restitution. Pour supprimer une mémoire de la sortie, sélectionnez son fader (avec **Choose / Select**) puis appuyez sur **Release**.





# Comment Commencer ?

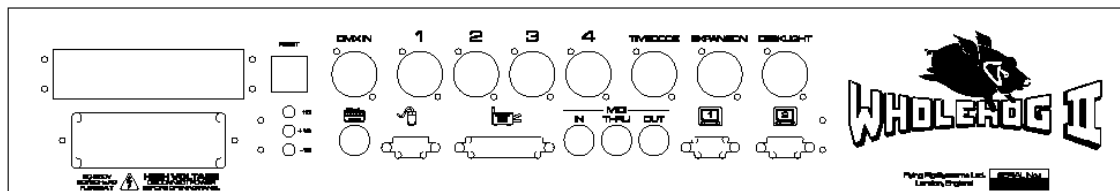
Ce chapitre couvre tout ce que vous avez besoin de savoir pour que votre console soit prête pour la programmation. En général, on distingue quatre étapes:

- 1 Connecter ensemble les accessoires, câbles, et console.
- 2 Sélectionner les types d'appareils à utiliser.
- 3 Les patcher.
- 4 Configurer les fenêtres (optionnel).

## Connecter les câbles

### Wholehog II

Premièrement, connectez le clavier, le souris, le trackball et les moniteurs aux connecteurs appropriés sur le panneau arrière. Les câbles DMX doivent être branchés sur les ports marqués 1 à 4.



### Jands Hog et Echelon

Connectez le clavier, le moniteur et la souris ou le trackball sur le panneau arrière. Connectez également les câbles DMX sur les sorties 1 et 2 :

- 1 Connectez les câbles DMX sur les sorties XLR repérées Out1 et Out2.
- 2 Si vous utilisez un moniteur externe, connectez-le sur la sortie repérée VDU.
- 3 Si vous utilisez un clavier, connectez-le sur la fiche DIN-5 correspondante.
- 4 Connectez également votre souris ou votre trackball sur le port optionnel.

## Mise sous tension

Branchez le câble secteur. Assurez-vous qu'il est correctement relié à la terre et partage la même terre que les appareils à piloter.



**Comme avec tout système DMX, la console et les appareils, ou la console et les modules de couplage optique doivent partager la même terre (c'est à dire être alimentés par la même puissance), au risque de corrompre le signal.**

Allumez la console. S'il y a un show en mémoire, la console sera prête pour une utilisation immédiate. L'écran de démarrage affichera **show loaded**.

S'il n'y a pas de show en mémoire (ce qui peut se produire si la pile est vide), l'écran de démarrage indiquera **no show in memory**, et une touche **Load Show** apparaîtra. Insérez une disquette de bibliothèque dans le lecteur et appuyez sur **Load Show**. Comme il n'y a pas de bibliothèque de projecteurs stockée sur la console, vous devez toujours avoir une disquette de show vide pour commencer un nouveau show.



**Conservez toujours une disquette de show vide avec votre console. Elle est nécessaire pour commencer à programmer.**

Une disquette de bibliothèque est fournie avec votre console. Elle contient les bibliothèques de projecteurs fournies par Flying Pig Systems, mais ne contient aucun programme.

### Charger un show

Quand vous démarrez la console, le dernier show utilisé est en mémoire. Si vous voulez travailler sur un autre spectacle déjà programmé, il doit être chargé depuis une disquette. Pour charger un spectacle ou une bibliothèque :

- 1 Insérez la disquette contenant le show que vous voulez charger (ou une disquette de show vierge).
- 2 Appuyez sur **Setup**.
- 3 Appuyez sur **Show**.
- 4 Appuyez sur **Load Show**.
- 5 Confirmez l'effacement du spectacle en mémoire en appuyant sur **Okay**. La console charge le contenu de la disquette.
- 6 Appuyez deux fois sur **Okay** pour revenir au programmeur.

---

## Calibrage et réglage du contraste

### Wholehog II

Quand vous chargez un spectacle, la console offre la possibilité de recalibrer les écrans tactiles. Ce n'est généralement pas nécessaire. Cependant, si les boutons tactiles ne réagissent pas correctement à vos appuis, recalibrez les écrans suivant les directives données dans la section sur les écrans tactiles de *Description Générale*.

Si vous lisez mal - ou pas du tout - les écrans, vous avez sûrement besoin de rajuster le contraste pour avoir le meilleur angle de visibilité. Pour régler le contraste:

- 1 Maintenez la touche **Setup** enfoncée.
- 2 Tournez la roue codeuse de droite pour régler l'écran de droite, et celle du centre pour l'écran de gauche.

### Jands Hog

Si vous lisez mal - ou pas du tout - les écrans, vous avez sûrement besoin de rajuster le contraste pour avoir le meilleur angle de visibilité. Pour régler le contraste:

- 1 Maintenez la touche **Setup** enfoncée.
- 2 Tournez la roue codeuse de droite pour régler le contraste de l'ensemble des écrans.

### Echelon

Si vous lisez mal - ou pas du tout - les écrans, vous avez sûrement besoin de rajuster le contraste pour avoir le meilleur angle de visibilité. Pour régler le contraste:

- 1 Maintenez la touche **Setup** enfoncée.
- 2 Tournez la roue codeuse de droite pour régler les écrans de restitution et des banques, et celle du centre pour l'écran principal.

---

## Configuration des accessoires

Comme ces accessoires sont optionnels, vous devez informer la console des périphériques qui lui sont rattachés. Cela se fait dans le panneau de contrôle (**Control Panel**). Appuyez sur **Setup** puis **Control Panel** pour y accéder.



Control Panel (v1.11)							
Lock Edit	Lock All	Change PIN	Recalib Touch	Cuelist Defaults	Test	Load New SW	Event Monitor
Keep parameters separate:		No. external displays:		Default cue times:			
I	F	C	B	0	Delay:	0s	
Trackball does Pan/Tilt				Backlight off after:	Fade:	2s	
Rock mode toolbar				Keyboard:	Wheel/Trackball Speed %:		
Use external keyboard				English	Wheels:	100	
Top left buttons do views				US	Trackball:	100	
Front reselected windows				Printer:	Beep Sounds (0 is off)		
					Good:	2	
					Bad:	1	



```

Lock Edit | Lock All | Chnge PIN | Cuelist | Okay
SEP.I: sep F sep C sep B Def Fade 2s Delay 0s
External keyboard Wheel speed % 100
Page holdover Active TBall speed % 100
Confirm overwrite Backlight Off 5m
Edits Track Forward Keyboard: English
Free kb 646 0s free 3357 H/W Rev. 35/W U? N (18)
    
```

ECHELON®

Control Panel v2.3 (30) beta				
Okay	Lock Edit	Lock All	Change PIN	Cuelist
Separate parameters:		Default cue times:		
I	F	C	B	Monitor: 640 x 480
Trackball Pan/Tilt		Keyboard: English	Delay: 0s	
Rock mode toolbar		Mem Left (kb): 1785	Fade: 2s	
External keyboard		Full Cues Left: 7111	Sensitivities %:	
Page hold if Active		AutoExec Macro:	Wheels: 100	Mouse: 200
Confirm overwrite		Test	Trackball: 100	Backlighting:
Edits Track Forward			Stay on: 5m	Menu Lvl: 3
			Main Lvl: 3	
Intensity: 20%		Pan: 40%	Tilt: 20%	
Menus	Ev Monitor	Dbg Info		

**Visualisation externe (External Display)**

Entrez ici le nombre de moniteurs additionnels utilisés. Si un seul moniteur externe est utilisé, assurez-vous qu'il est connecté au port 1.

**Souris/Trackball (Mouse / Trackball)**

Assurez-vous que la souris ou le trackball est connecté avant d'allumer la console. Si vous voulez l'utiliser pour contrôler le pan et le tilt, appuyez sur la touche **Trackball does Pan/Tilt** jusqu'à ce qu'elle devienne gris foncé.

### Clavier

Si vous utilisez un clavier externe, appuyez sur **Use external keyboard** et sélectionnez le pays d'utilisation. Faites défiler avec les touches fléchées les noms des pays pour retrouver la configuration correcte.

Les fonctions supplémentaires du panneau de contrôle ne sont pas essentielles pour débiter, elles sont abordées dans le chapitre *Personnaliser La Console*.

## Sélection des projecteurs et Patch

Pour sélectionner et patcher les projecteurs, la fenêtre de patch doit être active sur le LCD de droite. Ouvrez-la en appuyant sur **Setup** puis **Patch** dans la barre d'outils.



Patch								
Add Fixtures	Change Numbers	Auto Menus	Over Drive	Test	Channel Select	Absolute Address	View...	Scroll <>
<b>1 DMX Output (start code 0)</b>		<b>2 DMX Output (start code 0)</b>		<b>3 DMX Output (start code 0)</b>		<b>4 DMX Output (start code 0)</b>		
Next free address: 25		Next free address: 49		Next free address: 403		Next free address: ...		
1 Dsk chan #1	1 V15 #1 Intensity...	1 Szoomx #1	End of Patch					
2 Dsk chan #2	2 V15 #2 Intensity...	17 Szoomx #2						
3 Dsk chan #3	3 V15 #3 Intensity...	33 Szoomx #3						
4 Dsk chan #4	4 V15 #4 Intensity...	49 Szoomx #4						
5 Dsk chan #5	5 V15 #5 Intensity...	65 Szoomx #5						
6 Dsk chan #6	6 V15 #6 Intensity...	81 Szoomx #6						
7 Dsk chan #7	7 V15 #1 Pan...	101 Cyber #1						
8 Dsk chan #8	14 V15 #2 Pan...	121 Cyber #2						
9 Dsk chan #9	21 V15 #3 Pan...	141 Cyber #3						
10 Dsk chan #10	28 V15 #4 Pan...	161 Cyber #4						
11 Dsk chan #11	35 V15 #5 Pan...	181 Cyber #5						
12 Dsk chan #12	42 V15 #6 Pan...	201 Cyber #6						
13 Dsk chan #13	End of Patch	301 Robocmyr #1						
14 Dsk chan #14		318 Robocmyr #2						
15 Dsk chan #15		335 Robocmyr #3						
16 Dsk chan #16		352 Robocmyr #4						
17 Dsk chan #17		369 Robocmyr #5						
18 Dsk chan #18		386 Robocmyr #6						
19 Dsk chan #19		End of Patch						
20 Dsk chan #20								
21 Dsk chan #21								
22 Dsk chan #22								
23 Dsk chan #23								
24 Dsk chan #24								
End of Patch								



ECHELON<sup>®</sup>

Patch				
Okay	Add Fix	Fixt Part	Output >	View
<b>1 DMX Output (start code 0)</b>		<b>2 DMX Output (start code 0)</b>		
Next free address: 50		Next free address: 349		
1 Dsk chan #1	1	V15 hi #1 Intensity...		
2 Dsk chan #2	2	V15 hi #2 Intensity...		
3 Dsk chan #3	3	V15 hi #3 Intensity...		
4 Dsk chan #4	4	V15 hi #4 Intensity...		
5 Dsk chan #5	5	V15 hi #5 Intensity...		
6 Dsk chan #6	6	V15 hi #6 Intensity...		
7 Dsk chan #7	7	V15 hi #1 Pan...		
8 Dsk chan #8	17	V15 hi #2 Pan...		
9 Dsk chan #9	27	V15 hi #3 Pan...		
10 Dsk chan #10	37	V15 hi #4 Pan...		
11 Dsk chan #11	47	V15 hi #5 Pan...		
12 Dsk chan #12	57	V15 hi #6 Pan...		
13 Dsk chan #13	67	SzooMx #1		
14 Dsk chan #14	83	SzooMx #2		
15 Dsk chan #15	99	SzooMx #3		
16 Dsk chan #16	115	SzooMx #4		
17 Dsk chan #17	131	SzooMx #5		
18 Dsk chan #18	147	SzooMx #6		
19 Dsk chan #19	163	Cyber #1		
20 Dsk chan #20	183	Cyber #2		



### Ajouter des appareils - Wholehog II & Echelon

Une fois dans la fenêtre de patch, commencez par indiquer à la console combien d'appareils de chaque type vous utilisez:

Change Schedule	
Okay	Cancel
24	Desk channel
0	Scroller
0	Scroller dimmer
6	VI5
0	VI6
0	VI mirror
0	Goldenscan hpe
0	Goldenscan 3x

- 1 Appuyez sur **Type . . .** pour voir la liste des types des appareils disponibles. Cela ouvre la fenêtre des modifications de patch (**Change Schedule Window**).
- 2 Sélectionnez un type en le choisissant sur l'écran tactile. Utilisez le curseur ou le clavier (**-**, **+**, **Thru** et **Full**) ou les touches **Page Up** et **Page Down** pour vous déplacer dans la fenêtre.
- 3 Appuyez sur **Set** pour changer le nombre d'appareils utilisés. Utilisez le clavier pour entrer dans la fenêtre d'édition la quantité désirée.
- 4 Appuyez sur **Enter**.
- 5 Recommencez pour chaque type d'appareils utilisés.
- 6 Appuyez sur **Okay** pour retourner à la fenêtre de patch.



### Ajouter des appareils - Jands Hog

Une fois dans la fenêtre de patch, commencez par indiquer à la console combien d'appareils de chaque type vous utilisez:

Okay	Cancel	Change Schedule	
0	Desk channel	0	Scroller
0	Scroller dimmer	0	CMY fader
0	CMY fader dim	0	Strobe dimmer
0	VI5	0	VI6
0	VI Mirror	0	Goldenscan hpe
0	Goldenscan 3x	0	Goldenscan 3
0	Goldenscan 2	0	SUPERZOOM X

- 1 Appuyez sur **Add fix** pour voir la liste des types des appareils disponibles. Cela ouvre la fenêtre des modifications de patch (**Change Schedule Window**).
- 2 Sélectionnez un type en utilisant le curseur ou le clavier (**-**, **+**, **Thru** et **Full**) ou les touches **Page Up** et **Page Down** pour vous déplacer dans la fenêtre.
- 3 Appuyez sur **Set** pour changer le nombre d'appareils utilisés. Utilisez le clavier pour entrer dans la fenêtre d'édition la quantité désirée.
- 4 Appuyez sur **Enter**.
- 5 Recommencez pour chaque type d'appareils utilisés.
- 6 Appuyez sur **Okay** pour retourner à la fenêtre de patch.

Les appareils listés dans le programme sont tous contenus dans la bibliothèque (**Fixture Library**), qui contient des données sur la plupart des appareils automatisés. Si vous ne trouvez pas l'appareil dont vous avez besoin, contactez votre revendeur pour obtenir la bibliothèque nécessaire ou consultez l'annexe B pour la créer vous même.

Les exemples de ce manuel utilisent les appareils suivants. Vous pouvez régler votre console ainsi et suivre le manuel.

24 canaux traditionnels (**Desk Channels**)

6 Vari\*Lite® VL5™

6 Cyberlight®

6 Roboscan™ CMYR

6 Superzoom™ x (SuperScan Zoom. x pour protocole étendu (**eXtended**))

### Patcher les appareils

Après avoir choisi les appareils utilisés, vous devez les patcher. Une fois terminé, la fenêtre de patch ressemblera aux exemples présentés en début de paragraphe.

Vous devez d'abord sélectionner les appareils à patcher.



**1** Choisissez le type d'appareil. Appuyez sur **Set Type...** (et non pas sur **Type...**) et choisissez le type approprié qui s'affiche alors en gris foncé.



**1** Appuyez à nouveau sur **Add Fix** pour ouvrir la fenêtre de sélection des types de projecteurs. Sélectionnez le type d'appareil à patcher en cochant sa case avec les flèches du curseur et la touche **Enter**. Appuyez sur **Okay**.

La ligne du haut de la fenêtre de patch indique alors **Current: Desk Channel**.

**2** Tapez **1 Thru 24** pour sélectionner les 24 canaux gradateurs.

**3** Tapez **@ 1 Enter** pour patcher les 24 canaux gradateurs sur les canaux 1 à 24 sur la sortie DMX 1.

**4** Recommencez pour tous les appareils à patcher.

Quand la fenêtre de patch est ouverte sur l'écran, **@** signifie "patcher a l'adresse" au lieu de l'habituel "régler à l'intensité".

### Patch multiple

Les appareils peuvent aussi être patchés à plusieurs endroits. Par exemple, **11 @ 200 Enter** patchera le canal gradateur 11 au canal DMX 200 sur la sortie courante, en supplément à son patch initial. **2 @ 301 @ 302 @ 303 Enter** patchera le canal gradateur 2 aux adresses 301 à 303.

### Patch sur des sorties différentes

N'importe quel appareil peut être patché n'importe où sur n'importe laquelle des sorties. A chaque fois que vous utilisez la touche **@**, le patch se fait sur la sortie courante repérée par la barre sombre dans le titre de la sortie. Pour changer la sortie courante appuyez sur la touche **Output>>** et continuez à patcher.

### Appareils à patchs séparés comme les VL5s

Patchons les VL5s sur la sortie DMX suivante. Appuyez sur **Output>>** pour activer la sortie suivante: 2. La couleur de fond de la ligne de sortie s'assombrit pour confirmer le changement.

Les VL5s diffèrent des autres appareils par le fait qu'ils doivent être patchés deux fois: une fois pour l'intensité et une fois pour les autres paramètres. Appuyez sur **Fixture Part...** pour passer de l'une à l'autre. La ligne **Current:** sur l'écran indiquera **VL5 intensity** ou **VL5 pan...**

Pour patcher les VL5s:

- 1** Sélectionnez les VL5 avec **Set Type** ou **Add Fix**.
- 2** Tapez **1 thru 6 @ 1 Enter** sur le clavier pour patcher les intensités des VL5 sur les canaux 1 à 6.
- 3** Appuyez sur **Fixture Part** pour sélectionner les autres paramètres à patcher.
- 4** Tapez **1 thru 6 @ 7 Enter** pour patcher le reste des paramètres.

### Différentes vues pour le patch

La fenêtre de patch indique à présent où les VL5s sont patchés. Pour voir le patch plus en détail, appuyez sur **View** sur la barre d'outils du patch. Un menu flottant s'ouvre et propose toutes les options d'affichage. Sélectionnez celle qui vous intéresse avec les touches fléchées et validez avec **Enter**. Déplacez-vous vers le haut ou le bas de la liste de patch en utilisant les touches **Page Up** et **Page Down** ou en maintenant la touche **PIG** enfoncée et en tournant la roue codeuse de gauche.



Maintenant, patchez le reste des appareils sur la sortie 3:

- Patchez les Superscanszoom en 1.
- Patchez les Cyberlights en 101.
- Patchez les Roboscans en 300.



Maintenant, patchez le reste des appareils sur la sortie 2:

- Patchez les Superscanszoom en 67.
- Patchez les Cyberlights en 163.
- Patchez les Roboscans en 283.



**La ligne Next Free Address indique la prochaine adresse libre pour chaque sortie du patch.**

### Effacer les appareils du patch

Pour éliminer les appareils du patch:

- 1** Sélectionnez les appareils - exactement comme si vous vouliez les patcher.
- 2** Sélectionnez la sortie à modifier.
- 3** Appuyez sur **Unpatch** pour enlever les appareils choisis de la sortie sélectionnée.

Pour effacer complètement une sortie, appuyez sur **Unpatch** sans sélectionner d'appareil (c'est à dire après avoir appuyé sur la touche **Clear** du programmeur).



**Les paramètres non patchés ne sont pas exécutés par les faders de restitution ni le programmeur. Ainsi une mémoire contenant des appareils qui ont été retirés du patch n'aura aucun effet sur les LEDs du fader correspondant. Les paramètres non patchés sont indiqués à leur valeur par défaut sur l'écran du programmeur.**

### Menus automatiques

La fonction Auto Menus est une bonne méthode pour établir rapidement des palettes standards pour les appareils utilisés. Bien que ces palettes puissent ne pas couvrir tous vos besoins, elles vous fourniront une bonne base pour commencer. Appuyez simplement sur **Auto Menus** sur la barre d'outils du patch et la Hog II les générera automatiquement.

Il vaut mieux ne le faire qu'une seule fois, après avoir établi la configuration de tous les appareils que vous êtes susceptible d'utiliser.

### Alignement des projecteurs asservis

Occasionnellement, il est nécessaire d'accrocher un projecteur la tête en bas ou à l'horizontale. Pour que tous les faisceaux bougent dans la même direction indépendamment de leur accrochage, utilisez les fonctions **Pan Inv**, **Tilt Inv** et **Swap Axes**.

Pour modifier un alignement:

- 1** Assurez-vous que le type des projecteurs à aligner est bien sélectionné pour le patch.
- 2** Sélectionnez les appareils à modifier. Par exemple : **1 thru 5 - 2 - 4**.

- 3 Sélectionnez une ou plusieurs fonctions de la barre d'outils : **Pan Inv**, **Tilt Inv**, **Swap Axes**. Pour annuler une de ces fonctions, appuyez à nouveau sur la touche correspondante. Pour afficher les changements effectués, changez de mode d'affichage et appuyant sur **View** et sélectionnez **Fixtures**.
- 4 Appuyez sur **Okay**.

**Pan Inv** et **Tilt Inv** permettent d'inverser le sens des paramètres de position, et devraient être utilisés pour des appareils accrochés face à face. **Swap Axes** échange les paramètres pan et tilt pour les appareils accrochés à l'horizontale.

## Sauvegarder un spectacle

Pour éviter toute perte éventuelle de programme, sauvegardez votre show périodiquement pendant la programmation et à la fin de chaque session de programmation. Les shows seront sauvegardés sur des disquettes 3.5 pouces 1.4 Mo, formatées pour IBM (3,5" HDDF IBM Formatted) comme celles utilisées pour un PC.



**IMPORTANT: Sauvegardez toujours vos shows sur des disquettes. Faites le fréquemment pendant la programmation et à chaque fin de session de programmation. Nous vous recommandons également d'avoir plusieurs disquettes de sauvegarde et de sauvegarder alternativement sur chacune.**



### Sauvegarder un show

Pour sauvegarder sur une disquette:

- 1 Appuyez sur **Setup** sur la console.
- 2 Insérez une disquette préformatée IBM dans le lecteur.
- 3 Appuyez sur **Save Show**.
- 4 Confirmez en appuyant sur **Okay**.

### RAM auto alimentée

La RAM de la console est auto alimentée, ainsi si l'alimentation est accidentellement coupée, votre programmation sera préservée.

	<p><b>La pile dure seulement quelques jours lorsqu'elle est pleine. Ne comptez donc pas dessus pour conserver vos données. Sauvegardez systématiquement vos programmes sur disquette. Pour recharger la pile, laissez la console allumée quelques jours.</b></p>
 <b>ECHELON</b>	<p><b>Sur les consoles Jands, la pile de sauvegarde a une durée théorique de 3 ans. Si la console perd ses données, vérifiez la pile située sur la carte portant le microprocesseur. Ne comptez pas sur cette pile pour conserver vos données. Sauvegardez systématiquement vos programmes sur disquette.</b></p>



# Programmation

Ce chapitre aborde les bases de la programmation. Une fois que vous l'aurez lu, vous serez capable de créer et d'enregistrer des mémoires. Pour faciliter votre apprentissage, nous vous recommandons vivement d'utiliser le logiciel de visualisation WYSIWYG pendant que vous travaillez avec ce manuel. Il est beaucoup plus facile de comprendre ce qu'il se passe si vous pouvez au même moment voir les lumières réagir à vos instructions; WYSIWYG vous en offre la possibilité, sans avoir à accrocher de projecteurs.

Ce chapitre suppose que vous avez correctement configuré la console suivant le chapitre précédent.

---

## Vue d'ensemble du programmeur

Le programmeur permet de créer et de manipuler les mémoires (**Cues**). C'est là que les appareils sont sélectionnés, les niveaux ajustés et les commandes exécutées. La programmation se fait en trois étapes:

- 1 **Sélectionnez** les appareils ou le groupe à programmer.
- 2 **Ajustez** les paramètres par une des trois méthodes:
  - **Roues Codeuses**
  - **Clavier**
  - **Palettes** (sur les écrans)
- 3 **Enregistrez** la mémoire en utilisant **Record** ou **Update**.

Il est important de noter que la programmeur est prioritaire sur tout le reste de la console (sauf le Grand Master et la touche **DBO**). Cela permet de voir facilement ce qui se passe quand les mémoires sont créées; de plus, il permet de sélectionner rapidement un appareil pendant un show et de passer outre les instructions des masters de restitution (**Playback Master**).

---

## Sélection des appareils

La première étape consiste à sélectionner des appareils.

Par exemple, sélectionnez tous les canaux de gradateurs (**Desk Chanel**).



- 1 Ouvrez la fenêtre de groupes (**Window Group**) à l'aide des touches **PIG** et **Group** ou avec la touche de visualisation **Program** que nous avons créée au chapitre *Comment Commencer*.
- 2 Appuyez sur la touche **All desk chan**. Elle s'éclaircit pour montrer qu'elle est sélectionnée. Si vous n'avez pas appuyé sur **Auto Menus** dans la rubrique **Setup**, ce groupe n'existe pas.



- 1 Trouvez la palette de groupe nommée All desk Chan. Vous pouvez également ouvrir la fenêtre de groupes en appuyant sur **PIG** et **Group** pour retrouver son numéro.
- 2 Appuyez sur la touche de palette **All desk chan**. Elle clignote pour montrer qu'elle est sélectionnée. Si vous n'avez pas appuyé sur **Auto Menus** dans la rubrique **Setup**, ce groupe n'existe pas.

Tous les canaux gradateurs sont sélectionnés. Autre méthode :

- 1 Entrez **Group 1 Enter** au clavier. La fenêtre de groupe peut rester fermée pour cette opération.

Vous pouvez aussi sélectionner les appareils individuellement :

- 1 Appuyez sur **Set Type ...**
- 2 Appuyez sur **Desk Channel**.
- 1 Entrez les numéros désirés, par exemple **1 thru 24** ou **1 thru 5 + 9 -3** ou **Group 1-13**.



**Remarque qu'après avoir sélectionné le groupe des canaux gradateurs, certaines touches de Position, Faisceau et Couleur s'éteignent. Cela signifie que ces palettes n'ont pas d'effet sur le groupe sélectionné.**

Pour programmer les VL5s, sélectionnez-les dans la fenêtre **Set Type** et utilisez le clavier. Il n'est pas nécessaire d'ouvrir la fenêtre de types : tapez le numéro de type de projecteurs (déterminé par l'ordre des appareils dans **Set Type**), suivi d'un / (**slash**) et le numéro de l'appareil. Par exemple, **1/5** sélectionnera le canal gradateur 5 (type 1 / appareil 5).

### Sélectionner plusieurs types à la fois

Il est possible de sélectionner plusieurs types simultanément :

- 1 Appuyez sur **Set Type ...**, puis sur **Desk Channel**, et entrez **1**.
- 2 Appuyez sur **Set Type ...**, puis sur **Cyberlight**, et entrez **1**.

Ceci sélectionnera ensemble le canal gradateur numéro 1 et le premier cyberlight. Il est également possible d'appuyer sur **All desk chan** et **All Cyberlights**. Plus tard nous verrons qu'il est possible de mémoriser différents types dans le même groupe et donc de les sélectionner ensemble d'un seul appui.

### Désélectionner des appareils

Utilisez la touche **Backspace** (←) pour désélectionner les appareils inutiles.

Il est également possible de désélectionner des groupes :

- 1 Appuyez sur **PIG** et maintenez-la enfoncée.
- 2 Appuyez sur la touche du groupe à éliminer.

Enfin, il est également possible d'utiliser **Clear**, mais cette touche éliminera aussi toutes les opérations de programmation en cours.

### Les fonctions du clavier

Le clavier permet la sélection des appareils (**fixtures**), des groupes, des palettes et la saisie des temporisations (**timing**).

Sur le clavier se trouvent les touches suivantes :

- +** Sélection d'un objet supplémentaire : **Group 8 + Group 12**. Permet l'accès aux délais (**Delay**).
- Thru** Sélection d'une série d'objets : **Intellabeams 6 Thru 15**.
- ←** Efface le dernier objet entré sur la ligne de commande (**Command Line**) qui montre les dernières actions entrées dans le programmeur. La sélection s'efface au fur et à mesure qu'on appuie sur backspace.
- Full** Règle l'intensité à 100%. Il n'est pas nécessaire d'appuyer sur **Enter** après **Full**.
- @** Règle une intensité ou une adresse dans le patch : **VL5 6 @ 40**.
- /** (**Slash**) Utilisée pour séparer les temps de fondu et parfois les appareils et les files de mémoires (**Cuelist**) : **Time 5 / 7**.
- Enlève un objet d'une série : **VL5 1 thru 10 - 5**.
- Enter** Valide une opération.

Les 4 touches au-dessus du clavier - **Group**, **Focus**, **Colour**, et **Beam** - sont utilisées pour sélectionner des groupes et palettes spécifiques.

## Ajuster les paramètres

### Régler l'intensité

Sélectionner les projecteurs comme indiqué ci-dessus, puis

- tourner la roue codeuse de gauche. Les labels situés au-dessus des 3 roues indiquent les paramètres contrôlés et leurs réglages actuels.
- Ou bien appuyez sur **Full** pour mettre en pleins feux.
- Ou bien entrez **@ 65 Enter**. Il est possible de ne pas entrer le dernier chiffre pour les niveaux terminant par 0. Exemple **@ 6 Enter** signifie " à 60 %". Pour 6%, entrez **@ 06 Enter**.



Vous pouvez également utiliser les touches **+10%**, **-10%**, **Out**; **Rem Dim Out** ramène automatiquement l'intensité de la sélection à 0. **Rem Dim** ramène à 0 les intensités de tous les projecteurs non sélectionnés.

Nous verrons plus tard dans ce chapitre comment changer les autres paramètres.

### Blind

Si vous ne souhaitez pas que la sortie reproduise le contenu du programmeur, appuyez sur **Blind** (aveugle). La led de la touche reste allumée jusqu'au prochain appui, le programmeur est alors de nouveau sur la sortie.



### Enregistrer une mémoire (Cue)

Une fois qu'un réglage est effectué dans le programmeur, vous pouvez le mémoriser. Pour créer la mémoire 1 sur le premier master de restitution (**Playback Master**):

- 1 Appuyez sur **Record**.
- 2 Appuyez sur **Choose / Select** au dessus du fader numéro 1.

La mémoire 1 a été stockée sur le fader 1. Les temporisations pour celle-ci sont celles définies par défaut dans le panneau de contrôle (**Control Panel**). Ne vous inquiétez pas pour l'instant de ces valeurs.

Au moment de l'enregistrement de la mémoire 1, une file (**Cuelist**) a été créée automatiquement. Pour voir cette file, ouvrez la fenêtre des files de mémoires (**Cuelist Windows**) en appuyant simultanément sur **PIG** et **Choose (Select)** au-dessus du fader 1. Nota : cela sélectionne en même temps le fader 1, et la LED de la touche **Choose (Select)** s'allume. Le fader sélectionné devient le fader par défaut pour les éditions de files de mémoires.

### Autres méthodes de mémorisation

- Appuyer sur **Record** puis **Enter** stocke la mémoire à la fin de la file du fader sélectionné actuellement.
- Appuyer sur **Record** suivi de la touche **Choose (Select)** stocke la mémoire en fin de la file choisie.
- Appuyer sur **Record 1.5** puis **Enter** insère la mémoire en position 1.5 dans la file sélectionnée.
- Appuyer sur **Record** puis sur une touche de mémoire dans la fenêtre des files insère la mémoire avant celle pointée.
- Enfin **Record 3/1.5 Enter** insère la mémoire en position 1.5 sur le fader 3.

### Numérotation des mémoires

Chaque mémoire créée reçoit un numéro lors de son assignation dans une file. Les numéros répondent au format #####.#####, comme 12.0001, par exemple. Ces numéros sont relatifs à une file en particulier, et ne concernent pas la numérotation dans la console. On peut avoir une mémoire 1 pour les files 1, 2 et 3, qui sont complètement indépendantes. Néanmoins, il est possible de copier ou déplacer cette mémoire vers n'importe quelle file.

Il est important de comprendre que les files ne sont pas définitivement assignées à un fader. De nouvelles files peuvent être chargées sur les faders en changeant de page. Les files peuvent être copiées et déplacées comme les mémoires. Nous verrons cela plus en détail un peu plus tard.

Enfin, il est possible de nommer les mémoires et de leur associer un commentaire.

### Stockage des mémoires

Bien que le programmeur retienne toutes les sélections effectuées depuis le dernier appui sur **Clear**, seuls les paramètres qui ont changés depuis le dernier **Record** sont mémorisés. Dans la plupart des cas, ceci n'a aucun effet sur le déroulement du spectacle. Durant la restitution, la console calcule automatiquement ce

que les mémoires doivent ordonner en fonction des ordres précédents dans la file. Néanmoins, il est possible de restituer les mémoires sans cette préparation. Il est également possible de stocker l'état (**state**) complet, non plus seulement les changements pour varier les effets. Nous verrons cela un peu plus tard.



### Effacer le contenu du programmeur

Le programmeur mémorise toutes les opérations jusqu'à ce que **Clear** soit utilisé. Par exemple, si vous sélectionnez quelques gradateurs et les stockez dans une mémoire, puis que vous choisissez quelques VL5, le programmeur retient les deux types de sélection. Une fois **Clear** utilisée, le programmeur est vidé, et la LED de **Clear** s'éteint. Pour récupérer son contenu, appuyez sur **PIG** et **Clear** simultanément.



*Il est conseillé de toujours appuyer sur Clear avant de commencer à programmer de nouvelles mémoires. Certaines données d'anciennes mémoires pourraient être incluses dans les nouvelles.*

---

## Coup d'oeil à la restitution

Jetons un coup d'œil à la mémoire que nous avons créée. Pour cela, il faut vider le programmeur puisqu'il a priorité sur le reste de la console : appuyez sur **Clear**. Sinon, appuyez sur **Blind** pour le déconnecter momentanément de la sortie.

Commencez par monter le fader de la mémoire 1 à 100%. Ce fader travaille uniquement pour l'intensité. Il n'a pas d'effet sur les couleurs, les gobos et la position. Maintenant appuyez sur **Go** au-dessus du fader 1. La mémoire se met en place en respectant les temporisations programmées. Si rien ne s'est produit, vérifiez que le Grand Master est poussé à fond.

Pour geler le fondu à tout moment, appuyez sur **Pause (Halt)**. Un nouvel appui sur cette touche ramène la console sur la mémoire précédente.

Appuyez sur **Release** pour désactiver (c'est à dire supprimer de la sortie) la file sélectionnée, c'est à dire celle dont la LED est allumée.

Pour visualiser les mémoires d'une file, appuyez sur **PIG** puis **Choose (Select)**.

Si vous utilisez **Blind** pour tester vos mémoires, n'oubliez pas de le désactiver pour continuer.

---

## Les différentes fenêtres de programmation

### Fenêtre du programmeur

Le meilleur moyen de voir ce qui se passe dans le programmeur est d'ouvrir la fenêtre de contenu du programmeur (**Programmer Contents Window**). Ouvrez-la en appuyant sur **Setup** puis sur **Program**.

Programmer									
Values	Fade		Delay		Path				
Dsk chan	Dsk chan	Dsk chan	Dsk chan	Dsk chan	Dsk chan	Dsk chan	Dsk chan	Dsk chan	Dsk chan
1	Full	6	Full	11	Full	16	Full	21	Full
2	Full	7	Full	12	Full	17	Full	22	Full
3	Full	8	Full	13	Full	18	Full	23	Full
4	Full	9	Full	14	Full	19	Full	24	Full
5	Full	10	Full	15	Full	20	Full		

Vous pouvez également maintenir la touche **Setup** enfoncée et appuyer simultanément sur **1** pour ouvrir cette fenêtre.

Les appareils et les paramètres apparaissent dans différentes couleurs pour indiquer leur état :

- Fond Bleu** Paramètres actuellement sélectionnés.
- Fond Blanc** Paramètres non programmés dans les appareils sélectionnés.
- Texte Noir** Paramètres actifs dans le programmeur, mais présents dans une mémoire précédente.



L'appui sur les touches de menu **Values**, **Fade**, **Delay** et **Path** situées en haut de la fenêtre offre plus d'informations sur les données contenues dans le programmeur. Vous pouvez également les activer avec la souris si elles se trouvent sur un moniteur externe.



Utilisez la souris pour activer les touches de menus **Values**, **Fade**, **Delay** et **Path**. Vous pouvez également utiliser les combinaisons de touches **Pig + 1, 2, 3**, ou **4** pour activer ces affichages.



Utilisez les combinaisons de touches **Pig + 1, 2, 3**, ou **4** pour activer les touches de menus **Values**, **Fade**, **Delay** et **Path**.

Ces fonctions affichent les valeurs suivantes :

- Values** (valeurs) Valeurs programmées pour chaque paramètre.
- Fade** (fondus) Temps de fondu pour chaque paramètre.
- Delay** (délai) Temps de délai pour chaque paramètre.
- Path** (chemin) Type de fondu pour chaque paramètre.

### Fenêtre de sortie

La fenêtre de sortie affiche toutes les valeurs effectivement émises sur la sortie. Elle affiche tous les projecteurs activés sur la console, et non plus seulement ceux sélectionnés dans le programmeur. Ouvrez cette fenêtre en appuyant sur **Setup** puis **Output**, ou avec la combinaison de touches **Setup + 1**.

Stage Output													
Dsk chan	VI5		Szoomx		Cyber		Robocmyr						
Cyber	Pan	Tilt	Magenta	Cyan	Yellow	Colour	Gobo	Gobo 2	Fw/prism	Gobo 2 <>	Iris	Foc	
1	Full	21%	67%	Red			cone	open	open	50%	65%	50%	
2	Full	86%	92%	Red			cone	open	open	50%	65%	50%	
3	Full	73%	76%	Red			cone	open	open	50%	65%	50%	
4	Full	20%	76%	Red			cone	open	open	50%	65%	50%	
5	Full	17%	87%	Red			cone	open	open	50%	65%	50%	
6	Full	74%	28%	Red			cone	open	open	50%	65%	50%	
Robocmyr	Pan	Tilt	Magenta	Cyan	Yellow	Colour	Colour 2	Gobo	Gobo 2	Fw/prism	Gobo 2 <>	Iris	
1	0%	50%	50%	0%	0%	0%	white	white	open	open	open	50%	0%
2	0%	50%	50%	0%	0%	0%	white	white	open	open	open	50%	0%

Les informations sur fond blanc indiquent les paramètres actifs dans le programmeur. Les informations sur fond gris indiquent les valeurs contrôlées par le fader sélectionné. Si certains projecteurs ne sont pas visibles, appuyez sur la touche correspondant au projecteur à afficher ou activez-la avec la combinaison de touches **PIG + 1, 2, 3 ...** comme pour les touches de fonction de la fenêtre du programmeur.



**Vous pouvez également maintenir Setup enfoncée et appuyer sur les touches fléchées pour afficher les parties manquantes de la fenêtre affichée sur le moniteur externe.**

### Fenêtre de Niveaux (Levels Window) - Wholehog II



La fenêtre de niveaux a été conçue pour les utilisateurs préférant afficher les intensités dans un format de type théâtre. Les couleurs sont également indiquées pour les appareils qui n'ont qu'un seul paramètre de couleurs - la plupart des changeurs de couleur. Les appareils sans canal d'intensité ne sont pas affichés. Il est donc conseillé d'utiliser le type Scroller Dimmer pour piloter des projecteurs traditionnels équipés de changeurs de couleur.

Pour ouvrir cette fenêtre, appuyez sur **Setup** puis sur **Levels**.

Not Fade Away Current Fader 3: Warm color chase / 1																				
Values	Fade		Delay		Path		Source		Current Cue		View cue:		View Mode:							
													Live.All							
Dsk chan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	Full	Full	Full	Full	Full	Full	Full	Full	Full	Full	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%
	21	22	23	24																
VI5	1	2	3	4	5	6														
	Full	Full	Full	Full	Full	Full														
Szoomx	1	2	3	4	5	6														
	0	0	0	0	0	0														
	white	white	white	white	white	white														
Cyber	-	-	-	-	-	-														

**Mode**

<b>Live</b>	Sortie de la console
<b>Contents</b>	Contenu du fader sélectionné
<b>Show All</b>	Tous les appareils, programmés ou pas
<b>Show Active</b>	Uniquement les appareils contenus dans le programmeur et le fader sélectionné
<b>Hide Programmer</b>	Supprime de l'affichage le contenu du programmeur
<b>25 Across</b>	Formate l'affichage pour afficher 25 appareils par ligne

**Couleurs**

Les caractéristiques des paramètres sont données par leur couleur :

Couleur	Couleur de fond	Caractéristiques
Noir	Gris	Paramètre non programmé sur le fader sélectionné.
Gris	Blanc	Réglages programmés dans la mémoire précédente.
Rouge		Réglages programmés dans la mémoire en cours. L'intensité vient d'augmenter.
Vert		Réglages programmés dans la mémoire en cours. L'intensité vient de diminuer.
Noir		Réglages programmés dans la mémoire en cours mais inchangés depuis la mémoire précédente.
Blanc	Bleu	Réglages provenant de paramètres sélectionnés dans le programmeur.
Blanc	Gris foncé	Réglages provenant de paramètres non sélectionnés mais inclus dans le programmeur.
Gris	Gris foncé	Réglages provenant du programmeur mais inchangés.

**View Cue**

Pour afficher le contenu des autres mémoires :

- 1** Appuyez sur la case **View Cue**.
- 2** Appuyez sur **Set**. Le mode d'affichage passe automatiquement sur **Contents**.
- 3** Entrez un numéro de mémoire ou utilisez la roue codeuse de gauche pour changer de numéro.
- 4** Appuyez sur **Enter**.

Pour revenir à la mémoire en cours d'exécution, appuyez sur **Current Cue**.

**Autres touches de fonctions**

Les autres touches fonctionnent de la même manière que pour la fenêtre du programmeur. La case **Source** indique quel élément de la console contrôle chaque paramètre.

**Programmation des positions, couleurs et faisceaux**

Créons une nouvelle file qui contrôlera l'intensité, la position (**Focus**), la couleur et les faisceaux (**Beam**) des cyberlights.

Appuyez sur **Clear** pour vider le programmeur, pour vous assurer que les canaux gradateurs ne sont pas inclus dans la nouvelle mémoire. Enfin, appuyez sur **Choose (Select)**, au-dessus du fader 2, pour le sélectionner comme destination.

Commencez par sélectionner le groupe **All Cyber** et réglez-les **@ Full**.

**Position (Focus)**

Tapez **1 Enter** pour sélectionner le premier Cyberlight. Sa position, PAN et TILT, peut être réglée avec la roue du centre et de droite. Remarque : il est possible de connecter un trackball pour contrôler le PAN et le TILT, mais cette option doit être sélectionnée dans le panneau de contrôle (**Control Panel**).

Pour sélectionner le Cyberlight numéro 2, appuyez sur **Next**. Réglez sa position et appuyez sur **Next** à nouveau pour régler le suivant. Continuez ainsi jusqu'au dernier cyberlight à régler.

## Couleur

Resélectionnez tous les cyberlight en appuyant sur **All Cyber**. Appuyez sur **Colour** pour passer les roues codeuses en mode couleur. Pour repasser au réglage de position, à n'importe quel moment, appuyez sur **Focus**.

Les roues de paramètres sont maintenant prêtes à mixer une couleur en trichromie pour les Cyberlights. Il est également possible de positionner une roue de couleur sur le rouge avec les roues codeuses. Puisqu'il y a plus de 3 paramètres de couleur sur les cyberlight, il est nécessaire d'appuyer à nouveau sur **Colour** pour accéder aux roues de couleurs. Pour repasser en trichromie, appuyez à nouveau sur **Colour**.

Maintenant, utilisons la palette **Red** (rouge) pour régler les roues de couleur. Les palettes qui restent allumées à la sélection des cyberlight sont celles qui sont utilisables.

Il suffit de toucher la case **Red** avec votre doigt ou de cliquer dessus avec la souris. De la même manière, on pourrait entrer **Colour 3 Enter**.



✕ Colour				
1 >>	2 White	3 Red	4 Blue	5 Turquois
6 Pink	7 Amber	8 Orange	9 Congo	10 Cold
11 Yellow	12 Blue o	13 4cols	14 Warm	15 Purple
16 Cto	17 Dk blue	18 Lt blue	19 Fern gm	20 Fl red



Localisez la palette **Red** sur la banque Colour. Pour cela, regardez au bas de l'écran vidéo le nom des palettes comprises dans la page en cours. Appuyez directement sur la palette pour l'activer. Vous pouvez également ouvrir la fenêtre des palettes de couleur (**PIG + Colour**) puis retrouver le numéro de la palette Red. Supposons qu'elle porte le numéro 3, on pourrait entrer **Colour 3 Enter**.



Localisez la palette **Red** sur la banque Colour. Appuyez directement sur la palette pour l'activer. Vous pouvez également ouvrir la fenêtre des palettes de couleur (**PIG + Colour**) puis retrouver le numéro de la palette Red. Supposons qu'elle porte le numéro 3, on pourrait entrer **Colour 3 Enter**.



**Pour désélectionner les palettes, appuyez sur PIG et sur la palette. Ou bien, appuyez sur Undo et touchez une roue codeuse.**

Comme vous pouvez le constater, il existe plusieurs moyens d'accéder aux paramètres :

- Roues codeuses
- Clavier
- Palettes

### Faisceau (*Beam*)

Les paramètres de faisceaux comprennent, entre autre, l'iris, les gobos, les gobos tournants et la focale. Pour y accéder avec les roues codeuses, appuyez sur **Beam**. Des appareils comme les cyberlight ont de nombreux paramètres de faisceau, il est donc nécessaire d'appuyer sur **Beam** plusieurs fois pour les faire défiler.

Ces paramètres s'ajustent de la même manière que les couleurs, avec les roues codeuses, le clavier ou les palettes. Essayez par vous-même quelques réglages. La fenêtre de sortie ressemblera à ceci :

Stage Output													
Dsk chan	VI5	Szoomx	Cyber	Robocmyr									
<b>Cyber</b>	Pan	Tilt	Magenta	Cyan	Yellow	Colour	Gobo	Gobo 2	Fw/prism	Gobo 2 <>	Iris	Foc	
1	Full	21%	67%	Red			cone	open	open	50%	65%	50%	
2	Full	86%	92%	Red			cone	open	open	50%	65%	50%	
3	Full	73%	76%	Red			cone	open	open	50%	65%	50%	
4	Full	20%	76%	Red			cone	open	open	50%	65%	50%	
5	Full	17%	87%	Red			cone	open	open	50%	65%	50%	
6	Full	74%	28%	Red			cone	open	open	50%	65%	50%	
<b>Robocmyr</b>	Pan	Tilt	Magenta	Cyan	Yellow	Colour	Colour 2	Gobo	Gobo 2	Fw/prism	Gobo 2 <>	Iris	
1	0%	50%	50%	0%	0%	0%	white	white	open	open	open	50%	0%
2	0%	50%	50%	0%	0%	0%	white	white	open	open	open	50%	0%
3	0%	50%	50%	0%	0%	0%	white	white	open	open	open	50%	0%
4	0%	50%	50%	0%	0%	0%	white	white	open	open	open	50%	0%
5	0%	50%	50%	0%	0%	0%	white	white	open	open	open	50%	0%

Les zones sur fond blanc, dans cette fenêtre, indiquent les paramètres actifs du programmeur. Si certains appareils ne sont pas visibles, appuyez sur les touches du haut de la fenêtre pour amener au sommet de la liste les appareils qu'il vous manque.

Une fois satisfait, enregistrez votre mémoire : appuyez sur **Record** puis **Enter**.

Vous avez dû remarquer qu'avec certains appareils comme les cyberlights, il y a plus d'une roue codeuse pour les gobos, et que certaines sont suivies du symbole <>. Ceci indique un gobo tournant. Les signes > et < indiquent les sens de rotation.

Des symboles semblables apparaissent lors de la programmation des roues de couleurs et de gobos de certains appareils. Ces symboles >> et << indiquent le sens de rotation des roues de couleur. Le symbole + indique des demi-couleurs .

### Paramètres liés

Contrairement aux positions et aux couleurs, seuls les paramètres de faisceau que vous avez modifiés ont été mémorisés. Alors qu'il semble étrange de mémoriser le PAN sans mémoriser le TILT, ou le Cyan sans le Magenta et le Jaune, les paramètres de faisceau sont trop variés et de ce fait sont mémorisés séparément. Néanmoins, cette configuration par défaut peut-être modifiée si nécessaire dans le panneau de contrôle pour réaliser un chaser de PAN indépendamment d'un chaser de TILT.

Il serait de bonne augure de sauvegarder maintenant votre programme :

- 1 Appuyez sur **Setup**.
- 2 Insérez une disquette 3.5 pouces 1.44 Méga Octets, formatée pour IBM PC dans le lecteur de la console.
- 3 Appuyez sur **Setup** puis sur **Save show**.



**Sauvegardez souvent ! C'est la solution la plus fiable.**

## Enregistrer une mémoire temporisée

Dans la plupart des cas, l'utilisation des temporisations définies par défaut n'est pas satisfaisante. Il est donc nécessaire de saisir des temps différents. Ceci est facilement faisable pendant le processus de mémorisation en appuyant sur **Time**:

- 1 Sélectionnez les appareils et réglez-les.
- 2 Entrez **Time 2.04 Enter** pour régler un temps de fondu de 2.04 secondes.
- 3 Appuyez sur **Record**

Lorsqu'on appuie sur **Time**, une fenêtre s'ouvre pour afficher tous les paramètres programmables, comme celle-ci, pour le Superscan Zoom.



Okay	Programmer Times		
Param(s):	Time:	Delay:	Path:
ALL	2.04s	0s	-
Intensity	2.04s	0s	-
Focus	2.04s	0s	-
Colour	2.04s	0s	-
Beam	2.04s	0s	-





Okay	Programmer Times			
Param(s):	Fade:	Delay:	Path:	Stagger %
ALL	2.04s	0s	-	N/A
Intensity	2.04s	0s	-	N/A
Focus	2.04s	0s	-	N/A
Colour	2.04s	0s	-	N/A
Beam	2.04s	0s	-	N/A
Gobo	2.04s	0s	-	N/A
Gobo 2	2.04s	0s	-	N/A
Fx/prism	2.04s	0s	-	N/A
Gobo 2 <->	2.04s	0s	-	N/A
Fx/prism<->	2.04s	0s	-	N/A
Iris	2.04s	0s	-	N/A
Focus	2.04s	0s	-	N/A
Frost	2.04s	0s	-	N/A

La temporisation de 2.04 secondes saisie dans la ligne de commande est appliquée à tous les paramètres. Avec la syntaxe ci-dessus, elle est saisie dans la case **A11**. Cette case gère les temporisations pour tous les paramètres. Utilisez les cases **Intensité**, **Focus**, **Beam**, et **Colour** pour entrer des temporisations différentes à chaque type de paramètres. Il n'est pas nécessaire d'appuyer sur la touche **Set**. Pour entrer des valeurs de délais, placez le curseur dans la colonne **Delay** avec les touches fléchées.

Une fois terminé, appuyez sur **Enter** pour fermer la fenêtre des temporisations (**Time Window**).

Pour garder cette fenêtre ouverte en permanence, appuyez sur **PIG** et **Time**. Attention : pour éditer les temporisations, il vous faudra cette fois appuyer sur **Set**.

### Temporisations différentes pour chaque appareil

Si des appareils doivent être programmés avec des temporisations individuelles, répétez les opérations de sélection/réglage des temporisations autant de fois que nécessaire. Par exemple, pour créer un mouvement où les appareils vont vers un point un par un :

- 1 Créez un point de départ et enregistrez-le dans une mémoire.
- 2 Sélectionnez le projecteur 1, appuyez sur **Time > 1 Enter** pour donner un délai de 1 seconde. L'appui sur **>** déplace le curseur sur la case de **Delay** de la ligne **A11**.
- 3 Appuyez sur **Next Time > 2 Enter**
- 4 Continuez de même pour les autres appareils en augmentant le délai de 1 seconde à chaque appareil.
- 5 Enregistrez cette mémoire comme deuxième mémoire du fader.



### Vérifiez vos mémoires avant de les enregistrer

Il n'est pas nécessaire d'enregistrer une mémoire pour vérifier si les temporisations sont correctes.

- 1 Appuyez sur **Try Cue** pour vider le programmeur momentanément (une autre méthode équivalente à l'appui sur **Blind**).
- 2 Appuyez à nouveau sur **Try Cue** pour tester les temporisations de la mémoire.

### Changer les temporisations après la mémorisation

Après enregistrement, si une mémoire n'a qu'un seul temps de fondu ou de délai pour l'ensemble des paramètres, il est possible de redéfinir ces temporisations dans la fenêtre des files avec la touche **Set**. Cependant, pour régler individuellement les temporisations des paramètres, il est nécessaire de recharger (**Load**) la mémoire dans le programmeur. Nous verrons ceci un peu plus tard.

### Temporisations asymétriques

Nous considérons ici les appareils dont les intensités augmentent avec des temporisations différentes de ceux dont elles diminuent pendant l'exécution d'une mémoire.

Utilisez la touche / (**Slash**) pour entrer des temporisations asymétriques en une seule saisie. Par exemple, **2/4** signifiera un temps de montée de 2 secondes pour un temps de descente de 4 secondes. / peut aussi être utilisé pour saisir des délais.

### Saisie en minutes

Appuyez sur **PIG** et **.** pour entrer un temps en minutes. Les valeurs saisies admettent une précision sur deux chiffres à droite de la virgule. Exemple : 5.11 minutes.

### Modifier les temporisations par défaut

Vous pouvez modifier les temporisations par défaut pour les fondus et les délais dans le panneau de contrôle (**Control Panel**). La console utilisera automatiquement ces valeurs pour les mémoires auxquelles vous n'avez rien spécifié. Utilisez la fenêtre **Default Timing** pour donner à la console des temporisations par défaut plus complexes.

### Temporisations étagées

La syntaxe Fan (**Set** enfoncée + roue codeuse) permet d'étager les valeurs dans la fenêtre de temporisations. Vous pouvez également entrer les temporisations au clavier : **1 > 10** (maintenez **Pig** enfoncée et appuyez sur **Thru** pour arrêter le curseur).




---

## Courbes ( Path)

**Path** représente le type de fondu que doivent suivre les mémoires, les appareils et les paramètres. Par exemple, un PAR peut évoluer de 0 à 100% de son intensité en 5 secondes de 2 manières différentes :

**Linéaire** où le changement se fait régulièrement dans le temps.

**Brutal** où le PAR passe en plein feu soit au début soit à la fin des 5 secondes.

Les réglages de courbes peuvent être changés dans les fenêtre de file et de temporisation. Utilisez la case Path sur la ligne de temporisation à modifier. Vous pouvez attribuer un chemin de fondu pour chaque paramètre de chaque appareil individuellement. Les fondus disponibles sont :

<b>Linear</b>	Fondu linéaire
<b>Start</b>	Changement brutal en début de fondu
<b>End</b>	Changement brutal en fin de fondu
<b>Damped</b>	Fondu ralenti en début et fin de fondu
<b>Brake</b>	Fondu ralenti en fin de fondu (Brake = freinage)
<b>Speed up</b>	Fondu ralenti au début du fondu (Speed Up = prendre de la vitesse)
<b>Under</b>	Le fondu commence par descendre avant de rejoindre le niveau programmé
<b>Over</b>	Le fondu dépasse la valeur programmée avant de la rejoindre progressivement
<b>Shake</b>	Fondu chaotique en dents de scie

Les courbes par défaut pour chaque appareil sont définies dans les bibliothèques de la console.

---

## Précisions sur les sélections

### All, Odd, Even (Tous, Impairs, Pairs)

Les touches **All**, **Odd** et **Even** agissent sur la sélection dans le programmeur. Elles sont situées sur la barre d'outils du programmeur (**Programmer Toolbar**) qui se trouve en haut de l'écran LCD. **All** resélectionne tous les appareils présents dans le programmeur. **Odd** et **Even** sélectionnent les appareils impairs et pairs les plus récemment sélectionnés dans le programmeur. Par exemple, pour sélectionner tous les appareils pairs du pont de contre :

- 1 Sélectionnez le groupe du pont de contre
- 2 Appuyez sur **Even** dans la barre d'outils



ECHELON®

**Odd** et **Even** sont aussi disponibles sur la barre **Rock Mode** (**Rock Mode Toolbar**).

### Invert

**Invert** sélectionne les appareils non choisis dans la dernière sélection. Par exemple, si les VL5 ont été choisis en premier, et que le numéro 5 a été sélectionné, appuyer sur **Invert** sélectionne tous les autres sauf le 5.



### Next

Appuyer sur **Next** sélectionne automatiquement l'appareil suivant dans le type en cours de sélection, de manière cyclique. Si vous venez de sélectionner un groupe, un appui sur **Next** appelle le premier appareil du groupe; les appuis suivants appellent tour à tour chaque projecteur en cyclant à l'intérieur du groupe.

Appuyer sur **PIG** et **Next** sélectionne les appareils tour à tour en sens inverse.

Si vous utilisez un trackball ou une souris pour positionner les faisceaux, le bouton de gauche agit comme **Next** et celui de droite comme **PIG + Next**



### Highlight (Plein feu)

**Highlight** monte en plein feu, faisceaux ouverts, les appareils en cours de sélection, sans que ces changements soient stockés en mémoire. C'est très pratique pour mettre à jour les palettes de position ou pour régler un appareil en particulier pendant une mémorisation.

Le plein feu reste actif jusqu'au prochain appui sur **Highlight**.

Il est possible de personnaliser ce plein feu en modifiant les bibliothèques d'appareils.

---

## Précisions sur les réglages

### Fan

Fan configure automatiquement les appareils sélectionnés pour créer un éclairage symétrique. Si on l'utilise avec le PAN et le TILT, les appareils placés sur une ligne pointeront en éventail.

Pour utiliser Fan :

- 1 Sélectionnez les appareils dans le programmeur
- 2 Appuyez sur **Set** et maintenez la touche enfoncée
- 3 Utilisez les roues codeuses du centre et de droite pour ouvrir, fermer et orienter l'éventail".
- 4 Relâchez **Set** une fois le réglage effectué.

Bien que l'action sur PAN et TILT soit évidente, il est possible d'utiliser fan avec d'autres paramètres, pour créer un arc-en-ciel avec la trichromie par exemple.

### Précision des roues codeuses

Certains appareils comme le cyberlight travaillent avec une résolution de 16 bits pour les canaux de PAN et TILT. Afin de passer en haute résolution, appuyez sur **PIG** en tournant les roues codeuses. Ainsi, les niveaux seront ajustés avec la plus haute résolution possible. Remarque : bien que les roues travaillent généralement en 8 bits, tous les fondus sont calculés en haute résolution sur 16 bits.

### Flip

**Flip** repositionne un projecteur automatisé à tête mobile pour qu'il pointe la même position depuis l'autre extrémité de son amplitude de mouvement. Pour réaliser cela, choisissez les appareils à repositionner et appuyez sur **Flip**.



### Instalook

Instalook est un générateur de mémoire aléatoire. Choisissez des appareils et appuyez sur Instalook. Pour limiter le PAN et le TILT dans une certaine zone, choisissez une palette de position avant.

Utilisez cette option lorsque vous êtes à cours d'idées. Certains l'appellent la touche de *5 heures du mat'*. Bien que ce ne soit pas franchement sophistiqué pour l'instant, nous la ferons évoluer avec le temps.

## Extraire des valeurs programmées

### Extraire des valeurs programmées dans une autre mémoire

Pour récupérer les valeurs programmées dans une mémoire et les charger dans le programmeur:

- 1 Sélectionnez les appareils.
- 2 Maintenez **PIG** enfoncée et appuyez sur **Load**. La ligne de commande affiche : **Extract**
- 3 Choisissez la mémoire d'où extraire les données.

### Récupérer toutes les valeurs de la sortie.

**Active** peut combiner la sortie de plusieurs faders pour créer une nouvelle mémoire. Lorsque vous appuyez sur **Active** suivi de **Enter**, la console *photographie* la sortie. Par exemple, si 4 mémoires sont actives et leurs faders à différents niveaux, **Active** combinera tous ces états dans le programmeur. Cette nouvelle mémoire peut être stockée à n'importe quel endroit.



Pour utiliser **Active** :

- 1 Réglez la sortie avec les faders de restitution.
- 2 Appuyez sur **Active**
- 3 Appuyez sur **Enter**

Vous pouvez aussi utiliser **Active** pour charger une partie de la sortie de la console. Par exemple, pour charger dans le programmeur tous les appareils dont la couleur est rouge, appuyez sur **Active**, sur la palette Rouge (**Red**) puis sur **Enter**. Cette syntaxe est utilisable avec tous les appareils, groupes et palettes.

### Récupérer tous les paramètres d'un appareil

Il est parfois utile de récupérer tous les paramètres d'un projecteur pour être sûr qu'ils seront mémorisés. Pour cela :

- 1 Choisissez les appareils à récupérer
- 2 Appuyer sur **PIG** et **Active**

### Récupérer les paramètres d'un certain type

Pour récupérer les paramètres d'un certain type pour les projecteurs sélectionnés dans le programmeur, maintenez **Active** enfoncée et appuyez sur la touche correspondante au type de données désirées : **Group** pour l'intensité, **Focus** pour les positions, **Colour** ou **Beam**.

### Récupérer un paramètre

Pour récupérer un paramètre particulier pour les projecteurs sélectionnés dans le programmeur, maintenez **Active** enfoncée et tournez la roue codeuse correspondante.

### Récupération sélective Active at

La syntaxe **Active @** permet de récupérer les paramètres des projecteurs réglés à une certaine intensité; exemple : **Active At 50 %** rappelle tous les paramètres des projecteurs à 50 % d'intensité.

## Clonage de paramètres

**Clone** copie les paramètres d'un objet source dans un objet destination. Sélectionnez la destination, appuyez sur **Pig + Copy**, sélectionnez la source des données et appuyez sur **Enter**.

Les filtres de masquage **Use** sont utilisables pour sélectionner un certain type de valeurs.

Source et Destination peuvent se chevaucher. Par exemple, pour inverser des temporisations étalées sur 10 Cyberlight :

```
Cyber 1 > 10 Clone From Use T Only Cyber 10 > 1
```

Clone fonctionne également en XYZ. Vous pouvez donc copier des positions sur n'importe quelle machine, du moment qu'elles ont été calibrées pour ce type de coordonnées.

Clone permet de copier des valeurs entre tous types de projecteurs à condition qu'ils aient des paramètres communs. Cette fonction est également disponible avec les temporisations.



**Cyber 1 > 10 Clone From Gscan 1**

Attention, Clone ne peut pas être utilisé pour récupérer des données dans les files en cours d'exécution. Utilisez d'abord **Active** puis appliquez Clone aux appareils concernés.

---

## Effacer une programmation

**Annuler les dernières modifications**

Si vous changez d'avis sur un réglage, appuyez sur Backspace (←). La dernière sélection et les derniers réglages seront annulés.

**Knockout**

Cette fonction élimine du programmeur les appareils sélectionnés et leurs réglages :

- 1 Choisissez un ou plusieurs appareils.
- 2 Appuyez sur **Knockout**.

**Annuler un certain type de paramètres**

Maintenez **Undo** enfoncée et appuyez sur le type de paramètres à annuler : **Group** pour l'intensité, **Focus**, **Colour**, ou **Beam**.

**Annuler un paramètre**

Maintenez **Undo** enfoncée et tournez la roue codeuse correspondante.




---

## Fonctions spéciales Wholehog

**Menu Select**

Le menu Select donne accès à 3 fonctions de sélection :

- **Prev** : rappelle la dernière sélection effectuée.
- **Only** : permet de sélectionner les éléments communs à deux groupes : **Group 1 Only Group 2** sélectionne les éléments communs aux groupes 1 et 2.
- **Calibrate** : Etalonnage les paramètres de position XYZ pour tous les appareils et les palettes.

**Menu Grouping**

Permet de créer des groupes de n appareils pour un effet Fan. Par exemple : Grouping 3 sur 9 projecteurs provoque le comportement suivant :

- 1,4 et 7 se déplacent vers Jardin
- 2,5 et 8 restent fixes
- 3, 6 et 9 se déplacent vers Cour

**Menu Park**

Permet de geler le contenu du programmeur. Utilisez **Pig + Park** pour libérer le contenu du programmeur. Si quelques paramètres ont été modifiés, seuls ceux-la seront gelés. Si aucun paramètre n'a été modifié, tous les projecteurs sélectionnés sont gelés.

Pour visualiser les effets de Park, ouvrez la fenêtre de patch et passez en mode Channels.

**Menus des touches Group, Focus, Colour et Beam**

Un appui sur Group ouvre un menu permettant de sélectionner directement un type d'appareil. Chaque appui sur Group pass au type de projecteurs suivant.

De la même manière, un appui sur Focus, Beam ou Colour ouvre un menu permettant de sélectionner directement le groupe de paramètres à affecter aux roues codeuses. Le groupe de paramètres sélectionné s'affiche en noir. Appuyez sur une case pour transférer directement le contrôle des paramètres choisis aux roues.




---

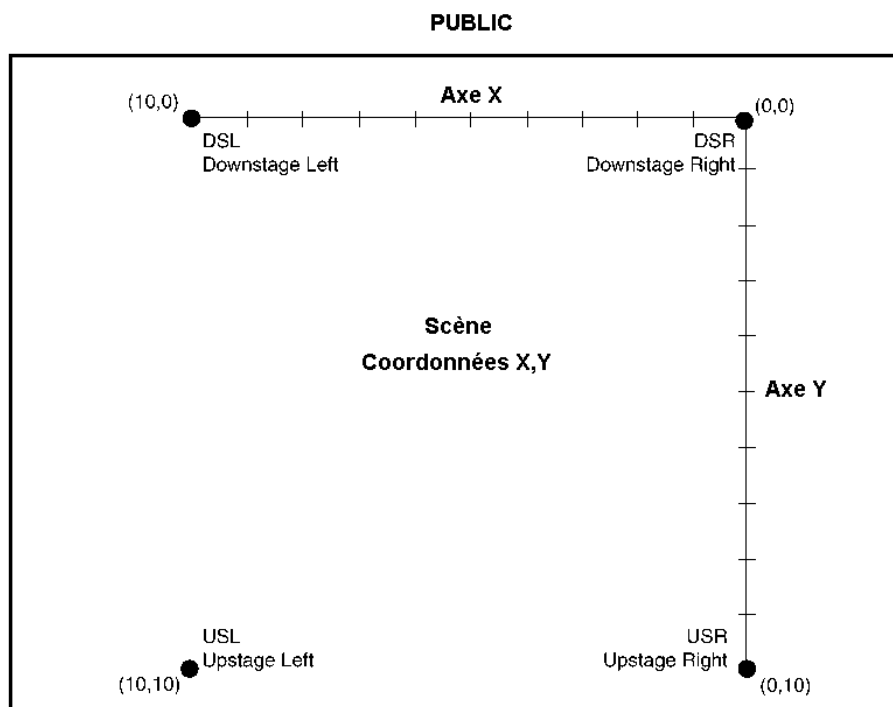
## Positions en mode 3D

Les bibliothèques 3.0 contiennent des informations supplémentaires pour repérer les positions en 3 dimensions et non plus seulement Pan/Tilt.

Créez 4 palettes de position, chacune située à un angle de la zone à utiliser. Plus la zone est large, plus les calculs sont précis.

- 1 Sélectionnez une des 4 palettes.
- 2 Appuyez sur **Set** deux fois.
- 3 Sélectionnez une des positions qui s'affichent :
  - Cal **USR** : Arrière Scène Jardin (**Upstage Right**)
  - Cal **USL** : Arrière Scène Cour (**Upstage Left**)
  - Cal **DSR** : Avant-Scène Jardin (**Downstage Right**)
  - Cal **DSL** : Avant Scène Cour (**Downstage Left**)
- 4 Ouvrez le menu **Select**.
- 5 Appuyez sur **Calibrate**.

Sélectionnez quelques projecteurs et appuyez sur **Focus** deux fois pour modifier les positions en X, Y et Z avec les roues codeuses.



**Les informations XYZ sont mémorisées dans les palettes mais pas dans les mémoires. Pour modifier une position 3D, modifiez la palette qui les contient, pas la mémoire.**

Il est donc conseillé d'enregistrer les positions XYZ avant toute chose dans des palettes puis d'enregistrer les positions dans les mémoires de façon à ce qu'elles soient mises à jour lorsque les positions des appareils sont recalibrées.

### Note sur les bibliothèques

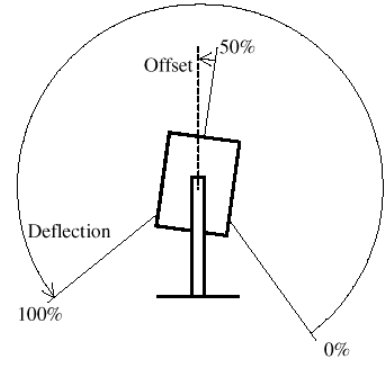
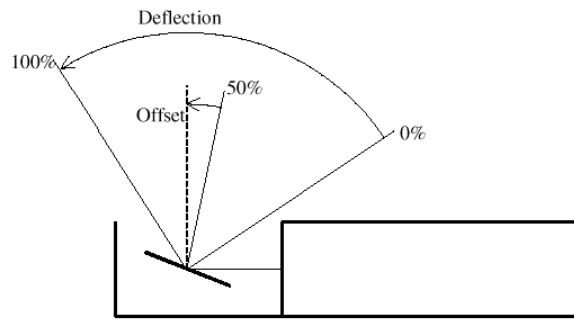
Les informations d'étalonnage du système XYZ ne sont pas disponibles pour tous les projecteurs. Il n'est donc pas possible d'utiliser tous les projecteurs en mode XYZ à moins que ces informations supplémentaires soient ajoutées dans les bibliothèques :

**Pan Deflection; Tilt Deflection** : l'angle de débattement lorsque le canal DMX va du minimum au maximum.

**Inversion du Pan** : Si monter le canal DMX de Pan fait tourner le miroir ou la tête dans le sens des aiguilles d'une montre, lorsqu'on regarde la tête du projecteur depuis la lampe, le sens est normal, sinon il faut l'inverser.

**Inversion du Tilt** : Le diagramme ci-dessous indique le sens positif pour les appareils à miroir. Pour les lyres asservies, l'empirisme est la meilleure méthode.

**Tilt Offset** : Différence entre pourcentage de la deflection entre la position 50/50 et l'axe du projecteur. Voyez pour cela le fichier Word accompagnant le logiciel.







# Groupes et Palettes

En plus des palettes créées par l'Automenu, vous pouvez créer des groupes et palettes pour vos propres besoins. Celles-ci peuvent être combinées avec d'autres et complètement éditées.

---

## Créer et modifier des groupes

Il est très facile de créer vos propres groupes pour faciliter les sélections. Un groupe peut contenir autant d'appareils de n'importe quel type que l'on veut. Sur la Wholehog, la création d'un groupe tient compte de l'ordre dans lequel les machines sont appelées pour gérer au mieux les effets Fan (**Set** + Roue codeuse)

Pour créer un groupe d'appareils :

- 1 Sélectionnez vos appareils à grouper, par exemple : **Robo1220cmr 1 Thru 3 Enter + Superzoomx 1 Thru 3 Enter**.
- 2 Appuyez sur **Record**.
- 3 Choisissez une destination en appuyant sur une case vide de la fenêtre de groupes (**Group Window**), ou entrez le numéro du groupe à créer : **Group 13 Enter**.

### Nommer un groupe

Pour donner un nom à votre groupe:

- 1 Appuyez sur **Set** après l'enregistrement.
- 2 Entrez un nom au clavier, **Cour scene** par exemple.
- 3 Appuyez sur **Enter**.

### Changer un groupe existant

Pour éliminer des appareils d'un groupe existant, ou pour y combiner plusieurs appareils :

- 1 Sélectionnez les appareils à ajouter ou à éliminer.
- 2 Appuyez sur **Record**. La barre d'outils est remplacée par la barre d'options (**Options Toolbar**)
- 3 Choisissez une option : **Merge** pour combiner les nouveaux appareils avec le groupe à modifier ou **Remove** pour les éliminer.



- 4 Sélectionnez le groupe à changer.

Vous pouvez aussi utiliser les touches **Load** et **Update** pour effectuer vos modifications :

- 1 Appuyez sur **Load** suivie du groupe à modifier.
- 2 Éliminez (**Knockout**) les appareils présents ou sélectionnez les nouveaux.
- 3 Appuyez sur **Update**.

---

## Créer et modifier des palettes

Les palettes sont très utiles pour accélérer les accès aux différents paramètres. Il existe trois types de palettes: Position (**Focus**), Couleur (**Colour**) et Faisceau (**Beam**). Les palettes de position sont aussi nommées **Preset** de position.

Pendant la programmation des projecteurs asservis, il est très pratique de pré-régler un certain nombre de positions sur scène, que ce soit pour un ou plusieurs appareils. Seules les informations de position seront sauveées dans les palettes qui peuvent alors être utilisées facilement dans les différentes mémoires (**Cue**). Ainsi, si vous devez mettre à jour vos mémoires, il suffit de modifier vos presets pour que les changements se répercutent dans toute la programmation.

De la même manière, lorsque vous programmez les couleurs à l'aide d'un système trichromie, les palettes vous permettent de créer un nuancier complet de couleurs qui pourront être réutilisées plus tard. Par exemple, créez une couleur que vous appellerez Vert Jungle. Ce nom apparaîtra partout où vous utiliserez cette palette, même sur l'écran de sortie. Enfin, cela vous évitera d'avoir à retenir 3 chiffres différents pour chaque type d'appareils utilisés, et trois réglages à refaire à chaque fois.

De la même manière que les groupes, les palettes peuvent mémoriser n'importe quelle combinaison d'appareils. Par exemple, une palette **Rouge** peut très bien contenir un réglage de rouge pour des changeurs de couleurs, des Cyberlights, des Superscans, des VL5s et des Roboscans 1220, en étant sûr de retomber sur le même rouge à chaque fois.



**Les palettes ont une mise à jour automatique. Si vous en changez une, toutes les mémoires l'utilisant sont modifiées. Lorsqu'une palette est enregistrée, les paramètres sont automatiquement référencés à cette nouvelle palette, ce qui évite d'avoir à la rappeler pour enregistrer une mémoire dans la foulée.**

Pour créer une palette :

- 1 Choisissez vos appareils et réglez les paramètres à mémoriser dans la palette.
- 2 Appuyez sur **Record**.
- 3 Appuyez sur la palette à créer. (Sinon tapez le numéro de la palette, par exemple : **Focus 21 Enter**).
- 4 Appuyez sur **Set**, entrez un nom, puis appuyez sur **Enter** pour nommer votre palette.

*Si vous créez une palette pour un appareil en particulier, les réglages seront applicables à tous les appareils du même type. Si vous créez une palette avec plusieurs appareils, chaque appareil recevra ses propres valeurs.*

### Masquage (Use)

Lors de la mémorisation des palettes, le programmeur filtre automatiquement les paramètres qui ne correspondent pas au type de palette choisi. Par exemple, si l'intensité est à 100% pendant la création d'une position, l'intensité ne sera pas mémorisée.

Cependant, il est possible de contourner le masquage si vous voulez, par exemple, mémoriser l'intensité dans une position. Pour contourner ce masquage :

- 1 Choisissez vos appareils et réglez les paramètres à inclure dans la palette.
- 2 Appuyez sur **Record**, la barre d'outil est alors remplacée par une barre d'option d'édition (**Edit Toolbar Option**).

3  Appuyez sur **Use** pour afficher la liste des masques.

- 4 Appuyez sur **Use F**. Cela signifie que seules les positions seront utilisées.
- 5 Appuyez sur la palette de destination.

### Palettes composées (Embedded Palettes)

Il est possible de créer une palette composée de plusieurs autres palettes, afin de composer une mémoire où les appareils ont tous des réglages différents. Une application très utile de cette option concerne les positions. Il est souvent nécessaire sur scène d'appliquer des positions différentes à chaque appareil. Les palettes composées simplifient ce travail en un simple appui sur une touche.

Rendons tout cela plus concret avec l'exemple suivant :

Projecteur 1	Batterie
Projecteur 2	Chanteur
Projecteur 3	Basse
Projecteur 4	Clavier
Projecteur 5	Guitare

Les palettes composées permettent d'utiliser les positions existantes (Chanteur, Batterie ...), il n'est donc pas nécessaire de recréer séparément toutes ces positions. Ceci n'est pas seulement utile pour sauvegarder les mémoires, mais facilitera plus tard la mise à jour des positions.



**Les palettes composées ne sont pas stockées sous cette forme dans les mémoires. A la place, ce sont les palettes qui les composent que la console retient. Ainsi, si vous changez une palette composée utilisée dans d'autres positions, cette modification ne sera pas mise à jour dans les mémoires existantes.**

### Modifier des palettes existantes

Il y a deux méthodes pour modifier une palette : 1- avec les touches **Record** et éventuellement **Merge** ou **Remove**, ou bien 2- en utilisant **Load** et **Update**.

La première méthode est similaire aux modifications de groupes:

- 1** Choisissez les appareils à modifier et réglez les nouveaux paramètres.
- 2** Appuyez sur **Record**.
- 3** Choisissez une option : **Merge** pour combiner ces réglages avec la destination ou **Remove** pour les éliminer d'une palette existante.
- 4** Choisissez la palette destination.

**Merge** combine le contenu du programmeur avec la mémoire destination. *En cas de conflit, l'information contenue dans le programmeur est prioritaire.* Il est possible d'effectuer une combinaison dans plusieurs palettes à la fois : choisissez les palettes à l'aide du clavier ou en maintenant **Record** enfoncée, appuyez sur les cases des palettes concernées.

**Remove** efface les appareils et les paramètres sélectionnés dans la palette destination. Cette opération est spécifique à chaque paramètre : si une palette contient tous les paramètres des VL5s, mais que seule l'intensité est utilisée par le programmeur, seule l'intensité sera supprimée, les autres réglages restant intacts.

La deuxième méthode commence par la sélection de l'élément à modifier :

- 1** Appuyez sur **Load**.
- 2** Choisissez la palette à modifier.
- 3** Sélectionnez les appareils et modifiez leurs réglages comme vous le feriez naturellement dans le programmeur. Vous pouvez utiliser **Knockout** et **Undo** pour éliminer certains réglages.
- 4** Appuyez sur **Update**.

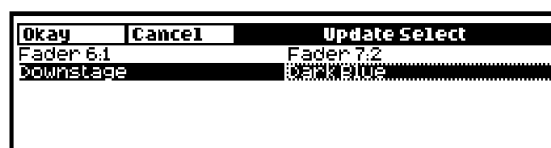
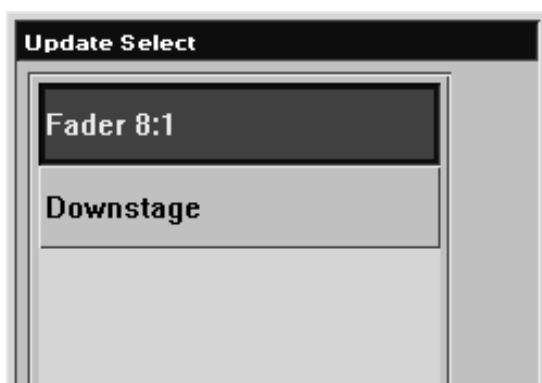
### Modifier des palettes pendant l'exécution d'un spectacle

Pendant le spectacle, vous pouvez prendre le contrôle des appareils avec le programmeur. Si vous voulez mémoriser les nouveaux réglages, vous pouvez utiliser les options de mise à jour automatique pour identifier les mémoires qui vont être modifiées et donc quels éléments seront affectés par ces changements.

Par exemple :

- 1** Appuyez sur les touches **Go** de quelques masters contenant des files (**Cuelist**).
- 2** Changez quelques positions ou modifiez les couleurs.
- 3** Appuyez sur **Update**. La ligne de commande indique **Auto Update**. Une fenêtre s'ouvre et affiche les mémoires et palettes affectées. Remarque : La mémoire en cours d'exécution sur le master choisi est sélectionnée d'office. Si la fenêtre ne s'ouvre pas, c'est que vous n'avez fait aucune modification ou que vous avez déjà chargé quelque chose.
- 4** Appuyez sur les objets à modifier, puis sur **Enter**.

Cette méthode est très pratique lorsqu'il est nécessaire de mettre à jour une position en cours de spectacle. Il vous suffit de sélectionner les appareils à modifier, et de réajuster leur PAN et leur TILT. Une fois que vous avez appuyé sur **Update**, la fenêtre de mise à jour indique les presets de position des appareils affectés et attend vos choix pour les mettre à jour immédiatement.



## Manipulation des groupes et palettes

Les groupes et palettes sont des objets flexibles qui peuvent être déplacés, copiés ou effacés selon vos besoins. Toutes les fonctions d'édition suivantes sont également valables pour les mémoires, les files et les pages.

### Copier et Déplacer

Pour copier ou déplacer un groupe ou une palette :

- 1 Appuyez sur **Copy** (ou **Move**).
- 2 Appuyez sur la palette à copier.
- 3 Appuyez sur le nouvel emplacement de la palette.

Pour copier ou déplacer plusieurs objets à la fois :

- 1 Maintenez **Copy** (ou **Move**) enfoncée.
- 2 Choisissez les objets à copier.
- 3 Relâchez **Copy** (ou **Move**).
- 4 Appuyez sur la case destination.

Il est également possible d'utiliser le clavier. Par exemple, tapez **Copy Colour 5 thru 12 Enter 20 Enter**.

### Combiner groupes et palettes

Palettes et groupes peuvent être combinés ensemble avec l'option **Merge** :

- 1 Appuyez sur **Copy**. La barre d'options s'ouvre à la place de la barre d'outils.
- 2 Sélectionnez l'objet à combiner.
- 3 Appuyez sur **Merge** (ou **Remove**) dans la barre d'options et appliquez les options de masquage nécessaires.
- 4 Appuyez sur l'objet destination.

De la même manière, il est possible de combiner plusieurs objets en même temps en suivant les syntaxes données pour les copies multiples. Il n'est par contre pas possible de combiner une palette avec un groupe et vice-versa. *Dans tous les cas, en cas de conflit, les réglages provenant de la source ont priorité.*

### Effacer groupes et palettes

Pour effacer un groupe ou une palette :

- 1 Appuyez sur **Delete**.
- 2 Appuyez sur la palette à effacer.
- 3 Appuyez sur **Enter**.

ou bien

- 1** Maintenez **Delete** enfoncée.
- 2** Appuyez sur la palette à effacer.
- 3** Relâchez **Delete**.



### **Rappel des palettes**

Lorsqu'une palette est sélectionnée avec le programmeur vide, la sélection est automatiquement ajustée au contenu de la palette

### **Palette d'identification (Highlight)**

Il est possible de sélectionner les valeurs par défaut à appliquer lors de l'appui sur la touche Highlight. Pour cela, ouvrez la fenêtre des palettes et appuyez deux fois sur **Set**.



# Mémoires, Files et Pages

Ce chapitre développe les principaux éléments du système Wholehog II : les mémoires (**cue**), les files de mémoires (**cuelist**) et les pages. Vous y apprendrez comment éditer, copier et travailler avec ces objets.

## Manipulation des mémoires

### Sélection des mémoires pendant les opérations d'édition

Les mémoires sont sélectionnées de la même manière que les groupes ou les palettes. Après avoir appuyé sur **Record**, **Copy**, **Move** ou **Load** :

- Ouvrez la fenêtre des files de mémoires (**Cuelist Windows**) avec **PIG + Choose (Select)** et choisissez une mémoire en appuyant sur son numéro ou en cliquant dessus avec la souris.
- Ou bien entrez le numéro de la mémoire au clavier. Il n'y a pas de touche *Cue* à utiliser. Lorsque vous entrez un numéro, la console comprend que vous faites référence à une mémoire dans la file du master sélectionné (celui dont la LED est allumée). La touche **/** peut être utilisée pour sélectionner une mémoire provenant d'un autre fader. Par exemple, **2/3** sélectionne la mémoire 3 du fader 2.



Pour afficher le contenu d'une file de mémoire sur le moniteur externe, vous pouvez

- utiliser la combinaison de touches **Setup + 3**.
- appuyez sur **Setup** puis sur **PIG + Qlist**.

Utilisez les combinaisons **PIG + 1, 2, 3...** pour activer les boutons de commandes de cette fenêtre sur Jands Hog ou cliquez dessus avec la souris sur Echelon.

### Modifier les mémoires

La technique est la même que pour les palettes 1- à l'aide de **Record**, 2- à l'aide de **Load** et **Update**, 3- avec **Update** seul, en mode **Auto Update**.

- 1** La première méthode utilise la touche **Record** de la même manière que pour créer une mémoire. Choisissez des appareils et réglez-les.
- 2** Appuyez sur **Record**.
- 3** Appuyez éventuellement sur **Merge** ou **Remove** sur la barre d'outils.
- 4** Choisissez une destination.

**Merge** combine le contenu du programmeur avec la mémoire de destination. En cas de conflit, le programmeur a priorité. Il est possible d'effectuer une combinaison dans plusieurs mémoire à la fois : choisissez la destination au clavier ou maintenez **Record** enfoncée pendant leur sélection.

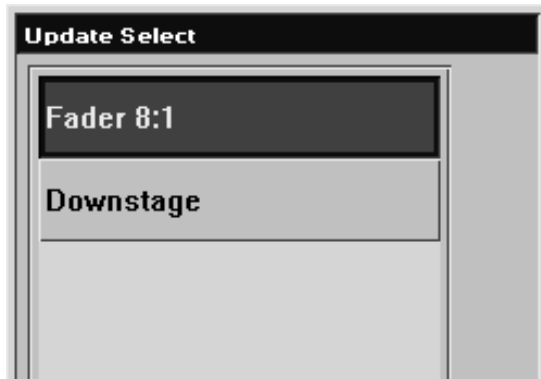
**Remove** efface les appareils et paramètres sélectionnés de la mémoire destination. Cette opération est spécifique à chaque paramètre. Si une mémoire contient tous les paramètres des VL5s mais que seule l'intensité est modifiée dans le programmeur, alors seule l'intensité sera éliminée, les autres paramètres restant intacts.

La seconde méthode utilise **Load** pour recharger dans le programmeur la mémoire à modifier, elle est ainsi directement accessible, avant de la mettre à jour avec **Update**.

- 1** Appuyez sur **Load**.
- 2** Choisissez la mémoire à modifier.
- 3** Modifiez les paramètres désirés. Remarque : pour sélectionner rapidement tous les appareils, appuyez sur **All**.
- 4** Appuyez sur **Update** pour mémoriser les changements.

La troisième méthode utilise **Update** seule. **Load** ne doit pas être utilisée.

- 1** Sélectionnez les appareils et réglez leurs paramètres.
- 2** Appuyez sur **Update**. La ligne de commande affiche alors **Auto Update**. Une fenêtre s'ouvre pour afficher toutes les mémoires et palettes que le programmeur va modifier. Attention : la mémoire en cours sur le master sélectionné est choisie par défaut. Si la fenêtre ne s'ouvre pas, c'est qu'aucune modification n'a été faite dans le programmeur, ou qu'une mémoire est déjà en cours de modification.
- 3** Appuyez sur les objets à mettre à jour, suivis de **Enter**.



Cette méthode est particulièrement utile pour modifier ses programmes pendant un spectacle.

### Copier, déplacer et effacer des mémoires

Les mémoires sont copiées, déplacées et effacées comme tous les autres objets de la console.

Pour copier ou déplacer une mémoire :

- 1** Appuyez sur **Copy** ou **Move**.
- 2** Sélectionnez la mémoire source.
- 3** Sélectionnez la destination. La mémoire s'insère juste avant celle-ci.

Pour sélectionner plusieurs objets, maintenez **Copy** enfoncée pendant que vous sélectionnez les destinations, ou utilisez le clavier pour sélectionner un groupe de mémoires : **Copy 1 Thru 4 Enter to 12**

De la même manière que les palettes, il est possible d'utiliser **Copy** avec les options **Merge**, **Remove** et **Use**.

### Pour effacer une mémoire :

- 1** Maintenez **Delete** enfoncée.
- 2** Sélectionnez la mémoire à effacer.
- 3** Relâchez **Delete**.

### Ou bien

- 1** Appuyez sur **Delete**
- 2** Sélectionnez la mémoire à effacer
- 3** Validez avec **Enter**

### Copier ou déplacer des mémoires entre files de mémoires

Les mémoires peuvent être déplacées ou copiées entre deux files de mémoires. Cette opération concerne quelques mémoires aussi bien qu'une file entière. Les files de source et les destinations doivent être affectées à des faders pour cela.



Sélectionnez d'abord les mémoires à copier :

- 1** Ouvrez la fenêtre des files de mémoires.
- 2** Maintenez **Copy** ou **Move** enfoncée.
- 3** Appuyez sur les mémoires sources (**Wholehog II uniquement**) ou tapez les mémoires à copier au clavier..
- 4** Relâchez **Copy** ou **Move**.

*Ou bien*

- 1** Appuyez sur **Copy** ou **Move**.
- 2** Entrez au clavier : Numéro de fader / mémoire de début **Thru** mémoire de fin.

**Note :**

Fader / mémoire de début **Thru** (sans mémoire de fin) : sélection des mémoires depuis la mémoire de début jusqu'à la fin de la file.

Fader / **Thru** mémoire de fin (sans mémoire de début) : sélection des mémoires depuis le début de la file jusqu'à la mémoire indiquée.

*Ou bien*

- 1** Appuyez sur **Copy** ou **Move**.
- 2** Appuyez sur la touche **Choose (Select)** du fader contenant les mémoires à copier.
- 3** Entrez au clavier : mémoire de début **Thru** mémoire de fin.

Puis sélectionnez la destination selon une des 3 manières ci-dessous :

- Entrez au clavier : Fader / Numéro de mémoire **Enter**.
- Ouvrez la file de destination et appuyez sur la mémoire destination (**Wholehog II seulement**).
- Appuyez sur la touche **Choose (Select)** de la file de destination. Les mémoires sont ajoutées en fin de file.

Les files de mémoires peuvent être combinées en utilisant la fonction **Merge** de la barre d'options. Appuyez sur **Merge** AVANT de sélectionner la source de la copie. Si la destination a plus de mémoires que la file de source, les mémoires sources sont répétées autant de fois que nécessaire. Dans le cas contraire, le nombre de mémoires de la destination est maintenu.

---

## Résumé des principales fonctions d'édition et mémorisation

A l'ouverture de la barre d'options, sur les séries Jands Hog, les options **Use I**, **Use F**, **Use C**, **Use B** sont réunies dans le menu **Use** de la barre d'options. Les touches **State** et **Everything** sont grisées par défaut à l'ouverture de la barre tant qu'elles n'ont pas été activées. L'option **Track** se trouve sur la deuxième partie de la barre d'outils (maintenir **PIG** enfoncée pour la faire apparaître).

### Modes **State** et **Everything**

En temps normal, à l'enregistrement d'une mémoire, seuls les changements effectués depuis le dernier appui sur **Record** sont mémorisés. C'est à dire, seuls les paramètres modifiés sont mémorisés. Par exemple, si seules les roues de PAN et TILT ont été touchées, la mémoire ne contiendra aucune information d'intensité, de couleur ou d'autre paramètre qui ne soient une position.

Ce système a deux avantages. D'abord, le stockage des mémoires est optimisé, puisque les valeurs programmées ne sont pas répétées inutilement dans les files. Ensuite, la restitution est beaucoup plus flexible. Certains spectacles sont bâtis sur des mémoires et séquences ne gérant qu'un seul type de paramètre, de façon à pouvoir les combiner librement pour obtenir une grande variété d'effets. Ceci ne serait pas possible si la console sauvegardait systématiquement tous les paramètres.

Cependant, cette méthode peut occasionnellement vous perturber, et parfois les mémoires ne sont pas restituées comme elles l'étaient dans le programmeur. Ceci a deux causes principales :



1) *Mémoires actives sur les masters pendant l'enregistrement.* Ce que l'on voit sur scène est une combinaison des masters de restitution (**Playback Masters**) et du contenu du programmeur, mais seules les données modifiées dans le programmeur seront mémorisées. Lorsque vous rejouez la mémoire, le résultat sera différent si les faders actifs lors de la programmation sont désactivés.

2) *Mémoires actives pendant la restitution contrôlant des paramètres non programmés.* Si vous programmez un cyberlight en intensité, couleur et position, les informations d'iris, par exemple, ne seront pas mémorisées. Si une mémoire déclenchée après configure l'iris en faisceau serré, celui-ci restera fermé même s'il était ouvert dans votre mémoire initiale. C'est parce qu'aucune information d'iris n'a été mémorisée au moment de l'appui sur **Record**.

**State** et **Everything** vous évitent ces problèmes et vous offrent le contrôle des paramètres à mémoriser.

Appuyer sur **State** dans la barre d'outils après l'appui sur **Record** enregistrera tout ce qui a été entré dans le programmeur depuis le dernier appui sur **Clear**. Appuyer sur **Everything** mémorise l'état complet de la console, comme si on photographiait la sortie. Ceci vous assure que la restitution est conforme à ce qui se passait au moment de la programmation. Mémoriser avec **Everything** donne l'équivalent d'une mémoire sur une console traditionnelle.

Lors d'une copie de mémoire, l'appui sur **State** copie l'état de la file comme si elle avait été exécutée jusqu'à l'élément à copier, et non plus seulement la mémoire elle-même. C'est l'équivalent de la somme de toutes les mémoires précédentes, celle à copier étant incluse.

C'est le même principe lors du chargement (**Load**) d'une mémoire dans le programmeur avec l'option **State**.



### Nouvelles options d'enregistrement - WholeHog V3 uniquement

Sur la version 3 du logiciel Wholehog, les modes State et Evrything sont remplacés par 4 nouvelles options :

- **Selected** : Enregistrement des paramètres modifiés sur les appareils sélectionnés.
- **Normal** : Enregistrement des paramètres modifiés.
- **Whole Fixtures** : Enregistrement de tous les paramètres des projecteurs sélectionnés.
- **Snapshot** : Enregistrement de toutes les sorties de la console.

### Capture de tous les paramètres

Bien qu'elle ne soit pas sur la barre d'outils, il est important d'aborder cette fonction ici. Pour forcer les valeurs de tous les paramètres des appareils sélectionnés, appuyez sur **PIG** et **Active** simultanément. Ainsi, même un paramètre qui n'a pas été affecté dans la mémoire en création recevra le réglage qu'il a actuellement. Si des paramètres ne sont contrôlés par aucune mémoire à ce moment, ils recevront la valeur par défaut enregistrée dans les bibliothèques de la console.

### Unblock

Lorsque les options **State** et **Everything** sont utilisées, il arrive que des paramètres inchangés se répètent de mémoires en mémoires. Ils sont appelés **Hard Command**. Ces commandes dupliquées sont également créées par erreur lors de la programmation normale. Bien qu'elles puissent être créées volontairement, elles sont la plupart du temps des rebuts de programmation. Pour éliminer les Hard Commands non désirées utilisez **Unblock** :

- 1 Appuyez sur **Unblock**.
- 2 Sélectionnez les mémoires à nettoyer.
- 3 Appuyez sur **Enter**.



**Éliminer ces commandes inutiles est un bon moyen de réduire la taille du spectacle programmé dans la mémoire de la console.**

### Récupérer les valeurs de la sortie

Pour forcer les valeurs de tous les paramètres pour les appareils sélectionnés, appuyez sur **PIG + Active**. Ainsi, même si un paramètre n'est pas ajusté pendant la programmation de la mémoire, son niveau actuel sera tout de même mémorisé. Si ce paramètre n'est sous le contrôle d'aucune mémoire, il prendra la valeur par défaut attribuée dans les bibliothèques de la console.

### Track Forward

Cette option apparaît sur la barre d'options après l'appui sur **Record**, **Copy** ou **Update**. Cette option a deux états :

- On** La case s'affiche en gris foncé. La mémoire enregistrée transmet ses réglages aux mémoires à venir jusqu'à ce qu'un de ses paramètres soit modifié. C'est le mode normal de programmation.
- Off** La console passe en mode **Cue Only**. Cette option interdit la transmission des réglages et force la mémoire à revenir à son ancien état. En d'autres termes, les changements sont annulés au passage à la mémoire suivante.

L'appui sur **Track Forward** n'est valable que pour une seule opération d'édition. A l'opération suivante, il revient à son réglage initial. Vous pouvez cependant modifier le mode par défaut de la console avec le bouton **Edit Track Forward** du panneau de contrôle.

- On** Mode **Cue Only** par défaut.
- Off** Mode **Track Forward** par défaut.

### Merge et Remove

Utilisez ces options après **Copy** et **Record** pour combiner deux mémoires au lieu d'en insérer une nouvelle.

### Masquage (Use)

Comme nous l'avons vu, il est possible de filtrer les informations d'intensité, de couleur, de position, de faisceau et de temporisation en utilisant les touches de masquage appropriées dans la barre d'outils. Par exemple, si tous les paramètres d'un appareil sont sélectionnés et que **Use C** est activée après **Record**, seules les informations de couleur seront enregistrées dans la mémoire. Vous pouvez combiner les masques comme vous le souhaitez.

## Files de mémoires (Cuelist)

Chaque file de mémoire est stockée dans la fenêtre de répertoire des files de mémoires (**Cuelist Directory Window**). Appuyez sur **PIG** et **List**.



Cuelist Directory				
1 x1 The Show	2 x1 Shutter Chase	3 x0 Ballyhoo	4 x0 Warm color chase	5 x0 Cool color chase
6 x0 Sweeps	7 x0 Kelp	8 x0 Special	9 x0 Peel off	10 x0 Mayhem!
11	12	13	14	15



Cuelist Directory			
1 x1 The Show	2 x1 Shutter	3 x1 Ballyhoo	4 x1 Warm col
5 x1 Cool col	6 x1 Sweeps	7 x1 Kelp	8 x0 Special
9 x0 Peel off	10 x0 Mayhem	11 x1 QL 11	12 x0 QL 12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24

N'importe quelle file est accessible depuis cette fenêtre.

Ces files peuvent être sélectionnées, copiées, déplacées et effacées comme tout groupe, palette ou mémoire. Il est cependant plus difficile de combiner (**Merge**) deux files :

### Combinaison de files de mémoire

Pour combiner deux files, elles doivent toutes deux se trouver sur des masters de restitution (**Playback Master**) :

- 1 Appuyez sur **Copy**.
- 2 Sélectionnez les mémoires à combiner dans la première file. Utilisez **+**, **thru** et **-**, ou **PIG** en touchant les mémoires sur l'écran, pour en sélectionner plusieurs.
- 3 Choisissez **Merge** sur la barre d'outils.
- 4 Sélectionnez les files de destination et leurs mémoires avec le clavier (par exemple : **1 / 2 thru 5**). Pour effectuer une combinaison dans plus d'une file, toutes les mémoires doivent être sélectionnées.
- 5 Appuyez sur **Enter**.

Si la destination sélectionnée a plus de mémoires que la source, les mémoires de la source seront répétées dans la destination pour combler les espaces vides. Dans le cas contraire, l'opération s'arrêtera une fois la fin de la destination atteinte, quel que soit le nombre de mémoires restant dans la source.

### Nommer une file

Les files ne peuvent pas être nommées depuis le master directement. Vous devez les nommer depuis le répertoire des files.

- 1 Ouvrez la fenêtre des files avec **Pig + List**.
- 2 Sélectionnez la file à nommer et appuyez sur **Set**.
- 3 Entrez le nom au clavier.
- 4 Appuyez sur **Enter**.

### Effacer une file

Pour effacer une file de manière définitive, effacez-la depuis le répertoire des files.

- 1 Ouvrez la liste des files avec **PIG + List**.
- 2 Tapez **Delete List** numéro de file.
- 3 Appuyez sur **Enter**.

Vous pouvez effacer une série de files en utilisant les touches **+, -** et **Thru**. Si vous souhaitez uniquement la désaffecter d'un fader, maintenez **Delete** enfoncée et appuyez sur la touche **Choose (Select)** du fader à vider.

## Pages

Les pages sont une méthode pertinente pour organiser les programmes. Elles permettent de grouper les files de mémoires (**cuelist**) et de les charger rapidement sur les masters de restitution (**Playback Master**), avec une seule touche. Pour les concerts, il est fréquent d'utiliser une chanson par page. Lorsque l'ordre des chansons est établi, il est très facile de réorganiser les pages pour qu'elles correspondent à l'ordre de passage. Pour voir les pages disponibles, appuyez **PIG** et **Page**.



Pages									
Save Activity	Clear Page	Set as Template	No Template						
1 Not Fade Away	2 Under cover	3 Tumblin' Dice	4 Live With Me	5 Rocks Off	6 You Got Me Rockin'	7 Sparks Will Fly	8 Shattered	9 Memory Motel	10 Out of Tears
11 Beast of Burden	12 Let It Bleed	13 Brand New Car	14 All Over Now	15 Honky Tonk Woman	16 Before They Make Me	17 The Worst	18 Love Is Strong	19 Monkey Man	20 I Go Wild
21 Start Me Up	22 It's Only Rock and Roll	23 Street Fightin' Man	24 Brown Sugar	25 Jumpin' Jack Flash	26	27	28	29	30



Okay	Save Activi	Clear Pag	Template	No Templa
1.. Not Fade A	2.. Under cov	3.. Tumblin' Di	4.. Live With M	5.. Rocks Off
6.. You Got Me	7.. Sparks Wil	8.. Shattered	9.. Memory Mo	10.. Out of Te
11.. Beast of B	12.. Let It Ble	13.. Brand Ne	14.. All Over N	15.. Honky Ton
16.. Before The	17.. The Worst	18.. Love Is S	19.. Monkey M	20.. I Go Wild
21.. Start Me U	22.. It's Only	23.. Street Fi	24.. Brown S	

### Qu'est-ce qu'une page ?

Les files de mémoires NE SONT PAS stockées sur les masters. Les masters y font simplement appel dans la fenêtre des files. Les informations d'accès aux files sont stockées dans les pages.

Lorsque vous changez de page, les masters reçoivent les nouvelles références des files à contrôler. Ainsi les masters changent instantanément.

La même file peut être utilisée plusieurs fois dans une page ou dans plusieurs pages à la fois. Le numéro dans le coin supérieur droit de chaque case de file, dans la fenêtre répertoire, indique le nombre de fois que celle-ci est utilisée dans les pages.

### Changer de page

Il existe plusieurs méthodes pour changer de page :

- Appuyez sur **Next Page**. (Pour aller à la page précédente, appuyez sur **PIG** et **Next Page**).
- Entrez **Page** numéro **Enter**.
- Appuyez sur la case de la page désirée dans la fenêtre des pages.
- Appuyez sur la palette de page désirée sur les banques de palettes



La page choisie devient la page courante. Tout changement de file sur les masters affectera cette page.

### Créer une page

Pour créer une page, appuyez sur la case (ou la palette) d'une page vide, ou appuyez sur **Page** et entrez le numéro d'une page vide. Comme pour les autres objets, vous pouvez nommer les pages en utilisant **Set** dans la fenêtre des pages.

### Modifier une page

Passez sur la page à modifier.

Créez de nouvelles mémoires dans un nouvelle file de mémoire. Cette file est automatiquement ajoutée dans le répertoire des files et sur cette page.

Pour ajouter une file existante à une page :

- 1 Appuyez sur **Move** ou sur **Copy**.
- 2 Choisissez la file dans la fenêtre des files ou avec le clavier.
- 3 Appuyez sur **Choose (Select)** au dessus du fader choisi.

Lorsqu'une file est copiée (**Copy**) sur un master, une nouvelle file est créée sans aucun lien avec les autres pages. Tout changement de cette file n'affectera aucune autre page (sauf , bien sûr, si vous la déplacez à nouveau vers une nouvelle page).

Lorsqu'une file est déplacée (**Move**) sur une page, aucune nouvelle file n'est créée. Tout changement sur cette file affectera les autres pages la contenant aussi.

Pour effacer une file d'une page, sans l'éliminer du répertoire des files :

- 1 Appuyez sur **Delete**.
- 2 Appuyez sur **Choose (Select)** au-dessus du master qui la contrôle.
- 3 Appuyez sur **Enter**.

Ceci effacera la file de la page, mais elle reste conservée dans le répertoire des files pour un prochain usage.

### Effacer une page

Utilisez la fonction **Clear Page** de la fenêtre des pages. Cette fonction n'efface aucune file de mémoire, elle ne fait que supprimer leur affectation à cette page.

### Maintien des files au changement de page

Au changement de page, la console relâche (**Release**) automatiquement toutes les files de l'ancienne page. Toutes les mémoires en cours perdent le contrôle des paramètres. Les mémoires et files de la nouvelle page ne sont pas pour autant activées.

Pour garder active les files de certains faders pendant le changement de page, maintenez enfoncées les touches **Choose (Select)** des faders à garder pendant le changement. Vous pouvez maintenir l'activité d'autant de files *que vous permettent vos doigts !*. Les files maintenues actives sont indiquées au-dessus des faders soit :

- par un fond noir sur Wholehog II.
- par un carré précédent le nom sur les consoles Jands.

Pour annuler ce maintien, relâcher les faders actifs (**Release**) : les files de la nouvelle page les remplacent automatiquement.

Pour être sûr que toutes les files actives sont effectivement maintenues au passage d'une page à l'autre, il est également possible d'utiliser la fonction **Page Holdover Active** du panneau de contrôle. Dans ce cas, toutes les files actives sont systématiquement maintenues au changement de page sans avoir à maintenir **Choose (Select)** enfoncée.

### Fondus entre pages

Il est possible d'automatiser les fondus à effectuer au moment du changement de page. Ceci se fait en indiquant quelles files doivent démarrer dès le chargement (c'est à dire quelles touches **Go** sont lancées automatiquement).

- 1 Chargez la nouvelle page.
- 2 Appuyez sur les touches **Go** des masters à exécuter au démarrage.
- 3 Appuyez sur **Save Activity** sur la fenêtre des pages.

Désormais, lorsque vous chargez cette page, ces faders sont lancés automatiquement. Ainsi, si tous les fondus entre pages sont correctement gérés, vous pouvez programmer une page par chanson, par exemple, et passer d'une chanson à l'autre en appuyant simplement sur **Next Page**, la console se charge d'elle même d'effectuer les fondus.

### Page Générique (*Template*)

Une page générique vous permet de spécifier quelles files doivent se trouver systématiquement sur toutes les pages, sans que vous ayez à les affecter manuellement. Utilisez cette option lorsque vous avez une seule file à restituer et plusieurs pages contenant des effets, ou bien pour stocker quelques files de contrôle manuel.

Pour créer une page générique :

- 1 Configurez la page comme d'habitude.
- 2 Chargez-la sur les masters.
- 3 Ouvrez-la fenêtre des pages.
- 4 Appuyez sur **Set As Template** dans la fenêtre des pages.

Un **T** apparaît sur la case pour indiquer qu'il s'agit maintenant d'une page générique.

Si vous changez de page, vous constaterez que les files de la page générique sont toujours présentes. Si la page chargée et la page générique utilisent les mêmes files, la page chargée prendra le pas sur la générique.



***Pour que cela fonctionne correctement, assurez-vous que les pages normales n'ont pas de files affectées sur les faders utilisés par la page générique, à moins que ce ne soit fait intentionnellement.***

Pour désactiver la page générique, vous pouvez appuyer sur **No Template** à tout moment.



***Il ne peut y avoir qu'une seule page générique par spectacle.***

# Files de Mémoires

Toute la programmation d'un spectacle peut se faire dans une seule file de mémoires, sous le contrôle d'un seul fader. Pour atteindre cette flexibilité, les files sont conçues de manière à ce que :

- chaque file puisse avoir de nombreuses temporisations différentes.
- plusieurs mémoires puissent s'exécuter simultanément.
- les mémoires puissent être déclenchées manuellement, après un délai ou par code temporel (**Timecode**). Les temporisations peuvent être outrepassées.
- les files puissent comporter des boucles et des liens.
- les files puissent être exécutées comme des chasers.
- les files puissent activer des macros.
- tout le contrôle manuel puisse être personnalisé pour adapter les opérations de restitution à vos besoins.

Ce chapitre décrit le contrôle des temporisations et les fonctions de la fenêtre des files de mémoires. Les options de files seront décrites dans le chapitre *Restitution*.

## Fenêtre des files de mémoires

La fenêtre des files est la clé permettant de voir tout ce qui se passe dans une file. Ici, il est possible de modifier les temporisations, de sélectionner les options et d'examiner le contenu des mémoires. Pour ouvrir la fenêtre des files, maintenez **PIG** enfoncée et appuyez sur **Choose (Select)** sur le master désiré.



Current [ 1 ] The Show						
Track Current	Learn Timing	Insert Mark	Insert Link	Options..	Contents	Dump Text
Wait:	Cue:	Fade:	Delay:	Path:	Comment:	
	1 Setup	0s	0s	-	Call spots	
>> H 60	2 Intro	2s	0s	-		
39	2.1 Mark	1s				
	3 Opening	8s,6s	0s	-	>>G2	
	4 Effect	0s	0s	-		
Follow	4.01	2s	0s	-	Copy of Cue 4	
Follow	4.2	2s	0s	-		
Follow	4.21	2s	0s	-		
Follow	4.3 Link	Cue 4.01	Count			
	5 Song	0s	5s	-	>>S2:G3	
5s	5.1	2s	0s	-		
	6 End	0.20s	0s	-		
Manual	7 Fade Out	0s	0s	-	>>R2	



Pour afficher la fenêtre des files sous cette apparence, sur le moniteur externe, utilisez la combinaison de touches **Setup + 3** ou bien appuyez sur **Setup**, maintenez **PIG** enfoncée et appuyez sur **qlist**. Les cases de commandes **Track Current**, **Learn** etc ... n'apparaissent pas sur le moniteur externe. Elles sont présentes sur la fenêtre de l'écran LCD (utilisez la touche **PIG** pour afficher les commandes manquantes sur la barre d'outils) :

Okay	Follow	Learn	Options...	Goto>>>>>
0000000	0000000	0000000	0000000	0000000
Follow	Follow	Follow	Follow	Follow

Pour afficher la fenêtre des files sous cette apparence, sur le moniteur externe, utilisez la combinaison de touches **Setup + 3** ou bien appuyez sur **Setup**, maintenez **PIG** enfoncée et appuyez sur **Qlist**. Sur l'écran LCD, la fenêtre à la forme suivante :

Current Fader 1: QL 1						
Okay	Follow	Learn	Mark Q	Link Q		
Wait:	Cue:	Fade:	Delay:	Path:	Cl	
0s	1	2s	0s	-		
>>	2	2s	0s	-		
	End					

## Contenu de la fenêtre

La colonne **Wait** indique les temps d'attente pour chaque mémoire, et l'état actuel de chacune. Comme on le verra dans la prochaine section, cette colonne permet de modifier les temps d'attente.

Au fur et à mesure que les mémoires s'exécutent, les cases de cette colonne deviennent blanches. De plus:

- >> indique la mémoire en cours.
- **R** indique une mémoire en cours de fondu, et le pourcentage du fondu réalisé.
- **H** indique une mémoire arrêtée.
- Les mémoires en attente sont précédées d'un compte à rebours du temps restant avant exécution.

La colonne **Cue** indique le numéro des mémoires et le nom qui leur est associé. C'est par les cases de cette colonne que vous pouvez sélectionner les mémoires à éditer.

Pour changer le numéro d'une mémoire :

- 1 Sélectionnez-la en la touchant ou en amenant le curseur dessus.
- 2 Appuyez sur **Set**.
- 3 Tapez le nouveau numéro suivi de **Enter**.

Les numéros de mémoires ont 4 chiffres à droite du point décimal (Exemple : 4.0001).

Pour changer un nom de mémoire, entrez un nom à la place des chiffres.

Les colonnes **Fade**, **Delay** et **Path** indiquent les temporisations pour chaque mémoire. Certaines mémoires spéciales, comme les mémoires de liaison (**Link Cues**) ou celles indexées (**Mark Cues**), utilisent ces colonnes pour d'autres paramètres.

La colonne **Comment** est utilisée pour associer un commentaire aux mémoires ou une macro. Placez-y le curseur ou appuyez dessus, puis appuyez sur **Set** et entrez votre texte.

## Temporisations

Il existe 3 temporisations pour chaque mémoire : un temps d'attente (**Wait time**), un ou plusieurs temps de fondu (**Fade Time**) et de délai (**Delay time**).

Le temps d'attente est le temps qui s'écoule entre l'appui sur **Go** et le démarrage de la mémoire.

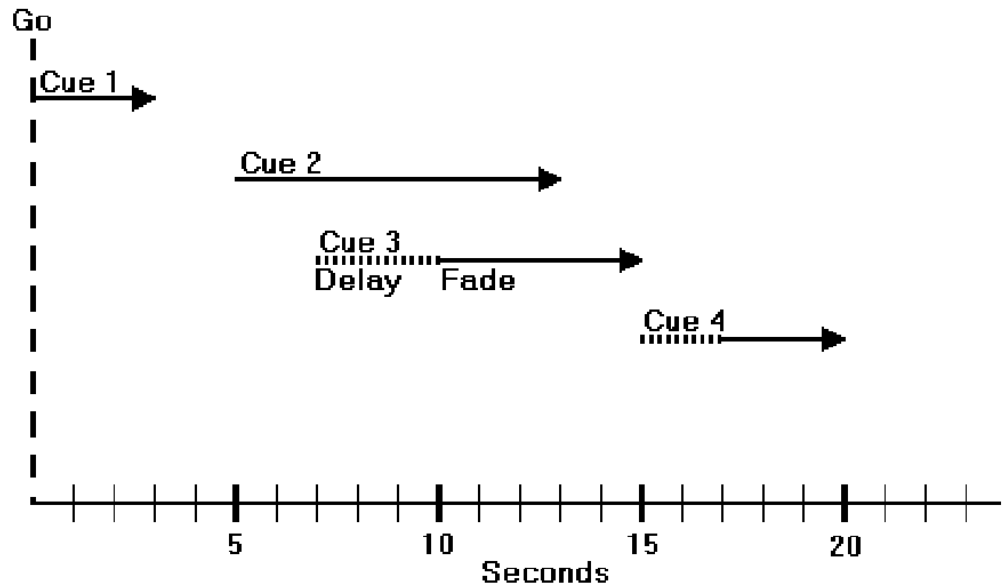
Le délai est le temps qui s'écoule entre le début de l'exécution et le début du fondu. Le temps de fondu est le temps d'exécution du fondu vers la prochaine mémoire.

La raison pour laquelle nous avons séparé attente et délai est la suivante : l'attente programme l'exécution des mémoires dans la file, alors que le délai programme l'exécution des fondus des paramètres dans la mémoire.



Si vous vous sentez gênés par ces considérations, regardez la file ci-dessous et comparez avec le schéma qui la suit pour comprendre comment les mémoires s'exécutent.

Wait:	Cue:	Fade:	Delay:	Path:	Comment:
>>	1	3s	0s	-	
5s	2	8s	0s	-	
7s	3	5s	3s	-	
Follow	4	3s	2s	-	
	5	3s	0s	-	



### Régler les temps d'attente

Cette temporisation ne peut être saisie que dans la fenêtre des files de mémoires. Il existe 5 options :

- **Halt**, représentée par une case d'attente vide : la file s'arrête et attend l'appui sur Go pour repartir.
- **Attente** : la file attend cette valeur pour démarrer la mémoire.
- **Follow (à la suite)** : la mémoire démarre directement à la suite de la précédente.
- **Timecode** : Voir le chapitre *MIDI et Codes Temporels*.
- **Manual** : la mémoire démarre une fois que le fader de fondu manuel (manual crossfader) est arrivé en bout de course, les temps de fondu sont alors ignorés. Le fondu est totalement contrôlé par le fader. Vérifiez bien que le master est sélectionné.



Pour changer un temps d'attente, sélectionnez la case **Wait** : d'une mémoire et appuyez sur **Set**. Les options suivantes apparaissent sur la barre d'outils :

Delay	Time Code	Halt	Follow On	Manual	Minutes
-------	-----------	------	-----------	--------	---------

Pour entrer une attente, saisissez juste les chiffres et appuyez sur **Enter**. Si le temps est en minutes, appuyez sur **Minutes** après avoir saisi les chiffres, ou appuyez sur **PIG** et **..**. Les valeurs Timecode en trames sont saisies au format heure/min/sec.trame (Ex : 00/12/20.12). Sinon choisissez une option de la barre d'outils et appuyez sur **Enter**.

### Modifier plusieurs attentes à la fois

Il est possible de modifier plusieurs mémoires d'un seul coup.

Maintenez **PIG** enfoncée et appuyez sur les cases d'attente concernées, ou bien maintenez **PIG** enfoncée et déplacez le curseur sur plusieurs cases adjacentes. Les cases sélectionnées deviennent grises. Appuyez sur **Set**, éditez les attentes et appuyez sur **Enter**. La saisie sera appliquée à toutes les cases sélectionnées.

### Régler les temps de délai et de fondu

Fondu et délai peuvent être saisis en sélectionnant les cases appropriées, en appuyant sur **Set**, et en entrant une nouvelle valeur. De la même manière que pour les attentes, vous pouvez saisir plusieurs délais ou fondus simultanément. Les temporisations admettent une précision sur deux chiffres à droite du point décimal.

Cependant, si vous avez affecté des temporisations différentes pour certains paramètres dans la mémoire originale (comme pour la mémoire 3 dans la file ci-dessus), vous ne pourrez les réajuster depuis la fenêtre des files. La mémoire doit être rechargée (**Load**) dans le programmeur pour modifier les temps dans la fenêtre des temporisations (**Time Window**).

Il est également possible de saisir des fondus et des délais asymétriques, pour différencier les appareils dont les intensités augmentent de ceux dont elle diminue. Utilisez / pour entrer ces temporisations. Par exemple, 2/3 dans la case **Fade** : donnera 2 secondes de fondu aux projecteurs qui s'allument (**In time**) et 3 secondes aux projecteurs qui s'éteignent (**Out time**).

### Mode apprentissage (**Learn**)

Vous pouvez établir les temps d'attente de manière automatique en utilisant le mode **Learn Timing**. Dans ce mode, à chaque appui sur **Go**, la console enregistre le temps d'attente pour les mémoires de la file. Si vous travaillez avec un code temporel, la console stockera la trame du code (**frame**) à la place.

Cette fonction n'affecte que les cases d'attente vides et n'affecte pas les cases déjà remplies.

## Mémoires spéciales

### Insertion d'index

L'appui sur **Insert Mark** insère un index juste *avant* la mémoire en cours, celle qui est repérée par >>. Une mémoire indexée est une mémoire de configuration qui possède tous les réglages de celle qu'elle repère, mais avec l'intensité à 0. Si la mémoire marquée change, l'index change automatiquement.

Le contenu de cette mémoire ne reproduit que les réglages des appareils dont l'intensité est supérieure à 0.

### Insertion de lien (**Link**)

Les liens permettent de créer des boucles ou d'interrompre le flux normal d'une file en sautant à une mémoire différente. Remarque : par défaut, les files redémarrent à la première mémoire une fois la dernière exécutée. Il n'est donc pas nécessaire de rajouter un lien vers la première mémoire de la file.

Appuyez sur **Insert Link** pour placer un lien *après* la mémoire en cours. Les colonnes **Fade** et **Delay** deviennent alors **Cue** et **Count**. Dans la case **Cue**, entrez le numéro de la mémoire à relier. Dans la case **Count**, entrez le nombre de fois qu'il faut exécuter le lien. Entrer 0 laisse le champ vierge, ce qui signifie que le lien (ou la boucle) s'exécutera jusqu'au prochain appui sur **Go**. Il existe des options pour contrôler très précisément cette option. Vous pouvez également utiliser la case **Count** pour saisir un index Timecode précisant le moment où il faut sortir de la boucle (00/00/12.10), ou bien une durée en temps absolu (10.0 par exemple) pour l'ensemble de la boucle.

Une mémoire liée a son propre temps d'attente. Lorsqu'un lien est exécuté, la console tient compte de ce temps plutôt que celui de la mémoire qui se trouve au bout du lien.

Par exemple, dans la fenêtre de files précédente, la mémoire 4.3 possède un lien vers la mémoire 4.01. La mémoire 4.01 est en mode halt, mais ceci est ignoré par la console lors de la boucle, et l'exécution se fait en mode **Follow** comme indiqué sur la mémoire liée.

## Macros

Les fonctions de macros n'ont pas été entièrement implémentées dans le système Wholehog II. Cependant, quelques fonctions sont actuellement disponibles pour déclencher les touches **Go**, **Pause** et **Release** des masters, ainsi qu'ordonner les changements de page.

Les macrocommandes doivent être insérées dans la case de commentaires avec la touche **Set**, comme d'habitude. Elle seront exécutées lorsque la mémoire commence. S'il vous manque une mémoire pour déclencher une macro particulière, insérez une mémoire vierge (**Blank cue**).

Les commandes disponibles :

- G**     **Go**, exemple : **G2** déclenche le master 2.
- S**     **Pause** (S pour stop), exemple : **S2** met le master 2 en pause.
- R**     **Release**, exemple : **R4** relâche le master 4.

**P** **Page:** utilisez les numéros de pages indiqués dans la fenêtre des pages. Exemple : **P12 . 1** charge la page 12.1

**T** **Goto:** **T** suivi d'un numéro de mémoire permet de renvoyer l'exécution sur une mémoire du master en cours de sélection. Exemple : **T3 . 2** renvoie l'exécution à la mémoire 3.2 sur le master en cours de sélection.

**C** **Choose (Select):** Sélectionne un master : C5 sélectionne le master 5.

Pour distinguer les macros d'un commentaire, elles sont précédées de >. Des commandes multiples sur la même ligne sont séparées par :. Par exemple, >G2 : G4 : G7 déclenche les touches **Go** des master 2, 4 et 7. Le signe > permet également de coder un intervalle comme la touche **Thru**. Exemple : >G2 : G5 > 8 déclenche les masters 2 et de 5 à 8.



Pour spécifier un master d'une console DMX externe liée à la Wholehog II, utilisez la lettre D. Exemple : >GD1.

**V** **View:** Active une des vues mémorisées..

## Fenêtre de contenu des files

Pour ouvrir cette fenêtre, appuyez sur **Setup** puis sur **Content** dans la barre d'outils, ou bien directement par la combinaison **Setup + 4**.



Vous pouvez également appuyer sur **Contents** dans la fenêtre de file (**Cuelist Window**) pour ouvrir la fenêtre de contenu des files (**Cuelist Contents Window**).

Current Fader 15: Sod / 8: Kaboom										
Current	<<		>>		Values	Fade	Delay	Path	Hide Prog	View cue:
VIS	Pan	Tilt	Magenta	Cyan	Yellow	Frost				
1	Full	Downstage	Dark Blue							
2	Full	Downstage	Dark Blue							
3	Full	Downstage	Dark Blue							
4	Full	Downstage	Dark Blue							
5	Full	Downstage	Dark Blue							
6	Full	Downstage	Dark Blue							

**ECHELON**<sup>®</sup>

Les commandes situées sur l'écran sont accessibles avec les combinaisons de touches **PIG + 1 à 8**. Pour accéder à une mémoire particulière, passez la console en mode moniteur en appuyant sur **Monitor** (la barre de la fenêtre s'affiche en bleu), puis entrez un numéro de mémoire au clavier et validez avec **Enter**. Vous pouvez également utiliser la souris ou le trackball pour déclencher les commandes situées sur cette fenêtre. Pour cela, la souris ou le trackball ne doit pas contrôler le Pan et Tilt.



Les commandes situées sur l'écran sont accessibles avec les combinaisons de touches **PIG + 1 à 8**

Current Fader 24: QL 2/5								
Current	<<	>>	Values		Fade	Delay	Path	Hide Path
V15	Pan	Tilt	Magenta	Cyan	Yellow	Frost		
1	25%	Downstage	Dark Blue					
2	Full	Downstage	Dark Blue					
3	Full	Downstage	Dark Blue					
4	Full	Downstage	Dark Blue					
5	Full	Downstage	Dark Blue					
6	Full	Downstage	Dark Blue					

Cette fenêtre affiche ce qui est programmé dans la mémoire en cours. Si vous utilisez les touches **Go**, **Pause**, **Skip Up** et **Skip Down** pour vous déplacer dans la file, la fenêtre modifie son affichage pour montrer la nouvelle mémoire en cours. Utilisez les touches **>>** et **<<** pour obtenir le contenu de la mémoire que vous désirez, sans changer la mémoire en cours d'exécution.

Seules les valeurs programmées sont affichées, dans différentes couleurs :

**Noir** programmé dans la mémoire affichée.

**Rouge** l'intensité augmente par rapport à la mémoire précédente.

**Vert** l'intensité diminue par rapport à la mémoire précédente.

**Blanc** réglage établi dans une mémoire précédente et non modifié par celle-ci.

De plus, le contenu du programmeur apparaît sur cette fenêtre pour faciliter la programmation :

**Numéro d'appareil en blanc** Appareil sélectionné dans le programmeur.

**Fond bleu** Niveau réglé par le programmeur.

**Fond blanc** Non présent dans le programmeur.

La commande **Hide Prog** masque les valeurs données par le programmeur et affiche les données les remplaçant selon les couleurs décrites ci-dessus. Cette option ne supprime pas le fond blanc sur le numéro des appareils indiquant quels appareils sont présents dans le programmeur.

## Autres fonctions de la fenêtre des files

### Options de files

La touche **Options** ... ouvre la barre d'options décrite dans le chapitre *Restitution*.

### Follow

La touche **Follow** active ou désactive l'arrêt du défilement de l'écran (comme le *Screen Lock* d'un PC). Ce mode maintient l'affichage de la mémoire en cours au milieu de l'écran au fur et à mesure que vous vous déplacez dans la liste.

### Renumber

Appuyez sur **Renumber** suivi d'un intervalle pour renuméroter les mémoires de la file.

Ex : **Renumber 4 > 6.8**

# Restitution

La restitution avec un système compatible WHOLEHOG II est conçue pour un maximum de flexibilité:

- Les files de mémoires offrent des options de temporisations très puissantes, idéales pour le théâtre. Elles peuvent être entièrement commandées par une entrée en code temporel depuis une bande ou une interface MIDI, ou depuis l'interface MIDI intégrée.
- Les masters contrôlent des files indépendantes qui peuvent être exécutées simultanément pour les spectacles non structurés.
- Accès immédiat aux appareils par le programmateur, et aux mémoires et chasers par les masters. L'entrée DMX et le port d'extension permettent d'augmenter le nombre de faders.
- Un système de changement de page immédiat ou en fondu simplifié en un unique appui de touche la transition de page à page, permettant de plus les changements d'ordre de passage de dernière minute.

---

## Masters de restitution (*Playback Masters*)

Les masters de restitution comprennent l'ensemble des faders et des touches permettant la restitution des mémoires. Chaque master peut contrôler une file (**Cuelist**) entière, un chaser ou une simple mémoire (**Cue**). Chacun peut être utilisé séparément ou en combinaison avec d'autres.

Chaque master se compose de 4 touches et d'un fader. Ces touches sont :

**Choose (Select)** : S'utilise pour sélectionner un master pendant la programmation, et pour verrouiller la sélection du master. Le master sélectionné est régi par les contrôles généraux (**Central Controls**). C'est aussi le master utilisé par défaut pour stocker les opérations de programmation comme **Record**, par exemple.

**Go** Appuyez sur **Go** pour démarrer le fondu d'une mémoire ou l'exécution d'une file. Si la file est déjà lancée, utilisez **Go** pour sauter une mémoire ou pour sortir d'une boucle.

**Pause (Halt)** : Gèle tout fondu de mémoire et stoppe l'exécution de la file. L'appui sur **Go** redémarre le fondu et l'exécution de la file. Une fois la file stoppée, l'appui sur **Pause** ramène la file une mémoire en arrière.

**Flash** Passe l'intensité de la mémoire en plein feu. Il est possible de configurer les files pour que l'intensité soit contrôlée en mode HTP ou LTP.

**Fader** Permet de graduer l'intensité de la file. Il est possible de configurer les files pour que l'intensité soit contrôlée en mode HTP ou LTP. Il est également possible de lui assigner le contrôle intégral de tous les paramètres IFCB.

### Actions combinées

En maintenant enfoncée la touche **Choose (Select)**, on obtient les fonctions suivantes ::

<b>Choose + Go</b>	Passé à la mémoire suivante sans fondu et sans démarrer la file.
<b>Choose + Pause</b>	Revient à la mémoire précédente sans fondu.
<b>Choose + Flash</b>	Active le master. Cela revient à appuyer sur <b>Go</b> , mais la file ne démarre pas et reste sur la même mémoire. Utilisez cette fonction pour relancer un master qui a été recouvert par les autres.
<b>Choose + Fader</b>	Fondu manuel de tous les paramètres programmés dans la file.

---

## Contrôles généraux (*Central Controls*)

Les masters peuvent être reliés aux contrôles généraux :

- en appuyant sur la touche **Choose (Select)**, pour sélectionner le master désiré.
- en maintenant plusieurs touches **Choose (Select)** enfoncées. Ces masters seront contrôlés tant que les touches seront enfoncées.



Les contrôles généraux se composent de **Release**, **Skip Forward**, **Skip Back**, **Goto**, du fader de fondu manuel et deux grandes touches **Go** et **Pause**. Pour déclencher tous les masters à la fois (ou les arrêter), appuyez sur **Pig + GO (Pig + Pause)**. Pour lancer (arrêter) simultanément plusieurs faders, maintenez leurs touches Choose enfoncées et appuyez sur **Go (Pause)**.



### Eliminer une file de la sortie (*Release*)

Baisser un fader ne ramène que l'intensité à 0. Pour éliminer de la sortie tous les paramètres d'un fader sélectionné, appuyez sur **Release**.

Pour tous les éliminer d'un coup, appuyez sur **PIG** et **Release** en même temps.

Lors de la suppression d'un master de la sortie, il paraît normal de le sélectionner d'abord. Cependant, il est parfois utile de ne pas modifier la sélection, en particulier pour garder son contenu visible à l'écran. Dans ce cas utilisez la syntaxe suivante :

- 1 Maintenez sa touche **Choose (Select)** enfoncée.
- 2 Appuyez sur **Release**.
- 3 Relâchez la touche **Choose (Select)**.



### Goto

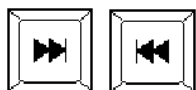
Pour sauter directement à une mémoire, et lancer la file depuis cet endroit :

- 1 Appuyez sur **Goto**.
- 2 Entrez le numéro de la mémoire, **45** par exemple.
- 3 Appuyez sur **Enter** pour exécuter un fondu vers la mémoire choisie. La console utilisera les temporisations de la nouvelle mémoire.

**Goto 0** élimine le master de la sortie.



Sur les Jands Hog, la commande Goto se trouve dans les commandes de la barre d'outils de la fenêtre de contenu des files de mémoires.



### Skip Forward et Skip Back (Wholehog II seulement)

Ces touches permettent de se déplacer dans la file du fader sélectionné sans effectuer de fondu.



### Go et Pause

Ces touches fonctionnent exactement comme celles des masters de restitution. Elles sont juste plus grandes et plus faciles à repérer.

### Fondu manuel

Ce fader permet de contrôler manuellement le fondu d'une mémoire à une autre dans une file. Leurs temps d'attente (**Wait Time**) doivent être positionnés sur **Manual**.

Pour démarrer le fondu, assurez-vous que le fader se trouve à une des extrémités de son débattement, puis bougez-le. Tant que le fader n'est pas arrivé à l'autre extrémité, il est possible de revenir en arrière sur le fondu. Ceci peut être utile si vous essayez de suivre un acteur avec des projecteurs asservis.

Pour un fondu manuel sur une mémoire se trouvant dans un autre master, maintenez sa touche **Choose** enfoncée et effectuez le fondu.

### Fondu manuel entre masters

Pour effectuer un fondu entre plusieurs masters

- 1 Assurez vous que le fader de la file à faire monter est bien à 0 et maintenez sa touche **Choose (Select)** enfoncée.
- 2 Baissez les faders des files à faire disparaître. A cet instant, rien n'a changé sur la sortie.
- 3 Montez le fader dont vous maintenez la touche **Choose**. La console effectue le fondu entre les faders baissés et le fader que vous manipulez.

### Outrepasser les temporisations programmées

Toutes les temporisations établies dans la console peuvent être modifiées ensemble avec le contrôle de vitesse (**Rate Thruster**). Ce contrôle est accessible en maintenant n'importe quelle touche **Choose (Select)** enfoncée et en tournant la roue de droite.

Le taux affiché est un pourcentage. 200% signifie que les temporisations seront deux fois plus longues que celles qui sont programmées; 50% signifie que tous les temps sont divisés par 2.

Il existe aussi un contrôle individuel pour chaque master. Maintenez enfoncée la touche **Choose (Select)** du master à modifier et tournez la roue de gauche pour ajuster la vitesse de la file choisie.

---

## Priorités entre les masters

Comme la console peut gérer plusieurs files de mémoires simultanées, il est possible que des conflits se produisent sur le contrôle de certains paramètres. Afin de résoudre ces situations, la console applique les règles suivantes :

Pour les positions, les couleurs et les faisceaux :

- La console utilise la règle LTP (**Latest Takes Précedence**, le dernier prend la main). C'est à dire que le master activé en dernier prend la main sur les autres. (Remarque : seuls les paramètres en conflit sont écrasés, les autres restent sous le contrôle normal des faders).
- Relâcher un master qui vient de prendre la main rend le contrôle de ses paramètres aux masters précédents.
- Les masters qui sont entièrement écrasés, c'est à dire qui ont perdu le contrôle de tous leurs paramètres, sont désactivés automatiquement (**Stomping**).
- Le programmeur a priorité sur tous les masters. Appuyez sur **Blind** pour l'éliminer de la sortie.

Pour l'intensité :

- Par défaut, ce paramètre est également contrôlé en LTP, mais il est possible de passer un master en HTP (**Highest Takes Precedence**, le plus fort prend la main). Dans ce cas, la console enverra sur la sortie, pour l'intensité uniquement, la plus forte valeur de tous les faders en HTP et le plus prioritaire de tous les faders LTP.

Les options de files permettent de personnaliser complètement les schémas de priorité des files. Voyez la section Fenêtre des Options de File.

### Qu'est-ce qu'un master actif ?

Un master actif est un master dont la touche **Go** est activée, dont le fader a été activé manuellement, ou déclenché avec **Choose+Flash** (ou **Select+Flash**).

Les masters, une fois déclenchés, restent actifs jusqu'à ce que tous les paramètres qu'ils contrôlent aient été outrepassés, ou jusqu'au prochain appui sur **Release**. Les masters dont tous les paramètres ne sont pas désactivés gardent le contrôle des paramètres encore actifs.

Les LEDs des masters vous signalent leur état :

### LEDs des masters

LED	Allumée	Clignotante
<b>Touche Go</b>	En cours de fondu	En cours de fondu mais ayant perdu tout contrôle
<b>Touche Pause</b>	Contrôle les couleurs, faisceaux ou position	Tous les paramètres C,B et F sont recouverts, ou il n'y a pas de paramètres C, B ou F.
<b>Touche Flash</b>	Contrôle de l'intensité	Aucune intensité sous contrôle, ou toutes les intensités sont recouvertes.

### Valeurs par défaut

Lorsqu'aucun master n'est actif, et que rien n'est sélectionné dans le programmeur, la console envoie sur la sortie les valeurs par défaut de chaque paramètre. C'est un bon moyen pour être sûr que les iris sont ouverts par exemple. Ces valeurs peuvent être modifiées dans les bibliothèques de la console.

**Grand master**

Le grand master contrôle toutes les intensités de la console. En général, il est en position plein feu. De toute manière, il n'a aucun effet ni sur les couleurs, ni sur les faisceaux, ni sur les positions.

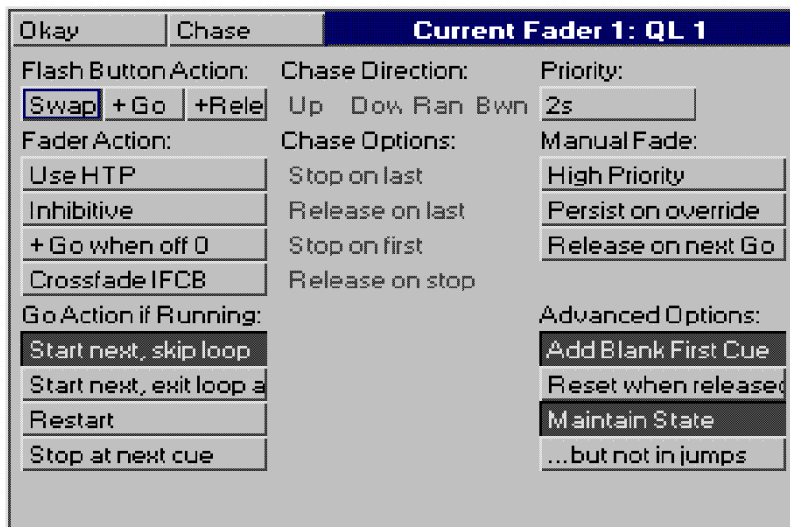
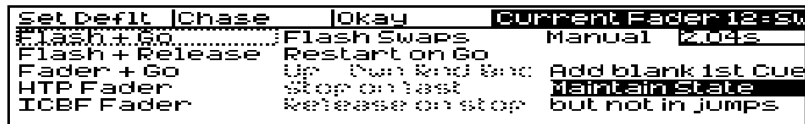
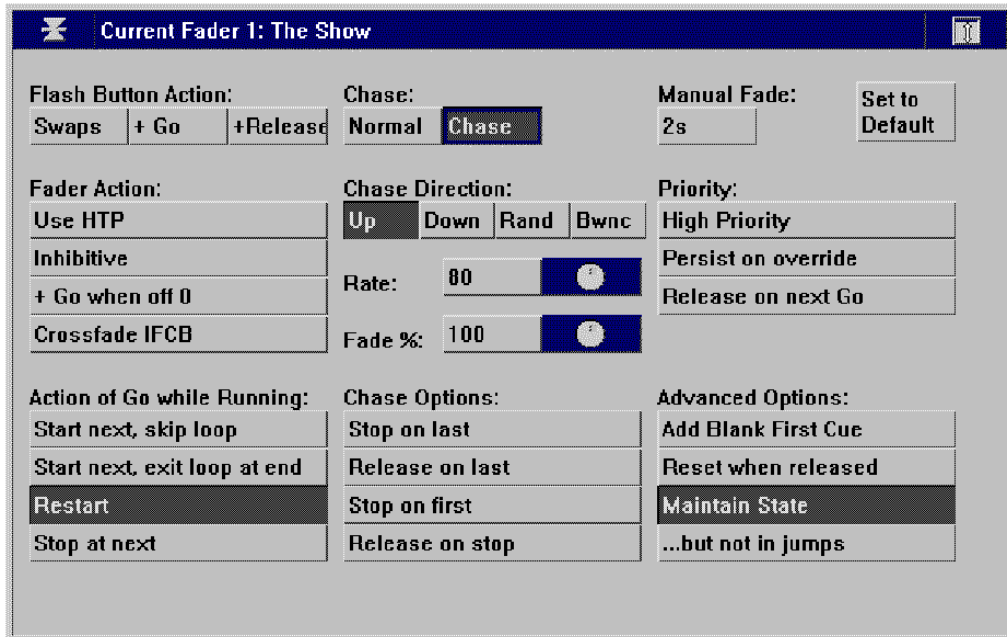
**DBO (Dead Black Out) :**

Cette touche est placée au dessus du **Grand Master**; elle permet d'obtenir un noir général. Lorsqu'on appuie dessus, toutes les intensités sont ramenées à 0 tant que la touche reste enfoncée.

Relâchez **DBO** pour rétablir la lumière.

**Personnalisation de la restitution avec les options de files (Cuelist Options)**

Appuyez sur **Options** pour ouvrir la fenêtre d'options des files de mémoires et personnaliser vos masters.



Toutes ces options sont stockées indépendamment pour chaque file de mémoires. Au changement de page, ou de file, ces options seront modifiées et les masters se comporteront différemment.

Des indicateurs s'affichent au-dessus des masters, sur le LCD, pour rappeler les principales options choisies.



### Touche de Flash (Flash Button Action)

Les touches de flash forment la première rangée de touches au-dessus des faders, et permettent de pousser les intensités à fond. Elles peuvent travailler dans les modes suivants :

- Swap** L'appui sur une touche éteint les autres faders
- +Go** Appuyer sur **Flash** déclenche la touche **Go**.
- +Release** Relâcher sur **Flash** désactive la file de mémoires.

### Fader (Fader Action)

Les faders sont utilisés pour contrôler l'intensité. Toutes les intensités sont combinées selon les options suivantes :

- Use HTP** Les intensités de tous les masters en HTP sont comparés et la console retient la plus forte. Les masters HTP n'ont pas besoin d'être actifs pour que leurs faders contrôlent l'intensité.
- Inhibitive** Non implémentée.
- +Go when off 0** **Go** est déclenchée dès que l'on bouge le fader.
- Crossfade ICBF** Tous les paramètres (ICBF) sont inclus dans le fondu avec le fader.

### Utilisation de Go pendant l'exécution (Action of Go while Running)

Ces options régissent le travail de **Go** pendant que l'exécution de la file.

- Start next, skip loop** Démarre la mémoire suivante immédiatement. Si la file est en milieu de boucle, la console sort de la boucle et passe au pas suivant.
- Start next, exit loop at end** Démarre la mémoire suivante immédiatement. Si la console se trouve dans une boucle, elle la termine avant d'en sortir.
- Stop at next** Termine le fondu de la mémoire en cours et s'arrête sur la suivante, au contraire de **Pause** qui stoppe immédiatement toute exécution
- Restart** Relance l'exécution en début de file.

### Fondu manuel (Manual Fade)

Il s'agit du temps de fondu utilisé par la console pour toutes les opérations manuelles, à savoir

- **Release**
- Saut de mémoire en mémoire avec **Goto**
- Utilisation de **Pause** pour revenir en arrière.

Cette temporisation est aussi utilisée pour les fondus où aucun temps n'a été défini, à savoir :

- Saut dans une file de mémoires où les paramètres ne sont pas dans la mémoire à venir (c'est à dire le temps nécessaire pour remettre à zéro le *state*)

### Priorités (Priority)

Il est possible de rendre prioritaire les files en LTP manuellement pour éviter que certains masters ne se recouvrent. S'il y a un conflit entre deux files partageant le même niveau de priorité, les règles LTP classiques s'appliquent.

- High Priority** Haute priorité, utilisez ce mode pour être sûr que le master ne sera jamais recouvert.
- Release on next Go** Basse priorité. Les mémoires se relâchent automatiquement lorsqu'un autre master est activé, quel que soit le niveau de recouvrement.

En temps normal, la console désactive automatiquement les faders totalement recouverts (Stomping). Ceci vous facilite le contrôle des éléments encore actifs. Cependant, certaines circonstances rendent cette option gênante. Il est donc possible de s'en prémunir :

- Persist on override** Empêche la file de se désactiver lors d'un recouvrement global. Ainsi, il vous est possible de retomber sur ce master lorsque tous les autres sont déconnectés.



### Options avancées (Advanced Options)

Les options suivantes vous permettent d'affiner la réponse des files de mémoires :

**Add blank first cue** Insère une mémoire vierge au début de la liste, pour permettre à la file de se remettre à zéro au démarrage. Ou après l'exécution de la dernière mémoire. C'est particulièrement utile si vous voulez démarrer à la première mémoire sans avoir à désactiver le fader.

**Maintain state** La file génère sur la sortie la somme de toutes les mémoires, même lorsqu'on ne mémorise que les changements. Si cette option n'est pas activée, seules les informations contenues dans les mémoires sont injectées en sortie.

**Reset when released** Initialise la file sur la première mémoire lorsqu'on la désactive. Normalement, la file reste sur la mémoire en cours, et repart de là lorsqu'on réappuie sur **Go**.

**...but not in jumps** Lors de l'utilisation de **Goto** ou d'une mémoire liée pour se déplacer dans la file, l'état de la file n'est pas recalculé pour refléter son état exact à cet endroit.

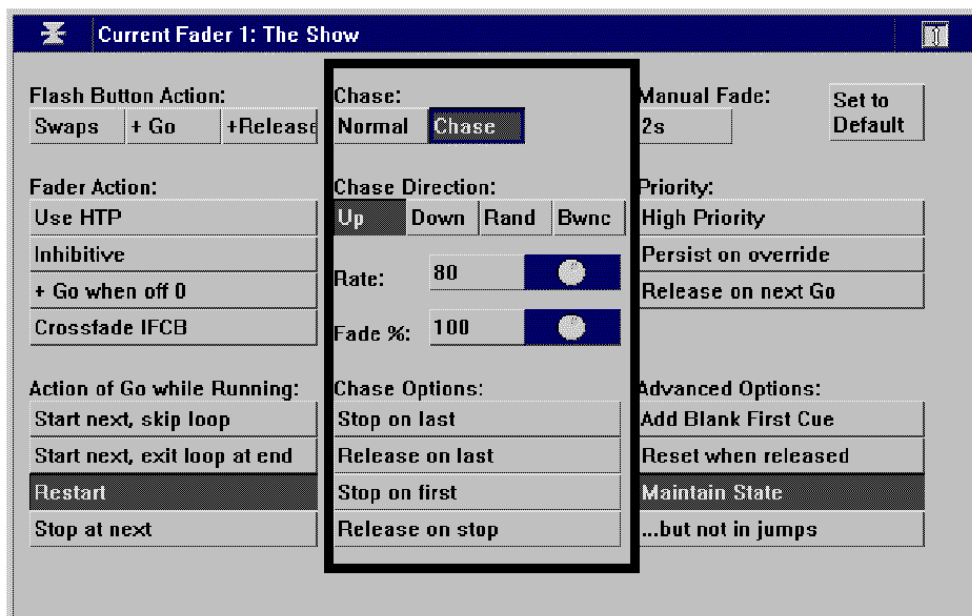


## Chases

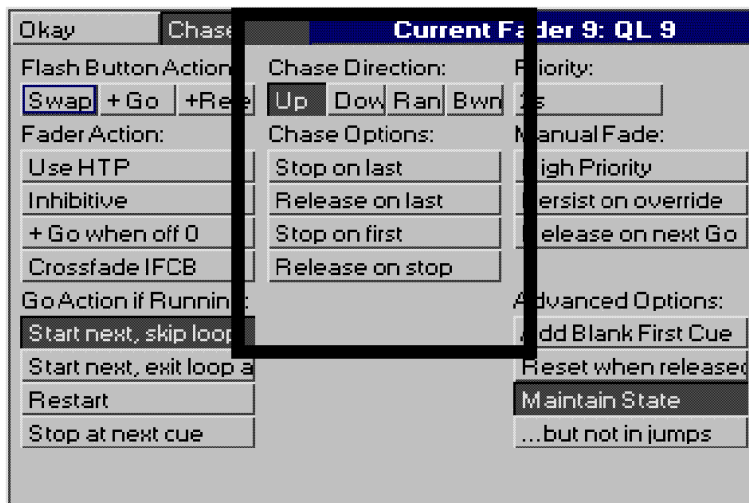
Les chasers ne sont rien de plus qu'une file dont les temporisations sont remplacées. Chaque pas est une mémoire de la file.

Pour créer un chaser :

- 1 Mémorisez une série de pas comme si vous créiez une file de mémoires.
- 2 Ouvrez la fenêtre des options de file en appuyant sur **Options** dans la fenêtre des files.
- 3 Appuyez sur **Chase** dans la section des Chasers. Vous venez de créer un chaser.



ECHELON<sup>®</sup>



### Temporisations des chasers

Un chaser restitue une série de mémoires en utilisant une vitesse en BPM (*Beat Per Minute*, battements par minute) ainsi qu'un pourcentage pour le temps passé à effectuer les fondus.

Il n'existe pas de limite supérieure pour la vitesse et le pourcentage de fondu. Un fondu de 0% signifie que les pas s'enchaînent de manière brutale. Un fondu de 100% signifie que le chaser passe de manière très lissée d'un pas à l'autre, sans s'arrêter sur les pas. Un fondu de 200% signifie que seule la moitié du fondu s'effectue avant le passage au pas suivant.

Pour ajuster vitesse et fondu :

- 1 Maintenez enfoncée la touche **Choose (Select)** du master. Les roues codeuse affichent **Rate** et **Fade %**, (celle de droite prend alors le contrôle de l'ensemble des vitesses de la console, *Rate Thruster*).
- 2 Ajustez les roues de gauche et du centre pour obtenir le réglage souhaité.

Il est possible d'effectuer ces réglages dans les cases **Rate** et **Fade %** de la fenêtre d'option des files.

Les fondus de chaque paramètre peuvent être tout de même ajustés indépendamment pour chaque mémoire.

### Paramètres des chasers

Dans la fenêtre d'options, il est possible de choisir la direction du chaser :

- Up** Du premier au dernier pas.
- Down** Du dernier au premier pas.
- Rnd** (*Random*, Aléatoire) La console choisit les pas au hasard.
- Bwnc** (*Bounce*, Aller-retour) Le chaser va du premier pas au dernier puis revient vers le premier et repart vers le dernier ...

Autres options :

- Stop on last:** Le chaser s'arrête une fois le dernier pas atteint.
- Release on stop:** Désactive le chaser lors de l'appui sur **Halt / Pause**
- Release and stop:** Exécute le chaser une fois puis le désactive.
- Stop on first:** Exécute le chaser une fois, revient au premier pas et s'arrête.



ECHELON<sup>®</sup>



# Générateur d'effets

Ce chapitre décrit le générateur d'effets. Les utilisateurs n'ayant pas besoin de créer leurs propres effets peuvent se contenter de lire la première section et sauter directement au chapitre suivant.

Le Générateur d'Effets permet de créer des effets dynamiques très rapidement. Il permet par exemple de créer des mouvements circulaires, des chasers d'intensité, des arc en ciels dynamiques et bien plus encore.

Pour créer des effets dynamiques, avec les méthodes de programmation classique, il était nécessaire de créer mémoire par mémoire tous les éléments de l'effet et de créer une file de mémoires pour obtenir l'effet désiré. Grâce au générateur, quelques touches seulement suffisent à créer les effets les plus complexes. Il suffit alors de les enregistrer dans une mémoire. Ils peuvent être enchaînés à l'aide de files de mémoires.

## Utilisation de la bibliothèque d'effets

La disquette système livrée avec votre console comporte une bibliothèque d'effets prédéfinis pour simplifier la programmation. Créons un cercle par exemple :



- 1 Sélectionnez les appareils à qui appliquer l'effet et réglez leur couleur et leur intensité.
- 2 Appuyez sur **Pig + Effect**.
- 3 Appuyez sur **Circle** dans la fenêtre qui apparaît.



- 1 Sélectionnez les appareils à qui appliquer l'effet et réglez leur couleur et leur intensité.
- 2 Appuyez sur **Control**.
- 3 Sélectionnez **Circle** dans la fenêtre qui apparaît.
- 4 Utilisez la case Part Setting (située à côté de la case **Okay**) pour moduler l'effet sur les projecteurs sélectionnés.



- 1 Sélectionnez les appareils à qui appliquer l'effet et réglez leur couleur et leur intensité.
- 2 Appuyez sur **Effect**.
- 3 Appuyez sur **Circle** dans les palettes d'effets.
- 4 Utilisez la case Part Setting (située à côté de la case **Okay**) pour moduler l'effet sur les projecteurs sélectionnés.

Un chase en cercle est automatiquement généré pour les appareils sélectionnés. Testez d'autres effets : **Ballyhoo**, **Rainbow** ... Si vous avez des problèmes pour retrouver ces effets, déplacez-vous sur la fenêtre ou sur les palettes d'effets.

### Enregistrer les effets

Pour enregistrer l'effet ainsi créé, appuyez simplement sur **Record** comme vous le feriez pour une mémoire habituelle. Une mémoire contenant l'effet est créée. Pour modifier l'effet qu'elle contient, il faut le ramener dans le programmeur (**Load**).

### Régler la vitesse, la taille et le centre

La vitesse (**Rate**) et la taille (**Size**) de l'effet sont réglables immédiatement avec les roues codeuses de gauche et du centre.

Certains effets, les cercles en particulier, utilisent un point central ou valeur de base (**Base Value**). Ce point est pris dans les réglages du programmeur lors de l'enregistrement de l'effet. Pour changer cette valeur de base :



- 1 Appuyez à nouveau sur **Effect Engine**.
- 2 Réglez la valeur de base avec le programmeur ou utilisez une palette déjà mémorisée. L'effet réagit en conséquence.



- 1 Fermez la fenêtre du générateur en appuyant sur **Okay** ou sélectionnez directement un groupe de paramètres : **Position, Colour, Beam**.
- 2 Réglez la valeur de base avec le programmeur ou utilisez une palette déjà mémorisée. L'effet réagit en conséquence.

### Décalage

Le décalage (**Offset**) permet de modifier la position dans le temps des appareils sur le cycle de l'effet. Un effet peut avoir de nombreux rendus selon les réglages d'Offset. La plupart des effets préprogrammés possèdent plusieurs déclinaisons avec les réglages d'offset et le nombre de projecteurs.

### Fan

Une méthode très rapide permettant de répartir les valeurs d'Offset. Maintenez **Set** enfoncée et tournez la roue **Offset**. Vous pouvez également l'appliquer à la vitesse et à la taille.

### Supprimer un effet

Pour supprimer complètement un effet :

- 1 Sélectionnez les projecteurs.
- 2 Appuyez sur **Knockout** dans la barre d'outils du générateur.

### Ou bien

- 1 Sélectionnez les appareils.
- 2 Maintenez **Undo** enfoncée et appuyez sur **Group, Focus, Colour** ou **Beam** ou une roue codeuse.



Si vous souhaitez simplement supprimer un composant de l'effet

- 1 Sélectionnez les appareils.
- 2 Placez-vous sur la ligne du paramètre à effacer puis allez jusqu'à la colonne **Table**.
- 3 Appuyez sur **Set** et choisissez **<none>** dans la liste.

### Fermer le générateur d'effet

Appuyez à nouveau sur **Effect Engine**. La fenêtre du générateur se ferme et les roues codeuses reviennent à leurs paramètres habituels.



**Les effets du générateur consomment 8 fois plus de mémoire qu'une mémoire normale. Cela signifie que la mémoire stockera 8 fois moins d'objets si toutes les mémoires sont composées d'effets.**



## Créer ses propres effets

Il est également possible de créer ses propres effets si la bibliothèque ne s'avère pas assez complète. Les effets sont généralement transférables d'un appareil à un autre (dans la mesure où ils ont les mêmes paramètres). Ainsi un effet créé pour un Intellabeam est également utilisable sur un Superscan.



## Sur Wholehog II

Pour créer vos propres effets :

- 1** Sélectionnez les appareils à utiliser.
- 2** Appuyez sur **Effect Engine**.
- 3** Sélectionnez une des cases **Tables** à côté des paramètres où appliquer l'effet.
- 4** Appuyez sur **Set**. Une fenêtre déroulante propose une série de composantes d'effets (la liste est donnée ci-dessous).
- 5** Faites de même pour les autres paramètres.
- 6** Ajustez la vitesse, la taille et les décalages avec les roues codeuses pour modifier tous les paramètres, ou directement dans les cadres en sélectionnant les cases correspondantes pour chaque paramètre (appuyez sur **Set** pour entrer une valeur).
- 7** Sélectionnez d'autres projecteurs et ajoutez des effets. Il n'y a aucune restriction sur les combinaisons d'effets.
- 8** Enregistrez le tout dans une mémoire.

Appuyez sur la case d'un paramètre, dans la colonne de gauche, pour transférer son contrôle sur les roues codeuses.

Les tables d'effets possibles sont les suivantes :

<b>Table</b>	<b>Effet</b>
<b>Sin</b>	Mouvement en vague (Sinusoïde).
<b>Cos</b>	Appliqué avec Sin, permet de créer des cercles.
<b>Stp</b>	Effet de créneaux.
<b>StpX.Y</b>	Séries de créneaux avec différentes proportions.
<b>Saw</b>	Dents de scie
<b>SawX.Y</b>	Série de dents de scie avec différentes proportions.
<b>Ramp</b>	Montée en rampe.
<b>Ramp -</b>	Rampe inversée.
<b>Spiral</b>	Effet de spirale.
<b>Tan</b>	Tangente.
<b>RndX</b>	Divers effets aléatoires.

La fenêtre du générateur indique les valeurs programmées pour le premier appareil de la sélection (comme le font les roues codeuses en temps normal). Cela signifie que vous ne verrez pas tous les détails dans cette fenêtre, même si certains appareils ont des effets particuliers. Si vous sélectionnez plusieurs appareils comportant des réglages différents, vous devrez utiliser la touche Next pour voir toutes les valeurs programmées.

Déplacer les roues codeuses permet d'ajuster la vitesse, la taille et le décalage proportionnellement selon les paramètres et les appareils. Si vous venez de programmer une figure de 8 (en donnant au Tilt une vitesse double de celle du Pan), augmenter la vitesse du tout augmentera la vitesse de la figure en gardant les proportions pour chaque appareil. De la même manière, si vous sélectionnez deux appareils dont la vitesse est différente et que vous tournez la roue de vitesse, la vitesse de chaque appareil sera ajustée en proportion. Vous pouvez également obtenir le même résultat en éditant les cases de la ligne **A11**.

Tous les changements appliqués à la ligne **A11** sont relatifs aux valeurs présentes dans les cases. Ainsi, si vous sélectionnez un appareil et que vous désirez changer son décalage de 50%, vous devez ajouter 50% à la valeur en cours.

Au contraire, les cases **Rate**, **Size**, et **Offset** d'un paramètre permettent de faire des réglages en valeurs absolues. Ainsi, sélectionner plusieurs appareils avec différentes valeurs et forcer ces valeurs avec **Set** donne à tous les appareils la même valeur.

Utilisez la colonne **Setting** pour répartir un effet sur un groupe de machines, effet par effet, ou pour l'ensemble de la sélection avec la ligne **A11**.

### Anciennes versions des bibliothèques d'effets

A partir de la bibliothèque 2.2, de nouvelles tables d'effets ont été ajoutées et la structure des effets a été remodelée. Les nouveaux effets de cette bibliothèque ne se combineront pas correctement avec des spectacles utilisant d'anciennes versions (avant 2.2). Vous pouvez tout de même combiner les nouvelles tables d'effets de façon à les utiliser pour créer de nouvelles figures.

Les versions de logiciels antérieure à **2.3 Build 30** ne pourront pas utiliser les fichiers du générateur d'effets de la bibliothèque 2.2. Pour cela, les anciens effets ont été copiés sur la disquette de bibliothèque 2.2 dans le répertoire Old. Pour les utiliser, copiez les fichiers Effects.dat et rtable.dat dans le répertoire racine de la disquette et le fichier function.txt dans le répertoire LIBRARY.

ECHELON<sup>®</sup>

#### Sur Echelon 1K

Pour créer ses propres effets par combinaison sur Echelon :

- 1** Sélectionnez vos appareils.
- 2** Sélectionnez l'effet désiré dans les bibliothèques d'effets.
- 3** Ajustez la vitesse, la taille et les décalages.
- 4** Appuyez sur **Record** puis sur une des touches de palette d'effets.



**Parfois, la console a du mal à resynchroniser tous les effets dans le programmeur (en particulier s'ils viennent de plusieurs mémoires). Pour les resynchroniser, appuyez deux fois sur Blind.**

### Valeur de Base

La plupart des effets fournis dans les bibliothèques sont relatifs. C'est à dire qu'ils attendent une valeur de base où s'appliquer.

Vous pouvez régler cette valeur comme si vous régliez simplement un paramètre. Vous pouvez également utiliser une palette : dans ce cas l'effet sera modifié en fonction lors de la modification de cette palette.

Cette valeur de base peut être donnée avant ou après l'activation des effets.

Utilisez l'option **Use Base** pour générer un effet à partir de votre valeur de base. Utilisez **Ignore Base** pour générer un effet sans valeur de base.

### Bibliothèques d'effets

Des effets complexes composés de plusieurs appareils sont stockés dans la bibliothèque d'effets. Vous pouvez utiliser ces effets ou en créer de nouveau et les ajouter à la bibliothèque. Les bibliothèques peuvent être combinées depuis d'autres spectacles. Ainsi vous pourrez créer votre propre bibliothèque personnalisée.

- 1** Créez un effet de toute pièce (*Wholehog II uniquement*) ou en combinant des effets existants.
- 2** Appuyez sur **Record** et masquez les paramètres indésirables.
- 3** Appuyez sur une palette d'effets.

Le nouvel effet et ses valeurs de base sont mémorisés. Un indicateur IFCB indique quels types de paramètres sont stockés.

Les effets sont différents des palettes. Ils n'ont pas de mise à jour automatique (Auto-update).



ECHELON<sup>®</sup>



# Sauver et Combiner des Shows

Vous serez amenés à sauvegarder vos programmes sur disquette. De plus, il vous faudra peut-être récupérer d'anciennes files sauvées pour d'autres spectacles. Et si vous travaillez à deux, il vous faudra sûrement récupérer les programmes sauvés sur la console de votre collègue.

Ce chapitre vous explique comment utiliser le lecteur de disquettes pour tout cela.

## Sauvegarde

Pour sauvegarder un spectacle :

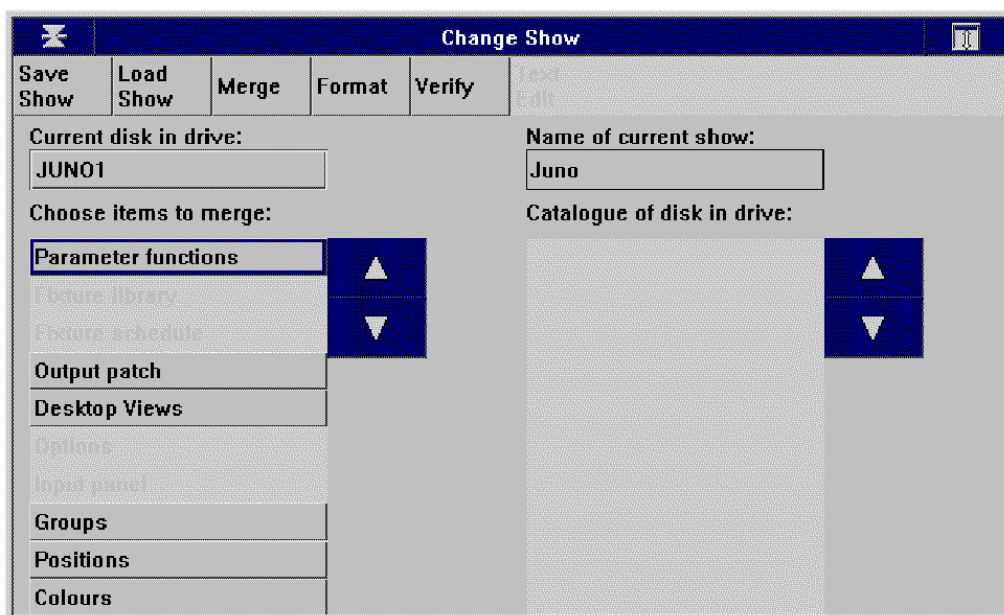


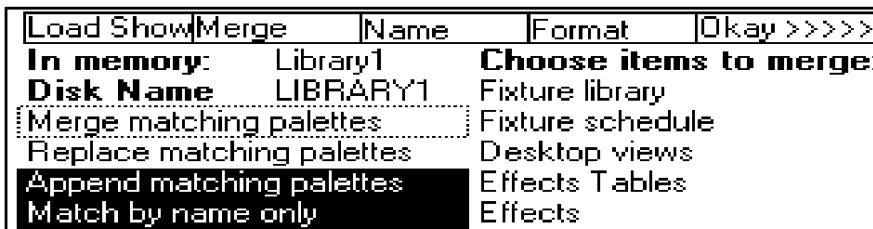
- 1 Appuyez sur **Setup**. La barre d'outils de configuration apparaît.
- 2 Insérez une disquette formatée IBM PC, 3.5 pouces, 1,44 Mo dans le lecteur sur le panneau arrière.
- 3 Appuyez sur **Save Show**. Une fenêtre s'ouvre et vous indique l'état de la sauvegarde et les éléments en transfert. Une fois terminé, le message **Save Finished Okay** s'affiche. Il vous faudra peut-être plusieurs disquettes. Une fenêtre d'alerte vous signalera lorsque vous devrez en changer.

## Fenêtre de modification des Shows (*Change Show Window*)

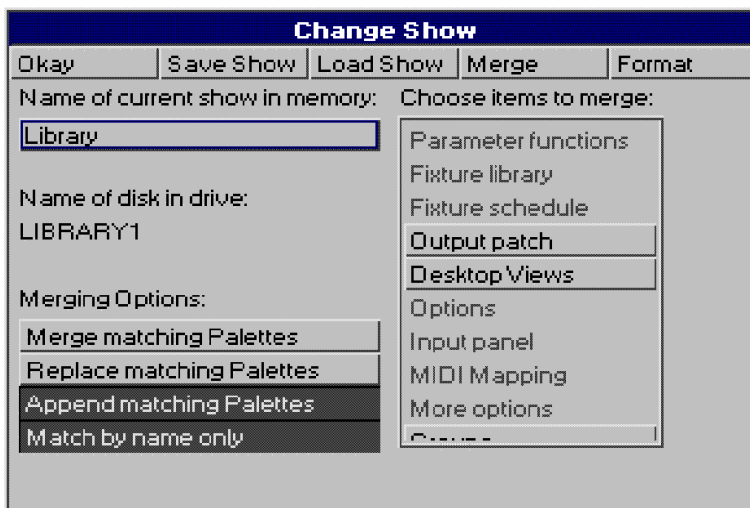
Quelques fonctions de gestion de disquettes sont exposées dans cette fenêtre, accessible depuis la barre d'outils du menu **Setup**.

A l'ouverture de cette fenêtre, la console essaie automatiquement de lire le répertoire d'une éventuelle disquette présente dans le lecteur. S'il n'y a pas de disquette, un message d'erreur apparaît, mais vous pouvez l'ignorer sans danger. Ouvrir ce menu sans disquette n'est pas gênant.





ECHELON<sup>®</sup>



Remarque : la commande **Save Show** est la même que dans la barre d'outils de **Setup**.

### Chargement d'un nouveau spectacle



**Avant de charger un nouveau spectacle, assurez-vous d'avoir sauvegardé l'ancien, pour éviter de perdre tous vos programmes.**

Pour charger un nouveau spectacle depuis le lecteur, insérez le premier disque de sauvegarde et appuyez sur **Load Show**. La console vous demande de confirmer l'effacement de la mémoire avant tout chargement. Une fois confirmé, une fenêtre s'ouvre pour vous indiquer l'état du chargement et les éléments en transfert. **Load Finished Okay** apparaît une fois que tout est terminé.

### Nommer un show

Pour ne pas mélanger vos disquettes et effacer accidentellement des données, nommez vos spectacles avant de les sauvegarder. *Les noms étendus de Windows 95 et Mac Os ne sont pas supportés.*

Pour nommer un spectacle, amenez le curseur sur **Name of current show** et entrez un nom.



ECHELON<sup>®</sup>



Pour nommer un spectacle, appuyez sur **Name** et entrez un nom.

La disquette sur laquelle vous sauvez le spectacle sera repérée avec ce nom et un nombre. Ce nombre correspond au numéro de la disquette dans la sauvegarde si celle-ci se fait sur plusieurs disques. Si vous devez changer un nom de disquette (pour un spectacle téléchargé depuis internet par exemple), utilisez le gestionnaire de fichier d'un PC équipé de Windows, ou la commande *label a:* du DOS ou bien un MAC.

### Formater une disquette

Pour formater une disquette, insérez une disquette dans le lecteur et appuyez sur **Format**.



**Reformatez régulièrement vos disquettes. Les secteurs défectueux sont ainsi détectés et vous éviterez de sérieuses pertes de données.**



### Verify

Pour être sûr que votre console enregistre bien les données sur disquette, cochez l'option **Verify**. Lorsque cette option est activée, la console vérifie la disquette pendant la sauvegarde. Sauvegarder avec l'option **Verify** prend deux fois plus de temps que d'habitude.

## Combinaison de spectacles

La fenêtre de changement de spectacle (**Change Show Window**) vous permet de combiner plusieurs éléments d'un ancien spectacle pour les incorporer à celui qui se trouve en mémoire.

Pour incorporer ces éléments :

- 1** Insérez la disquette contenant le spectacle dans lequel vous voulez récupérer des éléments.
- 2** Ouvrez la fenêtre de changement de show. Si vous effectuez cette opération avant d'avoir mis la disquette, la console sera incapable de vous montrer les éléments présents, et ne pourra donc pas les récupérer.
- 3** Choisissez les éléments à récupérer dans la liste (**Choose items to merge**). Appuyez sur **PIG** pendant la sélection pour en choisir plusieurs à la fois. Remarque : les palettes seront sélectionnées automatiquement si vous prenez un élément qui leur fait référence. Il est possible de les désélectionner en maintenant **PIG** enfoncée.
- 4** Appuyez sur **Merge**. Une fenêtre s'ouvre pour vous indiquer l'état du travail.



***Si vous récupérez une file de mémoire sans les palettes qui lui sont associées, vous devez être sûr que la file a été programmée en utilisant les palettes qui sont déjà en mémoire. Si la console ne trouve pas les palettes nécessaires, lors du chargement, tous les éléments qui lui sont associés seront ignorés.***

Il existe 4 options pour récupérer les palettes :

<b>Merge matching palettes</b>	Les informations des palettes de la disquette sont combinées à celles en mémoire. Les informations contenues sur le disque sont prioritaires.
<b>Replace matching palettes</b>	Les palettes contenues en mémoires sont complètement effacées et les informations présentes sur le disque prennent leur place.
<b>Append matching palettes</b>	Les palettes contenues sur la disquette sont placées à la fin de la liste des palettes. Rien n'est effacé.
<b>Match by name only</b>	Les palettes sont théoriquement comparées par leur nom. Si une palette du disque a le même nom qu'une palette en mémoire, elles sont combinées.  Cependant cette option ne marchera pas si vous avez en mémoire plusieurs palettes portant le même nom (deux palettes appelées 'rouge' par exemple). Si c'est le cas, vous pouvez essayer de désactiver cette option. La console combinera les palettes si elles ont le même nom ET si elles viennent du spectacle d'origine - un spectacle sauvegardé sur deux disquettes par exemple, lorsque les deux disques ont été chargés, édités et sauvegardés séparément, les deux étant à nouveau combinés.



***Ne désactivez pas 'Match by name only' si vous essayez de combiner des palettes provenant de deux spectacles différents.***

Si vous récupérez une file, mais que vous laissez les palettes qui lui sont associées, assurez-vous qu'il existe en mémoire les palettes équivalentes. S'il en manque une au moment de la récupération, la console ignorera toute programmation associée à cette palette.

### Comment récupérer un spectacle programmé sur deux consoles ?

Il existe deux méthodes :

- Séparez la programmation selon les appareils (une console pour les gradateurs et une console pour les cyberlights). Pour effectuer la réunion des deux, sauvegardez la programmation des cyberlights sur disquette, patchez sur la console des gradateurs les cyberlights nécessaires puis récupérez avec **Merge** les palettes, files et pages des programmes cyberlight sur la console des gradateurs.
- Séparez la programmation en files distinctes. Pour cela, chaque console doit démarrer avec le même patch et les mêmes palettes. La méthode la plus sûre est de programmer toutes les palettes sur une seule console, de les sauvegarder sur disquette et de les recharger sur la deuxième console. A partir de là, chacun fait sa programmation, sans ajouter de palettes. Une fois terminé, récupérez sur une des deux consoles les files de l'autre console, sans sélectionner les palettes. Dans le cas contraire, vous créeriez un double de chaque palette, une partie des files utilisant les originaux, l'autre partie utilisant les doubles.




---

## Charger un spectacle programmé avec la version 2

Les spectacles créés avec la version 2 peuvent être rechargés directement sous la version 3, mais le système 3D ne sera pas disponible.

Pour utiliser le système 3D, vous devez mettre à jour manuellement les bibliothèques. Cette manipulation reste tout de même réservée à des utilisateurs avancés. **Avant toute chose, faites une sauvegarde de sécurité du spectacle.**

### Première méthode

Le fichier de bibliothèque "\_lib.lib" se trouve dans le répertoire library de la disquette de show.

- 1 Copiez le nouveau fichier \_lib.lib (version 3) à la place de l'ancien.
- 2 Cherchez dans le fichier toutes les lignes contenant l'instruction  
movement = invert
- 3 Si cette commande se réfère à un paramètre de position (PAN, TILT...) sur un projecteur que vous utilisez, notez le type du projecteur et le paramètre. Si cette ligne concerne les couleurs et les faisceaux, effacez-la.

### Deuxième méthode

Pour éviter d'effacer l'ancien fichier si vous l'avez personnalisé, vous devez entrer toutes les informations supplémentaires à la main :

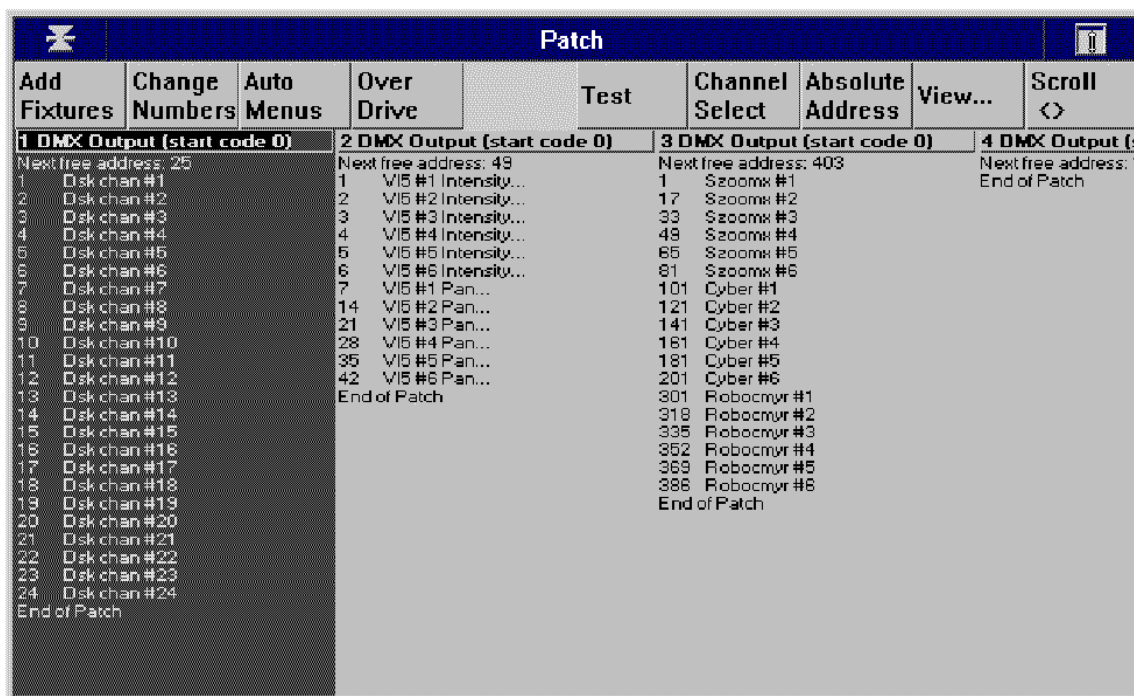
- 1 Dans chaque fichier (ancien \_lib.lib et nouveau \_lib.lib), recherchez les entrées des projecteurs que vous utilisez, par exemple :  
fixture = V16 m3
- 2 Trouvez ensuite les paramètres de Pan et Tilt :  
parameter = pan  
parameter = tilt
- 3 Comparez les informations dans l'ancienne et la nouvelle bibliothèque. Le nouveau fichier contient des lignes supplémentaires que vous devez recopier exactement au même endroit dans votre bibliothèque personnelle. Si vous ajoutez une commande d'inversion (movement = invert), notez le type de projecteur et le paramètre inversé. Exemple de nouvelles commandes :  
deflection = 365  
movement = invert  
offset = 0

### Chargement de la nouvelle bibliothèque

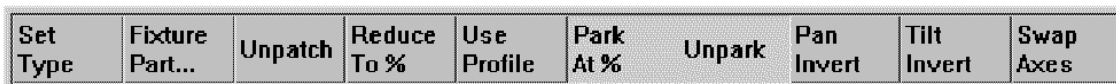
Une fois toutes les modifications effectuées, chargez le spectacle dans la console et ouvrez la fenêtre de patch. Pour chaque paramètre Pan ou Tilt notez à l'étape 3, vous devez ré-inverser manuellement le sens de manière à ce que toutes les valeurs stockées dans les palettes soient correctes. Sélectionnez les projecteurs à modifier et appuyez sur **Pan Invert** ou **Tilt Invert** selon les besoins.

# Fonctions de patch avancées

Ce chapitre couvre les fonctions de la fenêtre de patch. La plupart d'entre elles ne concernent que la Wholehog II.



Lors de l'ouverture de la fenêtre de patch, la barre d'outils change comme illustré ci-dessous :



## Affichages du patch

Outre l'affichage standard correspondant à l'adresse de base de chaque machine, deux autres modes d'affichage permettent de compléter les informations dispensées par le patch. Appuyez sur **View** pour faire apparaître les options **Fixtures**, **Outputs** et **Channels**. La fenêtre par défaut - **Output** - est illustrée ci-dessus.



Appuyez sur **Scroll** <> pour faire défiler les sorties non affichées.

Le mode **Fixtures** donne la liste de tous les appareils patchés avec leur adresse et leur alignement. Cette fenêtre est précieuse pour retrouver un appareil à patch multiple ou patché plusieurs fois.

Patch			
Add Fixtures	Change Numbers	Auto Menus	Over Drive
<b>Fixture:</b>	<b>Alignment:</b>		<b>Patching:</b>
V15 #1			Intensity [2] 1
			Pan [2] 7
V15 #2			Intensity [2] 2
			Pan [2] 14
V15 #3			Intensity [2] 3
			Pan [2] 21
V15 #4			Intensity [2] 4
			Pan [2] 28
V15 #5			Intensity [2] 5
			Pan [2] 35
V15 #6			Intensity [2] 8
			Pan [2] 42
Szoomx #1		Swap	[3] 1
Szoomx #2		Swap	[3] 17
Szoomx #3		Swap	[3] 33
Szoomx #4		Swap	[3] 48
Szoomx #5		Swap	[3] 85
Szoomx #6		Swap	[3] 81
Cyber #1	Pan		[3] 101
Cyber #2	Pan		[3] 121
Cyber #3	Pan		[3] 141
Cyber #4	Pan		[3] 161
Cyber #5	Pan		[3] 181
Cyber #6	Pan		[3] 201
Robocmyr #1		Tilt	[3] 301
Robocmyr #2		Tilt	[3] 318
Robocmyr #3		Tilt	[3] 335
Robocmyr #4		Tilt	[3] 352
Robocmyr #5		Tilt	[3] 369
Robocmyr #6		Tilt	[3] 386

Le mode **Channels** affiche l'adresse de tous les paramètres de tous les appareils patchés.

### Alignement des appareils

Il est parfois nécessaire d'accrocher un projecteur la tête en bas ou à l'horizontale. Pour permettre aux appareils de déplacer leur faisceau dans le même sens en même temps, utilisez les fonctions d'alignement:

- 1 Sélectionnez les projecteurs à modifier.
- 2 Utilisez une des fonctions **Pan Inv**, **Tilt Inv** ou **Swap Axes** pour corriger le sens de déplacement des faisceaux.
- 3 Recommencez autant de fois que nécessaire - vous pouvez combiner à volonté ces 3 fonctions.

Pan et Tilt Invert inversent le sens de défilement des paramètres de Pan et Tilt. Il est utile de l'employer pour les appareils se trouvant face à face ou accrochés à l'envers. Swap Axes échange les canaux de Pan et de Tilt - très utile pour les projecteurs accrochés à l'horizontale. Le mode d'affichage Channels et Fixtures indiquent clairement les modifications apportées aux alignements.



### Mode d'adressage absolu

Appuyez sur **Absolute Address** pour patcher les appareils sur les 4 sorties, du canal 1 au canal 2048 sans avoir à sélectionner auparavant un numéro de sortie. Pour patcher un appareil sur la sortie 2 à l'adresse 1, vous pouvez utiliser la syntaxe **@ 513** par exemple.

Dans ce mode, tous les affichages suivent la numérotation absolue.

### Numérotation des appareils

Il est également possible de personnaliser la numérotation des appareils au lieu d'utiliser les nombres affectés par défaut. En temps normal, les appareils sont numérotés en continuité à partir de 1. Par exemple, nous pourrions commencer la numérotation des VL5 à 25. Renuméroter tous les appareils à la suite les uns des autres indépendamment du type évite d'avoir à utiliser la fonction **Set Type**.

La numérotation personnalisée n'impose pas une continuité : les VL5 pourraient être numéroté de 25 à 30 puis 40, 44 et 48.

Pour utiliser la numérotation personnalisée :

- 1 Ouvrez la fenêtre de Patch.

- 2 Ajoutez des appareils comme d'habitude.
- 3 Appuyez sur **Change Numbers** pour ouvrir la fenêtre de numérotation.
- 4 Renumérotez vos appareils. Note : vous devez utiliser la touche / pour remplacer **Thru**. La console affiche toujours les appareils dans l'ordre croissant: ne vous inquiétez pas si les numéros que vous avez entrés disparaissent subitement. Ils ont été simplement remplacés sur une autre ligne.
- 5 Changez de type avec **Set Type** et continuez à numéroter vos machines.



**Une fois tous les appareils numérotés à votre guise, vous pouvez utiliser ces numéros pour patcher mais attention, les fonctions Set Type et Fixture Part seront toujours nécessaires pour patcher les différents éléments de projecteurs comme les VL5s.**



## Mode Gestion des Canaux DMX - Wholehog II uniquement

Le mode **Channel Select** est un mode d'opération particulier sur les canaux à patcher. Dans ce mode, les canaux DMX sont accessibles indépendamment et directement. Les numéros d'appareils utilisés avec **Set Type** et le reste de la numérotation habituelle ne sont plus utilisables. Pour patcher vos projecteurs, vous devez désactiver le mode **Channel Select** et revenir à la numérotation habituelle.



**Ne confondez pas canaux DMX (DMX Channel) et canaux gradateurs (Desk channel). Ce sont deux entités qui n'ont rien à voir.**

En mode Channel Select, les cases non utilisables s'affichent en blanc sur la barre d'outils.

Pour ouvrir le mode Channel Select :

- 1 Appuyez sur **Channel Select**
- 2 Sélectionnez les canaux DMX au clavier.

**Next** et **PIG + Next** facilitent la sélection des canaux DMX.

Utilisez **Clear** pour effacer la sélection.

Le mode d'affichage standard indique les canaux sélectionnés et indique également : **Profile**, **Proportionnal Patch**, **Park** et **Test Status** pour chaque canal. Nous allons développer ces propriétés dans les sections ci-dessous.

### Profiles / Courbes de gradation

**Profiles** permet d'affecter une courbe d'évolution à chaque canal DMX, comme les courbes de gradations présentes sur la majorité des blocs de gradateurs.

- 1 Sélectionnez les canaux DMX.
- 2 Appuyez sur **Use Profile**.
- 3 Sélectionnez une courbe.

Les courbes disponibles sont:

Courbe	Description
Linear	Courbe de gradation linéaire standard
IES square law	Courbe comportant une accélération dans la première partie de la gradation
Slow bottom	Gradation proportionnellement ralentie en début de courbe
Fast Bottom	Gradation proportionnellement accélérée en début de courbe
Fast Top	Gradation proportionnellement accélérée en fin de courbe
Non dimmable	Courbe On / Off
Preheat 5%	Courbe avec préchauffe de 5%, reste à 5% minimum pendant les premiers 5% de la courbe

Preheat 10% même chose mais à 10 %

Pour supprimer une courbe, sélectionnez les canaux concernés et appuyez sur **Use Default**.

### Proportionnal - Patch proportionnel

Les canaux DMX peuvent se voir attribuer une réduction de leur sortie en pourcentage.

- 1 Sélectionnez les canaux DMX.
- 2 Appuyez sur **Reduce to %**.
- 3 Utilisez le clavier pour entrer un pourcentage. **Full** n'a aucun effet.

Pour supprimer ce pourcentage,

- Dépatchez les canaux et repatchez-les

### Ou bien

- Appuyez sur **Reduce to %** et entrez 100

### Ou bien

- Sélectionnez la courbe (**Profile**) **Use Default**

### Park / unpark

Les canaux DMX peuvent être forcés à une valeur particulière :

- 1 Sélectionnez les canaux.
- 2 Appuyez sur **Park at %**.
- 3 Utilisez le clavier pour entrer un pourcentage. **Full** n'a aucun effet.

Pour supprimer le forçage des valeurs :

- 1 Sélectionnez les canaux.
- 2 Appuyez sur **Unpark**.

### Mode Test

Pour tester les canaux DMX, appuyez sur **Test** et faites une sélection de canaux. Les canaux sélectionnés sont forcés à 255. Vous pouvez changer cette sélection en utilisant **Next** par exemple pour tester d'autres canaux de sortie. Une fois terminé, appuyez à nouveau sur **Test** pour revenir au mode normal.



## Overdrive - Wholehog II uniquement

Pour les installations particulièrement importantes, le nombre de canaux gérés par la Hog 2 peut se révéler insuffisant. Il est possible de modifier une sortie pour que celle-ci émette deux fois plus de canaux qu'une sortie DMX standard. Pour cela, un protocole spécifique développé par Flying Pig est utilisé sur la sortie choisie. En utilisant un module Overdrive, deux sorties DMX peuvent être reconstituées sur le port modifiée.



**Cette extension n'est utilisable qu'avec un module Overdrive.**

Pour configurer une sortie en mode Overdrive :

- 1 Sélectionnez la sortie (sortie 2 par exemple).
- 2 Appuyez sur **Overdrive**.

Deux sortie (ici 2a et 2b) remplacent la sortie d'origine. Toutes les fonctions de patch habituelles sont utilisables sur ces deux nouvelles sorties.

Pour sortir du mode Overdrive, sélectionnez l'une des deux sorties et appuyez à nouveau sur **Overdrive**.

Vous pouvez utiliser jusqu'à 3 modules Overdrive simultanément. La sortie 1 ne peut pas être dédoublée.



**L'Overdrive n'augmente pas la mémoire ni la puissance de calcul du processeur. Ainsi, augmenter le nombre de canaux provoque une diminution importante des performances autant en mémoire disponible qu'en temps de réponse et d'affichage.**





---

## Mode Test DMX - Wholehog II uniquement

Cette fonction est disponible dans le programmeur. Elle est assimilée à un type de projecteur supplémentaire dans la fenêtre des groupes.

Pour entrer en mode Test DMX, appuyez sur **Group** pour afficher la liste des types disponibles et sélectionnez le dernier élément : **DMX Test**. La syntaxe habituelle de sélection et réglage des appareils s'applique directement aux canaux DMX. Par exemple : **1 > 10 @ Full** monte les 10 premiers canaux DMX à 100%. Il est également possible de leur appliquer les fonctions **Park** et **Unpark**.

Pour changer de sortie DMX, appuyez sur **Group** pour afficher les 4 sorties disponibles (1 à 4 ou plus si vous disposez d'un Overdrive). Vous pouvez également utiliser le mode d'adressage absolu de la fenêtre de patch pour faire référence à toutes vos sorties directement (**1 > 2048** par exemple)

Il est par contre nécessaire d'ouvrir la fenêtre de patch pour visualiser les commandes émises sur les sorties : ouvrez le menu **Patch** puis sélectionnez l'option **Channels** dans le menu **Views**.

Pour revenir au mode normal, appuyez à nouveau sur **Group** et sélectionnez le dernier élément de la liste : **Fixtures**.



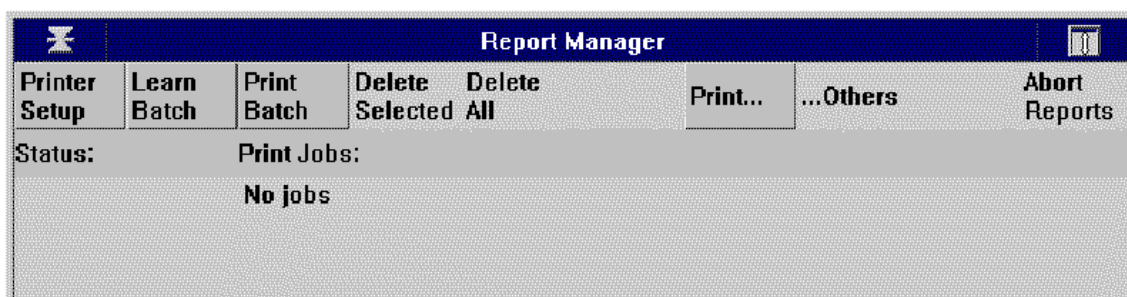
# Impression de rapports



## Ces fonctions ne concernent que la Wholehog II.

La console peut imprimer de nombreuses données présentes en mémoire. Ces données peuvent également être exportées sur un fichier.

Pour accéder au Gestionnaire de Rapports (**Reports Manager**), appuyez sur **Setup** puis **Reports**.



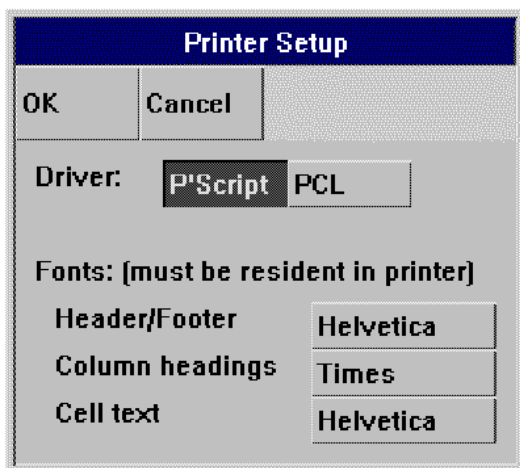
### Imprimantes connectables

La Wholehog II supporte toute imprimante utilisant les protocoles Postscript (niveau 2) ou PCL (niveau 5). L'imprimante doit également posséder des fontes proportionnelles que la console utilisera.

Connectez l'imprimante sur le port parallèle à l'arrière de la console.

### Imprimer un rapport

Une fois le gestionnaire de rapports ouvert, vous devez configurer la console en fonction de votre imprimante. Appuyez sur **Printer Setup** pour ouvrir la fenêtre ci-dessous :



Sélectionnez un pilote : PostScript ou PCL.

Choisissez les 3 polices nécessaires aux rapports. Vérifiez dans votre manuel d'utilisation de l'imprimante que ces fontes sont bien présentes. La plupart des imprimantes disposent d'un test automatique permettant de tester la présence des polices de caractères.



**La Wholehog II n'utilise que des polices présentes dans votre imprimante.**

Une fois terminé, appuyez sur OK

La console est prête à imprimer. Appuyez sur Print... et choisissez un des rapports disponibles. Deux méthodes sont possibles.

Pour tout ce qui concerne les mémoires, files et palettes, vous pouvez les sélectionner sur la ligne de commande, comme si vous deviez les éditer. Pour imprimer une file, par exemple :

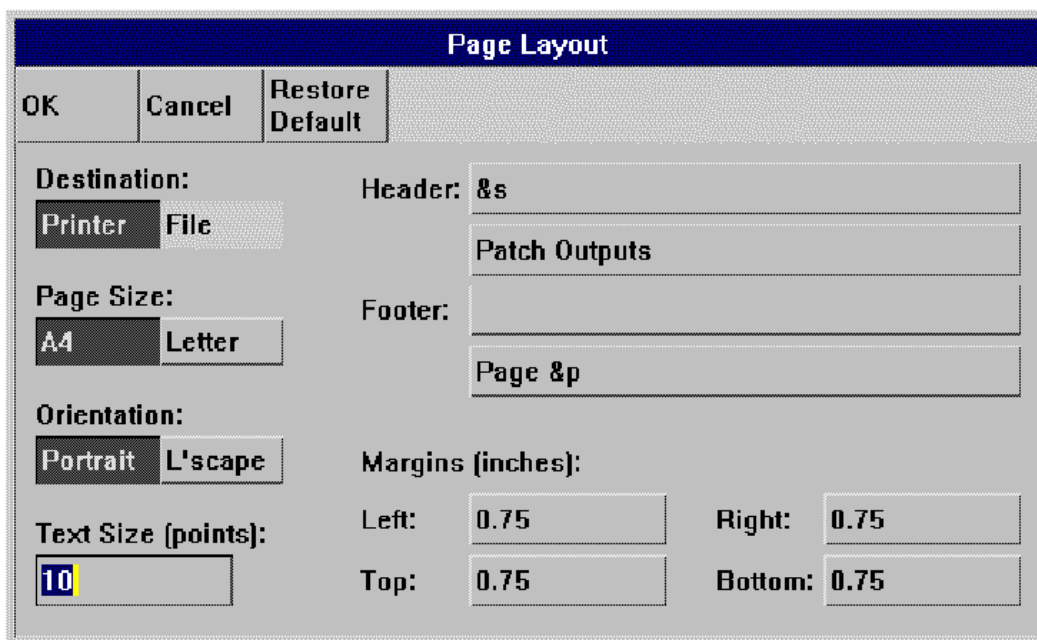
- 1** Appuyez sur **Print...**
- 2** **List** (pour afficher le répertoire des files).
- 3** Sélectionnez la file dans la fenêtre.
- 4** Appuyez sur **Enter**.

Certains objets ne sont pas disponibles sur la ligne de commande : appuyez sur **Print** puis sur **Others**. Une fenêtre s'ouvre dans laquelle vous pouvez sélectionner différents rapports - le patch par exemple.

Certains objets disposent d'options : dans ce cas une fenêtre supplémentaire s'ouvre pour vous proposer les différents rapports imprimables.

### Mise en page (*Layout window*)

Une fois les options choisies, une fenêtre de mise en page s'ouvre. Configurez la taille de la page, son orientation, les marges etc ... comme sur un ordinateur classique. Vous pouvez également ajouter une entête et un pied de page (*header* et *footer*).



Les 3 codes suivants permettent de paramètrer l'entête et le pied de page :

- &n** nom de l'objet imprimé.
- &s** nom du spectacle.
- &p** numéro de page.

Une fois la page configurée, appuyez sur **OK**. Vous pouvez aussi tout annuler en appuyant sur **Cancel**.

Le rapport en cours d'impression apparaît alors dans la fenêtre du gestionnaire d'impression. Vous pouvez annuler l'impression à tout moment en appuyant sur **Cancel Printing**.

### Format des rapports

Les rapports suivants sont disponibles :

<u>Rapport</u>	<u>Description</u>	<u>Appuyer sur Print... puis ...</u>
<b>Répertoire des files</b>	Liste de toutes les files de mémoires et les pages dans lesquelles elles sont utilisées	Appuyez sur <b>List</b> puis <b>Enter</b>
<b>File de mémoire</b>	Même information que la fenêtre de contenu des files	Choisissez une file dans le répertoire des files, appuyez sur <b>Enter</b> puis choisissez <b>Cuelist</b> dans les types de rapport.

<b>Contenu d'une mémoire</b>	Contenu de la mémoire avec toutes les valeurs groupées par type de paramètres (I, C, B, F)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Choisissez une file dans le répertoire, appuyez sur <b>Enter</b> puis sur <b>Cue Contents</b> dans les types de rapports <i>ou bien</i></li> <li>2. Choisissez une mémoire dans la fenêtre d'une file et appuyez sur <b>Enter</b></li> </ol>
<b>Répertoire des palettes</b>	Liste de toutes les palettes et le nombre de mémoires associées à chacune	Appuyez sur <b>Focus, Colour,</b> ou <b>Beam</b> puis sur <b>Enter</b>
<b>Résumé de l'utilisation des palettes</b>	Pour chaque palette, liste des appareils applicables	Choisissez les palettes dans un des répertoires, appuyez sur <b>Enter</b> puis sur <b>Summary</b>
<b>Détail d'utilisation des palettes</b>	Liste des appareils et des mémoires dans lesquels ils sont configurés avec la palette sélectionnée	Comme la précédente mais appuyez sur <b>Detail</b>
<b>Patch</b>	Liste de tous les appareils patchés avec leurs détails d'alignement et leurs adresses de patch	Appuyez sur <b>Others</b> puis sur <b>Patch Fixtures</b>
<b>Patch par sorties</b>	Liste de toutes les adresses associées aux appareils les utilisant	Appuyez sur <b>Others</b> puis sur <b>Patch Fixtures</b>

### Pré-configuration des impressions

Il est possible de pré-configurer les impressions de façon à, par exemple, imprimer d'une traite, une série d'informations à différents moments de la programmation sans avoir à tout reconfigurer élément par élément.

Pour créer un "**Batch**", appuyez sur **Learn Batch** dans la fenêtre des rapports. La vue en cours affiche alors la liste des travaux pris en compte dans le batch (elle sera probablement vide si vous utilisez cette option pour la première fois).

Pour mémoriser la liste des travaux, sélectionnez-les comme d'habitude en appuyant sur **Print...** et en suivant les instructions ci-dessus. Au lieu de s'imprimer, ces rapports s'affichent en résumé dans la fenêtre. Vous pouvez sélectionner ces travaux et en supprimer avec **Delete Selected** ou remettre à zéro la fenêtre avec **Delete All**.

Une fois le batch configuré, appuyez à nouveau sur **Learn Batch**.

Pour lancer l'impression, à tout moment lors de votre travail, appuyez sur **Print Batch**. Tous les travaux d'impression retenus sont émis sur la file d'impression. Ils sont maintenus dans la fenêtre de batch pour une prochaine impression.

### Problèmes courants

Si l'imprimante ne répond pas, vérifiez qu'elle a du papier, qu'elle est configurée correctement, allumée et que la LED On-Line est allumée. Une fois le problème détecté et résolu, appuyez sur **Abort Reports** et relancez l'impression.

Si l'impression est incorrecte, vérifiez que vous avez choisi le bon pilote (PostScript ou PCL) et votre imprimante le supporte complètement.

Si le texte imprimé est mal aligné, ou dans une police de caractères incorrecte, les polices choisies pour l'impression ne sont surement pas résidente dans les mémoires de votre imprimante. Vérifiez avec le manuel d'utilisation que vous utilisez des polices existant réellement dans votre imprimante.

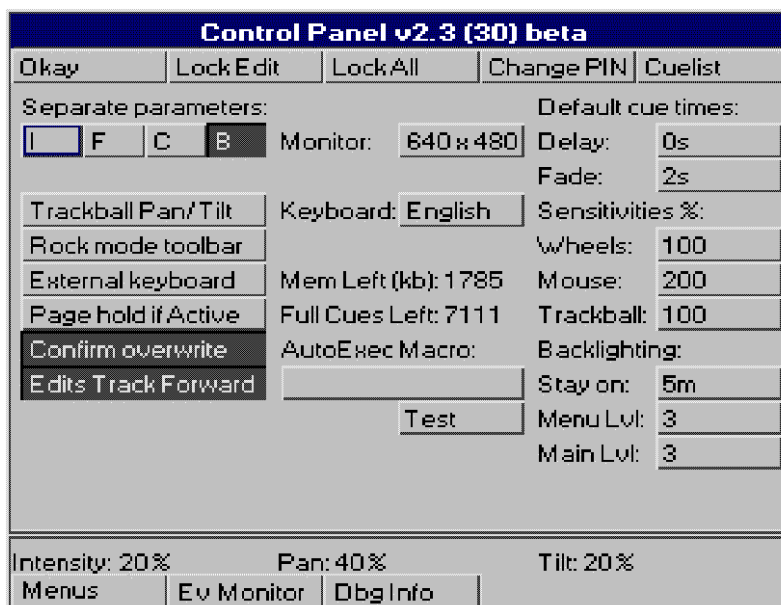
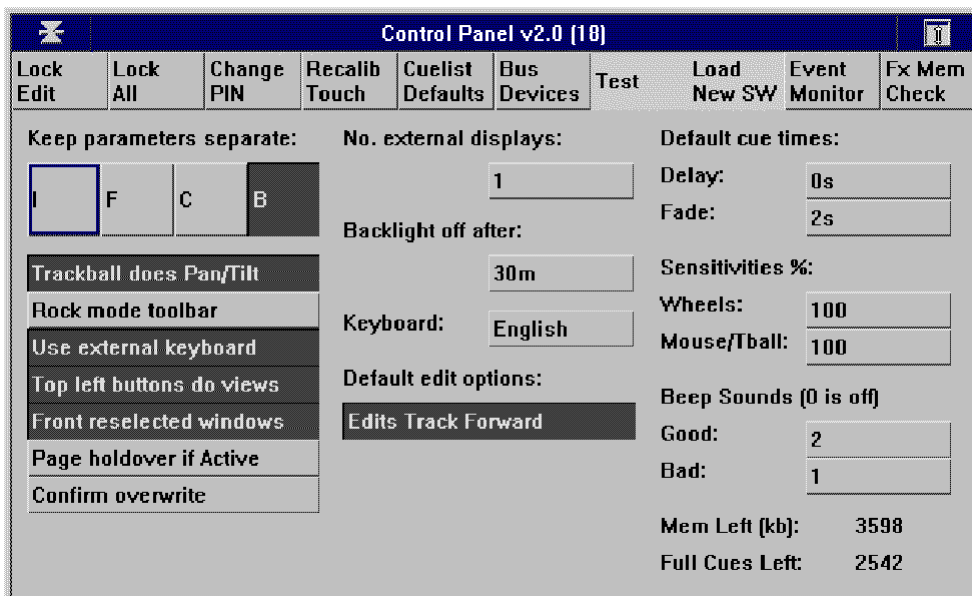
Si le message d'erreur "**The printer is not responding. Either Sort it or Abort it**" apparaît : vérifiez que l'imprimante est prête - qu'elle a du papier, qu'elle est connectée correctement, allumée et en ligne. Une fois le problème résolu, appuyez sur **Sort**.



# Personnalisation de la Console

La configuration de la console peut être personnalisée pour s'adapter à vos besoins, et dispose d'une panoplie complète d'accessoires pour faciliter votre programmation.

Cette personnalisation se fait dans le panneau de contrôle (**Control Panel**) :



Pour ouvrir le panneau de contrôle, appuyez sur **Setup** puis sur **Control Panel**.

## Réglages par défaut

### Keep parameters separate

La Wholehog II traite certains paramètres par groupes. Par exemple, il semble normal de mémoriser ensemble les positions des couteaux de la trichromie dans le même groupe. Cependant, vous serez parfois gênés d'avoir les paramètres de faisceaux (**Beam**) groupés. En effet vous ne pourriez pas avoir de chaser d'iris en même temps qu'un chaser de gobos. Par défaut, les paramètres de faisceaux sont mémorisés séparément et les autres sont groupés par catégorie.

### Confirm Overwrite

Utilisez cette option pour activer une fenêtre de confirmation lors de l'écrasement éventuel d'un objet existant. 3 options sont possibles : Remplacer (**Replace**), Insertion (**Insert**) ou Combinaison (**Merge**).

### Trackball does Pan/Tilt

Permet à une souris ou un trackball de prendre le contrôle du pan et du tilt des automatisés pour ne pas avoir à utiliser les roues codeuses. A ce moment là, la souris n'est plus utilisable sur les écrans.



ECHELON<sup>®</sup>

### Rock mode toolbar

Bascule entre le mode normal et le mode Rock des barres d'outils, c'est à dire que les cases +10% et -10% sont remplacées par **Odd** et **Even**.

### Default cue times

A moins que vous n'entrez de nouvelles valeurs lors de la programmation, toutes les mémoires utiliseront ces temporisations.

### Top left buttons do views

Les touches placées au-dessus de l'écran LCD de gauche peuvent déclencher les configurations de visualisation affichées au-dessous d'elles, ou bien activer les touches de menu de l'écran de droite.



### Front reselected windows

Quand cette case est sélectionnée, les fenêtres recouvertes reviennent au-dessus des autres lorsque leur touche de fonction est activée.

### Cuelist defaults

Appuyez sur cette case pour ouvrir la fenêtre des options par défaut des files de mémoires (**Cuelist Default Options Window**). Cette fenêtre est identique à la fenêtre d'options habituelle.

### Edits track forward

Passes la console en mode suiveur par défaut.

## Contrôle des périphériques et du matériel



### Recalibrage des écrans tactiles

En général, il n'est pas nécessaire de recalibrer les écrans à chaque démarrage de la console. S'il vous semble que les cases ne répondent pas correctement à vos actions, les manipulations ci-dessous devraient résoudre ce problème. Pour recalibrer les écrans :

- 1 Appuyez sur **Recalib Touch** dans le menu du panneau de contrôle (**Control Panel**).
- 2 Touchez le coin supérieur gauche puis le coin inférieur droit de chaque écran.
- 3 Appuyez sur **Enter**.

Si les écrans ne fonctionnent vraiment pas correctement, au point de ne pas pouvoir sélectionner une seule case, le calibrage peut se faire en allumant la console, la touche **Enter** étant enfoncée pendant la bannière de démarrage.





ECHELON<sup>®</sup>

### Réglage du contraste des écrans LCD

Pour régler le contraste des écrans, maintenez **Setup** enfoncée et ajustez la roue de droite pour l'écran de droite et celle du centre pour l'écran de gauche.



### Réglage du contraste des écrans LCD

Pour régler le contraste des écrans, maintenez **Setup** enfoncée et ajustez la roue de droite pour régler le contraste des écrans.

### Réglage du rétroéclairage des écrans LCD

Le rétroéclairage des écrans ne durera pas éternellement, et finira par être inutilisable au bout d'un certain temps. Si l'écran reste sombre et que le réglage du contraste n'y change rien, il est nécessaire de changer les lampes. Contactez votre revendeur pour cela.

Pour permettre au rétroéclairage de durer le plus longtemps possible, il est possible de l'inhiber lorsque la console reste sous tension sans être utilisée, à la manière d'un économiseur d'écran sur PC.

**Backlight off after** Entrez ici le temps après lequel le rétroéclairage doit se désactiver automatiquement. Si vous entrez 0, les écrans ne s'éteindront jamais. Pour spécifier une durée en minutes, appuyez sur **PIG** et ..

Pour réactiver le rétroéclairage, appuyez sur **PIG**.

Utilisez les cases **Main Lvl** et **Menu Lvl** pour régler le rétroéclairage des écrans LCD. Entrez un niveau compris entre 0 et 3 ou utilisez les roues codeuses.

Pour permettre au rétroéclairage de durer le plus longtemps possible, il est possible de l'inhiber lorsque la console reste sous tension sans être utilisée, à la manière d'un économiseur d'écran sur PC.

**Stay on** Entrez ici le temps après lequel le rétroéclairage doit se désactiver automatiquement. Si vous entrez 0, les écrans ne s'éteindront jamais. Pour spécifier une durée en minutes, appuyez sur **PIG** et ..

### Clavier externe

La console peut être reliée à un clavier IBM AT.

**Use external keyboard** Si vous branchez un clavier externe, utilisez cette case pour désactiver le clavier interne.

**Keyboard** Sélectionnez la langue de votre clavier, que vous utilisiez un clavier externe ou pas.

### Ecrans externes

**No. external displays** Entrez le nombre d'écrans connectés à la console. Si vous n'utilisez qu'un seul écran, vérifiez qu'il est branché sur le connecteur 1.

### Monitor

Utilisez cette liste déroulante pour régler la résolution des moniteurs externes

### Souris / Trackball

Vous pouvez utiliser une souris ou un trackball pour :

- Régler le pan et le tilt des appareils.
- Activer les menus et commandes sur Wholehog et Echelon.

**Mouse / Tball %** Entrez ici la précision de la souris ou du trackball. A 50%, la souris change les paramètres deux fois moins vite qu'en temps normal. A 200%, elle les modifie deux fois plus vite.

### Roues codeuses

Utilisez la case **Wheel%** pour régler la précision des roues codeuses. A 50%, elles changent les paramètres deux fois moins vite qu'en temps normal. A 200%, elles les modifient deux fois plus vite.



### Live Programmer

Cette fonction permet de restituer les changements de palettes en utilisant les temporisations du programmeur. Cette option est valable pour les paramètres qui normalement prennent directement leur valeur : palettes, positions, effacement, suppressions, intensité ...

### Cuelist

Pour modifier la configuration par défaut des files de mémoires, utilisez la case **Cuelist**:

- 1 Appuyez sur **Cuelist**.
- 2 Configurez la fenêtre comme une fenêtre d'option standard avec le curseur et la touche **Enter**. Ces options seront appliquées d'office à toute nouvelle file créée.
- 3 Appuyez sur **Okay**.



*Ces options ne seront appliquées qu'aux files créées après modification de cette fenêtre.*



ECHELON<sup>®</sup>

### Macro de démarrage

La case **Autoexec Macro** vous permet de spécifier une macro exécutée au démarrage de la console. Elle doit être rédigée avec la même syntaxe que les macros incluses dans les commentaires de mémoires mais ne doit pas commencer par '>'.

Utilisez la case **Test** pour tester cette macro sans avoir à réinitialiser la console.

### Gestion de la mémoire

La console indique sur ce panneau de contrôle la quantité de mémoire physique disponible dans la section **Mem Left**. Cette quantité est exprimée en Kilo Octets.

La section **Full Cues Left** donne une estimation du nombre de mémoires que l'on peut encore enregistrer avec la quantité de RAM indiquée au-dessus. Il s'agit de mémoires symboliques contenant tous les canaux programmés, ce qui est bien supérieur en taille à une mémoire normale. Ce nombre est donc toujours sous-estimé volontairement.

Avant toute opération, la console vérifie la quantité de mémoire disponible. Si la quantité se révèle limite, un message d'alerte apparaît précisant "**Not Enough Memory**". Dans certains cas, il se peut que la quantité de mémoire ne soit même pas suffisante pour sauvegarder le spectacle - il vous faudra donc supprimer des éléments pour pouvoir sauvegarder. Dans d'autres cas, la restitution peut être désactivée. Dans ce cas également, effacez des éléments inutiles pour réactiver la restitution.

Pour éviter ce genre de situations problématiques, contrôlez les deux valeurs citées ci-dessus régulièrement.

### Debogage

Il existe une fonction très utile pour détecter les pannes matérielles. Il s'agit d'un moniteur affichant toutes les actions sur les touches et les faders. C'est en particulier très efficace pour déterminer si vos faders sont bien ajustés. Ce moniteur affiche aussi tous les événements MIDI et les commandes reçues sur le port d'entrée DMX.

Pour activer ce moniteur, appuyez sur **Evnt Monitor**. Pour fermer la fenêtre moniteur, appuyez sur **PIG** et **Enter**.

### Verrouillage de la console

Il existe deux méthodes pour verrouiller la console : **Lock Edit**, qui verrouille juste l'édition et la programmation, et **Lock All** qui verrouille tout.

Pour verrouiller la console :

- 1 Appuyez sur **Lock Edit** ou sur **Lock All**.
- 2 Une fenêtre apparaît et vous demande votre code personnel (**PIN, Personal Identification Number**).
- 3 Appuyez sur **Enter** pour verrouiller.

Avec **Lock Edit**, cette touche s'assombrit pour indiquer que le verrouillage est actif. Pour la déverrouiller, réappuyez dessus et entrez votre code.

Avec **Lock All**, une fenêtre apparaît et indique que la console est verrouillée. Une zone de saisie attend votre code pour déverrouiller.

Une fois que la console est verrouillée, il n'y a aucun moyen de revenir sur le spectacle si on ne connaît pas le code. Si vous êtes bloqué, essayez de réinitialiser la console et de recharger votre dernière sauvegarde.



***Si vous utilisez le verrouillage, soyez sûr de vous souvenir du code. Il n'existe aucun autre moyen pour accéder à vos programmes autrement.***



***Sur Wholehog II, le code PIN par défaut est 84. Pour le modifier, utilisez la fonction Change PIN.***

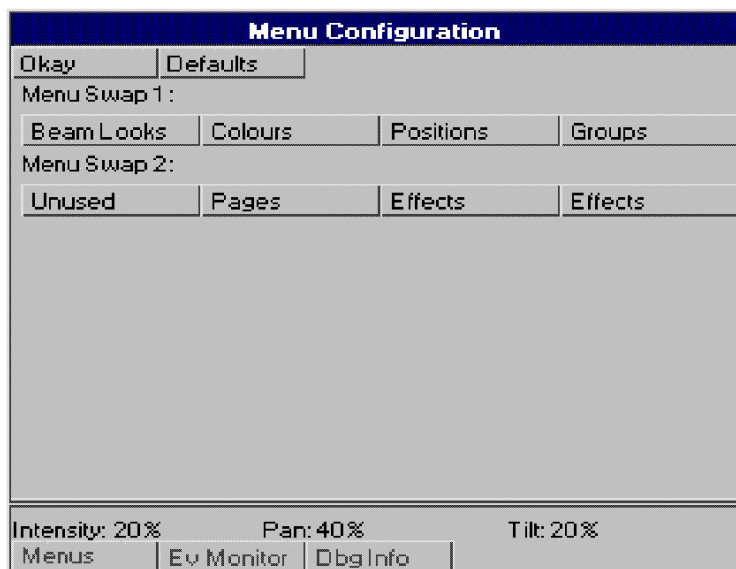


***Sur les consoles Jands, le code PIN par défaut est 54. Pour le modifier, utilisez la fonction Change PIN.***

ECHELON<sup>®</sup>

## Menus - Echelon 1K uniquement

Les menus de palettes de l'Echelon sont configurables à volonté pour permettre à différents utilisateurs de disposer toujours de la même apparence de la console .



Pour modifier ces réglages par défaut :

- 1 Appuyez sur **Menu** dans le panneau de configuration.
- 2 Utilisez les touches du curseur et la touche **Set** pour sélectionner les menus à modifier.
- 3 Utilisez les touches fléchées et la touche **Enter** pour sélectionner le type de palettes à afficher.
- 4 Recommencez à l'étape 2 pour les autres menus.
- 5 Appuyez sur **Okay** une fois terminé.

Pour retrouver la configuration par défaut, appuyez sur **Default**.

## Mise à jour du logiciel

Dans les futures versions, la mise à jour se fera dans le panneau de contrôle. Pour l'instant, il faut utiliser une autre méthode.

La méthode la plus rapide pour récupérer la mise à jour votre console est de vous connecter sur Internet au serveur World Wide Web de Flying Pig, en utilisant l'URL <http://www.flyingpig.com>. Choisissez la page correspondant à votre console puis l'option Download New Software. Pour faire de même via FTP, utilisez l'adresse [ftp.flyingpig.com](ftp://www.flyingpig.com), et descendez sous le répertoire /pub/nils. Transférez les nouveaux fichiers sur une disquette (après les avoir décompactés si vous prenez les versions compressées).

Les logiciels sont également disponibles sur le serveur de Jands pour les Jands Hog et l'Echelon. Connectez-vous pour cela au serveur : <http://www.jands.com.au> et téléchargez le logiciel correspondant à votre console.

Le chargement des mises à jour est enfantin :



- 1 Insérez la nouvelle disquette dans le lecteur.
- 2 Appuyez sur la touche **Reset** bleue à l'arrière de la console en maintenant la touche **Enter** enfoncée.
- 3 Quand le menu apparaît, choisissez l'option 3, **Load New Software**.



- 1 Insérez la nouvelle disquette dans le lecteur.
- 2 Eteignez la console puis rallumez-la en maintenant la touche **Enter** enfoncée.
- 3 Quand le menu apparaît, choisissez l'option 1, **Software Reload**.



- 1 Insérez la nouvelle disquette dans le lecteur.
- 2 Eteignez la console puis rallumez-la en maintenant la touche **Enter** enfoncée.
- 3 Quand le menu apparaît, choisissez l'option 2, **Reload SW**.



**Faites très attention aux mises à jour. En général, si votre spectacle fonctionne et que vous n'avez pas besoin d'une nouvelle version du logiciel, laissez la console comme elle est ! Vous ne pouvez pas savoir si un nouveau bug ne s'est pas introduit quelque part.**

## Options de personnalisation

Un fichier texte contrôlant des options spécifiques est sauvegardé sur les disquettes avec le spectacle. Il s'agit du fichier "\setup\moreopts.txt". Les options qu'il contient sont :

<b>version = 28</b>	Version du fichier - NE CHANGEZ JAMAIS CETTE VALEUR !
<b>MIDI_step_back = 0</b>	1 pour activer l'émission des codes MIDI programmés en commentaires lorsque l'utilisateur remonte dans une file de mémoire. (Valeur par défaut : 0).
<b>ignore_same_page = 0</b>	1 pour éviter que la console recharge la page en cours si vous activez la page sur laquelle vous vous trouvez. (Valeur par défaut : 0).
<b>release_needs_choose = 0</b>	1 verrouille l'utilisation de Release avec les touches Choose (Select) et PIG uniquement. 0 permet une utilisation standard, seule ou en combinaison. (Valeur par défaut : 0).
<b>delay_before_repeat = 20</b>	Valeur en centième de secondes - durée minimum pendant laquelle il faut maintenir une touche pour déclencher l'auto-répétition. (Valeur par défaut : 20).
<b>repeat_interval = 5</b>	Valeur en centièmes de seconde. Intervalle entre deux caractères dans le mode auto-répétition. (Valeur par défaut : 5).
<b>postpone_htp_assert = 0</b>	Cette option permet de modifier la priorité d'un master HTP sur un master LTP lors d'un changement de page : le master de la nouvelle page s'impose si <ul style="list-style-type: none"> <li>• le master qu'il remplace était également un master HTP.</li> </ul>

- le fader est ramené à 0 puis remonté vers une nouvelle valeur.
- le pupitreur appuie sur **Go**.



## Extension WING - Wholehog II uniquement

L'extension WING permet d'utiliser 16 masters de restitution complets supplémentaires et 18 masters sans faders qui s'utilisent comme des masters standards mais sans contrôle d'intensité.

Pour utiliser cette extension, connectez-la au port Wing avec un câble DMX standard.

A l'allumage de l'extension, ses écrans indiquent : **Searching for console**. Une fois la console détectée, les écrans LCD reviennent à l'affichage habituel des masters.

Il n'est pas dangereux de déconnecter l'extension pendant la restitution. La console notifie qu'il manque l'extension et affiche une boîte de dialogue : si vous avez l'intention de reconnecter l'extension, appuyez sur **Ignore**, ou bien sur **Release** pour éliminer les masters du Wing de la sortie.

Si vous abandonnez la connexion, appuyez sur **Scrub**.

### Panneau de contrôle

Utilisez la case **Bus Device** pour accéder aux configurations du Wing :

La case **Contrast** (avec le clavier ou les roues codeuses) permet de régler le contraste des écrans (valeurs de 0 à 7).

Utilisez la case **Remove Wing** pour déconnecter l'extension si vous n'avez pas appuyé sur **scrub** lors de la rupture de connexion.

L'extension utilise les mêmes temporisations par défaut que la console.

### Numérotation

Les masters de l'extension sont numérotés de 9 à 42. Utilisez ces numéros pour accéder aux masters dans la programmation ou la rédaction des macros et des lignes de commande.

### Utilisation avec une console de sauvegarde MIDI

Les touches et faders de l'extension WING peuvent être émis en MIDI sur une console de sauvegarde. Voyez pour cela la section MIDI pour une description plus complète.

Les options MIDI étant configurées avant la connexion de l'extension, il n'est pas nécessaire de disposer d'une extension pour la console de sauvegarde. Elle se comportera comme si elle était connectée à une extension.



***L'option DMX Masters n'est pas disponible lorsque l'extension est connectée.***



## Télécommande Rigger's Remote - Wholehog II uniquement

La télécommande se connecte directement au connecteur d'extension situé sur le panneau arrière. Etant donné qu'elle est alimentée par ce connecteur, le câble de liaison doit être complètement câblé comme suit :

Broche 1. Blindage

Broche 2. Data -

Broche 3. Data +

Broche 4. Masse d'alimentation

Broche 5. Alimentation 24 VDC @ 375/205 mA avec ou sans la lampe LittleLite.



***La broche 5 du connecteur alimente la télécommande. AUCUN AUTRE périphérique ne doit être branché sur cette sortie. Ceci pourrait gravement endommager vos équipements.***

Un simple câble à double paires torsadées blindées suffisent : 1 paire blindées pour les données et une paire pour l'alimentation. La longueur maximum du câble est de 1 Km.

Lorsque la télécommande est utilisée avec l'extension WING, c'est l'extension qui fournit l'alimentation. Dans ce cas, l'alimentation 24 VDC est protégée par un fusible instantané 1 A.

L'extension dispose de sa propre alimentation, et un simple câble DMX suffit pour la relier à la console même si la télécommande est utilisée.

Lorsque seul l'extension est utilisée, il est conseillé de placer un bouchon de terminaison dans le connecteur Extension Out du WING. La télécommande dispose de son propre bouchon intégré et ne nécessite pas de terminaison.

La télécommande est fournie avec une lampe Littlelite faible puissance spécifique. Les Littlelite standard haute puissance ne conviennent pas : leur trop forte consommation pourrait endommager le système.

La télécommande **ne permet pas** à deux pupitreurs de travailler simultanément puisqu'elle intervient également sur la ligne de commande. Cependant, il est possible de choisir quels paramètres seront contrôlés par les roues codeuses de la console et par le trackball de la télécommande.

Les éléments de menu sont accessibles par les 4 touches situées au dessus de l'écran pour la ligne supérieure et avec les touches **Group**, **Focus**, **Colour** et **Beam** pour la deuxième ligne.

Le menu principal possède 4 fonctions : **+10**, **-10**, **Full** et **Undo** ainsi que **Flip**, **Knockout**, **Park** et **Unpark** lorsque **Pig** est maintenue enfoncée.

Les menus Type et Wheels utilisent les lignes de l'écran. Par exemple, appuyez sur **Beam** pour obtenir une liste paramètres de faisceau, utilisez une des 8 touches pour le sélectionner et transférer sont contrôle sur le Trackball. Dans l'exemple ci-dessous, un appui sur **Group** sélectionnera l'Iris.

La télécommande dispose de deux touches non présentes sur la console :

**Fan** : cette touche permet d'enclencher le mode Fan obtenu sur la console en maintenant Set enfoncée. Appuyez une fois pour activer le mode; un deuxième appui désactive le mode.

**Ortho** : Mode orthogonal : limite le trackball à des mouvement le long d'un seul axe - ajuster le Pan sans dérégler le Tilt par exemple.

La touche Update ne fonctionne que si un objet a été appelé avec la touche Load.

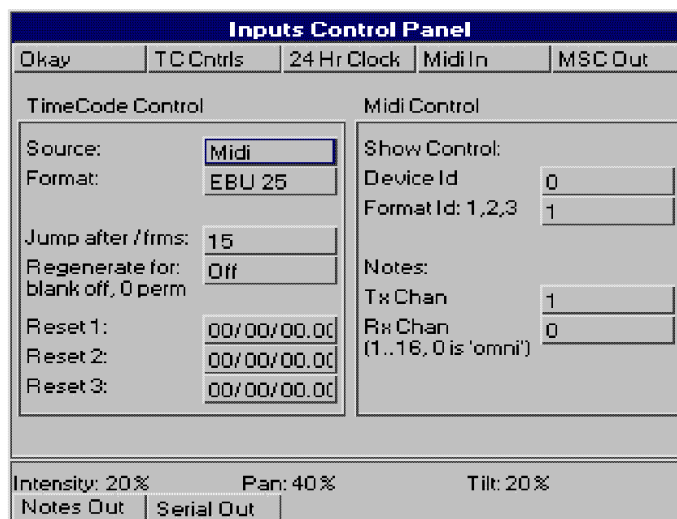
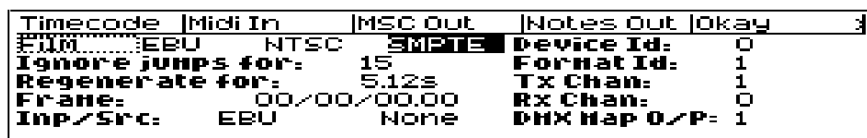
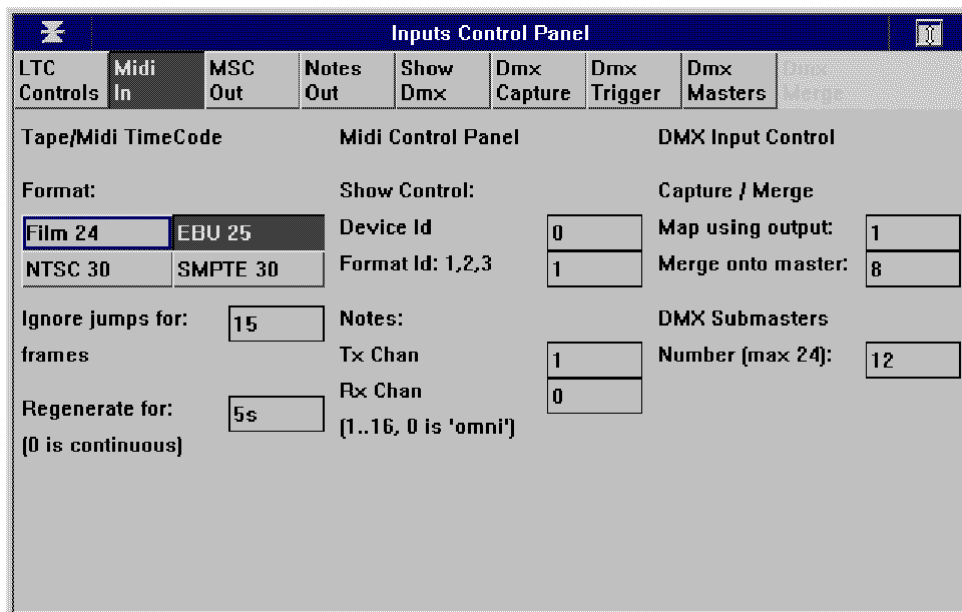
Le reste de la télécommande est strictement identique à la console :

- **Record**, **Load**, et **Update** permettent d'intervenir sur les palettes et les mémoires avec la syntaxe habituelle.
- Appuyez sur **Group** et **DMX** pour passer en mode Test DMX. Appuyez sur **Group** et **Fixt** pour revenir en mode Live.

# Gestion des Entrées

Ce chapitre développe l'utilisation des ports MIDI, Timecode et DMX. Ces options sont accessibles dans le panneau des entrées (**Input Panel**).

Pour ouvrir cette fenêtre, appuyez sur **Setup** puis sur **Input Panel**.



## Codes temporels (Timecode)

La Hog 2 peut recevoir toutes les formes de codes temporels linéaires (LTC), aussi bien qu'un code temporel MIDI. Elle possède également un module de correction d'erreurs programmable. La console peut simuler les codes temporels pour vous permettre de programmer quand la source n'est pas prête.

Les consoles Jands Hog et Echelon peuvent recevoir des codes temporels MIDI. Elles possèdent également un module de correction d'erreurs programmable. La console peut simuler les codes temporels pour vous permettre de programmer quand la source n'est pas prête.

**Préparation de la console pour la lecture des codes temporels**

Avant d'envoyer les codes, la console doit être configurée pour les accepter :



- 1 Appuyez sur **Setup**.
- 2 Appuyez sur **Input Panel** pour ouvrir le panneau des entrées.
- 3 Appuyez sur **LTC Controls** pour ouvrir la barre d'outils de contrôle.
- 4 Si la source du code est une bande, connecter le lecteur sur l'entrée Timecode. Si la source est un périphérique MIDI, connectez sa ligne MIDI sur le port d'entrée MIDI.
- 5 Appuyez sur **LTC In** pour enclencher ou désactiver la lecture des codes.

LTC in	Regen	Simulate	Reset	00/00/00.00	00/00/02.09	Sim	Smpte 30
--------	-------	----------	-------	-------------	-------------	-----	----------

- 1 Appuyez sur **Setup**.
- 2 Appuyez sur **Input** pour ouvrir le panneau des entrées.
- 3 Appuyez sur **Source:** et choisissez Midi ou Simulate.
- 4 Dans la section **Format:** choisissez le type de timecode émis sur l'entrée de la console.
- 5 Appuyez sur **Tcode On** pour activer la lecture ou la simulation. Appuyez à nouveau sur **Tcode On** pour désactiver l'entrée.

ECHELON<sup>®</sup>

Lorsque le code est lu correctement, le nombre de trames (**frames**) affiché change régulièrement. Les deux afficheurs de la barre d'options indiquent la source (**Tape, Midi, Sim, Err** ou **None**) et le format détecté. Le nombre de trames sur la gauche est la valeur brute, avant correction d'erreur.

**Correction des codes temporels**

L'appui sur **Regenerate** enclenche la génération automatique en cas de pertes de signal. Cette option reste activée pendant toute la durée choisie dans la case **Regenerate for:**. Si vous entrez 0, la génération sera continue.

Les sources de mauvaise qualité ont des pertes de trames qui ressemblent à des sauts pour la console. Augmentez la valeur de la case **Ignore Jumps for:** pour réduire la sensibilité de la console à ces pertes de trames.

**Simulation de timecode**

- 1 Entrez une trame de départ dans la rubrique **LTC Controls**.
- 2 Choisissez un format parmi les 4 disponibles.
- 3 Appuyez sur **Simulate** pour lancer l'horloge.
- 4 Utilisez la case **Reset** si nécessaire pour ramener le compteur à 00/00/00.00.

- 1 Entrez une trame de départ dans la case **Frame**.
- 2 Choisissez un des 4 formats disponibles.
- 3 Choisissez Simulate comme source de timecode.
- 4 Appuyez sur **Tcode On** pour lancer l'horloge.
- 5 Utilisez la case **Tc Reset** pour ramener l'horloge à 00/00/00.00.

**Rembobinage - Rewinding**

Il n'y a rien à faire lors du rebobinage de la bande ou de la source. L'horloge se repositionne automatiquement dès la reprise de la lecture et les masters récupèrent leur position dans les files de mémoires.

Lors de la simulation, il est possible d'utiliser les 3 index **Reset 1, Reset 2** et **Reset 3** de la fenêtre **LTC Controls** pour ramener le compteur à 3 valeurs que l'utilisateur peut préprogrammer.

ECHELON<sup>®</sup>



### Programmation des index timecode dans les files de mémoires

Les index s'insèrent dans les structures de temporisation des files de mémoires habituelles (*Wait*), ce qui rend très facile la synchronisation des mémoires avec les entrées. N'importe quelle file affectée à un master peut recevoir un code temporel.

Pour configurer une file à l'utilisation des codes temporels, créez la file normalement, mais utilisez des numéros de trames à la place des temps d'attente.

- 1** Choisissez une case dans la colonne **Wait** :
- 2** Appuyez sur **Set**.
- 3** Entrez un numéro de trame sous la forme **hh/mm/ss.tt**; par exemple : **1/0/10.02** ou **0/0.5**. Il vous faut utiliser au moins le dernier slash (/) pour spécifier à la console que c'est une trame timecode.
- 4** Appuyez sur **Enter**. La console active automatiquement la fonction **Auto Blank Cue** lors de l'utilisation de codes temporels, pour éviter qu'une file ne stagne sur la dernière mémoire.

Il n'est pas nécessaire d'utiliser des trames pour toutes les mémoires. Il est possible de les mélanger avec des temps d'attente normaux ainsi que des **Halt** ou des **Follow**. Il est conseillé d'éviter de synchroniser chaque mémoire sur les trames. Par exemple, synchronisez la première mémoire sur une trame, et les autres avec des temps d'attente relatifs à la première.

Les boucles peuvent être déclenchées et terminées par des trames, mais **n'utilisez jamais une synchronisation sur trame pour les mémoires internes à une boucle**.

Plutôt que d'entrer les trames à la main, il est possible d'utiliser la fonction **Learn Timing** pour entrer automatiquement les valeurs, en les ajustant à la main ensuite : activez la fonction Learn Timing. Appuyez sur **Go** à chaque événement devant déclencher une mémoire. La console inscrit automatiquement les valeurs dans les cases réglées sur **Halt**.

### Restitution synchronisée sur code temporel

Pour effectuer cette synchronisation :

- 1** Appuyez sur **Read LTC** ou **Timecode On**.
- 2** Lancez la bande ou appuyez sur **Simulate**.
- 3** Appuyez sur **Go** sur les masters à synchroniser. Ceci est nécessaire puisque l'opérateur a toujours la main.

Les mémoires sont maintenant déclenchées par le code temporel.

### Trames horaires

Vous pouvez utiliser des trames dont le déclenchement a lieu toutes les heures. Pour cela :

- 1** Choisissez la ou les mémoires à indexer.
- 2** Appuyez sur **Set**.
- 3** Entrez un index timecode dont les heures sont remplacées par un point : **"/12.30.20"** ou **"/2.3"**

Ces index sont affichés sous la forme **"/12/30.20"**.



**Ne combinez jamais trames normales et trames "sans heure", ce qui empêcherait les trames "sans heure" de fonctionner normalement.**

---

## Notes MIDI

Votre console peut recevoir et émettre des notes MIDI.

### Déclencher la console avec un équipement MIDI

Sélectionnez l'option **Midi In** dans le panneau des entrées et assurez-vous que la console et l'appareil pilote utilisent le même canal avec la section **Notes : Rx Chan** (0 dans cette case passe la console en mode Omni : elle répondra à tous les canaux).

### Déclencher un équipement MIDI avec la console

Sélectionnez **Notes Out** dans le panneau de gestion des entrées et configurez le canal sur lequel la console doit émettre avec la case **Notes : Tx Chan**

### Configuration d'une console comme console de sauvegarde redondante

Ne mettez en Maître-Esclave que deux consoles utilisant un même spectacle. Ainsi, toutes les commandes sur la console Maître pourront être effectuées par la console esclave.

- 1** Réinitialisez les deux consoles et chargez le même spectacle sur les deux. N'ouvrez aucune fenêtre pour l'instant.
- 2** Ouvrez le panneau de gestion des entrées et configurez un canal Midi en émission et réception.
- 3** Sélectionnez **Notes Out** sur le panneau de la console Maître.
- 4** Sélectionnez **Midi In** sur la console esclave. Elle reproduit alors exactement la console Maître.

### Modifier les Notes MIDI émises

Si le périphérique MIDI utilisé avec votre console n'utilise pas le même patch MIDI que celui livré en standard par Flying Pig, vous pouvez le modifier pour faire concorder les codes avec les actions telles que l'appui sur les touches et l'utilisation des faders et des roues codeuses.

Par défaut, toutes les actions de la console sont simulées avec des notes et des contrôleurs MIDI. Ce patch est stocké dans le fichier "setup\midimap.txt" sur les disquettes où sont sauvegardés les spectacles.

Vous pouvez l'éditer sur PC. Le fichier par défaut contient les informations suivantes :

```
version = 28
; NB: MIDI Note & Controller numbers range from 1 to 128
group_menu = note:1
position_menu = note:2
colour_menu = note:3
beam_menu = note:4
macro_menu = note:5
page_menu = note:6
choose = note:7
go = note:8
halt = note:9
flash = note:10
fader = note:11
rh_tool = note:12
lh_tool = note:13
keypad = note:14
wheel = note:15
touchpanel = note:16
others = note:17
coord_x = controller:1
coord_y = controller:2
fader_val = controller:65
wheel_val = controller:66
```

Exemple : "go = note:8" : Ceci signifie que toutes les touches **Go** sont transmises par la note #8.

La vélocité de la note indique le numéro du fader activé. Si le **Go** numéro 3 est utilisé, un signal Note On pour la note #8 avec la vélocité 3 est transmis. Lorsque la touche est relâchée, un signal Note Off pour la note #8 avec la vélocité 3 est transmis.

Pour émettre l'appui sur une touche **Go** particulière uniquement sur un code de note, sans utiliser la vélocité pour différencier les touches, utilisez la syntaxe "go:3=note:50". Ici l'appui sur le **Go** numéro 3 provoque un Note On de la note 50, vélocité 63. Le relâchement de la touche provoque un Note Off, vélocité 0 pour la note 50. Les autres touches **Go** utiliseront le patch MIDI standard. N.B. : 63 est la vélocité par défaut pour les affectations spécifiques. Si un événement est patché plusieurs fois, la console émet une alerte.

### Format du fichier de patch MIDI

La console utilise les codes ci-dessous pour reproduire les événements :

Whole Hog II	Echelon	Jands Hog	Code
Touches Choose	Touches Choose	Touches Select	choose
Touches Go	Touches Go	Touches Go	go
Touches Halt	Touches Halt	Touches Pause	halt
Touches de Flash	Touches de Flash	Touches de Flash	flash
Faders	Faders	Faders	fader (précédés de la valeur envoyée par fader_val)
Case barre outils au dessus du LCD de droite	Case barre outils	Case barre outils	rh_tool
Clavier	Clavier	Clavier	keypad
Roues codeuses	Clavier	Clavier	wheel (précédé par la valeur émise par wheel_val)
Touche Next Page	Touche Next Page	Touche Next Page	next_page
DBO	DBO	DBO	dbo
Release	Release	Release	release
Step up			skip_up
Step down			skip_down
Stop principal			main_stop
Go principal			main_go
Case barre outils au-dessus du LCD de gauche			lh_tool
Ecran tactile			touchpanel (précédé par les coordonnées X et Y émises par coord_x, coord_y)
	4 <sup>ème</sup> Menu	Touches Group	group_menu (Pour tous les menus, les index 21 et 22 sont les touches + et -)
	3 <sup>ème</sup> Menu	Touches Position	position_menu
	2 <sup>ème</sup> Menu	Touches Colour	colour_menu
	1 <sup>er</sup> Menu	Touches Beam	beam_menu
		Touches Macro	macro_menu
		Touches Pages	page_menu
Autres touches		Autres touches	others

Les codes ci-dessous permettent de coder des valeurs continues et précèdent certains messages listés ci-dessus

coord\_x  
 coord\_y  
 fader\_val  
 wheel\_val

Les messages Midi émis par la console sont les suivants :

<b>Code</b>	<b>Index</b>	<b>Événements affectables</b>
note	numéro de note, Ex 'note:34'	Toute touche
polyatouch	numéro de note, Ex 'polyatouch:34'	Toute touche
controllor	numéro de contrôleur Ex 1 > 32 [14 bit] & 65>128 [7 bit]	Valeurs
progchange	numéro de programme	Toute touche
pitchwheel	aucun	Valeurs
chanatouch	aucun	Valeurs

Les contrôleurs 33 à 64 forment le poids faible des contrôleurs 1 à 32 et sont donc inutilisables.

Les appuis sur des touches ne peuvent être émis que par des notes, des messages "polyphonic after touch" et "program change" (les faders et les écrans tactiles sont considérés comme des appuis sur des touches puisqu'ils font référence à un fader ou un écran particulier. Les valeurs doivent donc être émises séparément)

Les valeurs continues - une position de fader par exemple - ne peuvent être émises que par un contrôleur, un pitchwheel ou un "Channel aftertouch". De plus, les codes coord\_x et coord\_y doivent être affectées à un contrôleur 14 bits - les contrôleurs 1 à 32 ou pitchwheel.

Toute la numérotation des éléments de la console commence à 1 plutôt qu'à 0 - fader 1 et non fader 0 pour le premier. Le Crossfader de la Wholehog II est le fader 31 et le grandmaster est le fader 32.

Le nombre de faders englobe les faders DMX externes et ceux de l'extension WING. Utilisez les valeurs fader:33 à fader:56 pour les faders DMX et fader:57 à fader:90 pour l'extension WING.

Lorsque plusieurs touches sont affectées à une note (ex : choose=note:7), la vélocité est utilisée pour transmettre le numéro de la touche utilisée.

Certaines touches provoquent également des événements MIDI lorsqu'elles sont relâchées. S'il s'agit d'un patch vers un note unique, la console utilise un Note On pour signifier l'appui sur la touche et Note Off ou vélocité 0 pour indiquer le relâchement. Si une touche dont le relâchement doit être signifié est codée par un événement qui ne peut être relâché (program change par exemple), la console émet un avertissement lors du chargement du patch depuis la disquette.

### Autres touches

La mention "Autres touches" dans le patch listé ci-dessus fait référence aux éléments ci-dessous :

Set others:1	Macro others:30
Setup others:2	Page others:31
Slash(/) others:3	Cue others:32
Point(.) others:4	List others:33
Moins others:5	Highlight others:34
Plus others:6	Time others:38
Thru others:7	Blind others:39
At others:8	Try cue others:40
Full others:9	Pig others:47
Backspc others:10	DBO others:49
Enter others:11	Release others:50
Next page others:48	
Group others:13	<b>Spécifiques HOG II</b>
Position others:14	Goto others:35
Colour others:15	Skip up others:51
Beam others:16	Skip down others:52
Active others:18	Main stop others:53
Next others:21	Main go others:54
Copy others:22	Activate others:55
Move others:23	<b>Spécifiques Jands Hog</b>
Delete others:24	Control others:12
Undo others:25	Invert others:19
Clear others:26	All others:17
Load others:27	Previous others:20
Update others:28	Up others:36
Record others:29	Down others:37

Pour patcher la touche **Record** à la note Do moyen, la ligne à insérer dans le fichier serait :

"others:29=note:72".

---

## Sortie MIDI Sérielle

Des messages MIDI personnalisés peuvent être émis sur la sortie avec les commentaires des mémoires. Ces messages peuvent servir à déclencher des équipements n'interprétant pas les notes ou les messages MSC.

Pour émettre des messages sur la sortie :

- 1** Ouvrir la fenêtre de gestion des entrées.
- 2** Appuyez sur **Serial Output**. Cette option est utilisable en conjonction avec **Notes Out** et **MSC Out**.
- 3** Ouvrez une fenêtre de file de mémoires et placez-vous dans la case de commentaire d'une mémoire.
- 4** Entrez un message MIDI selon la syntaxe décrite ci-dessous.

Ce message sera émis à chaque exécution de la mémoire ou à chaque avance d'un pas dans la file, au passage sur cette mémoire. Lors du recul dans la file, le message ne sera émis que si l'option `midi_step_back = 1` est inséré dans le fichier `moreopts.txt`.

### Composer un message MIDI

Utilisez un / pour indiquer que le commentaire doit être émis sur la sortie MIDI. Entrez un message numérique :

Tout nombre précédé d'un point ('.') est décimal.

Tout nombre précédé d'un espace ou d'un nombre hexadécimal est considéré comme hexadécimal.

Par exemple :

`/a0b0c0` émet les octets hexadécimaux a0, b0 et c0  
`/90.14.12` émet l'octet hexa 90 suivi des valeurs décimales 14 et 12  
`/90.14.12 90.5.6` émet 90(hexa), 14 et 12 (déci.), 90(hexa), 5 et 6 (déci.).

---

## Messages MIDI Show Control

Pour une description complète de ce protocole, nous vous recommandons de lire le dernier volume du *Midi Show Control Recommended Practice* édité par la MIDI Association au (1) 310 649 6434.

Les messages MSC (**MIDI show control**) contiennent un numéro d'identification de console et un identificateur de format. Assurez-vous de régler correctement ces deux paramètres dans les fenêtres de saisie correspondantes.

Le MSC a été implémenté de manière à générer des messages "absolus", c'est à dire indépendants de la mémoire ou de la file en cours, de la position des files sur les masters ou des touches activées. Tout cela vous permettra de contrôler au mieux le déroulement du spectacle, même si une partie doit être effectuée en manuel et que certains éléments se retrouvent déplacés ou mélangés.

La liste suivante décrit l'implémentation des messages transmis en fonction des actions de la console :

*Actions reproduites exactement par les commandes MSC :*

Action de la console	Message MSC	Donnée transmise
Activate (Choose+Go)	Open cue list	1B Q_list
Go	Go	01 Q_number Q_list
Go - Skip	Go	01 00 Q_list
Go - Resume	Resume	03 Q_number Q_list
Goto	Go	01 Q_list Q_number
Pause - Stop	Stop	02 Q_list Q_number
Release	Go Off	0B Q_number
Step Up	Standby_+	11 Q_list
Step Down	Standby_-	12 Q_list
Page Change	Open Cue Path	1D Q_path
Grand Master / DBO	Set	06 FE 01 value
Rate Thruster	Set	06 FF 01 value

Actions de console que les messages MSC peuvent ne pas reproduire exactement :

Action de la console	Message MSC	Donnée transmise
Move fader ( <i>Choose ignorée</i> )	Set	06 0..7 00 value
Pause - Back	Standby_- ( <i>il n'y a pas de MSC pour le fondu arrière</i> )	12 Q_list
Q_list	est le numéro de la file en décimal.	
Q_number	est le numéro de mémoire en décimal.	
Q_path	est le numéro de page en décimal.	

Remarque : les mémoires déclenchées automatiquement (Wait ou Follow) ne génèrent pas de message MSC.

La liste suivante donne l'implémentation des actions de la console en fonction des messages reçus.

Si une commande attend un numéro de file, et que la commande reçue n'en contient pas, la console prend par défaut celle dont la touche *Choose (Select)* est sélectionnée.

Message MSC	Donnée attendue	Action de la console
Go	01 Q_number Q_list 01 00 Q_list	Goto Cue Press Go
Stop	02 Q_number Q_list 02 00 Q_list	Halt cuelist (cue ignored) Halt cuelist
Resume	03 Q_number Q_list 03 00 Q_list	Resume Cuelist (cue ignored) Resume cuelist
Set	06 FE 01 value 06 FF 01 value 06 0..7 00 value	Grand Master move Rate Thruster move Fader move
Standby_+	11 Q_list	Step Up
Standby_-	12 Q_list	Step Down
Open Cue List	1B Q_list	Activate cuelist
Open Cue Path	1D Q_path	Change Page
Reset	0A	<i>Ignoré, utiliser plutôt la commande Open Cue Path</i>

Les autres commandes MSC sont ignorées par la console.

## Entrées DMX

Les entrées DMX sont accessibles par le panneau des entrées (*Input Panel*).

Il existe 3 modes de travail, contrôlés par 3 touches dans le panneau des entrées : **DMX Capture**, **DMX Trigger** et **DMX Masters**. Lorsqu'un de ces modes est activé, vous pouvez utiliser la touche **Show DMX** pour ouvrir une fenêtre de diagnostic des entrées. (La fonction DMX Merge n'est pas encore implémentée).



**Seule la fonction DMX Capture affichera exactement les trames reçues. Les deux autres options ne récupèrent sur l'entrée que les octets dont ils ont besoin. L'affichage peut donc être erroné.**

**Show DMX**

Dmx Input Frame																
Dmx Start Code	0				Signal okay											
1:	FF	0	0	0	80	80	0	FF	80	FF	FF	FF	0	0	0	0
17:	FF	0	0	0	80	80	0	FF	80	FF	FF	FF	0	0	0	0
33:	FF	0	0	0	80	80	0	FF	80	FF	FF	FF	0	0	0	0
49:	FF	0	0	0	80	80	0	FF	80	FF	FF	FF	0	0	0	0
65:	FF	0	0	0	80	80	0	FF	80	FF	FF	FF	0	0	0	0
81:	FF	0	0	0	80	80	0	FF	80	FF	FF	FF	0	0	0	0
97:	FF	0	0	0	80	80	0	FF	80	FF	FF	FF	0	0	0	0
113:	FF	0	0	0	80	80	0	FF	80	FF	FF	FF	0	0	0	0
129:	FF	0	0	0	80	80	0	FF	80	FF	FF	FF	0	0	0	0
145:	FF	0	0	0	80	80	0	FF	80	FF	FF	FF	0	0	0	0
161:	FF	0	0	0	80	80	0	FF	80	FF	FF	FF	0	0	0	0
177:	FF	0	0	0	80	80	0	FF	80	FF	FF	FF	0	0	0	0
193:	FF	0	0	0	80	80	0	FF	80	FF	FF	FF	0	0	0	0
209:	FF	0	0	0	80	80	0	FF	80	FF	FF	FF	0	0	0	0
225:	FF	0	0	0	80	80	0	FF	80	FF	FF	FF	0	0	0	0
241:	FF	0	0	0	80	80	0	FF	80	FF	FF	FF	0	0	0	0
257:	FF	0	0	0	80	80	0	FF	80	FF	FF	FF	0	0	0	0
273:	FF	0	0	0	80	80	0	FF	80	FF	FF	FF	0	0	0	0
289:	FF	0	0	0	80	80	0	FF	80	FF	FF	FF	0	0	0	0
305:	FF	0	0	0	80	80	0	FF	80	FF	FF	FF	0	0	0	0
321:	FF	0	0	0	80	80	0	FF	80	FF	FF	FF	0	0	0	0
337:	FF	0	0	0	80	80	0	FF	80	FF	FF	FF	0	0	0	0
353:	FF	0	0	0	80	80	0	FF	80	FF	FF	FF	0	0	0	0
369:	FF	0	0	0	80	80	0	FF	80	FF	FF	FF	0	0	0	0
385:	FF	0	0	0	80	80	0	FF	80	FF	FF	FF	0	0	0	0
401:	FF	0	0	0	80	80	0	FF	80	FF	FF	FF	0	0	0	0
417:	FF	0	0	0	80	80	0	FF	80	FF	FF	FF	0	0	0	0
433:	FF	0	0	0	80	80	0	FF	80	FF	FF	FF	0	0	0	0
449:	FF	0	0	0	80	80	0	FF	80	FF	FF	FF	0	0	0	0
465:	FF	0	0	0	80	80	0	FF	80	FF	FF	FF	0	0	0	0
481:	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
497:	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

**Capture DMX**

Ce mode lit chaque trame et les convertit en réglage de paramètres en utilisant le patch d'une des sorties comme table de conversion. Les trames capturées apparaissent dans le programmeur, vous pouvez donc les mémoriser.

Si vous débutez la capture avec le programmeur vide, tous les appareils présents dans les trames sont capturés. Si certains appareils sont sélectionnés, seuls ces appareils seront capturés.

Vous pouvez changer le numéro de la sortie utilisée pour la table de correspondance en l'entrant dans **Map Using Output**.

**DMX Trigger**

Ce mode lit les 4 premiers octets de chaque trame et s'en sert pour générer des numéros de mémoire. Lorsque une commande non nulle est lue, la mémoire dont le numéro correspond est déclenchée.

**DMX Masters**

Ce mode vous permet d'utiliser une console DMX pour étendre les masters de la Hog 2.

Pour la configurer :

- 1** Spécifiez le nombre de faders supplémentaires dans la case **DMX Submasters**
- 2** Patchez suffisamment de faders de préparation ou de submasters sur la console DMX de façon à ce que des faders adjacents contrôlent des octets DMX consécutifs, à partir de l'adresse 1.
- 3** Réglez le niveau général de la console de manière à ce que le plein feu sur les nouveaux faders donne la valeur E3 en hexadécimal. (Utilisez la fenêtre de diagnostic SHOW DMX pour le vérifier). Configurez les flash pour obtenir FF sur la sortie, à chaque appui. S'il n'est pas possible de séparer les niveaux des flashes et des faders, veillez à ne jamais dépasser E3 sur les faders.
- 4** Activez le mode **DMX Masters**.

Vous pouvez maintenant gérer les faders de la console DMX comme les masters de la Hog 2 :

- Utilisez les touches de flash pour remplacer **Choose** et **Flash**. Pour vous faciliter la tâche, les files affectées à l'extension sont automatiquement configurées en **Flash + Go** de manière à pouvoir lancer les files. De la même manière, les Flash de l'extension correspondent aux touches **Choose** pour les opérations d'édition. Un beep est émis pour confirmer la sélection.
- Utilisez les faders de l'extension comme les faders de la Hog 2.

Si vous désactivez l'option **DMX Masters**, ou si vous reconfigurez le nombre de faders utilisés avec le mode **DMX Masters** activé, vous perdrez les assignations de files. Les files créées ne sont pas effacées pour autant, même si elles ont été générées sur l'extension; elles restent accessibles dans la fenêtre de répertoire des files (**Cuelist Directory Window**).

ECHELON<sup>®</sup>

## Programmeur 24 Heures

Le programmeur 24 heures est accessible dans le panneau de gestion des entrées.

Ce programmeur vous permet de régler l'heure et la date de la console et de programmer des déclenchement horaires ou journaliers de macros. Le calendrier et l'horloge de l'Echelon ne sont pas affectés par le Bug du Millénaire. La console passera correctement de l'année 1999 à 2000 et identifiera correctement l'année 2000 comme année bissextile.

### Déclenchements journaliers

Cette option vous permet de laisser votre console sans technicien et de déclencher vos programmes par l'intermédiaire d'une macro :

- 1 Placez le curseur sur **Daily Triggers** et appuyez sur **Set**.
- 2 Entrez un index au format Heure:minutes suivi de la macro commande à exécuter (voyez pour cela la section Macro du chapitre File de Mémoires).
- 3 Appuyez sur **Enter** une fois terminé.
- 4 Pour entrer un nouvel index, appuyez sur la flèche vers le bas pour faire apparaître une nouvelle case et répétez les étapes de 1 à 3.

Vous pouvez entrer des index multiples. Seuls 4 index sont affichés simultanément. Utilisez les touches fléchées pour vous déplacer dans la liste.

### Déclenchements horaires

Cette option vous permet de laisser votre console sans technicien et de déclencher vos programmes par l'intermédiaire d'une macro toutes les heures :

- 1 Placez le curseur sur **Hourly Triggers** et appuyez sur **Set**.
- 2 Entrez un index en minutes suivi de la macro commande à exécuter (voyez pour cela la section Macro du chapitre File de Mémoires).
- 3 Appuyez sur **Enter** une fois terminé.



- 4** Pour entrer un nouvel index, appuyez sur la flèche vers le bas pour faire apparaître une nouvelle case et répétez les étapes de 1 à 3.

Vous pouvez entrer des index multiples. Seuls 4 index sont affichés simultanément. Utilisez les touches fléchées pour vous déplacer dans la liste.



# Problèmes courants

Si vous avez des difficultés à comprendre pourquoi la console ne réagit pas correctement, parcourez le chapitre suivant. Vous y trouverez probablement la solution à vos problèmes.

---

## Matériel

### **La souris ne marche plus.**

Les souris sont très sensibles à la lumière solaire et aux fortes intensités, parce qu'elles travaillent avec des roues codeuses optiques. La lumière ambiante peut fausser ces encodeurs. Mettez votre souris à l'ombre, ou utilisez une souris noire.

### **Les faders ne montent plus jusqu'à 100% d'intensité :**

Il vous faut corriger les niveaux. Pour cela :

Ouvrez l'avant de la console et cherchez les deux petits potentiomètres ajustables en plastique bleu sur la carte avant, entre la carte mère et la paroi métallique. Ils sont placés entre les grandes touches **Go** et **Pause**.

Utilisez un petit tournevis pour réajuster le niveau de celui de droite jusqu'à l'obtention du plein feu. Il n'est pas nécessaire modifier celui de gauche. Utilisez le moniteur d'événements (**Event Monitor**) dans le panneau de contrôle (**Control Panel**) pour vérifier les niveaux.

Si cela ne marche pas, le fader est peut-être défectueux. Essayez de le nettoyer avec un chiffon sec. N'utilisez pas de liquides ou de fluides, cela ne ferait qu'aggraver les choses.

### **J'essaie de patcher mais les appareils ne s'affichent pas dans la table de patch après l'appui sur Enter.**

Assurez-vous que la fenêtre de Patch est active.

### **Il faut que je recharge mon show à chaque nouvelle mise sous tension.**

C'est parce que la pile n'est pas chargée à fond. Laissez la console allumée pendant deux jours pour laisser la pile se recharger au maximum.

### **Des cases se sélectionnent toutes seules sur les écrans tactiles, même si je n'appuie pas dessus.**

Des débris se sont probablement collés entre les écrans tactiles et la plaque de métal. Glissez une feuille de papier entre les deux pour les déloger.

### **Les écrans sont noirs et je n'y vois plus rien.**

Essayez d'ajuster le contraste en maintenant **Setup** enfoncée et en tournant les roues de droite et du centre.

### **Lorsque je touche une case sur les écrans, c'est une autre case qui est sélectionnée, et parfois rien ne se passe.**

Recalibrez les écrans dans le panneau de contrôle (**Control Panel**).

### **Durant les accès disque, le signal DMX s'interrompt par périodes et perturbe les appareils connectés.**

C'est un problème connu et qui sera corrigé prochainement.

### **Lorsque je rallume ma console, toutes les LEDs clignotent, les LCDs restent noirs, je ne sais pas si le rétroéclairage s'est allumé**

Le clignotement des LEDs signifie que le processeur ne s'est pas initialisé correctement. Initialisez la console avec le bouton Reset. Si ce phénomène persiste, contactez votre revendeur.

### **Le réglage du contraste de l'écran tactile de gauche varie constamment de 0 à 100%. A l'allumage, cela prend environ 20 secondes par cycle, après quelques minutes cela ne prend plus que 3 ou 4 secondes.**

Un bug connu dans les premières EPROM de la Wholehog II a été corrigé. Il peut entraîner des problèmes d'allumage. Contactez votre revendeur pour une modification.

---

## DMX / Patch / Configuration

### **La console envoie des codes DMX erronés.**

Assurez vous que la console et vos projecteurs sont sur la même alimentation.

### **Après le patch, les appareils ne répondent pas correctement (voire pas du tout).**

Il y a quelques vérifications à faire :

- Assurez-vous que le Grand Master n'est pas à zéro.
- Assurez-vous que **Blind** n'est pas activé.
- Assurez-vous que les interrupteurs d'adressage sont correctement positionnés sur chaque appareil. Consultez l'annexe A pour plus de renseignements.
- Assurez-vous que la console est bien reliée à la terre et qu'elle se trouve sur la même alimentation que vos appareils.
- Testez vos câbles. Utilisez un testeur DMX et passez en revue tout le câblage en partant de la console vers les appareils.
- Assurez-vous que les appareils ont les bonnes versions d'EPR0M.

### **J'essaie de patcher mais les appareils n'apparaissent pas dans la fenêtre de patch une fois que j'ai appuyé sur Enter.**

Assurez-vous que la fenêtre de patch est active.

### **Comment accéder à un appareil qui n'est pas dans les bibliothèques?**

Voyez l'annexe B pour apprendre à concevoir vos bibliothèques, ou contactez votre revendeur local.

### **Le show vierge que j'ai téléchargé sur Internet n'est pas lisible par la console.**

Assurez-vous que votre disquette porte bien le label "library 1". Vous pouvez faire cela avec le gestionnaire de fichiers de Windows, ou sur un MAC.

### **J'ai perdu mon code PIN. Comment débloquent ma console ?**

Appuyez sur Reset et effectuez un Clean Start dans le menu de démarrage de l'EPR0M puis rechargez la disquette.

### **J'arrive à faire bouger mes VL5s mais je n'accède pas à l'intensité.**

Vérifiez que l'intensité est patchée correctement.

### **Comment faire pour afficher les couleurs de mes changeurs de couleurs au lieu de pourcentages. OU : Comment faire apparaître les valeur DMX en face des roues codeuses.**

Modifiez la bibliothèque de projecteurs.

### **L'écran de patch ne fonctionne plus**

La fenêtre de patch ne fonctionne que si elle est placée sur le LCD tactile de droite. Vous pouvez ainsi la garder ouverte pour y faire référence et ne pas l'affecter lorsque vous sélectionnez des projecteurs dans le programmeur.

### **Si je tape 1@Full lorsque la fenêtre de patch est ouverte, les projecteurs sélectionnés sont patchés à l'adresse 100.**

Ce n'est pas un bug. **Full** est interprété comme 100, que la fenêtre de patch soit ouverte ou pas.

### **Lorsqu'on configure le clavier sur US, le choix English disparaît.**

Ce choix est toujours présent, utilisez les touches fléchées pour le retrouver dans la liste.

---

## **Disques et bibliothèques**

### **Les spectacles programmés dans une ancienne version sont-ils compatibles avec les nouvelles?**

Oui, cependant les très anciens spectacles (Version 1.0) répondront aux anciens schémas de boucles. Un message d'alerte vous préviendra de ce phénomène. La conversion des temporisations ne sera pas parfaite et devra être vérifiée.

### **Les spectacles programmés dans la dernière version du logiciel sont-ils compatibles avec les anciennes versions?**

Parfois mais pas systématiquement.

### **Si je recharge un spectacle programmé sous la version 1.0 avec une version plus récente (1.14), que je le sauvegarde; puis-je le recharger avec la version 1.0?**

Non, il sera référencé comme spectacle programmé en version 1.14.

### **La nouvelle version de la bibliothèque provoque des messages d'erreurs lors du chargement, en particulier :**

Error in file \Library\VL6.lib

deflection = 360

Si vous avez chargé la bibliothèque 1.2 avec une version de logiciel inférieure à 1.08, il ne reconnaîtra pas les informations requises pour la commande **Flip**. Le message d'erreur signifie seulement que la console ignore les lignes qu'elle ne comprend pas. La bibliothèque fonctionnera tout de même.

**Pourquoi la ligne Douser = b permet tout de même de contrôler le canal sur le fader ?**

Probablement parce que le canal concerné est configuré en htp8bit. Tous les paramètres HTP sont contrôlables par les faders.

**Comment modifier les appareils pour effectuer des fondus sur les roues de couleur ?**

Editez la bibliothèque de projecteurs et remplacez `crossfade=1` pour le canal de couleur par `crossfade=0`. Vous pouvez aussi forcer le paramètre `Path` de la fenêtre de temporisations sur `Linear` dans chaque mémoire.

## Programmation

**Je n'arrive pas à afficher tous les paramètres dans la fenêtre de temporisations (*Programmer Time Window*).**

Assurez-vous que la case **Beam** est sélectionnée dans le panneau de contrôle, à la rubrique **Keep Parameters Separate**.

**J'ai enregistré une mémoire mais rien n'apparaît dans la fenêtre de files.**

Sélectionnez le master sur lequel est enregistré la file.

**J'ai sélectionné les groupes Cybers et VL5s. Lorsque je règle une couleur, les cyberlights changent mais pas les VL5s.**

Vous utilisez une palette qui ne contient pas d'informations pour les VL5s.

**Les Intellabeams et les Cyberlights ne répondent pas aux temporisations affectées aux couleurs et gobos, même si j'utilise M Speed.**

Assurez-vous que les appareils sont configurés pour le bon mode.

**J'essaie de créer une palette avec les paramètres ICBF mais je n'arrive pas à enregistrer tous les paramètres.**

Utilisez les options **Use I**, **Use F**, **Use B** et **Use C** pour inclure tous les paramètres.

**Si je programme la trichromie, les roues de couleurs sont programmées également, même si je ne les ai pas touchées.**

Tous les paramètres de couleurs sont liés : enregistrer un paramètre enregistre les autres. Pour les séparer, utilisez la commande **Keep Params Separate** du panneau de contrôle. Si vous les séparez, soyez prudents : beaucoup de gens oublient d'enregistrer des paramètres lors de la programmation des mémoires.

**Mes changeurs de couleurs changent trop vite de couleurs, même si je ralentis la mémoire qui les gère.**

Le paramètre `Color` est probablement configuré en `crossfade=0` dans les bibliothèques. Modifiez cette ligne ou utilisez les fenêtres de temporisation pour passer en fondu linéaire.

**Si je modifie une file sur une page, sera-t-elle modifiée sur les autres ?**

Oui.

**Si je modifie les options d'une file, cela s'applique-t-il à toutes les files ou seulement à celle-ci ?**

Une seule file est modifiée. Ces options sont spécifiques à chaque file. Pour modifier toutes les files, utilisez la fonction **Cuelist Default** du panneau de contrôle.

**Comment modifier un paramètre sur une série de mémoires?**

Utilisez **Copy** ou **Record** avec l'option **Merge** et sélectionnez les mémoires à modifier. Les options de masquage peuvent être utiles dans ces situations.

**Comment copier une palette créée pour 10 machines d'un certain type si j'en rajoute une 11<sup>ème</sup> dans le patch?**

Lorsque vous créez vos palettes, créez-les uniquement pour une seule machine de chaque type. La console les recopiera automatiquement pour toutes les machines du même type patchées et pour celles que vous ajouterez plus tard.

**Comment supprimer un paramètre particulier d'une mémoire ou d'une palette ?**

**Load** Mémoire/Palette, sélectionnez les appareils à modifier, maintenez **Undo** enfoncée et tournez la roue du paramètre à éliminer, **Update**, **Enter**.

**Comment supprimer un appareil d'une mémoire ?**

**Load** mémoire, sélectionnez les appareils à éliminer, **Knockout**, **Update**.

**Comment supprimer un projecteur d'une file de mémoires ?**

Sélectionnez les projecteurs à supprimer, appuyez sur **PIG + Active** pour récupérer leurs paramètres, enregistrez le contenu du programmeur avec l'option **Remove** sur toutes les mémoires de la file.

#### Comment donner un nom à une file de mémoires ?

Ouvrez la fenêtre des files de mémoires, sélectionnez la file de mémoires. Appuyez sur **Set**, entrez un nom et appuyez sur **Enter**.

#### Faut-il appuyer sur **Backspace** après **Set** pour effacer ce que je veux remplacer ?

Non, il suffit de taper la nouvelle valeur et la précédente est effacée.

#### Si j'appuie accidentellement sur **Update**, comment supprimer cette commande?

Appuyez sur **Backspace**.

#### Dois-je toujours appuyer sur **@** avant **Full** ?

Non, vous pouvez entrer directement **6 Full** par exemple, du moment que vous venez de faire une sélection. Si la ligne de commande est vide, Full est interprétée comme une touche fléchée vers le bas.

#### Existe-t-il un moyen, à part la palette **White Open**, pour enregistrer des valeurs dans tous les paramètres?

Sélectionnez les projecteurs, **PIG + Active**. Toutes les valeurs de la sortie sont transférées dans le programmeur. Vous pouvez également enregistrer votre mémoire avec l'option **Everything**.

#### Comment changer les paramètres de la palette **Open White** ?

Éditez la palette ou éditez les bibliothèques de projecteurs.

#### **Move Choose** ou **Move Select** ne déplace pas une file d'un master à un autre, la file est copiée.

Pas tout à fait : la file n'est pas copiée, elle est à nouveau référencée dans la page. C'est comme si vous l'aviez affectée directement depuis la fenêtre des files de mémoires.

#### Lorsque je combine de nouvelles temporisations dans une mémoire, les temporisations ne sont pas modifiées.

Vous devez combiner à la fois des valeurs et des temporisations. Il n'est pas possible de combiner seulement des temporisations. Vérifiez également, si vous utilisez les options **Use**, que **Use T** est validée.

#### Quand la fenêtre **Update** s'ouvre-t-elle?

Si vous modifiez des projecteurs dans le programmeur après avoir utilisé **Load**, la fenêtre s'ouvrira lors de l'appui sur **Update**.

## Restitution

#### Comment suis-je censé me débrouiller avec seulement 8 faders ? J'ai l'habitude d'en utiliser 20 ou plus.

La fonction **Save Activity** permet de développer énormément le travail avec seulement 8 faders. Elle permet en particulier d'effectuer des fondus entre deux files de mémoires qui ne se trouvent pas sur la même page. Il est très rapide de changer de page et donc de reconfigurer proprement les 8 faders à tout moment.

Il reste toujours la possibilité d'étendre la console avec l'option **DMX Masters** ou avec l'extension **WING**.

#### Mes temporisations sont complètement changées, et le temps de fondu actuel est différent de celui que j'ai entré.

Vérifiez que le **Fade Time Override** est à 100%.

#### J'ai affecté une mémoire d'intensité sur un fader, mais rien ne se produit lorsque je monte ce fader.

Si vous voulez que l'intensité soit toujours accessible sur les faders, désactivez le mode **Auto Blank End Cue** dans la fenêtre des files de mémoires.

#### J'ai créé un chaser sur un des faders mais je voudrais ajuster sa vitesse en temps réel.

Maintenez **Choose (Select)** enfoncée sur le master concerné et ajustez sa vitesse avec les roues codeuses.

#### Comment éliminer un master de la sortie sans le sélectionner pour les fenêtres d'affichage ?

Maintenez sa touche **Choose (Select)** enfoncée et appuyez sur **Release**.

#### Mes mémoires ne restituent pas exactement ce que j'ai programmé.

Il se peut qu'il y ait un problème de mémorisation. Voyez la section Options d'édition du chapitre Mémoires, files et pages, en particulier **State**, **Everything** et **Maintain State**.

#### J'ai enregistré une mémoire sur un fader mais rien ne change lorsque j'exécute la mémoire suivante sur la même file.

Vous avez peut-être oublié d'effacer le contenu du programmeur. Appuyez sur **Clear** ou sur **Blind**.

#### J'ai enregistré une page complète. Comment en créer d'autres ?

Appuyez sur une page vide dans la fenêtre des pages ou sur la banque de palettes Pages.

**Lorsque je change de page, toutes mes files sont éliminées de la sortie. Comment en maintenir une partie active ?**

Maintenez **Choose (Select)** enfoncée pour les files à conserver lors du changement de page ou utilisez l'option **Page Holdover Active** du panneau de contrôle.

**Puis-je exécuter une file directement depuis la fenêtre des files de mémoire?**

Non, elle doit être affectée à un master.

**Lorsque je change de page, mes files sont éliminées de la sortie, même si elles sont sur une page générique (Template).**

Assurez-vous que vous n'avez pas ré-affecté les files génériques sur les pages standard. Si c'est le cas, le contenu de la page générique est systématiquement remplacé lors du changement de pages.

**Je n'arrive pas à utiliser l'option Save Activity.**

**Save Activity** ne fonctionne que sur la page active.

**Lorsque je restitue une file de mémoire assez longue, la fenêtre ne défile pas automatiquement lors des appuis sur Go.**

Activez l'option **Follow** dans les options d'affichage de la fenêtre.

**Je n'arrive pas afficher la fin de la file de mémoire. La fenêtre saute automatiquement au début de la file.**

Désactivez l'option **Follow** dans les options d'affichage.

**Il me faut un moyen de passer directement en milieu de file (mémoire 100 par exemple) et continuer l'exécution depuis cette mémoire.**

Essayez **Goto 100 Enter**. Assurez-vous que le master concerné est sélectionné.

**J'ai créé un chaser de strobe. Si j'exécute la mémoire 8 sur le master principal, tous les appareils s'éteignent et changent de position. Pourquoi ? La mémoire 8 ne possède aucune information pour ces projecteurs.**

Vous avez probablement l'option **Maintain State** activée mais ... **But not in jumps** désactivée. Quand cette dernière est désactivée, la mémoire est recalculée en fonction des mémoires précédentes (au cas où des paramètres ont été modifiés par d'autres masters actifs). Il n'y a peut-être aucune donnée concernant ces projecteurs dans la mémoire 8 mais peut-être dans les mémoires précédentes. Pour éviter cela, activez l'option **But not in jumps**.

**J'ai créé une boucle de la mémoire 1 à 3 avec des délais séparés pour chaque projecteur (1s, 2s, 3s, 4s). La mémoire 4 est un noir total de tous ces projecteurs. Lorsque j'appuie sur Go pour sortir de la boucle et activer la mémoire 4, le noir n'est maintenu qu'une seconde puis les délais sont réactivés pour la boucle dont je viens de sortir. Le problème c'est que mes projecteurs devraient rester en Noir Total sur la mémoire 4.**

Actuellement, la console ne vérifie pas si une mémoire avec des délais n'annulera pas une mémoire située plus loin dans la file. Ce problème sera corrigé prochainement. Pour l'instant, assurez-vous que toutes les mémoires sont exécutées en fin de boucle ou déclenchez une autre mémoire de Noir Total avec une macro placée en commentaire.

**Je veux utiliser le lien MIDI pour utiliser une seconde console en sauvegarde. Si un bug se produit sur la console principale, se reproduira-t-il sur la console de sauvegarde?**

Le protocole MIDI Show Control permet de simuler très finement le comportement de la Hog mis à part le fait que les actions Pause/Back ne génèrent pas de fondu mais un plein feu ou un noir secs. De plus, il n'est pas possible de recréer les actions effectuées sur le programmateur. Le lien par Notes MIDI est plus propre sur ce plan là. En ce qui concerne les blocages de console, si le bug est produit par une fenêtre et qu'elle n'est pas ouverte sur la console de sauvegarde, le bug ne sera pas transmis. Les autres bugs logiciels peuvent être reproduits. La présence d'une console de sauvegarde permet néanmoins de se prémunir contre les accidents matériels.

**L'intensité d'un projecteur reste à 100% quelle que soit la position du fader.**

Vérifiez que l'intensité est bien gérée en mode HTP dans les bibliothèques.

**Comment déclencher une pause dans un chaser ou une boucle en SMPTE?**

Utilisez une macro dans une autre file de mémoire.

**Appuyer sur Go pour sortir d'une boucle annule les temps de fondus des autres mémoires.**

Activez l'option **But not in jumps** pour éviter cela.

**Je n'arrive pas à utiliser Learn Timing avec le mode Simulate SMPTE.**

**Learn Timing** ne remplace les temps d'attente que pour les mémoires réglées sur **Halt**. Ceci vous permet de créer vos temporisations en plusieurs passes sans avoir à vous soucier d'effacer des index corrects.



---

## Fenêtres / Menus

### **Les flèches du clavier ne marchent pas.**

Assurez-vous que la ligne de commande est vide. Dans le cas contraire, la console croit que vous utilisez les touches **thru**, **full** etc ... du clavier.

### **L'appui sur PIG et une touche d'objet ne me donne plus la fenêtre correspondante.**

Ceci vient probablement du fait que lors de sa dernière utilisation, la fenêtre choisie se trouvait sur un moniteur externe. Si ce moniteur a été désinstallé, la fenêtre s'ouvre sur un moniteur qui n'existe plus.



Appuyez sur la touche **Shuffle**, pour amener la fenêtre sur un écran existant.

Assurez-vous que vous avez donné le nombre d'écrans correct à la console dans le panneau de contrôle pour éviter d'ouvrir des fenêtres sur des écrans non connectés.

### **Rien ne s'affiche sur le moniteur externe.**

Vérifiez le nombre d'écrans configurés sur le panneau de contrôle et leur résolution.

### **L'option Follow Current n'est plus active lorsque j'ouvre la fenêtre d'options.**

Resauvegardez la vue avec l'option activée.

### **Lorsque je rappelle une vue sauvegardée, l'écran n'est modifié qu'à moitié. Une fois que cela s'est produit, cela se reproduit systématiquement même si je resauvegarde la vue en cours. Cela se passe surtout avec la fenêtre des files (Pig + Choose).**

La deuxième vue a probablement été sauvegardée avec la fenêtre de file au dessus des palettes. Quand la vue est rappelée, toutes les fenêtres sont ouvertes mais la dernière fenêtre ouverte est amenée au dessus des autres. Dans ce cas, il s'agit d'une fenêtre de palettes qui était cachée par la fenêtre de file.

Solution : n'enregistrez que les fenêtres dont vous avez besoin. Assurez-vous que les fenêtres cachées sont fermées avant d'enregistrer.

### **Je sauvegarde une fenêtre en plein écran mais elle ne s'ouvre qu'à moitié quand je rappelle la vue.**

Agrandissez vos fenêtre avec la touche **Toggle** et non pas **Maximize**.

### **Page Up et Page Down ne fonctionnent pas dans la fenêtre de programmation des temporisations.**

Une case de saisie de valeur est ouverte. Ces touches sont donc désactivées. Elles fonctionnent si la fenêtre de temporisation est verrouillée ouverte avec **Pig + Time**.



# Rappel des Principales Touches

Ce chapitre rappelle brièvement l'utilisation des touches de la console.

## Fonctions avec PIG

Nous rappelons ici les principales fonctions des touches utilisées avec **PIG** :

Roues codeuses	Mouvements fins pour les paramètres en haute résolution
Palettes et groupes	Désélectionne les palettes ou groupes choisis
▪	Minutes
<b>Active</b>	Force les valeurs de tous les paramètres des appareils sélectionnés dans le programmeur
<b>Clear</b>	Récupère l'état du programmeur avant l'appui sur Clear
<b>Next</b>	Revient en arrière
<b>Next Page</b>	Revient sur la page précédente
<b>Release</b>	Désactive tous les masters actifs
<b>1,2,3,...</b>	Active les cases de commande situées sur la fenêtre du moniteur externe
Barre d'outils signalant >>>	Affiche la deuxième partie des commandes de la barre d'outils
<b>Group, Position, Colour, Beam</b>	
<b>Choose (Select)</b>	Active les fenêtres de palettes correspondantes
	Active la fenêtre de contenu et d'options d'un master.



ECHELON<sup>®</sup>

## Setup

**Setup** possède quelques fonctions spéciales lorsqu'on l'utilise avec :



Roue de droite	Fait défiler une fenêtre vers le haut ou vers le bas.
Roue centrale	Ajuste le contraste de l'écran de gauche.
Roue de gauche	Ajuste le contraste de l'écran de droite.

ECHELON<sup>®</sup>

Roue de droite	Ajuste le contraste de l'écran principal.
Roue centrale	Ajuste le contraste des écrans de palettes.
Roue de gauche	Lampes de console Littlelite.



Roue de droite	Contraste.
Roue centrale	Rétroéclairage.
Roue de gauche	Lampes de console Littlelite.

## Clavier

Sur le clavier externe, les lettres sont utilisées pour saisir des noms d'objet, ce qui sera plus facile qu'avec les cases des écrans tactiles. Les touches suivantes reproduisent celles de la console :

<b>F1 à F10</b>	Touches situées au-dessus de l'écran de droite. Avec Shift, ces touches déclenchent les commandes situées sur les fenêtres. <i>Sur Jands Hog, ces touches activent les commandes situées sur le moniteur externe; utilisées avec Shift, elles ouvrent les diverses fenêtres du moniteur externe.</i>
<b>F11 et F12</b>	Touches de visualisation de gauche.
<b>Flèches</b>	Flèches du clavier de la console.
<b>Num Lock</b>	<b>Set</b>
<b>Control</b>	<b>PIG</b>

Esc

Cancel

---

## Choose (Select)

**Choose (Select)** sur Jands Hog) possède également des fonctions spéciales avec les touches suivantes :

- |                     |   |
|---------------------|---|
| <b>Go</b>           | Mémoire suivante (sans exécution de la mémoire en cours).   |
| <b>Pause (Halt)</b> | Mémoire précédente (sans exécution de la mémoire en cours). |
| <b>Flash</b>        | Active une file sans déclencher <b>Go</b> .                 |
| <b>Fader</b>        | Fondu sur tous les paramètres.                              |

# Annexe A: Les appareils

## Cyberlight

Utilisez le mode 1; Positionnez les switches 7 sur OFF et 8 sur ON. Souvenez-vous que les Cyberlights ne peuvent utiliser que certaines adresses DMX. Assurez vous d'utiliser les EPROM en version 6.9 ou supérieures.

Appareil No.	Adresse	Adresse DMX
1	8	001
2	1,8	021
3	2,8	041
4	1,2,8	061
5	3,8	081
6	1,3,8	101
7	2,3,8	121
8	1,2,3,8	141
9	4,8	161
10	1,4,8	181
11	2,4,8	201
12	1,2,4,8	221
13	3,4,8	241
14	1,3,4,8	261
15	2,3,4,8	281
16	1,2,3,4,8	301
17	5,8	321
18	1,5,8	341
19	2,5,8	361
20	1,2,5,8	381
21	3,5,8	401
22	1,3,5,8	421
23	2,3,5,8	441
24	1,2,3,5,8	461
25	4,5,8	481

Pour initialiser ou éteindre un cyberlight :

- 1** Sélectionner l'appareil.
- 2** Montez l'intensité à fond.
- 3** Amener le canal Control sur "**Arm**" (100%).
- 4** Baissez l'intensité à 0.
- 5** Dans les 3 secondes qui suivent, amenez le canal Control sur "**Home**" (25%) ou sur "**Douse**" (50%).
- 6** Maintenez ce réglage au moins 3 secondes.
- 7** Appuyez sur **Clear**.

## Goldenscan et Superscan

Utilisez ces projecteurs avec les switches d'options (Personnalité) 1 et 2 sur ON. Si vous utilisez les modes étendus, le switch d'option 4 doit être sur ON.

## Intellabeam

Utilisez ces appareils sur 12 canaux Haute Résolution. Mettez les switches d'options (Personnalité) 5, 6 et 8 sur ON. Utilisez le switch 3 pour les adresses de 1 à 256 et 4 pour 257 à 501. Le switch 7 bascule entre le mode scanner et demi couleurs.

Appareil No.	Adresse	Adresse DMX
1 (22)	None	001 (257)
2 (23)	3,4	013 (269)
3 (24)	4,5	025 (281)
4 (25)	3,6	037 (293)
5 (26)	5,6	049 (305)
6 (27)	3,4,5,6	061 (317)
7 (28)	4,7	073 (329)
8 (29)	3,5,7	085 (341)
9 (30)	6,7	097 (353)
10 (31)	3,4,6,7	109 (365)
11 (32)	4,5,6,7	121 (377)
12 (33)	3,8	133 (389)
13 (34)	5,8	145 (401)
14 (35)	3,4,5,8	157 (413)
15 (36)	4,6,8	169 (425)

16 (37)	3,5,6,8	181 (437)
17 (38)	7,8	193 (449)
18 (39)	3,4,7,8	205 (461)
19 (40)	4,5,7,8	217 (473)
20 (41)	3,6,7,8	229 (485)
21 (42)	5,6,7,8	241 (497)

### **RoboScan 518**

Utilisez le mode 3. N'oubliez pas que l'utilisation des appareils MARTIN en DMX nécessite l'utilisation d'un adaptateur pour inverser le câblage Point Chaud / Point Froid (Pin 2 et 3).

### **RoboScan 1220 CMYR and XR**

Utilisez le mode 2. N'oubliez pas que l'utilisation des appareils MARTIN en DMX nécessite l'utilisation d'un adaptateur pour inverser le câblage Point Chaud / Point Froid (Pin 2 et 3).

### **Changeurs de couleurs**

N'oubliez pas de patcher les gradateurs correspondants.

### **Trackspot**

Les switches d'options (Personnality) 3 et 5 doivent être sur ON pour utiliser les adresses 1 à 256. Utilisez les switches 3 et 4 pour les adresses supérieures ou égales à 257. N'oubliez pas les trackspots n'acceptent que certaines adresses DMX.

# Annexe B: Bibliothèques

La console utilise des bibliothèques d'appareils (**Fixture Libraries**) stockées sur des fichiers, pour récupérer les paramètres des différents appareils utilisés. Ces fichiers contiennent des informations comme : le nombre de canaux, leur résolution, les principales valeurs des canaux et les noms qui y sont associés etc...

Toutes ces informations sont stockées dans un fichier texte sur votre disquette de sauvegarde. Pour modifier ces fichiers et intervenir sur la manière dont la Wholehog II pilotera les projecteurs, utilisez un PC. Vous pouvez également créer de nouveaux types d'appareils en générant d'autres fichiers texte sur la disquette. C'est ce que ce chapitre développe.

## Les fichiers et leur contenu

Les bibliothèques standards sont livrées avec chaque console sous la forme d'une disquette bibliothèque (**Library Disk**). Il s'agit en fait d'une disquette de show standard, mais sans programme. Sur cette disquette, les bibliothèques sont séparées en fichiers individuels, alors que sur un disque de show, elles sont compressées en un seul fichier : `_lib.lib` pour accélérer le chargement.

Si vous jetez un coup d'œil au répertoire d'une disquette de bibliothèque, vous trouverez :

<code>_zcat.dat</code>	Catalogue des fichiers (binaire)
<code>library</code>	sous répertoire des bibliothèques
<code>colfade.lib</code>	fichier bibliothèque (texte)
<code>cyber.lib</code>	fichier bibliothèque (texte)
<code>... etc.</code>	
<code>function.txt</code>	fichier listant les types de paramètres
<code>types.txt</code>	catalogue des fichiers .lib
<code>history.txt</code>	liste des mises à jours effectuées
<code>uncommon</code>	sous-répertoire contenant des bibliothèques moins standards, et éventuellement les vôtres
<code>setup</code>	sous-répertoire contenant la configuration du show.
<code>Old</code>	sous répertoire contenant des informations pour le chargement sur d'anciennes versions

## Fonctions listées dans `function.txt`

La console récupère les noms des paramètres comme "Pan", "Tilt" ou "Intensity" dans le fichier "function.txt". Avec cette liste, la console est sûre que le canal Pan d'un cyberlight a bien la même fonction que le canal Pan sur un Roboscan. On y trouve aussi le type de paramètres et les groupes auquel ils appartiennent.

Enfin, cette liste donne à la console l'ordre dans lequel les paramètres défilent devant les roues codeuses.

Par exemple :

```
version = 1
Intensity = +
Pan = f
Tilt = f
Pan mode = f
Tilt mode = f
Tilt >> = f
Tilt << = f
Red = c
Green = c
Blue = c
Amber = c
Magenta = c
Cyan = c
Yellow = c
Colour = c
```

```

Colour 2 = c
Colour <> = c
Color = c
Color 2 = c
Color <> = c
Gobo = b
Gobo 2 = b
Prism = b
Fx/prism = b
Gobo <> = b
Gobo 2 <> = b
Fx/prism<> = b
Iris/gob<> = b
Iris = b
Focus = b
Frost = b
Zoom = b
Strobe = b
Shape 1a = b
Shape 1b = b
Shape 2a = b
Shape 2b = b
Shape 3a = b
Shape 3b = b
Shape 4a = b
Shape 4b = b
Shape <> = b
Mode = b
Mode 2 = b
Xy rotate = b
Control = b
Duration = b
Speed = b
Arm = b
Focus Time = b
Colour Time = b
Color Time = b
Beam Time = b
    
```



***Une fois qu'un spectacle a été programmé, ne changez pas l'ordre des fonctions dans ce fichier ! Les données seraient corrompues.***

#### **Appareils listés dans fixture.txt**

Pour contrôler l'ordre dans lequel la Hog 2 gère les appareils, le fichier fixture.txt donne une liste de tous les appareils présents dans la bibliothèque. Ce fichier n'est pas présent sur un disque de show, puisque toutes les bibliothèques utilisées sont listées dans "\_lib.lib".

Par exemple :

```

count = 29
Dsk_chan.lib
Scroller.lib
Scroldim.lib
Vl5.lib
Vl6.lib
Vlm.lib
GscanHPE.lib
Gscan3x.lib
Gscan3.lib
Gscan2.lib
Szoomx.lib
Szoom.lib
Super2.lib
Super.lib
Miniscan.lib
Cyber.lib
Cybercx.lib
Ibeam.lib
Trakspot.lib
Robocmyr.lib
Roboxr.lib
Robo518.lib
Robo812.lib
Robo400.lib
Nat1200.lib
Nat2500.lib
Colfade.lib
Solar.lib
Summa.lib
    
```



## Créer un nouvel appareil

### Editez votre bibliothèque

Utilisez un éditeur de texte PC pour créer votre nouvelle bibliothèque. La section suivante détaillera les formats de commandes à utiliser, mais pour gagner du temps, vous pouvez recopier un des fichiers existants et le modifier. Sauvegardez ensuite votre fichier sous un nom court et significatif, par exemple : robo400.lib

### Nouvelles fonctions inconnues dans function.txt

Si ces nouvelles fonctions sont de type faisceau (*Beam*), elles seront ajoutées automatiquement, il n'est donc pas nécessaire de spécifier quoi que ce soit dans function.txt. Sinon, il vous faudra les rajouter dans le fichier comme par exemple :

FunnyCol = c

Le nom doit être unique, de 10 caractères de long maximum. Essayez de calquer le nom sur ceux qui existent déjà.

Indiquez le type de fonction avec les symboles suivants :

- + pour l'intensité de l'appareil
- I,C,B,F pour Intensity, Color, Beam, et Focus (position)
- X pour les fonctions non éditables et non affichables.

### Ajoutez le fichier bibliothèque sur le disque

Copiez votre fichier sur le disque dans le répertoire des bibliothèques. Editez le fichier types.txt : augmentez le nombre d'appareils disponibles sur la ligne "count =" et ajoutez le nom de la nouvelle bibliothèque sur la dernière ligne.

### Ou bien faites un coupé/collé sur la dernière ligne de \_lib.lib

Les disques de show diffèrent des disques bibliothèques parce que les informations concernant les appareils sont stockées sur un seul fichier. Si vous mettez à jour un disque de sauvegarde, vous pouvez éditer ce fichier, \_lib.lib, plutôt que rajouter un fichier .lib supplémentaire. Editez \_lib.lib : augmentez le nombre d'appareils sur la ligne "count =" puis coupez/collez la description complète de votre appareil à la fin du fichier.

### Testez les changements

Essayez de charger votre bibliothèque pour voir si toutes les commandes fonctionnent correctement. En cas de ligne incorrecte, la console affichera un message d'alerte. Enfin, testez chaque paramètre indépendamment pour être sûr qu'il est accessible sur toutes ses valeurs, et qu'un bug ne vous bloquera pas un spectacle.

## Ecrire ses bibliothèques

Les fichiers bibliothèques sont sauvegardés sous un nom formé du raccourci du nom du projecteur qui sera affiché, exemple: vl\_5.lib pour vl 5.

Voici un fichier bibliothèque type disséqué :

version = 1

Identification interne du format. Quelques syntaxes optionnelles réclameront un numéro de version supérieur à 1. Les notes indiqueront si c'est nécessaire.

manufacturer = 2

Code unique du fabricant. Ces numéros sont alloués par Flying Pig. Contactez-nous si vous avez besoin d'un nouveau code.

product = 1

Code unique de produit. Voir ci-dessus.

name = intellabeam

Nom de l'appareil. 15 caractères maximum.

yoke = yes

optionnel Indique si l'appareil est à tête mobile (pour activer la fonction Flip).

// un commentaire

optionnel Les commentaires doivent tenir sur une seule ligne.

<pre>output = dmx</pre>	optionnel	<p>Spécifie le type de sortie et le début d'un groupe de patch.</p>
<pre>parameter = intensity</pre>		<p>Les paramètres sont listés dans l'ordre où ils doivent être émis sur la sortie (en DMX ou autre protocole).</p> <p>Indique le début d'une description de paramètre. Utilisez des noms standards calqués sur <code>function.txt</code> si possible. Les paramètres sont identifiés à des effets de faisceau (<b>Beam</b>) s'ils ne sont pas dans <code>function.txt</code>.</p>
<pre>default = 0</pre>		Donne la valeur par défaut à l'allumage.
<pre>highlight = 255</pre>		Donne la valeur pour la fonction highlight.
<pre>type = htp8bit</pre>		<p>Spécifie les priorités de contrôle et la résolution :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• htp8bit - HTP sur 8 bits</li> <li>• htp16bit - HTP sur 16 bits</li> </ul> <p>Pour les pan, tilt, couleurs etc... :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ltp8bit - LTP sur 8 bits</li> <li>• ltp16bit - LTP sur 16 bits</li> </ul>
<pre>crossfade = 0</pre>	optionnel	<p>Type de fondu par défaut :</p> <p>0 : linéaire; 1 : instantané en début de fondu; 2 : instantané en fin de fondu.</p>
<pre>kind = +</pre>	optionnel	Si le nom de paramètre est nouveau, il est possible de spécifier un type avec "i,c,b,f,+,x".
<pre>range = 0, 255, %</pre>	optionnel	<p>Le paramètre peut prendre toutes les valeurs entre 0 et 255 et sera affiché en %.</p> <p>L'intervalle 0-255 (0-65535 pour les 16 bits) est donné par défaut.</p>
<pre>parameter = colour</pre> <pre>default = 0</pre> <pre>highlight = 0 crossfade = 1</pre> <pre>type = ltp8bit</pre>		Nouveau paramètre.
<pre>range = 0, white</pre>		<p>Signale un point spécifique dans l'intervalle des valeurs. Utilisez des labels significatifs et cohérents car ils seront affichés pour les Auto Menus.</p> <p>Un label ne peut comporter plus de 8 caractères.</p>
<pre>range = 8, 24, split, centre</pre>		<p>Spécifie un intervalle de valeurs pour le changement. La position est calculée depuis le centre de l'intervalle.</p>
<pre>range = 25, 41, red, centre</pre> <pre>range = 42, 58, congo, centre</pre> <pre>range = 59, 74, bluehole,</pre> <pre>centre</pre> <pre>range = 75, 89, yellhole,</pre> <pre>centre</pre> <pre>range = 90, 107, warm, centre</pre> <pre>range = 108, 123, cold,</pre> <pre>centre range = 128, 255, spin</pre> <pre>&gt;&gt;</pre>		<p>La syntaxe complète est :</p> <pre>range = min [,max], %   label   nothing [, centre][, noauto]</pre> <p>Il est possible de se passer du %. Noauto supprime l'intervalle des Automenus.</p> <p>Les intervalles utilisés ne doivent pas se recouvrir.</p> <p>Pour les canaux d'intensité à plusieurs fonctions, (ex : sur le Goldenscan), spécifiez l'intervalle actif pour l'intensité en premier, pour pouvoir utiliser la touche @.</p>

<code>constant = 0</code>	optionnel	Pour insérer une valeur constante non contrôlable dans la chaîne de sortie. L'intervalle autorisé est 0..125.
<code>checksum = 0</code>	optionnel	Insère une somme de contrôle dans la chaîne de sortie depuis le départ du groupe de paramètres. Le 0 ne signifie rien, mais doit être spécifié.
<code>output = dmx</code>	répétition optionnelle	Démarre un second groupe de sortie.
<code>parameter = pan</code> <code>default = 0</code> <code>highlight = 255</code> <code>type = ltp8bit</code>		Nouveau paramètre.
<code>movement = invert</code>	optionnel	Applicable à tous les paramètres sauf l'intensité. Permet d'inverser le sens d'utilisation des paramètres de façon à avoir les mêmes sens d'utilisation sur certaines fonctions, quelles que soient les marques de projecteur.
<code>deflection = 355</code> <code>range = 0, 255</code>	optionnel	Spécifie l'angle maximum de rotation de tête d'un projecteur à tête mobile. Utilisé dans les calculs de Flip.

### Palettes automatiques créées dans Automenus

Les Automenus utilisent les informations de la bibliothèque pour générer des palettes pour les appareils sélectionnés.

Une palette est générée à chaque "range" trouvé dans la bibliothèque :

- pour les paramètres de type couleur (Colour) et faisceau (Beam).
- dont les labels sont corrects (sans espace ou %).
- qui ne mentionnent pas noauto.

Sont stockées dans la palette les valeurs minimums des intervalles si "centre" n'est pas spécifié.

Comme Automenu combine les intervalles de plusieurs types d'appareils dans une même palette, il est important que vos noms soient significatifs et cohérents. Utilisez "noauto" pour éviter tout mélange.

### Quelques conseils

- Utilisez des noms de fonctions existantes.
- Utilisez Red / Green / Blue ou Magenta / Cyan / Yellow.
- L'affichage de l'intensité est particulièrement petit, n'utilisez donc pas de labels ni d'intervalles pour cela; utilisez "str" pour strobe.
- Utilisez des intervalles continus partout ou cela est possible. Lorsqu'il s'agit de valeurs qui doivent augmenter puis diminuer, utilisez "centre" (exemple : les sens de rotation des roues de couleurs).
- Utilisez des noms standards. En cas de doute, regardez les bibliothèques déjà présentes pour voir ce qui a été fait, en particulier :
  - >> pour les rotations (gobos et couleurs).
  - red+ pour les demi couleurs.
  - congo, et pas UV.
  - lt blue, lt green.
  - utilisez "index" et "spin" pour les gobos tournants.
  - prism 1 (même s'il n'y a qu'un prisme), n'utilisez pas "3 facet" etc...
- Vérifiez comment ont été programmées les autres bibliothèques.
- Alignez vos mouvements de miroirs sur les Clay Paky.
- Canal d'intensité à plusieurs fonctions. Avez-vous le contrôle d'intensité en premier ?
- Ne codez pas les strobes en htp8bit (car vous ne pourriez plus graduer les files contenant des effets strobes sans changer la vitesse des flashes). Si vous voulez contrôler les strobes sur un fader, maintenez

**Choose** enfoncée et déplacez votre fader. Cependant, certains pupitreurs préfèrent utiliser les Trackspots avec le shutter réglé ainsi pour obtenir des flashes plus efficaces.

### Quelques astuces

Essayez de simplifier au maximum vos bibliothèques; au lieu de :

```
range = 206, stop, noauto
range = 210, <<slow, noauto
range = 215, <<med, noauto
range = 220, <<fast, noauto
range = 225, >>fast, noauto
range = 230, >>med, noauto
range = 235, >>slow, noauto
écrivez plutôt :
```

```
range = 207, 235, >>, centre
```

N'ajoutez pas de nouveau nom de fonction s'il en existe déjà des similaires :

```
parameter = Gobo/wash
parameter = Focus/whisper
devrait plutôt être :
```

```
parameter = Gobo
parameter = Focus
```

N'oubliez pas le paramètre d'intensité :

```
parameter = Dimmer/Strobe devrait s'écrire parameter = Intensity
```

Ne donnez pas d'intervalles inutiles si le résultat ne change pas :

```
range = 0, 26, white, noauto
range = 244, 255, shutter closed, noauto
s'écrira plutôt :
```

```
range = 0, open (si c'est un gobo et pas une couleur.)
range = 255, closed (Les labels ne peuvent pas avoir plus de 8 caractères)
```

### Bibliothèques standards

Voici le contenu de la bibliothèque 2.1. Contactez Flying Pig si vous souhaitez un nouveau code fabricant / produit :

Appareil	Fabricant	Produit	Fichier	Autre nom
Desk Channel	0	0	_lib.lib	Dsk chan
Scroller dimmer	0	2	_lib.lib	Scroldim
Scroller	0	4	_lib.lib	Scroller
Dimmable	0	5	_lib.lib	Non Dim
Strobe dimmer	0	8	_lib.lib	Strob dim
Cmy fader	0	9	_lib.lib	Cmy
Cmy fader dim	0	10	_lib.lib	Cmy dim
Miniscan	1	0	cpaky.lib	Miniscan
Goldenscan2	1	1	_lib.lib	Gscan2
Superscan	1	2	_lib.lib	Super
Goldenscan3	1	3	_lib.lib	Gscan3
Superscan MRG	1	4	_lib.lib	Super MRG
Superzoom	1	5	_lib.lib	Szoom
Goldenscan3x	1	6	_lib.lib	Gscan3x
Superzoom x	1	7	_lib.lib	Szoomx
Tiger	1	8	misc.lib	Tigerscan
Goldenscan hpe	1	9	_lib.lib	Gscan hpe
Combicolor	1	10	_lib.lib	Combi Col
Stage Scan	1	11	_lib.lib	StgScan
Miniscan hpe	1	12	_lib.lib	Mini hpe
Trackspot	2	0	_lib.lib	Trakspot
Intellabeam	2	1	highend.lib	Ibeam12
Cyberlight m1	2	2	highend.lib	Cyber m1
Cyberlight Cx	2	3	highend.lib	Cyber cx
Emulator DMX	2	4	highend.lib	Emu DMX
Intellabeam-Lo	2	5	highend.lib	IbeamLo

Ibeam13ch	2	9	_lib.lib	Ibeam13
Dataflash	2	10	_lib.lib	Dataflas
Studiocolor	2	11	_lib.lib	Studio
Cyberlight m2	2	12	highend.lib	Cyber m2
Cyber m2 Litho	2	13	_lib.lib	Cyber m2
Cyber m1 Litho	2	14	highend.lib	Cyber m1
Cyber Cx m3	2	15	highend.lib	Cybcx m3
Trakspot main	2	16	highend.lib	Traksp m
Technobeam hi	2	17	_lib.lib	technop
CyberCx m3 litho	2	18	_lib.lib	Cybcx 3
Technopro hi	2	19	_lib.lib	technopro
Technoray hi	2	20	_lib.lib	technoray
V15	3	1	vari_4_0.lib	V15
V16	3	2	vari_4_0.lib	V16
V1m	3	3	vari_4_0.lib	V1 mirror
V15a	3	4	vari_4_0.lib	V15a
V15 Hi	3	5	vari_4_0.lib	V15 Hi
V15a Hi	3	6	vari_4_0.lib	V15a Hires
V16 Hi	3	7	vari_4_0.lib	V16 Hires
Irideon AR500	3	8	_lib.lib	AR500
Irideon AR5 Hi8Ch	3	9	_lib.lib	AR5 Hi
V15 Hi	3	10	vari_4_1.lib	V15 Hi 4.1
V15a Hi	3	11	vari_4_1.lib	V15 Arc Hi4.1
V16 Hi	3	12	vari_4_1.lib	V16 Hi4.1
V1m	3	13	vari_4_1.lib	V1 mirror 4.1
V15 m1	3	20	vari_4_2.lib	V15 m1
V15 m2	3	21	vari_4_2.lib	V15 m2
V15 m3	3	22	vari_4_2.lib	V15 m3
V15 m4	3	23	_lib.lib	V15 m4
V15 m4	3	23	vari_4_2.lib	V15 m4
V15a m1	3	24	vari_4_2.lib	V15 Arc m1
V15a m2	3	25	vari_4_2.lib	V15 Arc m2
V15a m3	3	26	vari_4_2.lib	V15 Arc m3
V15a m4	3	27	_lib.lib	V15 Arc m4+SPC36
V15a m4	3	27	vari_4_2.lib	V15 Arc m4+SPC36
V16 m1	3	28	vari_4_2.lib	V16 m1
V16 m2	3	29	vari_4_2.lib	V16 m2
V16 m3	3	30	vari_4_2.lib	V16 m3
V16 m4	3	31	_lib.lib	V16 m4+SPC36
V16 m4	3	31	vari_4_2.lib	V16 m4+SPC36
V1m m1	3	32	vari_4_2.lib	V1m m1
V1m m2	3	33	vari_4_2.lib	V1m m2
V1m m3	3	34	vari_4_2.lib	V1m m3
V1m m4	3	35	_lib.lib	V1m m4
V1m m4	3	35	vari_4_2.lib	V1m m4
Colfader	5	0	misc.lib	Color fader
PanaBeam	5	2	misc.lib	Pana Beam
Roboscan218	6	0	_lib.lib	Robo218
Robo1220 cmyr m2	6	3	_lib.lib	Robocmyr
Robo1220 xr m2	6	5	_lib.lib	Robo xr
Roboscan518	6	6	_lib.lib	Robo 518
Roboscan812-5c	6	7	_lib.lib	Robo 812
Robocolor pro 400	6	8	_lib.lib	Robo 400
Pal1200 m2	6	9	_lib.lib	Pal 1200
Pal1200A	6	9	martin.lib	Pal 1200A
Mac1200 m2	6	10	_lib.lib	Mac 1200
FxPal1200 m2	6	11	_lib.lib	fxpal 1200
Robo1220 rpr m2	6	12	_lib.lib	Robo rpr
Robo1220 RoGo	6	13	martin.lib	1220 RoGo
Imagescan Mode2	6	14	martin.lib	Imagesc
Mac600 m2	6	15	_lib.lib	Mac600
Mac500 m2	6	17	_lib.lib	Mac500
Roboscan518 ml	6	18	martin.lib	Robo 518
Nat1200	7	0	_lib.lib	Nat 1200

Nat2500	7	1	_lib.lib	Nat 2500
MM1200DX	7	2	coemar.lib	mm 1200 dx
MM1200 zoom	7	3	coemar.lib	mm 1200
Samurai	7	4	_lib.lib	Samurai
Nat1200DX	7	5	coemar.lib	Nat 12 dx
Pchmi	7	6	coemar.lib	Pchmi
Microscan3	7	7	coemar.lib	Micro 3
Solar	8	0	misc.lib	Solar System
Summahti	9	0	_lib.lib	Summa
Xescan	10	0	misc.lib	Xescan
Sky Art	11	0	misc.lib	Sky Art
Rim1200	12	0	xy.lib	Rim 1200
Yoke XL	12	1	xy.lib	Yoke XL
MN400wsh	12	2	xy.lib	MN400 Wash
Mn400spt	12	3	xy.lib	MN400 Spot
MN600wsh	12	4	xy.lib	MN600 Wash
MN600spt	12	5	xy.lib	MN600 Spot
Controlite	13	0	misc.lib	Controlite pml mk2
ConwshHX	13	1	misc.lib	Controlite Wash HX
Prince	14	0	sagitter.lib	Prince
Infinity	14	1	sagitter.lib	Infinity
DHA Light Curtain	15	0	dha.lib	DHA Lc
DHA P light curtain	15	1	dha.lib	DHA Plc
DHA Network	15	2	dha.lib	DHA Net
Xenotech	16	0	misc.lib	Xenotech
Colormag	17	2	lsd.lib	Colormag
Molemag	17	3	lsd.lib	Molemag
Star2G	19	0	misc.lib	Starlite 2G
Starlite mk5	19	1	_lib.lib	Star 5
RamPsu	21	0	wybron.lib	ColoRam PSU
Auto Con	21	1	wybron.lib	AutoPlt Control
Auto Off	21	2	wybron.lib	AutoPlt Offset
goboram	21	3	wybron.lib	Goboram
Omicron	22	0	misc.lib	Omicron laser
G300Smok	23	0	misc.lib	G300 Smoke
Stratos Hires	25	0	_lib.lib	Startos
StrtsCMY	25	1	misc.lib	Stratos CMY
Giant6c	25	4	misc.lib	Giant 6ch
Giant16ch	25	5	_lib.lib	Giant
JEM2000	26	0	misc.lib	JEM Hydrosonic2000
Galileo4	26	0	sgm.lib	Galileo 4
Galileo3	26	1	sgm.lib	Galileo 3
Newton	26	2	sgm.lib	Newton
Cllab250	26	3	sgm.lib	Color Lab250
Galileo2	26	4	sgm.lib	Galileo2 HP
Victory	26	5	sgm.lib	Victory 250
Victory2	26	6	sgm.lib	Victory2 250
MotorHead	28	0	misc.lib	MotorHead
Mini Ultrascan2	32	0	coemar.lib	mini ult2
Miracle	33	1	future.lib	Miracle
Duke1200	33	2	future.lib	Duke
Promotion Scan	33	3	future.lib	Promo
Genesis	33	4	future.lib	Genesis
Advert Scan	33	5	future.lib	Advert
CC-200	33	6	future.lib	CC-200
H-150	33	7	future.lib	H-150
RT-150	33	8	future.lib	RT-150
Voyager	33	9	future.lib	Voyager
Future H250	85	0	future.lib	futr 250





# Annexe C: Notes sur le Matériel



Il y a 6 LEDs sur la carte du processeur dans la console pour indiquer son état :

- LED 1** Carte processeur bloquée si cette LED est allumée et toutes les autres éteintes.
- LED 2** Accès au BUS système.
- LED 3** Clignote pour indiquer les interruptions DMA.  
Position du Bit 0 en cas d'erreur Processeur.
- LED 4** Code d'erreur en cas d'erreur processeur.
- LED 5** Alimentation 12V des flash correcte.
- LED 6** Alimentation 5V correcte.

Vous trouverez également 4 switches pour contrôler :

- Un** Reset.
- Deux** On pour 2 Méga de RAM Flash.
- Trois** Off lorsque la carte processeur est utilisée comme unité de contrôle.
- Quatre** Utilisation réservée pour les corrections de bugs.

## Câblage des entrées Timecode

La Wholehog II utilise une entrée XLR 3 points pour recevoir les codes temporels :

- PIN 1** Masse / Blindage ( à relier à la carcasse ou déplacez le cavalier JP2 pour relier la masse Audio à la masse numérique).
- PIN 2** Point Froid ( Reliez à la masse ou déplacez le cavalier JP1 pour les entrées asymétriques).
- PIN 3** Point Chaud.

Utilisez une entrée audio symétrique à 0dB pour un meilleur résultat.

Les cavaliers JP1 et JP2 se trouvent sur la carte arrière de la console.

---

## Ports MIDI

Il y a 3 connecteurs MIDI situés sur le panneau arrière de la console : MIDI In, MIDI Thru et MIDI Out. Les connecteurs sont de type DIN 5 broches 180° câblés comme suit :

- Pin 1 Non connecté
- Pin 2 Masse électrique
- Pin 3 Non connecté
- Pin 4 Data +ve
- Pin 5 Data -ve

---

## Ports DMX-512 entrée et sortie

Les ports DMX sont numérotés dans le même ordre que sur la fenêtre de patch de la console. Ces connecteurs sont des embases XLR 5 points femelles, câblés comme suit (valable pour tous les ports DMX de la console) :

- Pin 1 Digital Ground
- Pin 2 Data -ve
- Pin 3 Data +ve
- Pin 4 Not Used
- Pin 5 Not Used

Le protocole est conforme à la norme RS-485 Standard recommandée par l'USITT.



Note : sur la wholehog II, les ports 2 à 4 sont également câblés sur les broches 4 et 5 :

Pin 4 Réception / émission Data -ve  
 Pin 5 Réception / émission Data +ve

## Lampes de console

2 ports XLR 3 broches sont disponibles pour connecter les lampes de console (2 x 5 Watt @ 12 Volts) :



Pin 1 0V  
 Pin 2 0V  
 Pin 3 +ve 0-12V



Pin 1 0V  
 Pin 2 0V  
 Pin 3 +ve 0-12V

## Port série RS232

Le port série permet de connecter une souris compatible RS 232 de type Microsoft. Le port est de type Sub D 9 :

Pin 1 Carrier Detect  
 Pin 2 Received Data  
 Pin 3 Transmitted Data  
 Pin 4 Data Terminal Ready  
 Pin 5 Ground  
 Pin 6 Data Set Ready  
 Pin 7 Request to Send  
 Pin 8 Clear to Send  
 Pin 9 Non connecté

## Port Parallèle

Le port parallèle permet de connecter une imprimante à la console. Il s'agit d'une embase Sub D 25 broches :

Pin 1 Strobe  
 Pin 2 D0  
 Pin 3 D1  
 Pin 4 D2  
 Pin 5 D3  
 Pin 6 D4  
 Pin 7 D5  
 Pin 8 D6  
 Pin 9 D7  
 Pin 10 ACK  
 Pin 11 BUSY  
 Pin 12 PAPER END  
 Pin 13 SELECT  
 Pin 14 AUTOFEED  
 Pin 15 ERROR  
 Pin 16 INIT  
 Pin 17 SELECT IN  
 Pin 18 à 25 Ground

---

## Port VGA

Les ports VGA permettent de connecter des moniteurs vidéo externe de type VGA standard. Les connecteurs sont de type Sub D 15 Haute Densité femelle :

Pin 1	Red
Pin 2	Green/Mono
Pin 3	Blue
Pin 4	Non utilisé
Pin 5	Non utilisé
Pin 6	Red Ground
Pin 7	Green Ground
Pin 8	Blue Ground
Pin 9	Non utilisé
Pin 10	Ground
Pin 11	Non utilisé
Pin 12	Non utilisé
Pin 13	Horizontal Synchronisation
Pin 14	Vertical Synchronisation
Pin 15	Non utilisé

---

## Port clavier

Le port clavier permet de connecter à la console un clavier de type PC IBM AT. Le connecteur est de type DIN 5 broches femelle 180° :

Pin 1	Keyboard Clock
Pin 2	Keyboard Data
Pin 3	Not Used
Pin 4	Ground
Pin 5	+ve 5V



# Index

- ..... 2-3
- @
- @ ..... 1-4
- +
- + ..... 2-3
- >
- >> ..... 10-2
- A**
- Activate ..... 2-5
- Adressage absolu ..... 14-2
- Affichage du patch ..... 14-1
- Ajuster les paramètres ..... 7-3
- Alignement ..... 14-2
- Alignement des projecteurs ..... 6-7
- All ..... 7-10
- Annuler une modification ..... 7-13
- Attentes ..... 10-3
- Automenus ..... 6-7
- B**
- Banques de palettes ..... 3-3
- Barre d'outils ..... 2-6; **3-3**; 4-2
- Batch ..... 15-3
- Beam ..... 1-3; 7-7; 7-13
- Bibliothèques ..... 21-1
- Blind ..... 7-3
- BPM ..... 11-7
- Bugs ..... 1-5
- C**
- Câblage et connexions ..... 6-1
- Calibrage et réglage des écrans ..... 6-2
- Canaux DMX ..... 14-3
- Capture des paramètres ..... 9-4
- Changer de page ..... 9-7
- Channel Select ..... 14-3
- Chargement d'un spectacle ..... 6-8
- Chases ..... 11-6
- Choose ..... 2-2; 11-1
- Clavier ..... 6-4; 7-2
- Clavier externe ..... 16-3
- Clear ..... 7-4
- Clone ..... 7-12
- Close ..... 2-5
- Color ..... 1-3
- Colour ..... 7-13
- Combinaison de shows ..... 13-3
- Comment commencer ? ..... 6-1
- Consoles de Télévision ..... 1-2
- Consoles de Théâtre ..... 1-2
- Consoles de Tournée ..... 1-3
- Contrôles généraux ..... 11-1
- Couleur ..... 1-3
- Couleurs ..... 7-7
- Couleurs des écrans ..... 7-4
- Courbes ..... 7-10; 14-3
- Crash ..... 1-5
- Crossfader manuel ..... 11-2
- Cue ..... 1-3
- Cue list ..... 1-3
- Cuelist ..... 10-1
- Cuelists ..... 9-1; 9-5
- D**
- DBO ..... 2-2; **11-4**
- Délai ..... 10-4
- Delay ..... 1-4
- Description générale de la Jands Hog ..... 3-1
- Description générale de l'Echelon ..... 4-1
- Description générale de la Wholehog II ..... 2-1
- E**
- Ecrans tactiles ..... 2-7; 16-2
- Enregistrer une mémoire ..... 7-3
- Entrée DMX ..... 17-8
- Even ..... 7-10
- Everything ..... **9-3**
- Extension du nombre de faders ..... 17-9
- F**
- Fade Time ..... 1-4
- Faisceau ..... 1-3
- Faisceaux ..... 7-7
- Fan ..... 7-11
- Fenêtre active ..... 2-3
- Fenêtre des files ..... 10-1
- Fenêtres et affichages ..... 2-2
- Fenêtres répertoires ..... 2-2
- Files de mémoires ..... 9-5; 10-1
- Flash ..... 2-2
- Flip ..... 7-11
- Focus ..... 1-3; 7-6; 7-13
- Follow on ..... 10-3
- Fonctions spéciales ..... 7-13
- Fondu ..... 10-4
- Fondu manuel ..... 11-2
- Full ..... 2-3
- G**
- Gestion des entrées ..... 17-1
- Gestionnaire d'impression ..... 15-1
- Go** ..... **1-4**
- Goto ..... 11-2
- Grand Master** ..... 11-4
- Group ..... 7-13; 8-1
- Groupes ..... 8-1
- Groupes, édition ..... 8-4
- H**
- Halt ..... 10-3
- Highlight ..... 7-11
- HTP, Highest Takes Precedence ..... 11-3

<b>I</b>		Options avancées .....	11-6
ICBF .....	1-3	Options de Go .....	11-5
Impression .....	15-1	Options de mémorisation .....	9-3
Imprimantes .....	15-1	Options de restitution .....	11-4
In Time .....	1-4	Options des chasers .....	11-7
Insert Link .....	10-4	Options des faders .....	11-5
Insert Mark .....	10-4	Options des files .....	10-6
Instalook .....	7-11	Options des flash .....	11-5
Intensité .....	1-3	Où commencer .....	1-3
Invert .....	7-11	Out Time .....	1-4
<b>K</b>		Ouvrir une fenêtre .....	2-3
Knockout .....	7-13	Overdrive .....	14-4
<b>L</b>		<b>P</b>	
LCD .....	2-7; <b>3-2</b>	Page .....	1-3
Learn .....	10-4	Page Down .....	2-5
LED .....	11-3	Page générique .....	9-8
Libraries .....	21-1	Page Left .....	2-5
Link cue .....	10-4	Page Right .....	2-5
Load .....	9-1	Page Up .....	2-5
Load show .....	13-2	Pages .....	9-1; 9-6
Lock All .....	16-4	Palette .....	1-3
Lock Edit .....	16-4	Palettes .....	8-1
LTP, Latest Takes Precedence .....	11-3	Palettes composées .....	8-2
<b>M</b>		Palettes, édition .....	8-4
Macros .....	10-4	Palettes, modifications .....	8-3
Maintain state .....	11-6	Parametres .....	1-3
Mark cue .....	10-4	Paramètres liés .....	7-8
Mask .....	8-2; 9-5	Park .....	14-4
Masters de restitution .....	2-2; 11-1	Patch .....	6-4
Maximize .....	2-5	Patch avancé .....	14-1
Mémoire indexée .....	10-4	Patch multiple .....	6-6
Mémoire liées .....	10-4	Patch proportionnel .....	14-4
Mémoires .....	9-1	Path .....	1-4; 7-10
Mémoires spéciales .....	10-4	Pause .....	1-4
Mémoires, édition .....	9-1	PCL/5 .....	15-1
Mémoires, files .....	9-1	Périphériques .....	2-6; 3-4; 4-3
Menu Grouping .....	7-13	Personnalisation de la console .....	16-1
Menu Park .....	7-13	PIG .....	1-4; 19-1
Menu Select .....	7-13	Playback .....	11-1
Merge .....	9-1; 9-5	Playback Masters .....	2-2; 11-1
MIDI .....	17-4	Polices de caractères .....	15-1
Midi Show Control .....	17-7	Position .....	1-3
Minutes .....	7-10	Positions .....	7-6
Mise à jour V2 vers V3 .....	13-4	Positions en 3D .....	7-13
Mise sous tension .....	6-1	PostScript .....	15-1
Mises à jour .....	1-6	Pré-configuration des impressions .....	15-3
Mode Apprentissage .....	10-4	Principaux projecteurs .....	20-1
Mode Selected .....	9-4	Priorités .....	11-3
Mode Snapshot .....	9-4	Problèmes courants .....	18-1
Mode Whole Fixtures .....	9-4	Problèmes d'impression .....	15-3
Modification des shows .....	13-1	Profile .....	14-3
Moniteurs externes .....	6-3	Programmateur .....	2-1
<b>N</b>		Programmation .....	7-1
Next .....	7-11	Proportional .....	14-4
Next Page .....	9-7	<b>R</b>	
Notes sur le matériel .....	22-1	Rate Thruster .....	11-3
Numérotation des appareils .....	14-2	Redimensionner une fenêtre .....	2-4; 2-5
Numérotation des mémoires .....	7-3	Release .....	11-2
<b>O</b>		Remove .....	9-1
Odd .....	7-10	Résoudre un problème .....	1-5
		Restitution .....	11-1
		Roues codeuses .....	7-11

**S**

Sauvegarde .....	6-8
Save Activity .....	9-8
Sécurité d'utilisation .....	1-5
Select .....	3-2; 11-1
Sélection des appareils .....	6-4
Sélectionner un projecteur .....	7-1
Setup .....	13-1
Shuffle .....	2-5
Skip Back .....	1-4
Skip Forward .....	1-4
SMPTE .....	17-1
Souris et trackball .....	6-3
Split .....	2-5
Split Times .....	7-10
State .....	9-3
Stomping .....	11-3
Swap .....	11-5
Symboles .....	1-4

**T**

Template .....	9-8
Temporisations .....	1-3; 7-8; 10-2
Temporisations étagées .....	7-10
Terminologie .....	1-3
Test DMX .....	14-5
Thru .....	2-3
Time .....	7-8

Timecode .....	17-1
Timing .....	1-3
Toggle .....	2-5
Toolbar .....	2-6; 3-3; 4-2
Toolbar, rock mode .....	2-6
Touch screens .....	2-7
Track Current .....	10-6
Try Cue .....	7-9

**U**

Unpark .....	14-4
Unpatch .....	6-7
Update .....	9-1
Use .....	8-2
Utilisation du manuel .....	1-3

**V**

Verrouillage de la console .....	16-4
Version 2 .....	13-4
Version 3 .....	13-4
Views buttons .....	2-6
Visualisation .....	2-6
Vue d'ensemble .....	1-1

**W**

Wait .....	10-3
Wait Time .....	1-4
WHOLEHOG Originelle .....	1-1