

Tea Break Tutorials

Pour les versions 6.1.1 et suivantes

©2011 Electronic Theatre Controls

- Leçon 1: Allumage et Navigation
- Leçon 2: Patch des projecteurs Traditionnels
- Leçon 3: Contrôle des Circuits
- Leçon 4: Test de Circuit, Rem Dim, et Circuits dans les Masters
- Leçon 5: Les Groupes
- Leçon 6: Les Mémoires
- Leçon 7: La Séquence (style Théâtre)
- Leçon 8: Patch des Changeurs et des LEDs

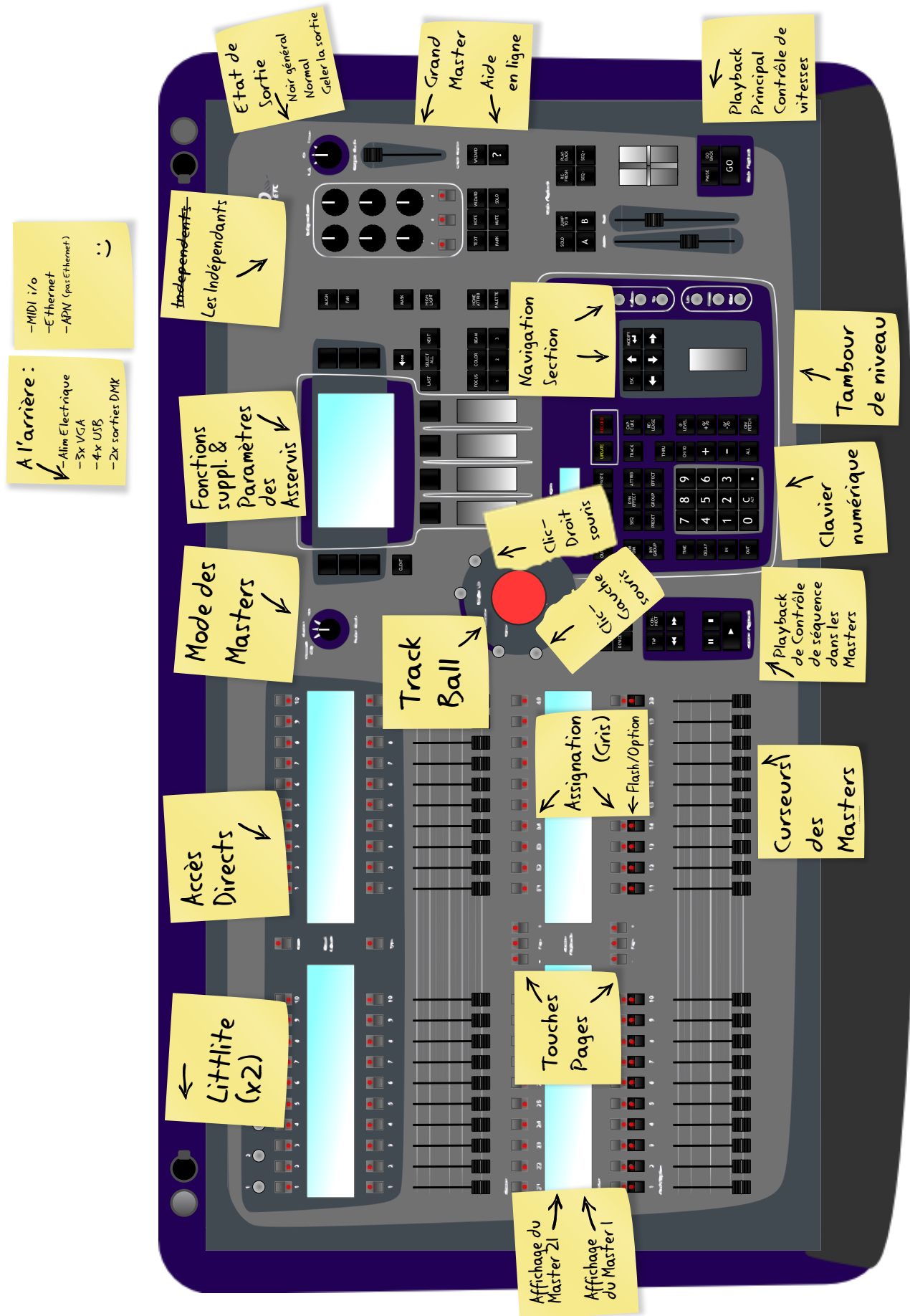
Français

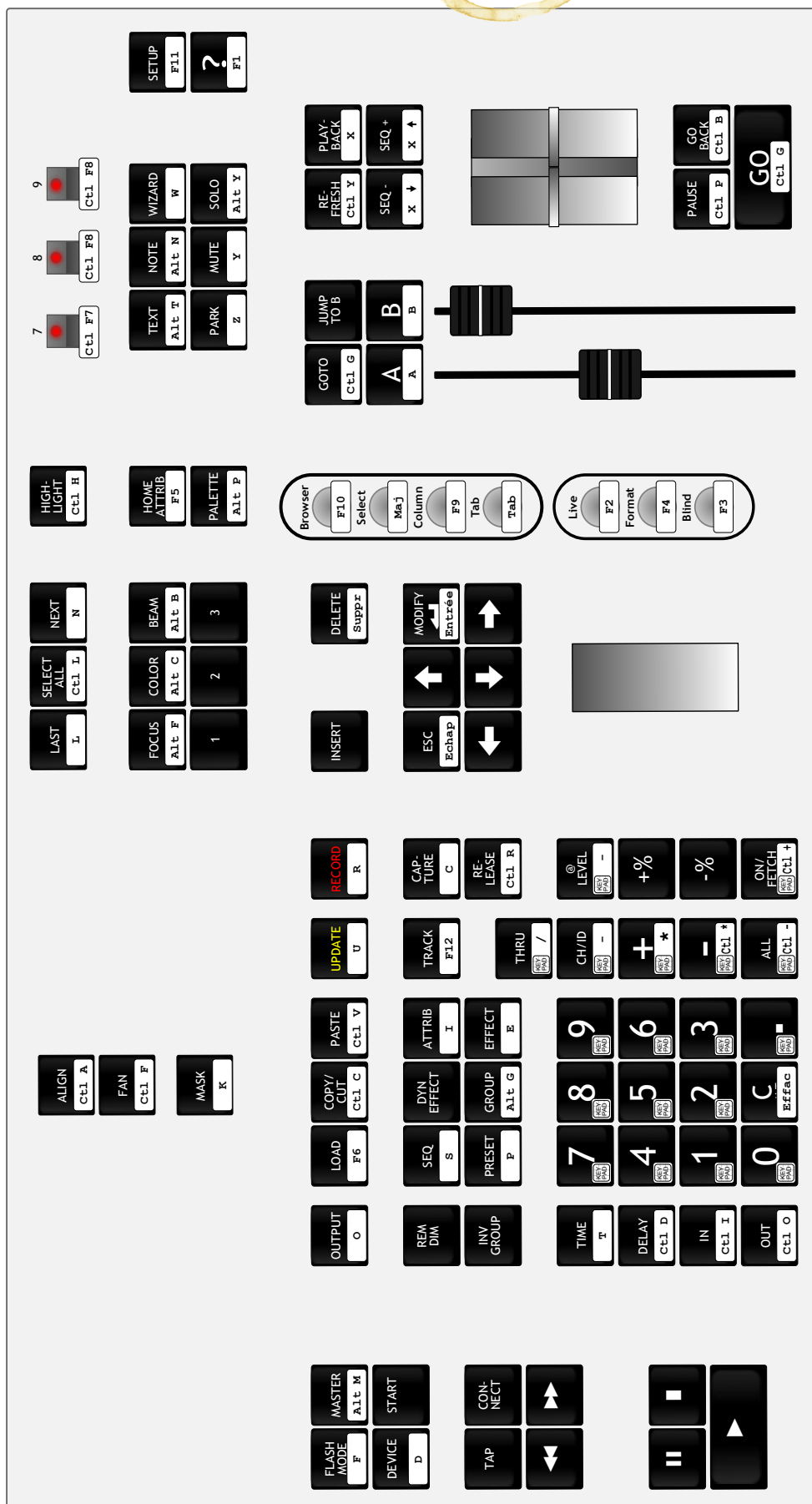
Traduit par la société
AVAB Transtechnik France

avab
transtechnik France

C O N G O TM



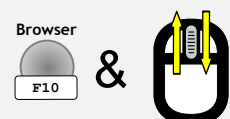




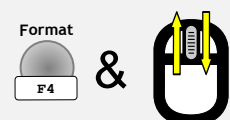
Conseils pour la version Offline



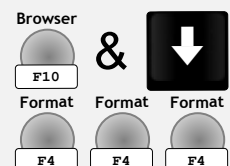
[Setup]&[Browser] ouvre le gestionnaire des "micro-fenêtres". Pour les utilisateurs de la version Offline, la console virtuelle est une fenêtre très utile.



Avec la souris sur une micro-fenêtre, utilisez [Browser] & la molette pour redimensionner la fenêtre.



Avec la souris sur une micro-fenêtre, utilisez [Format] & la molette pour zoomer dans celle-ci.



Activez une micro-fenêtre en utilisant [Browser] & Flèche Bas ou en cliquant sur sa barre de titre. Utilisez [Format] pour changer la vue de la console virtuelle.

Pour "maintenir" une touche de la Console Virtuelle, maintenir au clavier la touche [Ctrl] puis cliquez sur la touche virtuelle.

Activez le second écran et utilisez à nouveau [Setup] & [Browser] pour choisir d'autres micro-fenêtres. Cela peut-être aussi la console virtuelle avec une vue différente (Format).

Tea Break Tutorials

Vue générale du pupitre Congo Junior

A l'arrière:
-Alim Electrique
-2x DVI/VGA
-4/6x USB
-2x DMX Out

-MIDI i/o
-Ethernet
-Contacts sec i/o
-Phone remote
..)

~~Indépendants~~
Les indépendants

Fonctions
suppl. &
Paramètres
des
Asservis

Navigation
Section

Etat
de sortie
Nair/ Normal/Ceiler
Grand
Master

Playback
Principal
/Connexion
aux Masters

Tambour
de niveau

Clavier
Numérique

Mode des
Masters

USB
Aide
en ligne

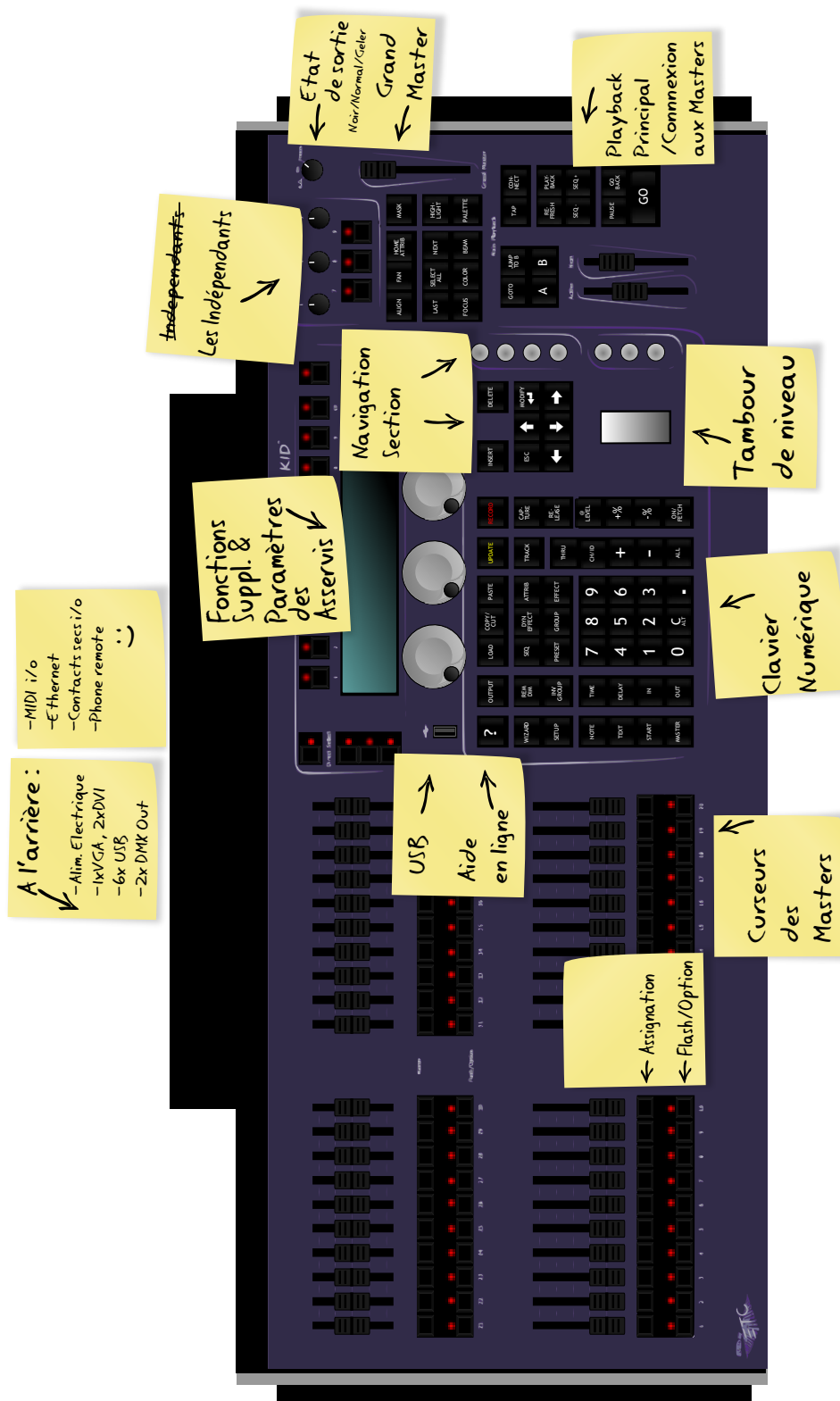
Assignation
Flash/Option

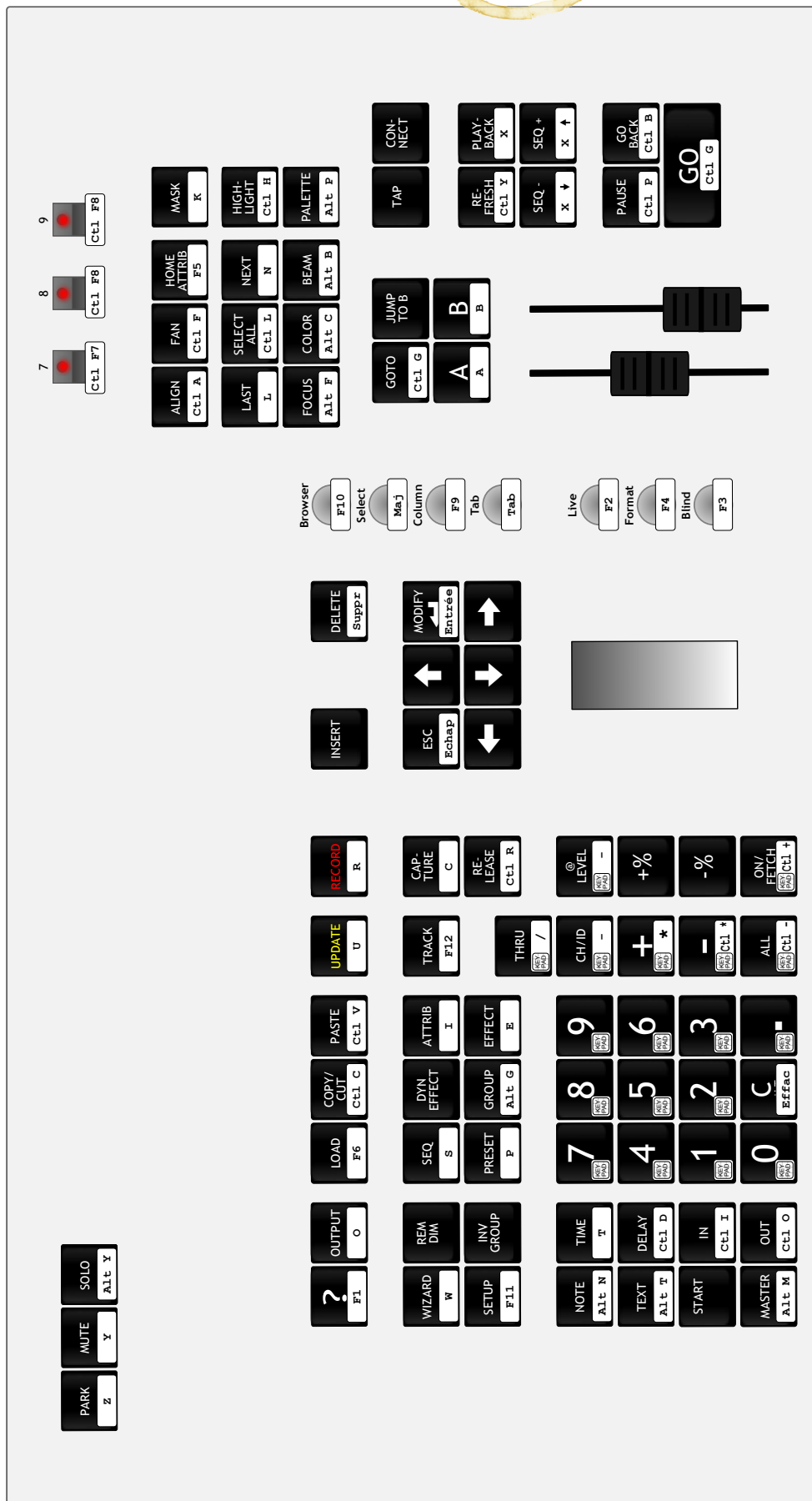
Curseurs
des
Masters

Pages des
Accès directs

Touches
Pages

Affichage du
Master 21
Affichage du
Master 1

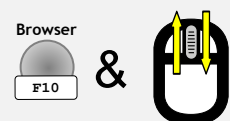




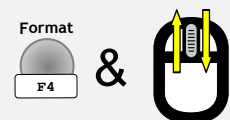
Conseils pour la version Offline



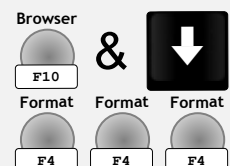
[Setup]&[Browser] ouvre le gestionnaire des "micro-fenêtres". Pour les utilisateurs de la version offline, la console virtuelle est une fenêtre très utile.



Avec la souris sur une micro-fenêtre, utilisez [Browser] & la molette pour redimensionner la fenêtre.



Avec la souris sur une micro-fenêtre, utilisez [Format] & la molette pour zoomer dans celle-ci.

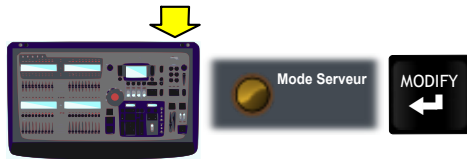


Activez une micro-fenêtre en utilisant [Browser] & Flèche Bas ou en cliquant sur sa barre de titre. Utilisez [Format] pour changer la vue de la console virtuelle.

Pour "maintenir" une touche de la Console Virtuelle, maintenir au clavier la touche [Ctrl] puis cliquez sur la touche virtuelle.

Activez le second écran et utilisez à nouveau [Setup] & [Browser] pour choisir d'autres micro-fenêtres. Cela peut-être aussi la console virtuelle avec une vue différente (Format).

Allumage



Appuyer sur le bouton d'alimentation situé à l'arrière du pupitre, les afficheurs s'allumeront, les LEDs clignoteront, et le pupitre démarrera. La page d'accueil du Congo apparaîtra sur laquelle l'option "Mode Serveur" sera sélectionnée et entourée par un cercle doré. Appuyer sur **[Modify]** pour valider la sélection et démarrer.

Continuer !



Il y a 2 options au démarrage : 'Utiliser la conduite présente à l'extinction', et 'Nouvelle conduite'. La première vous permet de démarrer sur la dernière conduite présente à l'extinction, La seconde démarre sur une nouvelle 'conduite', terme sur Congo désignant le fichier de sauvegarde vierge. Partons de zéro - utiliser la touche Flèche Bas pour choisir **{Nouvelle Conduite}** et appuyer sur **[Modify]**.



Une boîte de dialogue apparaît pour modifier les paramètres par défaut de ce fichier. Noter que les flèches Haut et Bas déplacent la surbrillance dans les différentes options. Se placer dans la case de la ligne "Temps pour le pas présent".



La touche **[Modify]** permet de basculer entre deux choix, A et B. Laisser les temps sur B.



La commande **[Modify]** a le même comportement sur l'option "Activer la télécommande". Laisser la télécommande activée.



Placer la surbrillance dans la case "Temps de transfert par défaut". Entrer au clavier la valeur souhaitée suivie de **[Modify]**. Noter que **[0]** **[Modify]** effacera la case. Sur Congo, la valeur zéro renvoie toujours l'état de "pas d'information".



Choisir un temps de transfert par défaut de 3, passer le mode d'enregistrement des attributs en "Changé", Le mode de restitution des attributs par défaut en AutoMark, et le Patch gradateurs en "Effacer le patch". se placer sur **{Continuer !}** et valider avec **[Modify]**.

Le Navigateur



Activer le Navigateur, le menu système du Congo. Utiliser la flèche Bas pour sélectionner "Fichiers".



Utiliser la Flèche Droite pour "dérouler" le menu (Fichiers) qui est sélectionné. Noter le petit triangle indiquant si c'est "ouvert".



Maintenir appuyé la touche **[Browser]**, et tourner le tambour de niveau. Noter que la largeur du navigateur change, permettant d'en ajuster la partie visible.



Aller jusqu'à | Enregistrer sous... | Disque dur. La sauvegarde se fait sur le disque dur interne où les conduites sont stockées et relues.



Appuyer sur **[Modify]** et nommer le fichier "TBTprénom". Noter que le clavier apparaît sur les masters du pupitre.



Utiliser les touches fêches pour accéder à Fichiers | Ouvrir | Mémoire USB | Congo TBT Base Files. Trouver le fichier de la leçon 1 et valider avec **[Modify]**. Chaque tutorial a une conduite à ouvrir avant de démarrer le tutorial - il sera indiqué sur la prochaine leçon par cette icône à droite.



Pour accéder au setup, appuyer sur la touche **[Setup]**. Noter que ces réglages sont les mêmes que ceux vus dans la fenêtre de démarrage avec une nouvelle conduite. Utiliser les mêmes réglages que précédemment et sauvegarder dans un nouveau dossier - création de nouveaux dossiers avec la touche **[Insert]**.

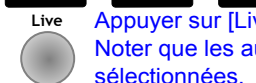
Les Fenêtres



A chaque pression sur une de ces touches, une nouvelle fenêtre s'ouvre. Chaque fenêtre a un numéro.



Appuyer sur **[Esc]** fermera la fenêtre sélectionnée (en jaune) - ici, la liste des mémoires. La fenêtre de gestion des Séquences devient active.



Appuyer sur **[Live]** ramène la fenêtre Live au premier plan. Noter que les autres fenêtres restent ouvertes mais pas sélectionnées.



Noter que la touche **[Esc]** n'a pas fermé la fenêtre Live car elle est verrouillée par défaut. **[Setup]&[Tab]** permet de choisir cette option.



Les fenêtres peuvent être changées d'écran avec la touche TAB et les Flèches Gauche/Droite.



Il est possible de partager un écran pour avoir 2 fenêtres à la fois en utilisant Tab et Flèche Bas. **[Tab]&[↓]** ré-agrandi.



Il est possible de zoomer dans les fenêtres en utilisant **[Format]** et le tambour de niveau.



La touche **[Tab]**, seule, permet de basculer entre les différentes fenêtres ouvertes. **[4][Tab]** active la fenêtre 4. S'entraîner à ouvrir, déplacer, sélectionner, zoomer, partager les fenêtres.



Le Patch

La fenêtre du patch s'ouvre. Le grand numéro à gauche indique l'univers DMX ; les petits numéros dans chaque case indiquent les adresses DMX. Depuis que nous avons choisi 'Effacer le Patch' dans la page de dialogue précédente, cette fenêtre nous montre qu'aucune adresse n'est patchée.

L'adresse DMX 21 est patchée au circuit 2. Noter que la syntaxe du Congo place le nombre en premier, et le type ou l'action après. [Modify] valide la commande. La case de l'adresse 21 contient maintenant son N° de circuit.

L'adresse DMX 21 est maintenant patchée au circuit N°1, et le N°2 est supprimé. L'option "Remplacer l'existant" supprimera toutes les autres adresses patchées au circuit N°1.

L'adresse 21 est dépatchée - "0" en langage Congo signifie "pas d'information".

Patcher les circuits de 1 jusqu'à 6 :
1:21 2:14 3:22 4:20 5:23 6:26

Plusieurs gradateurs peuvent être patchés en même temps, dans l'ordre numérique ou non. Si vous voulez patcher 4 gradateurs aux circuits de 11 à 14, sélectionnez à la suite chaque adresse DMX puis le premier numéro de circuit d'où vous voulez démarrer le patch, valider avec [Modify]. On retrouve la syntaxe "numéro en premier puis type/action en second". Une boîte de dialogue apparaît où l'on peut décider de patcher les 4 gradateurs sur le même circuit (11) ou les patcher à 4 circuits (de 11 jusqu'à 14). **Patcher 4 circuits en partant du N°11.**

Liste des outputs

Vous allez maintenant voir la liste des adresses DMX associées à leur numéros de circuits. Pour patcher un circuit dans ce tableau, saisir [#][Output], puis utiliser la Flèche droite pour passer dans la colonne circuits, puis [#][Modify] pour ajouter un numéro de circuit.

le gradateur 13 est patché au circuit N°21. Noter qu'on se place directement dans la colonne circuits - la touche [Modify] permet d'inscrire les numéros de circuits dans les cases.

Les gradateurs de 4 à 8 sont patchés au circuit 40. A nouveau la syntaxe [#][Type/Action] est utilisée suivi de [Modify] pour valider.

Ces gradateurs sont alors dépatchés

Maintenir appuyé la touche Flèche bas ou haut et utiliser le tambour de niveau pour se déplacer rapidement dans les tableaux. Le même système fonctionne aussi avec les touches Flèche gauche ou droite.

Liste des circuits

Vous allez maintenant voir la liste des circuits associés à leurs adresses DMX. Cet affichage est similaire à celui des adresses hormis que la logique est inversée : saisir [#][CH/ID] puis utiliser la touche Flèche droite et un numéro de gradateur (et l'univers, si besoin) + [Modify].

Le gradateur 17 est patché au circuit 22. Noter que cette case affiche "17.1" - cela signifie qu'il est patché à l'adresse 17 de l'univers N°1.

l'adresse 17 de l'univers N°2 est maintenant patchée.

l'adresse 17.1 est patchée et remplace la précédente.

Patcher les circuits :
23:18 24:19 25:25

Wizard du Patch

Le Wizard du patch permet de patcher rapidement une série de gradateurs consécutifs à une série de circuits consécutifs. L'option "Remplacer les adresses existantes" supprimera toutes les autres adresses patchées à ces circuits.

Les gradateurs de 50 à 54 seront patchés aux circuits de 45 à 49. Toutes les adresses qui étaient associées à ces circuits seront supprimées.

Maintenir [Modify] et appuyer sur la touche [CH/ID] ouvrira à nouveau la liste des circuits.

Le circuit 45 est sélectionné dans le tableau - vous pouvez voir le résultat du Wizard du patch.

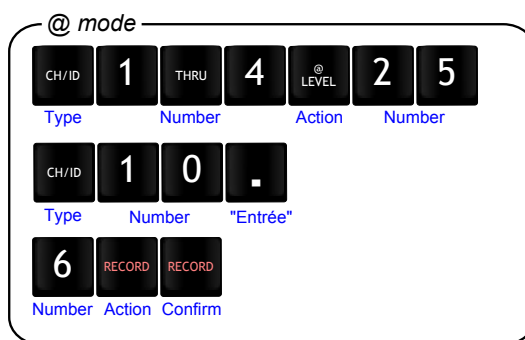
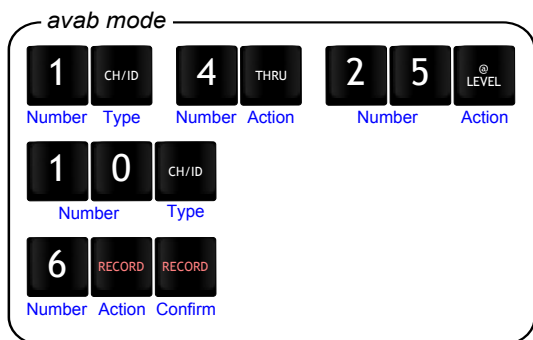
- Patcher les circuits 71 à 74 en utilisant une des méthodes : 71:7.1 72:6.1 73:2.1 74:3.1
- Dépatcher l'univers 2 entier en appliquant le circuit 0, ou avec le Wizard du patch et les options de l'onglet [Définir / Effacer].
- Patcher le circuit 100 à l'adresse 69.1, et lui appliquer une limite de 80%.



AVAB et le langage At Mode

La syntaxe du Congo (comme vu dans le tutoriel du Patch) peut être résumée par : [Nombre] [Type/Action]. Exemple : vous sélectionnez le circuit 4 avec la commande [4][CH/ID], et vous enregistrez la mémoire 15 en tapant [1][5][Record]. Cette syntaxe de travail consiste à intervertir le type et la valeur pour chaque commande de la console. Ce tutoriel va vous aider à comprendre le "mode Avab" appelé aussi "NPI", Notation Polonaise Inversée.

Le logiciel Congo est aussi capable, pour le contrôle des groupes et des circuits, de travailler en "At Mode". Ce qui ressemble plus à une ligne de commande traditionnelle. Exemple, envoyer les circuits de 1 jusqu'à 4 à 25%, ou sélectionner le circuit N°10, ou enregistrer la mémoire N°6 :



Noter que la syntaxe @ mode utilisée ci-dessus n'est valable que pour la sélection des circuits (ou groupes/effets) - quand vous voulez enregistrer, ou sélectionner une mémoire, ou effectuer toutes les autres actions hors de la sélection de circuits, vous devez utiliser le mode Avab.

Si vous êtes en "@ Mode" cela figure en bas à droite de chaque écran. L'At Mode peut être désactivé depuis les réglages systèmes - Navigateur | Fichiers | Quitter pour les réglages système. Ces tutoriels supposent que vous n'êtes pas en At Mode.

Sélection de circuits et niveaux

1 CH/ID

Le circuit 1 est sélectionné. Dans la fenêtre Live, notez qu'un cadre doré entoure le circuit 1, et qu'en bas de votre écran comme sur l'afficheur au dessus du clavier un '1*' est affiché dans la cellule nombre. Ce '1' est le numéro que vous avez saisi, et le '*' indique la validation.

2

Cette même cellule apparaît en bleu, et le numéro 2 apparaît sans l'étoile. Cela indique que vous êtes en train de travailler avec le numéro 2, mais que vous n'avez pas encore spécifié au pupitre le type de ce nombre.

CH/ID

Appuyer sur [CH/ID] pour spécifier au Congo que le "2" est un circuit - la commande est maintenant terminée et le circuit 2 sélectionné

Baisser le circuit à nouveau avec le tambour. Noter que le fond de la cellule du circuit est devenu rose. Cela indique que le niveau du circuit a été changé - même si ce changement est pour une valeur de 0.

Régler le circuit 1 à 50% en utilisant le tambour.

Plusieurs circuits sont sélectionnés en utilisant la syntaxe : [#][Type] [#][Action].

Les circuits 1, 3 et 5 sont sélectionnés

Il n'y a plus de circuit sélectionné, mais les niveaux restent.

Tous les circuits Actifs sont sélectionnés

Une boîte de dialogue s'ouvre dans laquelle vous pouvez changer le niveau appliqué par défaut par la touche [@ Level].

Utiliser le tambour de niveau pour allumer ce circuit à Full. Noter qu'il n'y a pas besoin de saisir [CH/ID] - Utiliser le tambour de niveau après la saisie d'un numéro implique "circuit".

Utiliser la touche [@ Level] pour spécifier un niveau exact en utilisant la même syntaxe : [#][Type] [#][Action].

Un niveau de 50% est appliqué à tous les circuits sélectionnés.

Le circuit 3 est retiré de la sélection.

Les circuits 1,2,4 et 5 sont envoyés à 50%. Vous pouvez ajouter des circuits à votre sélection avec [#] [+].

Tous les niveaux passent à 70%.

Tous les niveaux passent à 100%.

Tous les niveaux passent à 0%.

Tous les niveaux passent à 95%, 5% de moins que la valeur en cours. A nouveau, vous pouvez utiliser [Setup]&[-%] pour changer la valeur.

1 CH/ID

2 CH/ID

1 CH/ID

1 CH/ID

C ALT

C ALT

7 2 @ LEVEL

5 0 @ LEVEL

3 -

5 0 @ LEVEL

ALL

@ LEVEL

@ LEVEL

@ LEVEL

@ LEVEL

5 0 @ LEVEL

3 -

5 0 @ LEVEL

5 0 @ LEVEL

5 0 @ LEVEL

5 0 @ LEVEL

5 0 @ LEVEL

5 0 @ LEVEL

- Mettre les circuits de 11-14 à 25%. Les monter jusqu'à 45% avec la touche [+%]. Passer la fonction [+%] à 10%.
- régler de 21 à 25 sans le 23 à 85%.
- Sélectionner tous les circuits actifs, et les augmenter de 10% en utilisant la touche [+%].
- S'entraîner à sélectionner des circuits en mode Avab pour en maîtriser la syntaxe.



Test de circuits



Tous les circuits sont amenés à 0 et les notifications de modification sont effacées. Vous n'avez plus de circuits envoyés sur scène et plus aucun circuit n'est en rose (indiquant des changements non enregistrés). C'est le moment d'un test rapide des circuits pour voir si le patch est correct...



Le circuit N°1 est à 100%, comme nous l'avons vu dans la précédente leçon.



Etape suivante, tester tous les circuits patchés en les pilotant un par un. Noter que si vous maintenez [C Alt] et appuyez sur [+] ou [-] quand un circuit est sélectionné, cela va simplement passer au circuit précédent ou suivant en lui appliquant le niveau du circuit précédent.

Rem Dim



Les circuits de 1 à 6 sont envoyés à 100%.



le circuit 1 reste à son niveau, tous les autres circuits passent à 0.



L'appui une seconde fois sur [Rem Dim] ne produit rien. Dans son état par défaut, Rem Dim est simplement une solution rapide pour isoler un simple circuit de façon permanente.



[Setup]&[Rem Dim] permet de basculer la touche Rem Dim en fonction "Balance" - La fonction Rem Dim devient réversible - la première pression supprime les autres niveaux, la seconde restaure l'état de départ.



Noter que les autres niveaux sont maintenant restaurés. Noter l'indication Balance. Vous ne pouvez pas enregistrer avec Balance actif.

Circuits dans les Masters



A nouveau, la syntaxe [#][Type] est utilisée - mais cette fois, la touche (Channel) est maintenue et combinée avec une touche d'assignation de master. Plusieurs types de contenus différents peuvent être chargés dans un master : circuit, groupe, mémoire, séquence, etc...

Noter que l'afficheur du master 11 affiche maintenant "Ch 11". Monter le master - Noter que le niveau du circuit 11 s'affiche en jaune - cette couleur Jaune indique que le circuit est contrôlé par un master. Si vous appuyez sur la touche du Master, le circuit 11 est sélectionné, une étiquette affiche un nom en haut à droite du numéro de circuit sélectionné sur la page Live indiquant quel registre le contrôle - ici, "11" est affiché pour indiquer le master 11.



Les circuits de 11 à 14 sont à 50%. Selon la position du Master 11, qui peut aussi le contrôler.



Comme vous avez sélectionné en premier 4 circuits, 4 Masters (11 à 14) sont maintenant chargés chacun avec un circuit. C'est une solution rapide pour avoir un groupe de circuits disponible en manuel sur un groupe de masters.



[Setup]&[touche de Master] permet de choisir les options permettant de changer le comportement du master - noter que ces changements s'appliquent au Master, pas à son contenu.



Charger les circuits 1 à 6, 11 à 14, 21 à 25, et 71 à 74 dans les Masters 1 à 19.
Vider les Masters en utilisant [C Alt]&[touche de Master].



L'enregistrement en utilisant les groupes

Maintenant que vous savez contrôler les circuits un par un ou globalement en les sélectionnant, nous allons apprendre comment enregistrer des circuits en tant que "groupes", cela rendra plus facile leur accès et leur contrôle avec le pupitre.

1 CH/ID 6 THRU @ LEVEL @ LEVEL Les circuits 1 à 6 sont sélectionnés et envoyés à 100%.

Une boîte de dialogue s'ouvre, demandant un nom et la confirmation de l'enregistrement du groupe 1. Utiliser la méthode de navigation standard pour le nommer et confirmer le groupe "face". Noter la syntaxe d'enregistrement - maintenir la touche [Record] et sélectionner un type - ici, groupe.

2 1 CH/ID 2 5 THRU 7 5 @ LEVEL Les circuits 21 à 25 sont sélectionnés et envoyés à 75%.

3 RECORD & GROUP contre Enregistrer à nouveau un groupe. Noter que cette fois, vous avez choisi le numéro (3) dans lequel le groupe sera enregistré. seul, les circuits sélectionnés (21-25) seront inclus.

Tous les circuits et niveaux sont effacés. 1 GROUP 5 5 @ LEVEL Le groupe 1 est sélectionné et envoyé à 55%.

3 GROUP @ LEVEL @ LEVEL Le groupe 3 est sélectionné et envoyé à 100%. 3 GROUP & @ LEVEL Le groupe 3 est envoyé à 75%, le niveau enregistré dans le groupe. Très pratique pour restituer un groupe à un niveau prédéfini.



Enregistrer le groupe 2 avec les circuits 11 à 14 à 90% et le groupe 4 avec les circuits 71 à 74 à 60%. S'entraîner à utiliser les groupes en profitant du niveau enregistré dans les groupes.

Les groupes dans les Masters

3 GROUP & Charger un groupe dans un master en utilisant la même méthode que pour charger des circuits. [C] [Type]&[Assign. master] La touche d'assignation permet de sélectionner le groupe. La sélection est effacée.

Le master peut envoyer le groupe seulement au niveau enregistré. Ici, 75%. Les niveaux apparaissent en jaune, indiquant qu'ils proviennent d'un master. Lever le master à 100%.

2 1 CH/ID Les circuits sélectionnés et leurs niveaux sont supprimés, mais 21-25 restent à 75%. C ALT & CH/ID CH/ID Les niveaux des masters sont alors supprimés.



Charger chacun de vos groupes dans un master, et voir les effets du HTP en pilotant les niveaux au clavier. Utiliser [C Alt]&[Assign. Master] pour supprimer un groupe d'un master - l'opération n'effacera pas le groupe. Noter que les niveaux venant des masters ne sélectionnent pas les circuits. Noter le comportement de la touche Flash.

Les groupes dans les accès Directs.

Maintenir appuyée la touche [Type] des accès Directs. Cela permet de définir, pour chacun des 4 séries d'accès directs, le type à assigner. Utiliser la touche 6 des accès directs pour choisir groupes.

Utiliser différentes touches d'accès directs pour sélectionner chaque groupe. Chaque nouvelle sélection, efface la précédente.

GROUP La touche [Group] permet d'ouvrir la liste des Groupes. + & Maintenir la touche [+] enfoncée en utilisant une seconde touche d'accès directs pour ajouter un groupe à la sélection en cours.

2 6 CH/ID 0 @ LEVEL Régler un circuit au niveau 0% le supprime du groupe - à nouveau, sur Congo "0" indique "pas d'information". Lors d'un changement en "aveugle" dans un groupe, la barre de menu passe en violet pour indiquer des changements non enregistrés.

2 1 CH/ID 2 5 + 8 5 @ LEVEL Vous avez changé le niveau de deux circuits pour 85%.

UPDATE MODIFY Les changements enregistrés dans le groupe. 7 5 @ LEVEL ESC Une boîte de dialogue apparaît, demandant si vous voulez enregistrer les changements. MODIFY Confirme les changements.



- S'entraîner à régler les niveaux en utilisant les accès directs. Noter l'interaction avec les masters restés actifs.
- En Live, sélectionner les circuits avec changeurs, dans cet ordre 21,23,25,22,24. Enregistrer un nouveau groupe, Le N° 5, le nommer "contre 2". Utiliser [Group] pour voir le groupe, remarquer l'ordre d'enregistrement des circuits. En Live, sélectionner le groupe et utiliser les touches [Next] et [Last] - noter que l'ordre des circuits est respecté.
- Effacer le Groupe 5 en ouvrant la liste des groupes, sélectionner la case 5, puis utiliser la touche [Delete].



Comprendre les mémoires

Le concept simple de mémoire : C'est un ensemble de circuits avec des niveaux. Nous verrons plus tard que les mémoires peuvent aussi contenir des paramètres comme ceux de Focus, Color, et Beam - mais pour l'instant, restons-en aux intensités.

Contrairement aux autres jeux d'orgue, le Congo n'utilise pas les termes "cue" ou "cue list" - à la place, vous pouvez créer des mémoires (Presets) et les mettre dans des séquences - au final, le résultat est en grande partie identique !

Enregistrer des mémoires

C & **CH/ID** **CH/ID** **1** **CH/ID** **6** **THRU** **5** **0** **@** **LEVEL** Les circuits de 1-6 sont sélectionnés et envoyés à 50%.

RECORD & **PRESET** **RECORD** Comme c'est la première mémoire enregistrée, elle est automatiquement assignée en N°1. Cette mémoire, cependant, n'est chargée nul part, ni dans le séquentiel, ni dans un master. En conséquence, nous allons voir des moyens plus efficaces pour enregistrer des mémoires.

PRESET La liste des mémoires est ouverte. **DELETE** **MODIFY** La mémoire 1 est maintenant supprimée. **ESC** La liste des mémoires est fermée.

1 **CH/ID** **6** **THRU** **5** **0** **@** **LEVEL** Les circuits de 1 à 6 sont sélectionnés à nouveau et envoyés à 100%.

RECORD & **1** Vous êtes invités à enregistrer une nouvelle mémoire, cette fois directement chargée dans un Master. Par défaut, les mémoires enregistrées dans les masters commencent à 801.

Salle **RECORD** La mémoire 801 est enregistrée dans le Master 1.

0 **GOTO** Tous les circuits vont à 0 en fondu. Noter que le Master 1 contrôle la salle.

PRESET **ALL** **8** **0** **@** **LEVEL** Noter que les circuits 1 à 6 sont maintenant à 80% - et noter que la barre de menu de cette fenêtre est passée en violet indiquant une modification non enregistrée.

Quand vous naviguez hors de la mémoire, une boîte de dialogue s'ouvre proposant de sauvegarder. Oui ! **UPDATE** Les changements de la mémoire sont enregistrés. **ESC** La liste des mémoires est fermée.

	Créer/modifier des mémoires selon ce tableau. Utiliser l'éditeur des mémoires ainsi que la page Live. Avec les mémoires dans les Masters 1-6.	Preset	Noms	Niveaux	Preset	Noms	Niveaux
		801	salle	1-6 @ 75%	804	fin	21-25 @ 40
		802	effet	11-14 @ 60%	805	figures	71-74 @ 10-40%
		803	scène	1,3,5,11-14 @ 75%	806	noir	All à 0%

Charger des mémoires existantes dans les Masters

C & **CH/ID** **CH/ID** **8** **0** **1** **PRESET** & **11** La syntaxe pour charger une mémoire dans un Master est la même que pour charger un groupe.

8 **0** **2** **PRESET** & **12** **13** Si vous saisissez un nombre, puis chargez une mémoire dans un master en utilisant une touche d'assignation, puis celle du master suivant, la mémoire suivante sera chargée.

8 **0** **4** **PRESET** & **13** Vous pouvez écraser le contenu des masters en chargeant un nouveau contenu. **C** & **13** Maintenir la touche [C/Alt] et appuyer sur une touche d'assignation de master pour le vider.

- Charger les mémoires de 806 à 801 (dans l'ordre inversé) dans les Masters 11-16. Vider les Masters 14-16 en utilisant [C/Alt] & {touche de Master}.
- Ouvrir la liste des Masters depuis le navigateur, et utiliser [0][Modify] pour supprimer les contenus de tous les Masters.
- Charger les mémoires 801 à 806 dans les Masters 1 à 6 en chargeant le premier Master puis enchaîner avec son doigt sur les autres touches d'assignation.



Construire une Séquence

C ALT & **CH/ID** **CH/ID** **1** **GROUP** **7** **5** **@** LEVEL La salle est à 75%.

RECORD Noter que sans saisir de numéro, le plus petit numéro de mémoire disponible (ici, 1) sera enregistré. Noter que par défaut, se sont des mémoires qui sont enregistrées, pas besoin de faire [Record]&Preset].

RECORD Une nouvelle mémoire est enregistrée. De plus, un pas de séquence 1 est aussi créé. en mode "Séquence Fixe" (mode par défaut), chaque nouvelle mémoire qui est enregistrée est assignée à un nouveau pas de séquence. Exactement comme les séquences dans les autres consoles.

ALL **3** **0** **@** LEVEL **RECORD** **↓** Demie salle **RECORD** Une nouvelle mémoire, la 2 est créée. Noter le pas de séquence correspondant qui est aussi créé.

ALL **0** **@** LEVEL **RECORD** **↓** noir **RECORD** **GO BACK** [Go Back] vous fera reculer d'une mémoire avec un transfert 2 secondes. **SEQ -** **SEQ -** Vous place directement au début de la séquence.

SEQ - Noter que vous êtes revenu à la mémoire du pas de séquence 3, la fin de la séquence. **0** **GOTO** Un numéro suivi de [Goto] vous enverra la mémoire. 0 est le début de la séquence, toujours un noir.

GO La mémoire 1 apparaît en 5" - aucun temps n'était assigné à ce pas, le temps par défaut est utilisé. **1** **TIME** Noter que le temps pour la mémoire 2 a été changé (en 1"). Par défaut, les temps s'appliquent en B, le pas qui va apparaître.

0 **TIME** La mémoire 1 utilisera maintenant le temps par défaut de 5" au lieu de 1". Pour un transfert sec, utiliser un temps de 0.1 ou 0.01. **TIME** & **A** les commandes de temps seront maintenant appliquées sur le pas en A - la mémoire en cours. Noter le dans la fenêtre du playback.

1 **TIME** Un temps de 1 seconde est maintenant appliqué à la mémoire 1 dans le registre A. **3** **GOTO** Vous êtes maintenant à la mémoire 3.



Créer 3 mémoires supplémentaires dans la séquence en suivant le tableau. Faire défiler la séquence pour tester les temps. Se rappeler qu'un temps de 0 ne donne pas de transfert sec !

Mémoires	Noms	Niveaux	Temps
4	-	71-74 @ 50%	2
5	-	Ajouter 11-14 @ FF	10
6	-	72 @ FF seul	Sec

6 **GOTO** **1** **GROUP** **3** **0** **@** LEVEL L'éclairage salle est ajouté à l'état lumineux de la mémoire 6.

6 **.** **5** **RECORD** **↓** fill **RECORD** La mémoire 6.5 est enregistrée. **7** **3** **CH/ID** **5** **0** **@** LEVEL

RECORD **↓** lara **RECORD** La mémoire 7 est enregistrée. Noter que les numéros de pas de séquence et les numéros de mémoires ne sont plus les même - Les numéros de pas sont toujours des nombres entiers. Dans certaines situations, il peut-être judicieux de masquer les numéros de pas pour éviter les confusions.

SETUP **Transfert** Afficher les pas de séquence ☐ Désactive l'option afficher les pas de séquence dans le setup.

MODIFY & **PLAY-BACK** Ouvre l'éditeur de séquence. Mettre un temps d'attente de 3 secondes à la mémoire 6.5 (noter que les numéros de pas sont affichés). **5** **GOTO** Retour à la mémoire 5.

GO A la fin du transfert de la mémoire 6, la 6.5 s'enchaîne automatiquement au bout de 3" **6** **GOTO** Même en utilisant Goto, le temps d'attente reste actif. **SEQ -** Vous pouvez maintenant voir/éditer la mémoire 6 sans que le temps d'attente ne soit actif.

7 **1** **CH/ID** **7** **4** **+** **REM DIM** **8** **RECORD** **↓** m+m **RECORD**

4 **TIME** **4** **DELAY** & **OUT** La disparition de la mémoire 7 est retardée de 4 secondes.



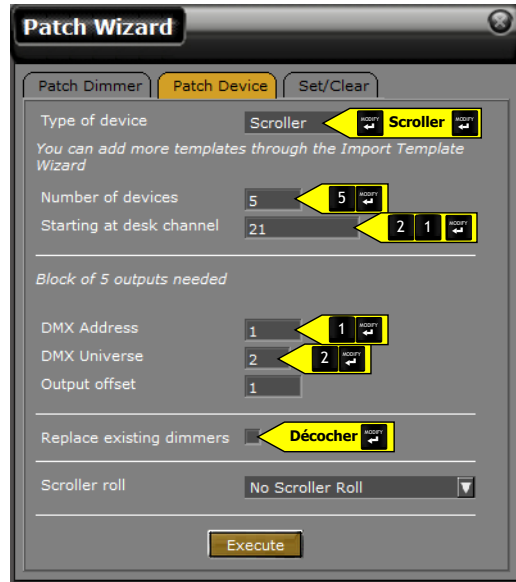
Expérimenter les commandes [Delay]&[In] et [Delay]&[Out]. Utiliser aussi les temps d'apparition et de disparition, qui peuvent être attribués avec la syntaxe [#][in]/[Out].



Le wizard du patch



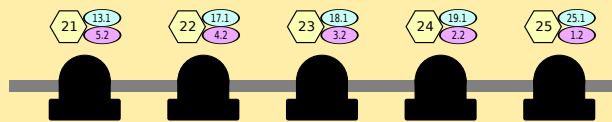
Se rappeler que vous avez déjà patché les circuits 21-25 comme simple gradateur. Maintenant, vous allez ajouter un changeur de couleurs. Le wizard du Patch est l'outil le plus rapide pour ça, comme pour le traditionnel, la liste des circuits pourrait aussi être utilisée.



Patcher 5 changeurs, en démarrant au circuit 21. Ils seront adressés à l'adresse 1 de l'univers 2. En décochant "Remplacer les adresses existences", vous ne supprimerez pas les gradateurs déjà patchés sur les circuits - le changeur sera patché en plus des gradateurs.



Comme les changeurs sont en réalité adressés du jardin à la Cour en partant de l'adresse 1, utiliser la liste des circuits via le navigateur ou avec [Modify]&[CH/ID] pour supprimer l'adresse du changeur existant et la remplacer par celle de ce plan.



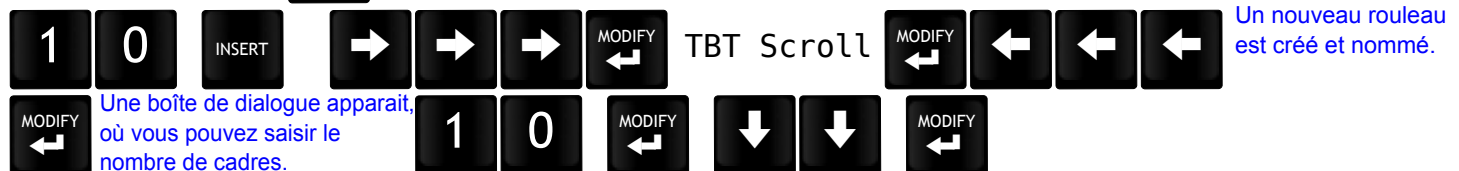
KEY

- 2 Circuit
- 28.1 Adresse Gradateur (Adresse Univers)
- 6.2 Adresse Changeur (Adresse Univers)

Rouleaux de changeur



Vous avez une liste de tous les rouleaux "d'usine". Aucun d'entre eux ne correspond aux couleurs de vos changeurs, alors vous devez en créer un nouveau.



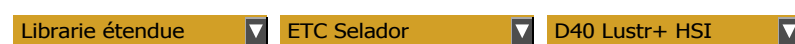
Nom des gélâtines :

F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10
OW	R336	R27	R19	R312	R79	R85	R64	R46	R93

Patcher des LEDs



Quand vous avez patché les changeurs ci-dessus, la librairie "Scroller" était déjà importée. D'autres templates doivent être importées avant de pouvoir les patcher. Le Congo possède 2 librairies, Standard et étendue.



Le Selador Desire D40 Lustr+ HSI peut maintenant être patché.

ESC



Patcher 4 Selador D40 Desire Lustr+ des asservis en mode HSI. Elle seront à partir du circuit 61. Sur l'univers DMX 2, en commençant à l'adresse 471. Noter qu'il y aura 10 adresses d'utilisées par chaque appareil selon le mode choisi que l'on pourra changer à l'avenir.



- Importer les templates des Selador D40 Desire Vivid, Selador (Classic) Lustr 11, et le D40/D60 Fire + Ice qui doivent être en mode HSI.
- Patcher les circuits 65-68 en tant que D40 Vivid sur l'univers 2, aux adresses 38, 46, 54, et 62.