

Console d'éclairage

Presto

Manuel d'utilisation
Part No. 19116




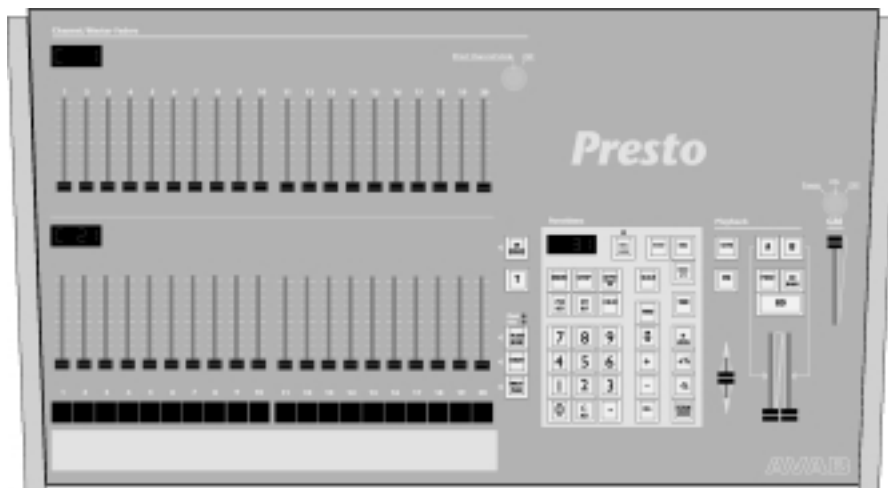
transtechnik avab

Désignations généralement connues comme noms de produits, noms de sociétés et marques de commerce ne sont pas indiquées dans ce manuel. Cependant, telles dénominations peuvent être la propriété de sociétés ou d'autres organisations.

Ce manuel est sujet à des changements sans préavis. Sauf erreur et omission.

© 1997 – 1999 transtechnik GmbH. Tous les droits réservés. Toute reproduction ou diffusion de ce manuel, sous quelque forme que ce soit (impression, photocopie ou tout autre procédé), sans l'autorisation écrite d' transtechnik GmbH est interdite.

 Ce manuel est valide pour :
Logiciel version 1.4 (cartes sans FlashPROM)
Logiciel version 2.4 (cartes avec FlashPROM)
Version manuel : 9809-14/24-B



Sommaire

Mise en service	9
Installation du système	9
Remise à zéro du système	9
Choix du protocole de sortie après une remise à zéro	10
Réglage direct des circuits avec le mode "Direct channel mode"	11
Introduction à la programmation	12
Réglage d'un circuit par le joystick	12
Réglage d'un circuit par le clavier	13
Enregistrement d'une mémoire	14
Déclenchement d'un fondu par GOTO	15
Exécution manuel d'un fondu enchaîné	15
Exécution d'un fondu par GO , PAUSE et GO BACK	17
Charger une mémoire dans un master	18
Quelle est la signification de "Highest Takes Precedence" ?	20
Le potentiomètre général	21
Le Presto n'est plus un inconnu !	22
Guide général des fonctions et des affichages	23
Les caractéristiques du système	23
Les fonctions du système et la terminologie	24
Les informations visualisées à l'écran	30
Les informations visualisées aux afficheurs LED de la console	33
La fonction d'aide	36
Les potentiomètres	38
Introduction aux circuits	38
Les potentiomètres	38
Accord d'un potentiomètre avec la valeur actuelle d'un circuit	40
Direct Channel Mode	40
Les fonctions du clavier en mode RPN	42
Sélection des circuits par le clavier en mode RPN	42
La touche CH/ID	43
La touche +	43
La touche THRU	43
La touche -	43
La touche ALL	44
La touche @ LEVEL	44
Les touches +% et -%	45
La touche FETCH/UNDO	46

Les fonctions du clavier en Direct Entry Mode	47
Les fonctions générales du clavier	48
Sélection de tous les circuits avec une valeur différente de 0%	48
Annulation de toutes les sélections avec réglage à 0%	49
Utilisation des valeurs en 256 bits	50
Identification d'un circuit ou d'une sortie	51
Vérification des circuits	51
Vérification des circuits entre 100% et 0%	52
Enlèvement d'un circuit de la sortie	53
Verrouiller la valeur d'un circuit	54
La fonction SCALE	55
Les masters	57
Introduction aux masters	57
Modification des valeurs dans un master	59
Charger une mémoire dans un master	60
Charger des groupes de circuits et des niveaux dans un master	60
Appel d'un effet spécial dans un master	61
Utilisation des temps de fondu pour les masters	61
Déclencher le fondu d'un master par START	62
Déclencher le fondu d'un master à partir de la séquence	63
Mode d'inhibition du master 20	63
Les pages de mémoires (gang load)	64
Appel d'une page de mémoires	65
Effacer le contenu de tous les masters	66
La fonction FLASH	66
Utilisation des temps de fondu par la fonction FLASH	67
Enregistrement du contenu des masters sur disquette	67
Les mémoires	68
Introduction aux mémoires	68
Enregistrement d'une mémoire à partir de l'éclairage de la scène	69
Vérification, modification et appel d'une mémoire	69
Modification "live" d'une mémoire	70
Modification aveugle d'une mémoire	72
Copie d'une mémoire	72
Effacement d'une mémoire	73
Combinaison de plusieurs mémoires	73
Appel de valeurs individuelles enregistrées dans une mémoire	74
Edition de la séquence	75
Introduction à la séquence	75
Introduction aux temps de fondu de la séquence	76

Introduction au travail avec ce chapitre	77
Introduction à la fenêtre de la séquence	78
Réglage des temps de montée/descente	79
Réglage des temps de délai	81
Réglage des temps d'attente	82
Réglage des temps de suite (follow-on times)	82
Insertion d'un pas dans la séquence	83
Effacement d'un pas de la séquence	83
Intégration d'un master dans la séquence	84
Intégration d'une page de mémoires dans la séquence	85
Intégration d'un macro dans la séquence	85
Restitution de la séquence	86
Les possibilités de restitution	86
Sélection et fondu d'un pas de la séquence	86
Fondu manuel entre les pas de la séquence	87
Restitution d'un pas à l'aide de GO, PAUSE et GO BACK	88
Réglage des temps standard pour les touches GO et GO BACK	88
Contrôle de la vitesse des fondus automatiques	89
Combinaison des fondus manuels et automatiques	89
Saut à un pas dans la séquence	89
Vérification des paramètres d'un fondu à l'aide des afficheurs	90
Désactivation des temps automatiques	90
Les effets spéciaux	91
Introduction aux effets spéciaux	91
Création d'un effet spécial	92
Création d'un chenillard	93
Appel d'un effet à un master	93
Modification de la vitesse de restitution	94
Modification du mode de restitution	94
Modification d'un pas	95
Effacement d'un pas	96
Insertion d'un pas	96
Intégration d'un effet dans la séquence	97
Le patch	98
Introduction au patch	98
Etablissement du patch 1:1	99
Identification d'une sortie	99
Affectation des sorties aux circuits	100
Affectation d'un groupe de sorties à un groupe de circuits	100
Annulation du patch d'une sortie ou d'un circuit	101

Contrôle des changeurs de couleurs	102
Introduction au contrôle des changeurs de couleurs	102
Intégration d'un changeur de couleurs dans le système	102
Enregistrement d'une mémoire de positions	103
Modification d'une mémoire de positions	104
Assignation d'une couleur	105
Enregistrement des couleurs en mémoires	106
Assignation des couleurs dans la séquence	106
Assignation des couleurs sur les masters	107
Enregistrement et assignation des couleurs en effets	108
Contrôle des projecteurs asservis	109
Introduction au contrôle des projecteurs asservis	109
Intégration d'un projecteur asservi dans le système	110
Enregistrement d'une mémoire de positions	111
Modification d'une mémoire de positions	112
Utilisation des mémoires de positions	112
Enregistrement des positions en mémoires	113
Pilotage des projecteurs asservis dans la séquence	113
Pilotage des projecteurs asservis à l'aide des masters	114
Enregistrement et pilotage des projecteurs asservis en effets	115
Les groupes	116
Introduction aux groupes	116
Enregistrement d'un groupe	116
Contrôle d'un groupe	117
Les macros	118
Introduction aux macros	118
Enregistrement d'une macro	118
Exécution d'une macro	119
Le sélecteur de sortie	120
Le paramétrage du système	121
La valeur d'identification ("ID level")	121
Le temps de transfert standard ("Default GO time")	122
La valeur "Step Level"	123
Le temps standard de la fonction GO BACK	123
Le signal sonore ("Beep")	125
La valeur des touches <input type="text" value="+%"/> et <input type="text" value="-%"/> (" +/- % Value")	125
Le paramètre "Follow-on time"	126
Le paramètre "Page Master Transparent"	126
Le paramètre "Flash avec temps"	127

Le temps standard des effets ("Temps des effets")	128
Le protocole de sortie ("Output") DMX/Avab	128
Le paramètre "Goto Jumps To"	129
Le paramètre "Définir temps à"	130
Le paramètre "Master avec temps"	130
Le paramètre "Transfert dans les 2 sens"	131
Le paramètre "Temps des scrollers"	132
Le paramètre "Palette de couleurs"	132
Le paramètre "Taille Output"	133
Le paramètre "Inclure Master"	133
Enregistrement / lecture des spectacles	134
Introduction au lecteur de disquettes	134
Formatage d'une disquette	135
Enregistrement d'un spectacle	135
Lecture d'un spectacle	136
Enregistrement/lecture au format Avab Expert	136
MIDI	138
Introduction à MIDI	138
Le setup des paramètres MIDI	139
Les pôles MIDI du connecteur multifonctions	140
Synchronisation de deux consoles à l'aide de MIDI	141
Déclenchement d'un fondu par MIDI Program Change	142
Enregistrement de commandes dans un séquenceur	143
Restitution de commandes à partir d'un séquenceur	143
Contrôle par télécommande – UR1	145
Contrôle par télécommande – IR6	147
Commande externe (External TRIG)	148
Impression d'un spectacle	149
Remise à zéro / redémarrage	151
Les modes de fonctionnement	152
Introduction aux modes de fonctionnement	152
Mode 1 - Deux registres	152
Mode 2 - Circuits et masters	153
Mode 3 - Deux rangées de masters	154
Mode 4 - Fonctionnement intégral	155
Chargement d'une seconde langue	156
Chargement d'une nouvelle langue	156
Chargement d'un nouveau logiciel	157

Chargement d'une nouvelle version du logiciel	157
Informations sur la version du logiciel	158
Informations sur la mémoire libre	159
Extension du nombre des circuits	160
Annexe A : Connexions	161
Annexe B : Commandes MIDI	162
Touches	162
Potentiomètres	164
Séquence	165

Mise en service

Le contenu de ce chapitre :

- Installation du système
- Remise à zéro du système
- Choix du protocole de sortie après une remise à zéro
- Réglage direct des circuits avec le mode "Direct channel mode"

■ Installation du système

La console Presto vous permet de piloter des gradateurs, des changeurs de couleurs et tout autre équipement utilisant les protocoles DMX512 ou Avab.

Le système comprend les éléments suivants :

- Console Presto avec câble d'alimentation
- Moniteur avec câble d'alimentation
- Câble de connexion moniteur-console

Relier le moniteur à la connexion VGA située sur le panneau arrière de la console. Connecter les câbles d'alimentation au secteur et mettre les deux unités sous tension.

Le moniteur doit maintenant afficher les fenêtres de commande de la Presto. Si ce n'est pas le cas, vérifier que :

- le moniteur est compatible avec le standard VGA ;
- le câble de connexion entre la console et le moniteur est connecté correctement.

■ Remise à zéro du système

Il est recommandé de remettre la mémoire et tous les paramètres de commande aux valeurs standard avant la première mise en service du système.



Lors d'une remise à zéro, toutes les informations non enregistrées sur disquettes seront irrévocablement perdues.

Le panneau arrière de la console contient un bouton "Reset" et un bouton "Restart", qui peuvent être actionnés à l'aide d'un instrument pointu (p. ex. un crayon). Enfoncer "Restart" pour redémarrer le système d'exploitation sans effacer les valeurs mémorisées. Enfoncer "Reset" pour remettre le système à zéro en redémarrant le système d'exploitation ET en effaçant toutes les valeurs mémorisées.

Avant de procéder aux exemples décrits dans ce manuel, il est recommandé de remettre le système à zéro par le bouton "Reset".

Action	Résultat
1 Mettre le système hors tension.	
2 Enfoncer le bouton "Reset" et le maintenir ainsi pendant la mise sous tension de la console. Maintenir le bouton enfoncé jusqu'à ce que l'écran de commande apparaisse.	Toutes les valeurs mémorisées sont effacées et le système d'exploitation est redémarré.

■ Choix du protocole de sortie après une remise à zéro

Le protocole de sortie n'est pas affecté par une remise à zéro. Dans le cas où l'équipement ne réagit pas du tout aux commandes de la console, changer le protocole dans le setup :

Action	Résultat
1 Appuyer sur <input type="button" value="SETUP"/> .	Une fenêtre avec des alternatives est affichée.
2 Utiliser les touches <input type="button" value="+"/> <input type="button" value="-"/> pour déplacer le curseur à "Parameter Setup".	Le curseur est déplacé.
3 Appuyer sur <input type="button" value="MODIFY"/> .	Une nouvelle fenêtre est affichée.
4 Utiliser les touches <input type="button" value="+"/> <input type="button" value="-"/> pour Déplacer le curseur vers "Output: ____" et appuyer sur <input type="button" value="MODIFY"/> .	<input type="button" value="MODIFY"/> choisit entre "Avab" et "DMX512".
5 Appuyer sur <input type="button" value="ESC"/> .	La fenêtre est fermée et le nouveau protocole est actif.

■ Réglage direct des circuits avec le mode "Direct channel mode"

Sélectionner la position "Direct channel mode" du sélecteur de mode au-dessus des potentiomètres pour désactiver toutes les fonctions à mémoire, en transformant le Presto en une console manuelle avec un seul registre. Ce mode est très utile pour vérifier les circuits ou le fonctionnement des gradateurs.

1 Sélectionner "Direct Channel Mode" par le sélecteur de mode.

2 Vérifier que le potentiomètre général est au maximum.

3 Vérifier que le sélecteur de sortie est sur ON.

4 Régler les circuits 1-40 par les potentiomètres.

Régler le potentiomètre 1 pour modifier la valeur du circuit 1. Toutes les modifications affichées sur l'écran des circuits sont simultanément transmises sur scène.

5 Appuyer sur **CH RANGE** pour sélectionner la prochaine gamme de circuits (41-80 dans ce cas). Régler le potentiomètre 1 pour modifier la valeur du circuit 41.

Chaque pression sur **CH RANGE** sélectionne la prochaine gamme de circuits. Le premier circuit de la gamme sélectionnée est indiqué par l'afficheur au-dessus des potentiomètres. La gamme sélectionnée est indiquée en gris dans la fenêtre des circuits.

CH RANGE est la seule touche utilisée en "Direct Channel Mode".

Si vous avez connecté des gradateurs à la console :

Le gradateur du circuit 1 doit réagir au réglage du potentiomètre 1. Si ce n'est pas le cas, vérifier que :

- le gradateur est mise sous tension
- le gradateur est compatible avec le protocole transmis par la console
- le fusible du gradateur n'est pas claqué (un fusible claqué peut indiquer un court-circuit ; pour cette raison, déconnecter le gradateur de tout matériel avant de réactiver le fusible)
- le gradateur est réglé à l'adresse correcte
- le gradateur est connecté à une source de lumière
- la source de lumière n'est pas défectueuse.

Introduction à la programmation

Pendant l'exécution des exemples prendre soin de respecter la chronologie des actions. Cette introduction a pour but de vous familiariser avec le contrôle des circuits, l'enregistrement des valeurs sur les masters, la programmation d'une séquence et le fondu enchaîné de mémoires.

Avant de procéder aux exemples de ce chapitre, il est nécessaire de remettre le système à zéro pour activer les valeurs standard.

Le contenu de ce chapitre :

- Réglage d'un circuit par le joystick
- Réglage d'un circuit par le clavier
- Enregistrement d'une mémoire
- Déclenchement d'un fondu par `GOTO`
- Exécution manuel d'un fondu enchaîné
- Exécution d'un fondu par `GO`, `PAUSE` et `GO BACK`
- Charger une mémoire dans un master
- Quelle est la signification de "Highest Takes Precedence" ?
- Le potentiomètre général

Avant de procéder aux exemples, vérifier que :

- le sélecteur de mode est sur la position "Normal Mode"
- le potentiomètre général est au maximum
- le sélecteur de sortie est sur ON
- les crossfaders A et B sont au minimum

■ Réglage d'un circuit par le joystick

Après une remise à zéro, le mode de fonctionnement intégral ("Fully Operational Mode") est activé ; toutes les fonctions de la console sont disponibles. Les circuits peuvent être réglés soit par les potentiomètres de la rangée supérieure (la rangée inférieure contrôlant les masters), soit par le clavier ou le joystick.

La façon la plus simple de contrôler un circuit est d'entrer son numéro au clavier et d'augmenter ou baisser sa valeur par le joystick.

Exemple : Réglage d'un circuit par le joystick

- 1 Sélectionner le circuit 1 et spécifier une valeur. [1] + joystick vers le haut
Le curseur est sur le circuit 1 et sa valeur peut être augmentée en poussant le joystick vers le haut.
 - 2 Sélectionner le circuit 2 et spécifier une valeur. [2] + joystick vers le haut
Le circuit 2 est sélectionné, et sa valeur peut être modifié par le joystick.
- Appuyer sur la touche [ALL] pour sélectionner tous les circuits ayant une valeur différente de 0% (1 et 2 dans ce cas), et les régler simultanément par le joystick.
- 3 Sélectionner les circuits 1 et 2 et les régler à 0%. [ALL] + joystick vers le bas
Les deux circuits sont sélectionnés et peuvent être montés ou descendus.

■ Réglage d'un circuit par le clavier

Le mode Avab RPN est le mode standard du système pour l'entrée de commandes. RPN est très simple : Entrer un chiffre, et ensuite appuyer sur la touche de la fonction souhaitée.

Exemple : Entrée d'une commande en RPN

Pour régler le circuit 1 à 50%, procéder de la manière suivante :

[1] [CH/ID] [5] [0] [@ LEVEL]

1	CH/ID	5	0	@ LEVEL
chiffre	fonction	chiffre	chiffre	fonction

Pour utiliser la syntaxe Direct Entry (At mode), l'activer dans le setup. Voir "Fonctions de commande du clavier – La syntaxe Direct Entry" pour les détails.

Exemple : Réglage d'un circuit par le clavier

- 1** Régler le circuit 1 à 75%. [1] [CH/ID] [7] [5] [@ LEVEL]
- 2** Régler les circuits 2 et 3 à 50%. [2] [CH/ID] [3] [+] [5] [0] [@ LEVEL]
- 3** Régler les circuits 5-9 à 70%. [5] [CH/ID] [9] [THRU] [@ LEVEL]
 A défaut d'une valeur spécifiée, [@ LEVEL] règle le circuit sélectionné à la valeur standard de 70%. Cette valeur peut être modifiée dans le setup.
- 4** Descendre tous les circuits de 5%. [ALL] [-%]

Il est maintenant possible d'enregistrer une mémoire. La fenêtre des circuits doit afficher les valeurs suivantes pour les circuits 1-10 :

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
70	45	45	-	65	65	65	65	65	-

■ Enregistrement d'une mémoire

Après avoir réglé tous les circuits aux intensités souhaitées, vous pouvez les enregistrer dans une mémoire nommée "preset". Le Presto peut mémoriser jusqu'à 200 mémoires. Il y a plusieurs possibilités de restituer une mémoire, mais la façon d'enregistrement est toujours la même.

Exemple : Enregistrement d'une mémoire

Utiliser les valeurs réglées dans l'exemple précédent pour enregistrer une mémoire.

- 1** Enregistrer la mémoire 1. [1] [RECORD]
- Un bref signal sonore indique que la mémoire a été enregistrée. Les valeurs restituées sur scène n'ont pas changé.

Modifier maintenant quelques valeurs et les enregistrer dans une seconde mémoire.

Exemple : Enregistrement d'une seconde mémoire

- 1** Régler les circuits 10 et 12 à 40%. [1] [0] [CH/ID] [1] [2] [+] [4] [0]
[@ LEVEL]
- 2** Régler le circuit 1 à 0%. [1] + joystick vers le bas
- 3** Enregistrer la mémoire 2. [2] [RECORD]

Les mémoires 1 et 2 sont maintenant dans le fichier preset. Avant de les rappeler, régler tous les circuits à 0% :

Pour régler tous les circuits à 0%. Appuyer sur [C] et la maintenir ainsi en pressant [CH/ID].


Maintenant, tous les circuits sont à la valeur de 0%.

■ Déclenchement d'un fondu par [GOTO]

En exécutant un fondu enchaîné, vous descendez la mémoire actuelle et vous montez la prochaine mémoire. A l'aide des registres de fondu A et B, vous pouvez effectuer des fondus enchaînés entre toutes les mémoires enregistrées. Vous pouvez exécuter un fondu manuel, à l'aide des crossfaders A et B, ou bien un fondu automatique, en utilisant les touches [GO] ou [GOTO].

Exemple : Déclenchement d'un fondu automatique par [GOTO]

- 1** Exécuter un fondu avec la mémoire 1. Entrer [1] et appuyer sur [GOTO].
La console effectue le fondu à la mémoire 1 dans le temps standard de 5 s.
- 2** Exécuter un fondu avec la mémoire 2. Entrer [2] et appuyer sur [GOTO].
La console effectue le fondu à la mémoire 2 dans le temps standard de 5 s.
- 3** Retourner à la mémoire 1. Entrer [1] et appuyer sur [GOTO].
La console effectue le fondu à la mémoire 1 dans le temps standard de 5 s.
- 4** Exécuter un fondu au noir (mémoire 0). Entrer [0] et appuyer sur [GOTO].
La console effectue le fondu au noir dans le temps standard de 5 s.

 Pour exécuter des fondus aux différents pas de la séquence au lieu des mémoires, modifier le paramètre "GOTO jumps to" dans le Setup des paramètres.

■ Exécution manuel d'un fondu enchaîné

Le registre de fondu A contrôle la mémoire actuelle, pendant que le registre B contrôle la prochaine mémoire. Pousser les potentiomètres des

deux registres de fondu (les "crossfaders") vers le haut pour effectuer un fondu enchaîné. Une fois le fondu exécuté, pousser les crossfaders vers le bas avant de commencer un nouveau fondu. Pour exécuter des fondus dans les deux directions, modifier le paramètre "Crossfade both ways" dans le Setup des paramètres.

Exemple : Exécution manuel d'un fondu

L'exemple précédent a terminé par un fondu au noir. Appeler maintenant la mémoire 2 au registre B et exécuter un fondu manuel.

- | | |
|---|--|
| <p>1 Appeler la mémoire 2 au crossfader B.</p> | <p>2 2 PRESET + B</p> <p>Maintenant, tout est prêt pour la montée en fondu de la mémoire 2.</p> |
| <p>2 Pousser les deux crossfaders simultanément vers le haut, en faisant attention à la scène (ou à l'écran de circuits).</p> | <p>Dès que le fondu est terminé, la console émet un signal sonore. La mémoire 2 est maintenant sur le registre A, et vous pouvez appeler une nouvelle mémoire au registre B.</p> |
| <p>3 Maintenant, effectuer un fondu à la mémoire 1 : Appeler la mémoire 1 au registre B.</p> | <p>1 1 PRESET + B</p> |
| <p>4 Pousser les crossfaders vers le bas, jusqu'au minimum, et ensuite les monter jusqu'au maximum, en faisant attention à la scène (ou à l'écran des circuits).</p> | <p>Lorsque le fondu est terminé, la console émet un signal sonore. La mémoire 1 a été transférée au registre A, le registre B est prêt pour l'appel d'une nouvelle mémoire.</p> |
| <p>5 Pour terminer, appeler la mémoire 0 au registre B et exécuter un fondu au noir.</p> | <p>0 0 PRESET + B</p> |
| <p>6 Pousser les crossfaders jusqu'au minimum, et ensuite les monter jusqu'au maximum en faisant attention à la scène (ou à l'écran de circuits). la mémoire 0 a été transférée au registre A.</p> | <p>Lorsque le fondu est terminé, la console émet un signal sonore.</p> |

■ Exécution d'un fondu par **GO**, **PAUSE** et **GO BACK**

Il est également possible d'exécuter des fondus par la touche **GO** en utilisant le temps standard de fondu de 5 secondes.

Le temps standard de fondu peut être modifié dans le setup ; il est aussi possible de spécifier des temps individuels pour chaque mémoire (voir les chapitres "Le paramétrage du système" et "Les mémoires").

Si vous avez exécuté l'exemple précédent, la mémoire 0 doit maintenant être transmise sur scène (si ce n'est pas le cas, appuyer sur **0** **GOTO**). La fenêtre de la séquence doit maintenant afficher les informations suivantes :

Séquence

	Step	Preset	Out	Delay	In
	2	2.0			
A:					
B:	1	1.0			
	2	2.0			

La mémoire 1 a été appelée automatiquement dans le registre B, parce qu'elle suit la mémoire 0, qui est active sur le registre A.

Exemple : Exécution d'un fondu à la mémoire 1

- 1** Déclencher le fondu. **GO**

GO déclenche le fondu ; il est exécuté en 5 secondes. Pendant le fondu, l'indicateur A/B de l'écran devient rouge. Lorsque le fondu est terminé, la console émet un signal sonore.
- 2** Déclencher le prochain fondu (à la mémoire 2), mais appuyer sur **PAUSE** immédiatement après **GO**.

GO PAUSE
PAUSE arrête l'exécution du fondu.
- 3** Continuer le fondu. **GO**

Lorsque le fondu est terminé, la console émet un signal sonore.

- 4** Appuyer sur **GO BACK** pour déclencher un fondu à la mémoire précédente. Comme le registre A contient la mémoire 2, cette commande déclenche un fondu à la mémoire 1.
- GO BACK** Lorsque le fondu est terminé, la console émet un signal sonore.

La fonction GO BACK utilise un temps standard de 2 secondes. Pour modifier cette valeur, suivre les instructions données dans le chapitre "Le paramétrage du système".

- 5** Appuyer sur **GOTO** pour déclencher un fondu au noir (la mémoire 0).
- 0 GOTO** Tous les circuits ont maintenant la valeur de 0%, et la fenêtre de la séquence affiche le tableau ci-dessous :

Séquence

	Step	Preset	Out	Delay	In
	2	2.0			
A:					
B: 1	1	1.0			
	2	2.0			

■ Charger une mémoire dans un master

Le Presto dispose de 20 masters, qui peuvent contrôler une sélection quelconque de circuits. Si un circuit est adressé dans plusieurs masters simultanément, la valeur la plus haute restitué sera prise en compte sur scène (voir la section "Quelle est la signification de Highest Takes Precedence ?").

Les masters vous permettent de restituer des mémoires ou d'enregistrer des nouvelles combinaisons de circuits et de valeurs.

Exemple : Appel d'une mémoire dans un master

Si vous avez exécuté les exemples précédents, tous les circuits sont maintenant éteints (mémoire 0).

Appeler la mémoire 2 au master 1 en utilisant la liste des mémoires :

- 1 Appeler la liste preset contenant toutes les mémoires enregistrées. Une fenêtre avec toutes les mémoires enregistrées (1.0 et 2.0) est affichée.
- 2 Déplacer le curseur vers la mémoire 2.
- 3 Appuyer sur la touche au-dessous du master 1.
- 4 Quitter la liste preset.
- 5 *Maintenant, la mémoire 2 est active sur le master 1.* Monter son potentiomètre pour le vérifier. Les circuits de la mémoire 2 sont montés sur la scène, et leurs valeurs sont affichées dans la fenêtre des circuits.
- 6 *Régler le master 1 à 0%.*

Appeler maintenant la mémoire 1 au master 2 sans utiliser la liste preset :

- 1 Appuyer sur la touche et la maintenir ainsi en pressant . + Maintenant, la mémoire 1 est active sur le master 2. Pour le vérifier, monter le potentiomètre du master 2 : les circuits de la mémoire 1 sont montés et leurs valeurs sont affichées dans la fenêtre des circuits.
- 2 *Régler le master 2 à 0%.*

■ Quelle est la signification de "Highest Takes Precedence" ?

Tous les masters ainsi que les registres A et B peuvent contrôler les mêmes sorties simultanément. Que se passe-t-il si un circuit est monté par un registre de fondu et en même temps par un master ? La réponse est très simple : Highest Takes Precedence (la valeur la plus haute est prioritaire) ; c'est à dire que chaque fois qu'un circuit est adressé par plusieurs registres, la valeur la plus haute est restituée sur scène.

Exemple : Comment fonctionne Highest Takes Precedence ?

Si vous avez exécuté l'exemple précédent, la mémoire 0 est active sur le registre A, la mémoire 2 est active sur le master 1, pendant que la mémoire 1 est active sur le master 2.

- 1** Régler le master 2 à 50%. potentiomètre du master 2
Les valeurs sorties par le master sont affichées en jaune, ce qui signifie qu'elles sont générées par un master et que, pour le moment, elles sont les plus hautes.
- 2** Monter lentement la mémoire 1 par le crossfader. crossfader vers le haut
Dès que la valeur dépasse 50%, la couleur des valeurs devient blanche, ce qui signifie que les valeurs sont générées par les registres A/B et que pour le moment, elles sont les plus hautes.
Lâcher les crossfaders. Lâcher les crossfaders.
- Dès que les valeurs générées par le master dépassent les valeurs des crossfaders, les valeurs affichées à l'écran deviennent à nouveau jaunes. potentiomètre du master

C'est l'effet de l'HTP : Quand un circuit est adressé par plusieurs fonctions, c'est la valeur la plus haute qui est transmise à la sortie.

Quand la valeur la plus haute est générée par un master, elle est affichée en jaune, et quand elle est générée par un registre de fondu, elle est affichée en blanc.

■ Le potentiomètre général

Le potentiomètre général est le dernier contrôle de tous les circuits. Il est très utile pour éteindre tous les circuits de façon temporaire (p. ex. pour faire une pause café). A l'aide du potentiomètre général, tous les circuits peuvent être réglés à 0% sans modifier les valeurs des masters ou des registres de fondu. Quand le potentiomètre général est à 0%, aucune valeur n'est transmise à la sortie de la console.

Exemple : Utilisation du potentiomètre général

Si vous avez exécuté les exemples précédents, la mémoire 1 est maintenant sortie sur scène, la mémoire 2 est active sur le master 2 et la mémoire 1 est active sur le master 2. Vérifier que les crossfaders sont au minimum.

- | | | |
|----------|---|--|
| 1 | Régler les masters 1 et 2 à 100%. | potentiomètres des masters |
| | Régler les circuits 14-20 à 80%. | <input type="text" value="1"/> <input type="text" value="4"/> <input type="text" value="CH/ID"/> <input type="text" value="2"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="THRU"/> <input type="text" value="8"/> <input type="text" value="0"/>
<input type="text" value="@ LEVEL"/> |
| 2 | Régler le potentiomètre général à 0%. | Tous les circuits sont éteints. |
| 3 | Régler le potentiomètre général à 100%. | Tous les circuits sont réglés à leurs valeurs antérieures. |

■ Le Presto n'est plus un inconnu !

Nous sommes arrivés à la fin du chapitre d'introduction. Vous savez maintenant enregistrer des mémoires, les activer sur les masters et exécuter des fondus manuellement ou dans les temps standard. Vous connaissez le "Direct Channel Mode" de même que l'effet du potentiomètre général.

Le prochain chapitre vous donne une vue d'ensemble de toutes les fonctions du système, pendant que les chapitres subséquents contiennent des informations détaillées sur chaque fonction.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir et de réussite avec la Presto ! En cas de problème, n'hésitez pas à contacter votre revendeur Avab ou la société Avab *transtechnik* France sous le numéro (33) 01 42 43 35 35.

Vous pouvez aussi adresser un eMail à notre Service Technique...

Problèmes de logiciel ou problèmes de matériel : **avab.France@infonie.fr**

Guide général des fonctions et des affichages

Ce chapitre vous offre une vue d'ensemble des caractéristiques du système et des informations affichées à l'écran et aux afficheurs de la console.

Le contenu de ce chapitre :

- Les caractéristiques du système
- Les fonctions du système et la terminologie
- Les informations visualisées à l'écran
- Les informations visualisées aux afficheurs LED de la console

■ Les caractéristiques du système

Le mode de fonctionnement intégral ("Fully Operational Mode") est le mode standard du système. Dans ce mode, toutes les fonctions de la console sont disponibles. Il est possible de changer de mode pour réduire le nombre des fonctions.

Les principales caractéristiques du système en mode de fonctionnement intégral sont les suivantes :

- Extensibilité jusqu'à 160 circuits
- Patch non proportionnel de 512 sorties DMX512 ou 256 sorties Avab
- 3 panneaux d'affichage intégrés et affichage sur écran
- 20 masters avec 10 pages de mémoire
- Mode d'inhibition du master 20
- 20 effets (dont 10 simultanés)
- 20 macros programmables
- Mémorisation des circuits utilisées fréquemment dans 100 groupes
- Mémorisation de circuits et d'intensités dans 200 mémoires
- Une séquence à 200 pas avec temps de montée/descente et délai/attente
- Intégration de macros, effets et masters dans la séquence
- Possibilité d'enregistrer une séquence automatique avec temps d'attente
- Contrôle de changeurs de couleurs
- MIDI (MSC ou Avab MIDI)
- Contrôle par télécommande possible
- Commande externe possible ("External Trig")
- Réglage direct des circuits en "Direct Channel Mode"
- Sélecteur de sortie avec les positions freeze/on/off
- Différents modes de fonctionnement

- Setup des paramètres
- Possibilité de connecter une imprimante
- Importation/exportation au format ASCII Light Cue
- Lecteur de disquettes pour l'enregistrement des spectacles

■ Les fonctions du système et la terminologie

Matériel	Le système est composé d'une console Avab Presto et d'un moniteur VGA.
Capacité (circuits et sorties)	La console Presto dispose de 160 circuits de contrôle et 512 sorties DMX512 ou 256 sorties Avab.
Affectation ("patch")	Le patch permet de contrôler plusieurs sorties à l'aide d'un seul circuit ; cependant, il est surtout utilisé pour la réorganisation des correspondances circuit-sortie. Le patch est non proportionnel, c'est à dire qu'il n'est pas possible d'augmenter ou de baisser proportionnellement le niveau des sorties. La fonction OUTPUT permet le contrôle de toutes les sorties, qu'elles soient affectées à des circuits de contrôle ou non.
Protocole de sortie	Le système peut transmettre un maximum de 512 sorties DMX512 ou 256 sorties Avab au connecteur XLR-5 sur le panneau arrière de la console. Le protocole peut être choisi dans le setup.
Réglage des circuits	Les circuits peuvent être réglés par les potentiomètres (rangée d'en haut, selon le mode de fonctionnement) ainsi que par le clavier, en utilisant soit la syntaxe Avab RPN, soit la syntaxe Direct Entry (At mode). La syntaxe peut être choisi dans le setup.
Registres de fondu A/B pour le fondu enchaîné de mémoires	Le Presto peut mémoriser 200 mémoires avec des temps de montée/descente et délai/attente individuels. Vous pouvez restituer les mémoires soit automatiquement, soit manuellement à l'aide du système de fondu enchaîné. Vous pouvez programmer une séquence automatique avec des temps d'attente. Vous pouvez réaliser les fondus enchaînés soit manuellement, soit automatiquement, en utilisant des temps de montée/descente. Vous pouvez arrêter, inverser, accélérer ou ralentir le fondu en cours. Vous pouvez aussi reprendre le contrôle d'un fondu déclenché automatiquement. Vous pouvez intégrer deux masters et un macro dans

	<p>chaque pas de la séquence. Les changeurs de couleurs sont enregistrés et restitués automatiquement comme circuits LTP (Last Takes Precedence = la dernière valeur est prioritaire).</p>
Groupes	<p>Vous pouvez mémoriser les circuits utilisés fréquemment en 100 groupes. Vous pouvez appeler ces groupes à l'aide du clavier ou d'une télécommande infrarouge. Les mémoires 900-999 sont réservées aux groupes.</p>
Masters	<p>Le système dispose de 20 masters qui permettent la mémorisation d'intensités et d'effets sur 10 pages de mémoire. Vous pouvez spécifier des temps individuels pour chaque master. Vous pouvez flasher les masters. Vous pouvez intégrer deux masters dans chaque pas d'une séquence. Les gradateurs sont contrôlés en HTP (Highest Takes Precedence), pendant que les changeurs de couleurs sont contrôlés en LTP (Last Takes Precedence). Vous pouvez utiliser le master 20 comme master d'inhibition.</p>
Changeurs de couleurs	<p>Le Presto vous permet de contrôler des changeurs de couleurs à l'aide de circuits LTP. Il est possible d'enregistrer les couleurs en mémoires de positions. En utilisant un changeur de couleurs à 11 couleurs, vous devez définir 11 mémoires de positions pour avoir accès direct à toutes les couleurs. Les mémoires de positions partagent la mémoire avec les mémoires de lumière. Comme le Presto dispose de 200 mémoires, après la mémorisation de 11 couleurs vous pouvez toujours enregistrer 189 mémoires lumière.</p>
Macros	<p>Un macro est la combinaison de différentes touches de fonction. A l'aide d'un macro, vous pouvez p. ex. monter plusieurs masters simultanément, ou assigner une couleur à un groupe de changeurs. Vous pouvez enregistrer un maximum de 20 macros à 20 touches. Vous pouvez intégrer les macros dans la séquence ou les déclencher par MIDI ou par commande externe.</p>

Effets	Vous pouvez enregistrer un total de 20 effets à 400 pas. Chaque pas peut contenir un seul temps, mais un nombre quelconque de circuits avec des valeurs individuelles. Vous pouvez restituer les effets automatiquement, manuellement ou dans la séquence, dans les modes "soft", "hard", "soft in/hard out" ou "hard in/soft out". La fonction "auto-record" permet la création aisée des effets à partir d'un groupe de circuits. Vous pouvez aussi intégrer des changeurs de couleurs dans les effets.
MIDI	MIDI permet d'avoir accès à toutes les touches et tous les potentiomètres. A l'aide de MIDI Show Control, vous pouvez aussi restituer des mémoires. Le connecteur multifonctions sur le panneau arrière sert aussi d'interface MIDI IN/OUT. En utilisant un séquenceur MIDI, vous pouvez enregistrer et restituer la pression des touches et le réglage des potentiomètres, en temps réel ou en synchronisation avec un code de temps (selon la capacité du séquenceur). MIDI permet aussi de synchroniser le fonctionnement de deux consoles.
Commande externe ("External Trig")	Il est possible de transmettre deux commandes externes par le connecteur multifonctions de la console. Pour transmettre une commande, il suffit de court-circuiter les deux pôles correspondants. Chaque commande externe peut déclencher un macro. Les commandes externes sont très utiles pour contrôler le Presto par l'intermédiaire d'un autre système, pour déclencher certaines fonctions sur le plateau (p. ex. interrupteur actionné par les acteurs) ou simplement pour activer la séquence de n'importe quel endroit à l'aide d'une télécommande à câbles.
Télécommande	L'utilisation d'une télécommande permet de contrôler les circuits et les groupes 900-999. La console est compatible avec les systèmes de télécommande infrarouge Avab existants, IR-6 et UR-1.

Direct Channel Mode	En Direct Channel Mode, chaque potentiomètre contrôle un circuit, toutes les autres fonctions de la console sont désactivées. Pour sélectionner la prochaine gamme de circuits (p. ex. 41-80) appuyer sur [CH RANGE] . En plus des potentiomètres et de la touche [CH RANGE] , le potentiomètre général est le seul contrôle actif dans ce mode. Vous pouvez activer Direct Channel Mode à tout moment par le sélecteur de mode sur le panneau de commande.
Sélecteur de sortie	Le sélecteur de sortie au-dessus du potentiomètre général a trois positions : ON/OFF/FREEZE. Dans la position ON, les valeurs réglées sont sorties immédiatement. Dans la position OFF, la sortie est complètement désactivée, comme si les câbles de sortie étaient déconnectés. Dans la position FREEZE, toutes les valeurs sont bloquées jusqu'à ce que le sélecteur soit à nouveau mis sur la position ON, ce qui permet un réglage en aveugle, sans influencer l'éclairage sur la scène.
Modes de fonctionnement	Vous pouvez choisir entre quatre modes de fonctionnement : Mode 1 - Deux registres Dans ce mode, le système fonctionne comme une console manuelle à deux registres. Pendant que vous montez, par les crossfaders, un état lumineux préparé à l'aide des potentiomètres supérieurs, vous pouvez préparer le prochain état à l'aide des potentiomètres inférieurs. La rangée supérieure des potentiomètres est contrôlée par le crossfader A, et la rangée inférieure par le crossfader B. Appuyer sur la touche [CH RANGE] pour choisir une gamme de circuits, et ajuster le potentiomètre général pour contrôler le niveau général de la sortie.

Mode 2 - Circuits et masters

Ce mode correspond à Mode 4 (fonctionnement intégral), à l'exception de la séquence désactivée. Cependant, les informations de la séquence sont maintenues en mémoire, de sorte qu'en retournant au mode intégral, vous pouvez continuer à les utiliser. Comme tous les modes adressent la même mémoire, les modifications exécutées dans un mode sont toujours effectives dans les autres modes aussi. Les potentiomètres de la rangée inférieure contrôlent les masters 1-20, pendant que la rangée supérieure contrôle la gamme choisi par **CH RANGE**.

Le potentiomètre général, la liste preset, les pages de mémoire, la liste d'effets et **MODIFY** **VIEW** sont disponibles de même que toutes les fonctions de réglage, y compris **OUTPUT** et **SCALE**.

Mode 3 - Deux rangées de masters

Dans ce mode, toutes les deux rangées de potentiomètres servent au contrôle des masters. La séquence est désactivée. Le fondu enchaîné entre la rangée supérieure (A) et la rangée inférieure (B) est exécuté à l'aide des crossfaders A/B.

Le potentiomètre général, la liste de mémoires, les pages de mémoire, la liste d'effets et **MODIFY** **VIEW** sont disponibles de même que toutes les fonctions de réglage, y compris **OUTPUT** et **SCALE**.

Mode 4 - Fonctionnement intégral

Dans ce mode, vous avez accès à toutes les fonctions de la console.

Setup des paramètres

Beaucoup de paramètres ont des valeurs standard, qui sont activées lors d'une remise à zéro. Ces valeurs (p. ex. temps de fondu, valeur de la touche **@ LEVEL**) peuvent être modifiées dans le Setup des paramètres.

Impression des informations mémorisées

Vous pouvez imprimer la séquence, le patch, les mémoires, les pages de mémoire, les effets, etc., à l'aide d'une imprimante parallèle standard connectée au connecteur multifonctions de la console.

Enregistrement d'un spectacle

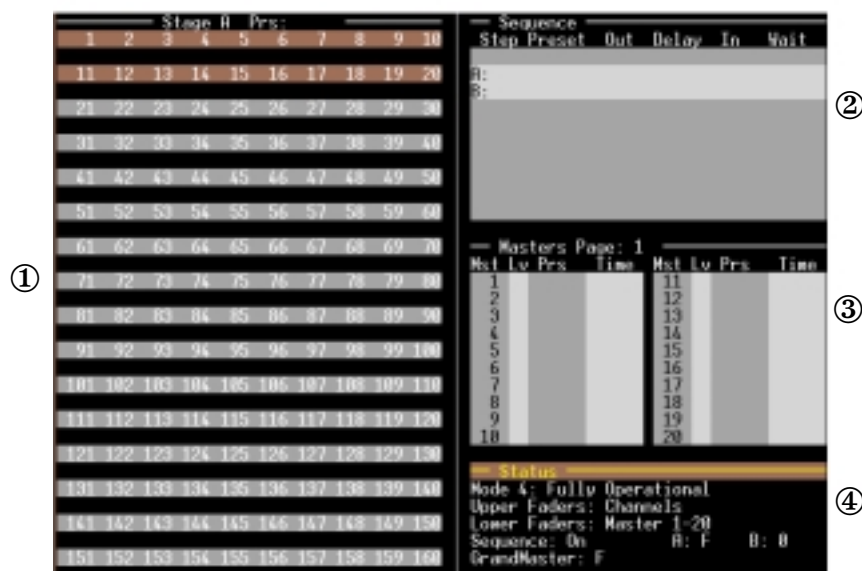
Vous pouvez enregistrer un spectacle par disquette. Dans le setup, vous pouvez formater les disquettes et choisir le format d'enregistrement : ASCII Light Cue ou Avab Expert Play (en option). Vous pouvez appeler un spectacle enregistré sur disquette sans connecter un moniteur. Si vous introduisez une disquette contenant un spectacle dans le lecteur avant de remettre le système à zéro, le spectacle est activé automatiquement lors du redémarrage.

■ Les informations visualisées à l'écran

En plus du moniteur, la console est dotée de trois afficheurs LED, qui donnent des informations sur l'état du système. Il est possible, mais peu pratique, d'utiliser le système sans moniteur.

Le moniteur

Vous pouvez faire alterner deux fenêtres. Toutes les deux visualisent les 160 circuits, leurs intensités et l'état du système, mais l'une donne la priorité aux informations sur la séquence, et l'autre aux informations sur les masters.



① Circuits et intensités

Cette fenêtre contient tous les circuits du système avec leurs intensités. Des différentes couleurs indiquent l'état de chaque circuit :

Valeur blanche, encadrée en vert : le circuit a été sélectionné par le clavier ; il est contrôlé par le joystick et les fonctions de réglage.

Valeur blanche : le circuit est contrôlé (HTP) par le registre A.

Valeur jaune : le circuit est contrôlé (HTP) par un master.

Valeur verte : l'intensité du circuit est bloquée, elle ne peut être modifiée par aucune fonction du système, y compris le potentiomètre général.

Valeur bordeaux : le circuit est contrôlé (HTP) par un effet.

Fond gris clair du numéro du circuit : indique les circuits contrôlés par les potentiomètres. La gamme contrôlée est choisie en appuyant sur [CH RANGE].

No. du circuit jaune : le niveau général du circuit a été élevé/baissé à l'aide de la fonction SCALE.

No. du circuit n'est pas affiché : le circuit est attribué à un autre circuit.

② Séquence

La fenêtre de séquence affiche 10 pas à la fois ; elle est avancée constamment pendant la restitution de la séquence. Le pas précédent est affiché en haut, suivi par les pas actifs sur les registres A et B et les prochains 7 pas.

Lignes A/B gris : pas de fondu en cours.

Lignes A/B rouges : fondu en cours. L'indicateur d'état du système (au-dessous de la fenêtre des masters) comprend aussi une indication A/B, qui devient rouge pendant un fondu.

③ Masters

La fenêtre des masters contient tous les 20 masters avec leurs valeurs actuelles, leur contenu (mémoire/effet) et leurs temps.

Mst : no. du master. Le symbole "+" indique que les valeurs d'une nouvelle page de mémoires sont en attente.

Lv : valeur actuelle du master.

Prs : no. de la mémoire ou de l'effet actif sur ce master.

Time : indique le temps de montée/attente/descente pendant la restitution.

Vous pouvez faire alterner les deux fenêtres à l'aide de **[VIEW]** pour obtenir plus d'informations sur les masters.

Mst	Lv	Prs	Up	Wait	Down
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					

Mst : no. du master. Le symbole “+” indique que les valeurs d'une nouvelle page de mémoires sont en attente.

Lv : valeur actuelle du master.

Prs : no. de la mémoire ou de l'effet actif sur ce master.

Up : temps de montée

Wait : temps d'attente

Down : temps de descente

Mode : “100%” indique que le mode “Local Flash” est actif, ayant la valeur de 100%. L'absence d'une indication signifie que le mode “Local Flash” est désactivé.

④ Indicateur d'état

La partie inférieure de l'écran indique le mode de fonctionnement ainsi que les paramètres d'état du système:

“**Mode 4 : Fully operational**” - indique le mode de fonctionnement actif (4 modes possibles).

“**Upper faders : channels**” - selon le mode de fonctionnement, les potentiomètres supérieurs contrôlent soit des circuits (channels), soit des masters.

“**Lower faders : masters**” - selon le mode de fonctionnement, les potentiomètres inférieurs contrôlent soit des circuits, soit des masters.

“**Séquence : on**” - dans certains modes de fonctionnement, la séquence est désactivée. Dans ces cas, l'indicateur affiche “off”. L'indicateur d'état des registres A/B se trouve sur la même ligne à droite ; il indique les valeurs des crossfaders A/B et a un fond rouge pendant l'exécution d'un fondu.

“**Grand Master : F**” - l'indicateur du potentiomètre général devient rouge lorsque sa valeur est réduite à moins de 100%. L'indicateur du sélecteur de sortie, situé sur la même ligne à droite, devient rouge lors de la sélection de “Freeze” ou “Off”.

■ Les informations visualisées aux afficheurs LED de la console

L'afficheur du clavier

Le rôle principal de l'afficheur au-dessus du clavier est la visualisation des chiffres entrées. Pendant un fondu, il indique l'état du registre A/B.

Go	fondu en cours (temps de fondu indiqués par les autres afficheurs)
GoBa	fondu au pas précédent de la séquence
Paus	fondu arrêté

Les afficheurs des potentiomètres

Les deux afficheurs au-dessus des potentiomètres donnent des informations sur les deux rangées de potentiomètres.

L'afficheur de la rangée supérieure Lors du réglage d'un potentiomètre dans la rangée supérieure, l'afficheur supérieur indique le numéro du circuit réglé, pendant que l'afficheur inférieur indique la valeur actuelle du circuit.

En mode 4, pendant un fondu, l'afficheur indique les temps de délai et de descente de la mémoire à descendre. Dans les modes de fonctionnement où les masters sont disponibles (modes 2-4), les indications de l'afficheur ont les significations suivantes :

- circuits 1–20 contrôlés par la rangée supérieure
- 2– circuits 21–40
- 4– circuits 41–60
- 6– circuits 61–80
- 8– circuits 81–100
- 10– circuits 101–120
- 12– circuits 121–140
- 14– circuits 141–160
- 19 le numéro du circuit qu'on vient de régler par un potentiomètre
- 4.0 compte à rebours du temps de descente pendant un fondu
- d 3.0 compte à rebours du temps de délai pendant un fondu

L'afficheur de la rangée inférieure

L'afficheur inférieur indique toujours le numéro du circuit qui a été modifié auparavant. En mode 4, pendant un fondu, l'afficheur indique les temps de délai et de montée de la mémoire à monter. Dans les modes de fonctionnement où les masters sont disponibles (modes 2-4), les indications de l'afficheur ont les significations suivantes :

- PA 1 la page de mémoires 1 est active
- 1 la mémoire 1 est active sur le master qu'on vient de régler
- E 1 l'effet 1 est actif sur le master qu'on vient de régler
- 43 l'intensité du circuit qu'on vient de régler
- 23– l'intensité du circuit, si la position de son potentiomètre n'y correspond pas
- 4.0 compte à rebours du temps de montée pendant un fondu
- d 3.0 compte à rebours du temps de délai pendant un fondu

En Direct Channel Mode ainsi qu'en mode 1, lorsque les potentiomètres inférieurs contrôlent des circuits, les indications de l'afficheur inférieur ont les significations suivantes :

- 2– circuits 21–40
- 6– circuits 61–80
- 10– circuits 101–120
- 14– circuits 141–160
- 43 l'intensité du circuit qu'on vient de régler
- 23– l'intensité du circuit, si la position de son potentiomètre n'y correspond pas

La fonction d'aide

L'aide en ligne donne des informations sur les fonctions du système. Pour obtenir des informations sur une touche, appuyer sur **[?]** et la maintenir ainsi en pressant la touche correspondante. Utiliser le joystick ou les touches **[+]** **[-]** pour avancer dans le texte. Appuyer sur **[ESC]** pour quitter la fenêtre d'aide.

Exemples :

Aide sur les touches

Demander des informations **[?]**
sur la touche **[?]**.

Appuyer sur **[ESC]** pour quitter.

L'aide fournit des informations sur toutes les touches :

Demander des informations **[?] + [PRESET]**
sur la touche **[PRESET]**. Une description des fonctions de la touche **[PRESET]** est affichée à l'écran.

Appuyer sur **[ESC]** pour quitter l'aide.

Aide sur les listes et les fenêtres actives

Appeler la fenêtre de la séquence. **[SEQ]**

Demander des informations **[?]**
sur cette fenêtre.

Utiliser le joystick pour avancer dans le texte. joystick

Appuyer sur **[ESC]** pour quitter.

Aide sur les alternatives d'un menu

Appeler le setup.

Sélectionner le Setup des paramètres.

Demander des informations sur le premier paramètre, "ID Level".

Appuyer sur pour quitter l'aide.

Les potentiomètres

Le contenu de ce chapitre :

- Introduction aux circuits
- Les potentiomètres
- Accord d'un potentiomètre avec la valeur actuelle d'un circuit
- Direct Channel Mode

■ Introduction aux circuits

Vous pouvez spécifier et enregistrer des valeurs individuelles pour chaque circuit. Le Presto est extensible jusqu'à 160 circuits de contrôle, que vous pouvez affecter à 512 sorties DMX512 ou 256 sorties Avab. Ces sorties sont utilisées pour le contrôle de gradateurs, de changeurs de couleurs, de projecteurs asservis ou d'autres instruments à commande motorisée compatibles avec l'un des deux protocoles.

Contrôle des circuits Le réglage des circuits s'effectue soit par des potentiomètres, soit par le joystick ou les touches de réglage du clavier. Le Presto permet d'utiliser soit la syntaxe Avab RPN, soit la syntaxe Direct Entry (At mode). RPN est la syntaxe standard après une remise à zéro.

Les valeurs (intensités) des circuits Les circuits peuvent avoir des valeurs entre 0-100%. La valeur de 0% n'est pas indiquée à l'écran, pendant que la valeur de 100% est visualisé comme F ("Full"). Comme la résolution maximale de DMX512 est de 256 bits, il est possible de spécifier des intensités en bits (0-255) au lieu de pourcentages.

Les registres Un registre est une mémoire qui peut restituer ou modifier des circuits et des valeurs. Chaque master est un registre, pendant que le système de fondu enchaîné comprend deux registres (A et B).

■ Les potentiomètres

Les deux rangées de potentiomètres contrôlent, selon le mode de fonctionnement, des circuits, des masters ou une combinaison des deux. En mode 4, la rangée supérieure contrôle les circuits, pendant que la rangée inférieure contrôle les masters.

Les afficheurs des potentiomètres

Les afficheurs au-dessus de chaque rangée de potentiomètres indiquent la gamme de circuits contrôlée actuellement.

Lors du réglage d'un potentiomètre, l'afficheur supérieur indique le numéro du circuit contrôlé (de cette façon, vous n'avez pas besoin de retenir que dans la gamme 21-40, le potentiomètre 15 contrôle le circuit 35). L'afficheur inférieur indique la valeur actuelle du circuit, de sorte qu'on puisse vérifier si la position du potentiomètre correspond à la valeur actuelle du circuit.

La touche

Comme il n'y a que 20 potentiomètres dans la rangée supérieure bien que le système puisse contrôler un maximum de 160 circuits, la touche est utilisée pour sélectionner une gamme de circuits.

Appuyer sur , pour activer la prochaine gamme de 20 circuits. Dans la fenêtre de circuits, la gamme active a un fond rouge au lieu de bleu.

Activer la prochaine gamme.

Si jusqu'ici, les potentiomètres ont contrôlé les circuits 1-20, ils contrôlent maintenant les circuits 21-40.

Appuyer sur et la maintenir ainsi en pressant ou pour activer respectivement la gamme prochaine ou précédente.

Activer la gamme précédente. +

Entrer le numéro d'un circuit pour activer la gamme à laquelle il appartient :

Activer la gamme contenant le circuit 45.

Comme c'est le groupe 41-60, l'afficheur supérieur indique "4-".

■ Accord d'un potentiomètre avec la valeur actuelle d'un circuit

Comme plusieurs gammes de circuits sont contrôlés par la même rangée de potentiomètres, il y aura inévitablement des différences entre les positions des potentiomètres et les valeurs des circuits. Pour régler un circuit, accorder d'abord la position de son potentiomètre avec sa valeur actuelle. L'afficheur de la rangée inférieure indique toujours la valeur actuelle du circuit réglé auparavant (p. ex. "-23-").

Exemple : Si la gamme 1-20 est active, le potentiomètre 1 contrôle le circuit 1. Régler le circuit 1 à 50% par son potentiomètre. Ensuite appuyer sur **[CH RANGE]** pour activer les circuits 21-40. Le circuit 21, qui a toujours la valeur de 0%, est maintenant contrôlé par le potentiomètre 1, qui a été monté à 50% lors du réglage du circuit 1. Pour régler l'intensité du circuit 21, accorder d'abord le potentiomètre 1 avec la valeur actuelle du circuit 21 en le baissant à 0%. L'afficheur inférieur indique " - 0-" (la valeur actuelle du circuit étant 0%) jusqu'à ce que le potentiomètre soit réglé à cette position.

■ Direct Channel Mode

En Direct Channel Mode, tous les 40 potentiomètres contrôlent des circuits. Les masters et le registre B ne sont pas disponibles, pendant que le registre A et le potentiomètre général restent actifs.

Dans quelles situations Direct Channel Mode offre-t-il des avantages ?

- Si vous voulez régler un grand nombre de circuits pour créer ou modifier une mémoire lumineuse (une fois le réglage terminé, vous pouvez retourner au mode normal, les valeurs réglées restant actives sur le registre A).
- Si vous voulez éclairer la scène sans mettre les masters et les autres contrôles à zéro.
- Si vous voulez vérifier les circuits sans utiliser un moniteur.
- Si vous ne connaissez pas bien les fonctions automatiques de la console.

Sélectionner "Direct Channel Mode". [sélecteur de mode]

Vérifier que le potentiomètre général est au maximum. [potentiomètre général]

Vérifier que le sélecteur de sortie est sur la position ON. [sélecteur de sortie]

Les circuits 1-40 sont maintenant contrôlés par les potentiomètres.

Lors du réglage du potentiomètre 1, la valeur du circuit 1 est affichée à l'écran. Une valeur affichée à l'écran est toujours transmise à la sortie.

Appuyer sur [CH RANGE] pour sélectionner la prochaine gamme (41-80, dans ce cas). Maintenant, le réglage du potentiomètre 1 modifie la valeur du circuit 41. Chaque pression sur [CH RANGE] active la prochaine gamme de circuits. La gamme contrôlée est toujours indiquée par l'afficheur de la rangée supérieure. Elle est aussi marquée d'un fond rouge dans la fenêtre des circuits.

Les fonctions de réglage du clavier restent actives en Direct Channel Mode. Voici quelques exemples :

Régler les circuits par les potentiomètres 1-40.

Sélectionner tous les circuits et augmenter leurs valeurs de 5%. [ALL] [%]

Régler le circuit 5 à 90%. [5] [CH/ID] [9] [0] [@ LEVEL]

Régler tous les circuits à 0%. [C] + [CH/ID]

Régler les circuits par les potentiomètres 1-40.

Retourner au mode normal. sélecteur de mode

Les valeurs réglées restent actives sur le registre A.

Les fonctions du clavier en mode RPN

Le contenu de ce chapitre :

- Sélection des circuits par le clavier en mode RPN
- La touche
- La touche
- La touche
- La touche
- La touche
- La touche
- Les touches et
- La touche

■ Sélection des circuits par le clavier en mode RPN

Le mode Avab RPN est le mode standard du système pour l'entrée des commandes. Il est simple, rapide, et peut être appliqué à toutes les fonctions. Il n'a qu'une seule règle : Entrer un chiffre, et ensuite appuyer sur la touche de la fonction souhaitée !

Exemple : Le fonctionnement de la syntaxe RPN

Régler le circuit 1 à 50%.

<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="CH/ID"/>	<input type="text" value="50"/>	<input type="text" value="@ LEVEL"/>
chiffre	fonction	chiffre	fonction

Avant de régler un circuit, il faut le sélectionner.

Vous pouvez sélectionner une combinaison quelconque de circuits pour modifier leurs valeurs par le clavier ou les fonctions de réglage.

Sélectionner des circuits à l'aide des touches

Régler les valeurs à l'aide des touches suivantes :

■ La touche **CH/ID**

Chaque sélection doit commencer par la touche **CH/ID**. Elle annule la sélection précédente et permet une nouvelle sélection.

Sélectionner le circuit 1 et désélectionner tous les autres circuits sélectionnés jusqu'ici.

La touche **CH/ID** est aussi utilisée pour identifier un circuit sur la scène (voir "Identifier un circuit ou une sortie").

■ La touche **+**

Appuyer sur cette touche pour ajouter un circuit à la sélection actuelle. Appuyer sur **+** sans entrer un chiffre pour sélectionner le prochain circuit.

Sélectionner les circuits 2 et 5. **2** **CH/ID** **5** **+**

Sélectionner les circuits 6, 7 et 24. **6** **CH/ID** **7** **+** **2** **4** **+**

Sélectionner le prochain circuit. **+** (le circuit 25 dans ce cas)

■ La touche **THRU**

Appuyer sur cette touche pour sélectionner une succession de circuits, en spécifiant le premier et le dernier circuit, dans n'importe quel ordre.

Sélectionner les circuits 11-15. **1** **1** **CH/ID** **1** **5** **THRU**

Sélectionner les circuits 5-1. **5** **CH/ID** **1** **THRU**

■ La touche **-**

Appuyer sur cette touche pour annuler la sélection d'un circuit. Appuyer sur **-** sans entrer un chiffre pour annuler la sélection du circuit précédent.

Sélectionner les circuits 2-5, sans le circuit 4. **2** **CH/ID** **5** **THRU** **4** **-**

Annuler la sélection du circuit précédent. **-** (le circuit 3 dans ce cas)

■ La touche **[ALL]**

Appuyer sur cette touche pour sélectionner tous les circuits d'un registre (normalement le registre A) ayant une valeur différente de 0%.

Régler les circuits 1 - 5 à des valeurs supérieures à 0%, en utilisant les potentiomètres.

Sélectionner tous les circuits. **[ALL]**

Les régler à 0% par le joystick vers le bas.

■ La touche **[@ LEVEL]**

En mode Avab RPN, spécifier la valeur exacte souhaitée, et ensuite appuyer sur la touche **[@ LEVEL]**.

Sélectionner le circuit 1. **[1] [CH/ID]**

Le régler à 5%. **[5] [@ LEVEL]**

Le régler à 50%. **[5] [0] [@ LEVEL]**

Le régler à 55%. **[5] [5] [@ LEVEL]**

Le régler à 100%. **[1] [0] [0] [@ LEVEL]**

Réglage à une valeur standard

Appuyer sur **[@ LEVEL]** sans entrer un chiffre pour régler tous les circuits sélectionnés à la valeur standard spécifiée dans le Setup des paramètres. La valeur standard après une remise à zéro est de 70%.

Sélectionner les circuits 1-4. **[1] [CH/ID] [4] [THRU]**

Les régler à 70%. **[@ LEVEL]**

Modification de la valeur standard de la touche **[@ LEVEL]** :

Appuyer sur **[SETUP]** et la maintenir ainsi en pressant **[@ LEVEL]**. **[SETUP] + [@ LEVEL]**

Spécifier la valeur de 100% et la valider par **[MODIFY]**. **[1] [0] [0] [MODIFY]**

Quitter le setup. **[ESC]**

■ Les touches $\boxed{+ \%}$ et $\boxed{- \%}$

Ces touches augmentent ou baissent l'intensité de tous les circuits sélectionnés d'une valeur standard. Après une remise à zéro, cette valeur est de 5%, mais il est possible de la modifier dans le setup. Pour ne régler qu'un circuit, entrer son numéro avant d'actionner la touche correspondante.

Sélectionner le circuit 1. $\boxed{1}$ $\boxed{\text{CH/ID}}$

Le régler à 65%. $\boxed{6}$ $\boxed{5}$ $\boxed{\text{@ LEVEL}}$

Augmenter sa valeur de 5%. $\boxed{+ \%}$

Baisser sa valeur de 5%. $\boxed{- \%}$

Sélectionner le circuit 5 et augmenter sa valeur de 5%. $\boxed{5}$ $\boxed{+ \%}$

Sélectionner le circuit 1 et baisser sa valeur de 5%. $\boxed{1}$ $\boxed{- \%}$

Appuyer sur le point décimal $\boxed{.}$ avant d'appuyer sur les touches $\boxed{+ \%}$ ou $\boxed{- \%}$ pour augmenter les valeurs des circuits sélectionnés d'un pourcentage spécifié.

Augmenter la valeur du circuit 1 de 15%. $\boxed{1}$ $\boxed{\text{CH/ID}}$ $\boxed{1}$ $\boxed{5}$ $\boxed{.}$ $\boxed{+ \%}$

Si le circuit est à 60%, cette commande le règle à 75%.

Baisser la valeur du circuit 1 de 20%. $\boxed{1}$ $\boxed{\text{CH/ID}}$ $\boxed{2}$ $\boxed{0}$ $\boxed{.}$ $\boxed{- \%}$

Si le circuit est à 75%, cette commande le règle à 55%.

Pour modifier la valeur standard des touches $\boxed{+ \%}$ $\boxed{- \%}$, procéder de la façon suivante :

Appuyer sur $\boxed{\text{SETUP}}$ et la maintenir ainsi en pressant $\boxed{+ \%}$. $\boxed{\text{SETUP}}$ + $\boxed{+ \%}$

Spécifier la valeur de 10% et la valider en pressant $\boxed{\text{MODIFY}}$. $\boxed{1}$ $\boxed{0}$ $\boxed{\text{MODIFY}}$

Quitter le setup. $\boxed{\text{ESC}}$

Maintenant, les touches $\boxed{+ \%}$ $\boxed{- \%}$ incrémentent/décroissent les valeurs des circuits sélectionnés de 10% au lieu de 5%.

■ La touche **FETCH/UNDO**

Cette touche a deux fonctions différentes : assigner les valeurs enregistrées dans une mémoire à la sélection actuelle des circuits, ou bien annuler le dernier réglage.

Assignation d'une valeur enregistrée dans une mémoire


Enregistrer le circuit 1 à 43% dans la mémoire 10. **1** **CH/ID** **4** **3** **@ LEVEL** **1** **0**
RECORD

Régler tous les circuits à 0%. **C** + **CH/ID**

Sélectionner le circuit 1. **1** **CH/ID**

Y assigner la valeur enregistrée dans la mémoire 10. **1** **0** **FETCH/UNDO**

Le circuit 1 est réglé à la valeur enregistrée dans la mémoire 10 (43%).

 La fonction **FETCH** permet aussi d'assigner des valeurs à plusieurs circuits simultanément. P. ex., vous pouvez assigner les valeurs enregistrées dans la mémoire 3 aux circuits 1,4 et 10.

Annulation du dernier réglage

Régler le circuit 1 à 56%. **1** **CH/ID** **5** **6** **@ LEVEL**

Modifier sa valeur par le joystick. **[joystick]**

Annuler cette modification (retour à 56%). **FETCH/UNDO**

Modifier la valeur par **@ LEVEL**. **7** **5** **@ LEVEL**

Annuler cette modification (retour à 56%). **FETCH/UNDO**

Les fonctions du clavier en Direct Entry Mode

Direct Entry Mode (ou At mode) est une syntaxe de commande différente d'Avab RPN, qui est cependant utilisée par beaucoup d'éclairagistes. Le Presto vous laisse le choix entre les deux syntaxes.

Pour activer Direct Entry Mode, appuyer sur SETUP et appeler "Parameter Setup". Sélectionner le paramètre "At mode". Alternativement, appuyer sur SETUP et la maintenir ainsi en pressant [@ LEVEL].

En Direct Entry Mode, les suivantes touches ont des fonctions différentes : [-] [+] [THRU] [@ LEVEL]

Régler le circuit 1 à 56%.

[1] [@ LEVEL] [5] [6]

Régler les circuits 5-10 à 75%.

[5] [THRU] [1] [0] [@ LEVEL] [7] [5]

Régler les circuits 1, 3-10 à 50%.

[1] [+] [3] [THRU] [1] [0] [@ LEVEL]
[5] [0]

Modifier la valeur des tous les circuits sélectionnés.

[@ LEVEL] [7] [5]

Les fonctions générales du clavier

Le contenu de ce chapitre :

- Sélection de tous les circuits avec une valeur différente de 0%
- Annulation de toutes les sélections avec réglage à 0%
- Utilisation des valeurs en 256 bits
- Identification d'un circuit ou d'une sortie
- Vérification des circuits
- Vérification des circuits entre 100% et 0%
- Enlèvement d'un circuit de la sortie
- Verrouiller la valeur d'un circuit
- La fonction SCALE

■ Sélection de tous les circuits avec une valeur différente de 0%

Pour sélectionner tous les circuits d'un registre ayant une valeur supérieure à 0%, appuyer brièvement sur la touche du registre correspondant. (N.B. : En la maintenant pressée pendant plusieurs secondes, d'autres fonctions sont activées.)

Une autre possibilité d'arriver au même résultat : sélectionner un registre et appuyer sur la touche .

Utiliser cette fonction pour :

- | | |
|---|--|
| 1) vérifier quels circuits sont contrôlés par un master, sans régler son potentiomètre. | Appuyer sur la touche du master correspondant. |
| 2) <i>vérifier quels circuits sont contenus dans la mémoire sur le registre B.</i> | Appuyer sur <input type="button" value="B"/> . |
| 3) vérifier quel circuits sont contenus dans la mémoire sur registre A. | Appuyer sur <input type="button" value="A"/> . |

- 4) mémoriser sur les masters des combinaisons de circuits utilisées fréquemment. Pour sélectionner ces combinaisons par la suite, il suffit d'appuyer sur la touche du master correspondant.

Appuyer sur **MASTER 1-20**.

Exemple :

Sélectionner le master 3.

Appuyer sur **MASTER 3** et la maintenir ainsi pendant 3 secondes.

Mémoriser les circuits 1-10 sur le master 3 et les régler à 25%.

1 **CH/ID** **1** **0** **THRU** **2** **5**
@ LEVEL

Désélectionner le master 3.

ESC **ESC**

Régler tous les circuits à 0%.

C + **CH/ID**

Sélectionner tous les circuits du master 3 en appuyant brièvement sur la touche du master 3.

MASTER 3

■ Annulation de toutes les sélections avec réglage à 0%

Le système permet de régler tous les circuits d'un registre à 0% et d'annuler leur sélection en même temps.

Pour ce faire, appuyer sur **C** et la maintenir ainsi en pressant **CH/ID** :

Régler les circuits 1-5 à 50% et le circuit 9 à 60%.

1 **CH/ID** **5** **THRU** **5** **0**
@ LEVEL **9** **CH/ID** **6** **0** **@ LEVEL**

Désélectionner tous les circuits et les régler à 0%.

C + **CH/ID**

■ Utilisation des valeurs en 256 bits

Les valeurs des circuits gradateurs sont généralement spécifiées en pourcentages, entre 0-100%. Un circuit DMX peut avoir des valeurs de 0 à 255 bits, sa résolution interne étant donc env. 2,5 fois plus haute. Vous pouvez utiliser cette haute résolution lors du contrôle des gradateurs, des projecteurs asservis ou des changeurs de couleurs adressés en DMX.

Diviser la valeur en bits par 2,55 pour obtenir la valeur en %. La console affiche les valeurs arrondies au prochain % (1,4% est affiché comme 1%, et 1,6% comme 2%).

Sélectionner le circuit 1.

[1] [CH/ID]

Le régler à 128 bits
($128/2,55 = 50\%$).

[1] [2] [8] [.] + [@ LEVEL]

Le régler à 129 bits
(= 50,6%, affichage
51%).

[1] [2] [9] [.] + [@ LEVEL]

Le régler à 255 bits
(= 100%).

[2] [5] [5] [.] + [@ LEVEL]

Utiliser les touches [+%] et [-%] pour modifier n'importe quelle valeur d'un bit :

Sélectionner le circuit 2.

[2] [CH/ID]

Augmenter son intensité
d'un bit (répéter deux
fois pour obtenir l'indication 1%).

[.] + [+%]

Baisser son intensité
d'un bit.


[.] + [-%]

Multiplier la valeur en pourcentages par 2,55 pour obtenir la valeur en bits.

Exemple : $50\% \times 2,55 = 128$ bits (exactement 128,21)

Pour obtenir la valeur en % qui correspond à une certaine valeur en bits, diviser la valeur en bits par 2,55.

Exemple : $129 / 2,55 = 50,31\%$

 Bien que les valeurs en bits ne soient pas indiquées à l'écran, elles peuvent être enregistrées et exportées au format ASCII Light Cue.

■ Identification d'un circuit ou d'une sortie

Cette fonction permet l'identification rapide d'un instrument d'éclairage.

Identification d'un circuit

Pour flasher un circuit entre 0-100%, le sélectionner et ensuite appuyer sur la touche **[CH/ID]** et la maintenir ainsi pendant quelques secondes.


Identifier circuit 4. **[4]** **[CH/ID]** pressée

Identification de plusieurs circuits


Appuyer sur la touche **[CH/ID]** et la maintenir ainsi pour flasher tous les circuits sélectionnés. N.B. : En lâchant la touche **[CH/ID]** trop tôt ; la fonction normale de la touche est activée, qui est d'annuler toutes les sélections et d'initier une nouvelle sélection.

Sélectionner les circuits **[1]** **[CH/ID]** **[5]** **[THRU]**
1-5.

Flasher tous les circuits Appuyer sur **[CH/ID]** et la maintenir ainsi.
sélectionnés.


 La valeur du flash peut être spécifiée dans le setup. Voir le chapitre "Setup des paramètres".

Identification d'une sortie

 Cette fonction n'est pas encore activée.

La touche **[OUTPUT/ID]** identifie les sorties de même que la touche **[CH/ID]** identifie les circuits.

Identifier la sortie 4. **[4]** **[OUTPUT/ID]** pressée

 Pour modifier la valeur de flash des sorties, régler le paramètre "ID Level" dans le Setup des paramètres. Pour appeler ce paramètre, appuyer sur la touche **[SETUP]** et la maintenir ainsi en pressant **[CH/ID]**.

■ Vérification des circuits

Utiliser cette fonction pour vérifier un groupe de circuits en les réglant l'un après l'autre à une valeur spécifiée. Une fois que la vérification d'un circuit est terminée, sa valeur initiale est restituée.

Sélectionner circuit 3 et **[3]** + joystick à 50%
spécifier une valeur de
vérification.

Vérifier le prochain circuit en utilisant cette valeur. $\boxed{C} + \boxed{+}$

Vérifier le prochain circuit en utilisant cette valeur. $\boxed{C} + \boxed{+}$

Vérifier de nouveau le circuit précédent. $\boxed{C} + \boxed{-}$

Exemple : Cette fonction facilite la localisation d'un instrument. Pour identifier un équipement contrôlé par un circuit au-delà du circuit 11, effectuer une vérification à partir du circuit 11, jusqu'à ce que l'instrument soit identifié.

Sélectionner le circuit 11 et le régler à la valeur de vérification de 50%. $\boxed{1} \boxed{1} + \text{joystick à } 50\%$

Circuit 11 12 13 14 15

Valeur 50

Vérifier le circuit 12. $\boxed{C} + \boxed{+}$

Circuit 11 12 13 14 15

Valeur 50

Vérifier le circuit 13. $\boxed{C} + \boxed{+}$

Circuit 11 12 13 14 15

Valeur 50

Vérifier le circuit 12 à nouveau. $\boxed{C} + \boxed{-}$

Circuit 11 12 13 14 15

Valeur 50

■ Vérification des circuits entre 100% et 0%

$\boxed{C} + \boxed{+\%}$ restitue le circuit à 100%

$\boxed{C} + \boxed{-\%}$ restitue le circuit à 0%

■ Enlèvement d'un circuit de la sortie

Il y a plusieurs possibilités d'enlever un circuit de la sortie sans l'effacer de toutes les mémoires, tous les masters et tous les effets.

1) La fonction SCALE – une solution rapide

Utiliser la fonction SCALE pour régler le niveau général d'un circuit à 0%. C'est la meilleure solution pour enlever un circuit rapidement.

Régler le niveau général + joystick vers le bas du circuit 4 à 0%.

Circuit 4 est maintenant affiché en jaune au lieu de blanc. Comme le circuit est réglé au niveau général de 0%, le réglage par les autres fonctions de la console n'influence pas la sortie de 0%.

Régler le circuit 4 au niveau normal (100%) joystick vers le haut
Lorsque le niveau atteint 100%, il y est arrêté ; lâcher le joystick et le pousser de nouveau vers le haut pour continuer de l'augmenter jusqu'à 200%.

2) Assignation de la valeur constante de 0% – une solution temporaire

Il est possible de bloquer la valeur d'un circuit. De cette façon, elle ne peut être modifier par aucune autre fonction du système, y compris le potentiomètre général. Cette fonction est utile lors d'un défaut temporaire d'un équipement. Lorsque le problème est résolu, la restriction peut être levée immédiatement, de sorte que les autres fonctions puissent contrôler le circuit. Voir la section "Verrouiller la valeur d'un circuit".


3) Annulation du patch – une solution permanente

L'annulation du patch d'un circuit n'affecte pas les informations affichées à l'écran et aux afficheurs du système, car le contrôle du circuit n'est pas influencé. Cependant, aucun signal n'est transmis à l'équipement, car le circuit n'est pas affecté à une sortie. C'est une bonne solution lorsqu'il n'est pas possible de déconnecter le câblage d'un instrument défectueux.

Annuler l'affectation du circuit 4. [4] [CH/ID] [0] [OUTPUT]

Si vous ne voulez pas annuler l'affectation du circuit, vous pouvez annuler l'affectation de la sortie correspondante (de rigueur si plusieurs sorties sont affectées au même circuit).

Annuler l'affectation de la sortie 8. [8] [OUTPUT] [0] [CH/ID]

 Pour annuler le patch, il faut activer la fenêtre d'affectation ("Patch Window").

4) Utilisation du master d'inhibition

Utiliser le master d'inhibition pour supprimer la sortie d'un circuit (ou de plusieurs circuits) à certains moments d'une représentation. Le master d'inhibition ressemble au potentiomètre général, mais sa fonction est restreinte à une sélection de circuits.

- 1) Enregistrer dans une mémoire tous les circuits à contrôler par le master d'inhibition.
- 2) Appeler cette mémoire au master 20.
- 3) Activer la fonction d'inhibition dans le setup.

■ Verrouiller la valeur d'un circuit

La valeur d'un circuit verrouillé ne peut être influencée par aucune autre fonction (y compris le potentiomètre général).

Verrouiller la valeur du circuit 2. [2] [MODIFY] + [CH/ID]

Spécifier la valeur de 50%. [5] [0] [MODIFY]

Quitter la fonction. [ESC]

Le système maintient cette valeur constante jusqu'à ce que la restriction soit levée. Le circuit est maintenant affiché en vert, et il ne peut être sélectionné ou réglé par aucune fonction.

"Verrouiller" le circuit à 0% une seconde fois pour annuler le verrouillage.

Il est aussi possible de verrouiller des circuits par l'intermédiaire de la liste des circuits :

Appeler la liste des circuits.	[MODIFY] + [CH/ID]
Déplacer le curseur vers un circuit.	[+] [-] ou joystick
Sélectionner le circuit.	[MODIFY]
Sélectionner l'option "constant".	[+] [-]
Spécifier la valeur de 50%.	[5] [0] [MODIFY]
Quitter.	[ESC]

■ La fonction SCALE

La fonction SCALE permet de régler le niveau général d'un circuit entre 0-200%. Utiliser cette fonction pour modifier proportionnellement toutes les valeurs d'un circuit sans les enregistrer de nouveau dans toutes les mémoires. Pour enlever un circuit de la sortie, régler son niveau général de 0%.

Il y a deux possibilités d'activer la fonction SCALE. Pour l'activer directement pour la sélection actuelle, appuyer sur [SCALE] et la maintenir ainsi pendant le réglage du niveau par le joystick. Pour activer la fonction pour des circuits spécifiés, appeler le menu SCALE en pressant [MODIFY] et [SCALE]. Appuyer sur [SCALE] une seconde fois pour quitter le menu.

Exemple : Le projecteur contrôlé par le circuit 2 est tombé en panne, de sorte qu'il faut l'enlever rapidement de la sortie.

Sélectionner circuit 2 et baisser son niveau général à 0% [2] [SCALE] pressée + joystick vers le bas

Appuyer sur **[SCALE]** pour afficher les niveaux généraux de tous les circuits.

Exemple : Les projecteurs contrôlés par les circuits 4 et 10 ont été remplacés par des sources de lumière plus faibles, il faut donc augmenter leur niveau général à 120% (évidemment, les valeurs de 100% enregistrées précédemment ne seront pas influencées, mais toutes les valeurs inférieures seront multipliées par 1.2).

Sélectionner les circuits 4 et 10. **[4]** **[CH/ID]** **[1]** **[0]** **[+]**

Augmenter leur niveau général à 120%. **[SCALE]** pressée + **[1]** **[2]** **[0]** **[@LEVEL]**

Réglage du niveau général d'un groupe spécifique à 100% :

Sélectionner les circuits souhaités, p. ex. 4-6. **[4]** **[CH/ID]** **[6]** **[THRU]**

Spécifier le niveau général de 100%. **[SCALE]** pressée + **[1]** **[0]** **[0]** **[@LEVEL]**

Activation du menu SCALE :

Activer le menu SCALE. **[SCALE]** + **[MODIFY]**
Utiliser les fonctions de réglage, le joystick ou les touches du clavier pour spécifier le niveau général souhaité.

Quitter le menu SCALE. **[SCALE]**

Les masters

Le contenu de ce chapitre :

- Introduction aux masters
- Modification des valeurs dans un master
- Charger une mémoire dans un master
- Charger des groupes de circuits et des niveaux dans un master
- Appel d'un effet spécial dans un master
- Utilisation des temps de fondu pour les masters
- Déclencher le fondu d'un master par START
- Déclencher le fondu d'un master à partir de la séquence
- Mode d'inhibition du master 20
- Les pages de mémoires (gang load)
- Appel d'une page de mémoires
- Effacer le contenu de tous les masters
- La fonction FLASH
- Utilisation des temps de fondu par la fonction FLASH
- Enregistrement du contenu des masters sur disquette

■ Introduction aux masters

Le Presto est doté de 20 masters. Chaque master est un registre indépendant, qui peut transmettre des valeurs sur scène.

Chaque master a une touche utilisée pour le déclenchement des fondus automatiques, pour la programmation du master ou pour l'activation de la fonction FLASH pour le master correspondant.

A l'aide des masters, vous pouvez restituer ou créer des mémoires et des effets spéciaux.

Les 20 masters sont affichés au-dessous de la fenêtre de la séquence. Appuyer sur pour obtenir des informations additionnelles sur les masters, comme les temps de fondu et l'état du flash.

Combinaison de circuits, effets, mémoires et temps

Chaque master peut contenir un nombre quelconque de circuits avec leurs intensités individuelles. Ces intensités sont contrôlées par le potentiomètre du master et ajoutées aux sorties des autres registres (masters et registres de fondu) en HTP. Un master peut restituer simultanément jusqu'à 5 effets. Vous pouvez spécifier des temps de montée/attente/descente pour chaque master. Ces temps sont utilisés p. ex. par les fonctions Start et Flash On Time.

Pages de mémoire

Vous pouvez enregistrer et rappeler le contenu des 20 masters à l'aide des pages de mémoire. Le Presto dispose de 10 pages de mémoire. Il est possible de choisir entre l'activation transparente ou absolue des pages de mémoire (voir le paramètre "Transparent master page" dans le chapitre "Paramétrage du système"). Lors de l'activation d'une page de mémoire, seulement les masters avec la valeur de 0% sont actualisés. Pour activer les nouvelles valeurs pour les autres masters, il faut d'abord les régler à 0%. Toutes les pages de mémoire sont contenues dans une liste, où vous pouvez les activer directement ou après en avoir vérifié le contenu.

Le master d'inhibition

Le master 20 peut fonctionner comme master d'inhibition, en diminuant les valeurs d'une sélection de circuits de même que le potentiomètre général diminue les valeurs de tous les circuits.

Restitution automatique d'un master dans la séquence

Vous pouvez intégrer les masters dans la séquence, deux masters par pas. Vous pouvez spécifier des temps de montée/attente/descente pour chaque master intégré dans la séquence.

Enregistrement du contenu des masters sur disquette

Vous pouvez définir, lors de l'enregistrement sur disquette des informations du spectacle, d'enregistrer le status des masters afin de recharger automatiquement lors de la lecture de la disquette le chargement des masters.

■ Modification des valeurs dans un master

Pour modifier le contenu d'un master, appuyer sur **MODIFY** et la maintenir ainsi en pressant la touche du master. La fenêtre d'édition affichée contient tous les circuits du master, avec les valeurs à gauche et tous les autres paramètres à droite.

Vous pouvez régler, ajouter ou enlever des circuits à l'aide des fonctions de réglage ou par les potentiomètres.

Activer la fenêtre d'édition pour le master 5. **MODIFY** pressée + **MASTER 5**

Régler les circuits 1-5 à 50%. **1** **CH/D** **5** **THRU** **5** **0**
@ LEVEL

Ajouter le circuit 6. potentiomètre 6 vers le haut

Quitter la fenêtre d'édition. **ESC**

Vous obtenez un avertissement que le contenu du master n'a pas été enregistré.

Enregistrer le master dans une mémoire en entrant le numéro de la mémoire souhaitée et en pressant **ESC** ou **#** **RECORD**

ou pressant **RECORD**, ou quitter la fenêtre d'édition sans enregistrer les modifications en pressant **ESC** une seconde fois. Dans ce cas, les valeurs programmées restent sur le master, mais il ne sera pas possible de les rappeler par la suite à l'aide de la liste des mémoires.

Régler le potentiomètre du master 5 pour monter les circuits 1-6.

Modification directe

Une autre possibilité d'activer la fenêtre d'édition est d'appuyer sur la touche du master et de la maintenir ainsi pendant quelques secondes.

Activer la fenêtre d'édition pour le master 5. pressée pendant quelques secondes

Quitter la fenêtre d'édition.

■ Charger une mémoire dans un master

Pour charger une mémoire enregistrée dans un master, entrer son numéro, appuyer sur la touche et la maintenir ainsi en pressant la touche du master. Il est aussi possible d'utiliser la liste preset pour retrouver la mémoire souhaitée.

Si le Presto ne contient aucune mémoire, enregistrer maintenant la mémoire 1 :

Régler le circuit 1 à 50% et l'enregistrer dans la mémoire 1.

Appel direct d'une mémoire

Appeler la mémoire 1 au master 4. pressée +

Appel d'une mémoire à l'aide de la liste preset

Activer la liste preset

Déplacer le curseur vers la mémoire souhaitée. ou joystick

Appuyer sur la touche du master souhaité.

■ Charger des groupes de circuits et des niveaux dans un master

Il est possible de charger des groupes de circuits et des niveaux dans un master sans enregistrer l'état lumineux constitué.

Sélectionner les circuits et les niveaux que vous désirez en utilisant les fonctions classiques de réglage de circuits. Maintenez pressé la touche

[PRESET] et pressez la touche [ASSIGN] du master où vous voulez charger ces circuits et niveaux.

A ce moment les circuits disparaissent du registre A pour le master désigné.

■ Appel d'un effet spécial dans un master

Pour appeler un effet enregistré, entrer son numéro, appuyer sur [EFFECT] et la maintenir ainsi en pressant la touche du master. Il est aussi possible de choisir un effet à l'aide de la liste d'effets.

Pour exécuter les exemples suivants, au moins un effet doit être en mémoire.

Appel direct d'un effet spécial

Appeler l'effet 1 au master 5. [1] [EFFECT] + [MASTER 5]

Appel d'un effet spécial à l'aide de la liste des effets spéciaux

Activer la liste d'effets. [EFFECT]

Déplacer le curseur vers l'effet souhaité. [+ -] ou joystick

Appuyer sur la touche du master souhaité. [MASTER]

L'intensité de l'effet est maintenant contrôlée par le master. Un master peut restituer simultanément jusqu'à 10 effets.

■ Utilisation des temps de fondu pour les masters

Il est possible de mémoriser un temps de fondu par master sur chaque page de mémoires. Ces temps sont utilisés lors du déclenchement d'un fondu par la touche START ou par le réglage d'un potentiomètre. Pour utiliser les temps avec la fonction FLASH, activer le paramètre "Flash on Time" dans le Setup des paramètres.

Avant d'exécuter les exemples suivants, appeler une mémoire ou un effet à un master (voir la section "Charger une mémoire dans un master").

Spécification d'un temps de fondu pour un master

Spécifier un temps de 6 secondes pour le master 4. [6] [TIME] + [MASTER 4]

Monter le potentiomètre à 100% et regarder la fenêtre des masters (la touche **VIEW** active/désactive la fenêtre des masters) : lors du réglage du potentiomètre, le temps de fondu n'a pas d'influence. Pour déclencher un fondu automatique en réglant le potentiomètre, activer le paramètre "Times on Masters" dans le Setup des paramètres.

Maintenant, utiliser la touche **START** pour régler le master à 0% :

Régler le master 4 à 0%. **START** + **MASTER 4**
ou
4 **START**

Spécification des temps de montée/attente/descente dans de la fenêtre d'édition :

Activer la fenêtre d'édition pour le master 4. **MODIFY** + **MASTER 4**

Déplacer le curseur aux temps. **+** **-**

Entrer un temps de montée de 4 secondes. **4** **MODIFY**

Entrer un temps d'attente de 2 secondes. **-** **2** **MODIFY**

Entrer un temps de descente d'une seconde. **-** **1** **MODIFY**

Quitter la fenêtre d'édition. **ESC**

Maintenant, utiliser la touche **START** pour activer ces temps :

Déclencher un fondu au master 4. **START** + **MASTER 4**
ou
4 **START**

Le master est monté en 4 secondes, maintenu à 100% pendant 2 secondes et descendu en 1 seconde.

Les temps de fondu d'un master sont mémorisés avec les autres paramètres du master lors de l'enregistrement d'une page de mémoires.

■ Déclencher le fondu d'un master par START

Vous pouvez déclencher un fondu à un master par la fonction START, en utilisant les temps de fondu mémorisés. A défaut de temps mémorisés, le Presto effectue une montée instantanée. La fonction START permet également le réglage d'un master à une valeur spécifiée.

Les fonctions de la touche [START]

Déclencher un fondu au master 1. [1] [START]

Déclencher un fondu au master 2. [START] + [MASTER 2]

Régler le master 3 à 60%. [6] [0] [START] + [MASTER 3]

Pour déclencher des fondus simultanés à plusieurs masters, appuyer sur la touche [START] et la maintenir ainsi en pressant les touches des masters correspondants. Pour déclencher automatiquement plusieurs fondus simultanés, enregistrer un macro avec une telle combinaison de touches.

Régler les masters 1-3 à 0%. [START] + [MASTER 1] + [MASTER 2] + [MASTER 3]

■ Déclencher le fondu d'un master à partir de la séquence

Vous pouvez intégrer deux masters dans chaque pas de la séquence. De cette façon, vous pouvez synchroniser un effet ou une seconde mémoire avec la mémoire contenue dans ce pas. Voir aussi "Intégration d'un master dans la séquence".

■ Mode d'inhibition du master 20

Activer ce mode dans le setup pour utiliser le master 20 comme master d'inhibition. Le master d'inhibition assume la fonction d'un potentiomètre général pour les circuits contrôlés. Le master d'inhibition n'ajoute jamais de l'intensité à la sortie, il peut seulement diminuer les intensités sorties par les masters et les registres de fondu.

Activation du mode d'inhibition du master 20

Appeler le setup. [SETUP]

Déplacer le curseur au Setup des paramètres. [+] [-]

Appeler le setup de paramétrage. [MODIFY]

Déplacer le curseur au paramètre "Inhibit master". [+] [-]

Valider l'entrée. [MODIFY]

Quitter le setup. [ESC]

Le master 20 peut être affecté comme master d'inhibition. Vous pouvez lui associer un groupe de circuits, y appeler une mémoire ou sélectionner les circuits individuellement. Définissez le master 20 comme master en mode inhibition dans le menu du Setup des paramètres.

Appeler les circuits de la mémoire 2 au master d'inhibition. 2 PRESET + MASTER 20

Appeler le circuit 5 au master d'inhibition. 5 CH/ID PRESET + MASTER 20

Si vous pressez furtivement sur la touche d'affectation du master 20, tous les circuits en mode d'inhibition seront sélectionnés. Vous pourrez aisément additionner ou supprimer de ce groupe des circuits ou recharger d'autres circuits en utilisant la combinaison des touches PRESET & Assign.

■ Les pages de mémoires (gang load)

Sur une page de mémoires, vous pouvez enregistrer le contenu de tous les 20 masters. En appelant une nouvelle page de mémoires, vous modifiez simultanément les valeurs de tous les masters. Lors de l'activation d'une page de mémoires, les masters avec des valeurs différentes de 0% ne sont pas modifiés jusqu'à ce qu'ils soient descendus à 0% (activation transparente). Dans le Setup des paramètres, vous pouvez choisir entre l'appel transparent ou absolu des pages de mémoires. Lors de l'activation d'une page de mémoires, vous pouvez actualiser soit tous les masters, soit les masters à partir d'un certain numéro (p. ex. masters 2-20, 5-20). La page de mémoires 0 efface les valeurs de tous les masters.

Pour enregistrer les valeurs actuelles des masters sur la page de mémoires actuelle, appuyer sur RECORD, la maintenir ainsi et appuyer sur MASTER PAGE :

Enregistrer les masters sur la page de mémoires actuelle. RECORD + MASTER PAGE

Pour enregistrer les masters sur une autre page que la page de mémoires actuelle, entrer d'abord le numéro de la page souhaitée :

Enregistrer les masters sur la page de mémoires 2. 2 RECORD + MASTER PAGE

■ Appel d'une page de mémoires

Il est possible d'appeler une page de mémoires à l'aide de la liste des pages :

Activer la liste des pages de mémoire.

Déplacer le curseur vers la page souhaitée. ou joystick

Maintenant,

- appeler la page sélectionnée pour tous les masters

ou

- appeler la page sélectionnée en commençant par un certain master.


Pour appeler une page de mémoires sans activer la liste des pages, procéder de la façon suivante :

Appeler la page de mémoires 4.

Appeler la prochaine page de mémoires. +

Appeler la page de mémoires précédente. +

Appeler la page 4 en commençant par le master 5. +

 Les pages de mémoire peuvent être appelées de façon absolue ou transparente. L'appel transparent est limité aux masters pour lesquels la page appelée contient des informations, sans influencer les autres masters, pendant que l'appel absolu actualise tous les masters, indépendamment des valeurs mémorisées. Pour choisir, voir la section "Activer/désactiver l'option Transparent Master Page" dans le chapitre "Paramétrage du système".

■ Effacer le contenu de tous les masters

Effacer le contenu de tous les masters . +

Il est également possible d'effacer tous les masters en appelant la page de mémoires 0. Les informations enregistrées sur les autres pages de mémoire restent en mémoire.

Effacer le contenu de tous les masters . +

La console affiche un avertissement. Valider ou abandonner la demande.

■ La fonction FLASH

Le contenu d'un master peut être flashé en deux modes différents : Normal et Solo. En mode Normal, les valeurs du master flashé sont ajoutées aux valeurs des autres masters, pendant qu'en mode Solo, tous les autres masters sont réglés à 0% en remplaçant leurs valeurs par les valeurs du master flashé. Il est possible de spécifier une valeur flash individuelle pour chaque master ou de désactiver la fonction FLASH pour certains masters.

Appuyer sur la touche pour activer ou désactiver la fonction FLASH :

- 1) Activer la fonction FLASH pour les masters 1-20 (mode Normal). Le voyant du flash s'allume.
- 2) Sélectionner le mode Solo pour les masters 1-20. Le voyant "Solo" s'allume.
- 3) Désactiver le flash. Tous les deux voyants s'éteignent.

Réglage des valeurs flash individuelles

Spécifier la valeur flash de 50% pour le master 1. +

La valeur flash de 50% est indiquée sous "flash modes" dans la fenêtre des masters, qui peut être activée par la touche .

Désactivation de la fonction FLASH pour des masters individuels

Désactiver le flash pour le master 2. +

La désactivation du flash est indiquée dans la fenêtre des masters.

■ Utilisation des temps de fondu par la fonction FLASH

Si l'option "flash on time" est activée dans le setup, la fonction FLASH utilise les temps de fondu des masters. De cette façon, FLASH a le même effet que la pression simultanée sur les touches et la touche du master correspondant. Cependant, pour utiliser cette fonction, le flash doit être activé.

Pour activer ou désactiver l'option "flash on time", procéder de la façon suivante :

Appeler la fenêtre "Flash". +

Activer/désactiver l'option "flash on time".

Quitter la fenêtre.

Il est aussi possible d'activer ou de désactiver cette option dans le Setup des paramètres (voir le chapitre "Setup des paramètres").

■ Enregistrement du contenu des masters sur disquette

Dans le menu de Setup des paramètres vous pouvez activer ou désactiver l'enregistrement du status des masters au moment de l'archive sur disquette.

Lors de la lecture de la conduite les masters seront updatés.

Les mémoires

Le contenu de ce chapitre :

- Introduction aux mémoires
- Enregistrement d'une mémoire à partir de l'éclairage de la scène
- Vérification, modification et appel d'une mémoire
- Modification "live" d'une mémoire
- Modification aveugle d'une mémoire
- Copie d'une mémoire
- Effacement d'une mémoire
- Combinaison de plusieurs mémoires
- Appel de valeurs individuelles enregistrées dans une mémoire

■ Introduction aux mémoires

Une mémoire contient une sélection de circuits avec leurs valeurs. Vous pouvez appeler les mémoires aux masters, les intégrer dans la séquence ou les restituer sur les registres de fondu A/B. Vous pouvez enregistrer 200 mémoires sous les numéros 0-899 (y compris les chiffres décimaux, p. ex. 30.5).

Vous pouvez modifier les mémoires soit en direct, soit en aveugle. Vous pouvez aussi les copier ou les combiner pour créer des nouvelles mémoires. Il est aussi possible d'appeler seulement les valeurs de certains circuits enregistrés dans une mémoire.

Lors de l'enregistrement d'une mémoire sur le registre A, la mémoire est automatiquement intégrée dans la séquence en ordre numérique.

A l'aide de la liste preset, vous pouvez retrouver toutes les ambiances pour les vérifier, modifier ou appeler à un master ou à un registre de fondu.

■ Enregistrement d'une mémoire à partir de l'éclairage de la scène

Après le réglage des circuits par les potentiomètres et les touches du clavier, ils peuvent être enregistrés dans une mémoire (y compris les circuits des changeurs de couleurs).

Régler le circuit 1 à 50%.

Enregistrer tous les circuits dans la mémoire 1.

Maintenant, modifier cette mémoire pour en créer une autre :

Régler le circuit 1 à 60% + potentiomètre 1 par son potentiomètre.

Enregistrer la nouvelle valeur dans la mémoire 2.

Une mémoire enregistrée sous un chiffre décimal est intégrée dans la séquence entre les deux prochains chiffres entiers :

Enregistrer la mémoire 1.5.

La mémoire est intégrée dans la séquence entre les mémoires 1 et 2. Pour modifier l'ordre de restitution des mémoires, voir le chapitre "Edition de la séquence".

■ Vérification, modification et appel d'une mémoire

Une fois que vous avez enregistré une mémoire, elle est présente sur la liste de mémoires. Vous pouvez utiliser cette liste pour retrouver la mémoire que vous voulez modifier, vérifier ou appeler à un registre. Cependant, il y a aussi des touches directes pour ces actions.

Fonctions de la liste de mémoires

Appeler la liste des mémoires.

Déplacer le curseur vers une mémoire. ou joystick

Effectuer une des actions suivantes :

Appeler la mémoire sélectionnée au registre de fondu A ou B. ou

Appeler la mémoire sélectionnée à un master.

Modifier la mémoire sélectionnée. MODIFY

ou

Utiliser les fonctions directes :

Appeler la mémoire 3 au registre A. 3 PRESET + A

Appeler la mémoire 2 au registre B. 2 PRESET + B

Appeler la mémoire 5 au master 6. 5 PRESET + MASTER 6

Modifier la mémoire 1. 1 PRESET

Appel direct de plusieurs mémoires

Les fonctions directes permettent l'appel simultané de plusieurs mémoires.

Cet exemple requiert l'enregistrement d'au moins 5 mémoires.

Appeler les mémoires 1-5 aux masters 1-5. 1 PRESET + MASTER 1-5
(passer le doigt sur les touches master 1-5)

■ Modification "live" d'une mémoire

Vous pouvez modifier les mémoires en direct ou en aveugle. Pour modifier une mémoire en direct, c'est à dire pendant qu'elle est sortie sur scène, il faut qu'elle soit active sur un registre (master ou registre de fondu). Une fois que la nouvelle version d'une mémoire est enregistrée, elle est utilisée par toutes les mémoires, comme la séquence ou les pages de mémoire.

Dans la version actuelle du logiciel, il y a une exception à cette règle : si la mémoire modifiée est active sur un master, celui-ci n'est pas influencé par la modification, c'est à dire que la nouvelle version de la mémoire n'est pas appelée au master.

Modification d'une mémoire sur le registre A

Pour modifier une mémoire, l'appeler soit directement, soit à l'aide de la liste de mémoires (voir la section "Charger une mémoire dans un master").

Appeler la mémoire 3 au registre A. +

La mémoire 3 est maintenant active sur A. Elle est aussi transmise sur scène, car le registre A est toujours sortie à 100% (exception : pendant l'exécution d'un fondu). Régler tous les masters à 0%, sauf ceux qui seront intégrés dans la nouvelle version de la mémoire.

Modifier la mémoire sur A en baissant l'intensité de tous les circuits de 5%.

Réenregistrer la mémoire. avertissement

Pour enregistrer la mémoire sous un numéro différent, entrer le numéro souhaité avant d'appuyer sur . A défaut d'un nouveau numéro, le système réenregistre la mémoire sous le même numéro.

Une mémoire active sur un master peut être modifiée en direct (si le master est transmis à la sortie) ou en aveugle (si le master est à 0%) :

Appeler la mémoire 3 au master 1. +

Appuyer sur la touche du master et la maintenir ainsi pour activer la fonction de modification. pressée

Descendre tous les circuits de 5%.

Réenregistrer la mémoire. avertissement

Une fois que la mémoire est enregistrée, le master est automatiquement désélectionné.

Pour modifier une mémoire qui est déjà active sur un master, omettre le premier pas (appel de la mémoire au master).

■ Modification aveugle d'une mémoire

Pour modifier une mémoire sans l'appeler à un registre, activer l'éditeur directement ou à l'aide de la liste de mémoires.

Appeler la liste de mémoires.

Déplacer le curseur à une mémoire. ou joystick

Activer l'éditeur pour cette mémoire.

ou

Utiliser les touches directes.

L'éditeur des mémoires est maintenant actif. Il est possible de régler les masters ou de restituer la séquence, mais toutes les autres fonctions de réglage et d'édition sont bloquées jusqu'à ce que l'éditeur soit fermé.

Modifier la mémoire en y ajoutant circuit 1 à 50%.

Réenregistrer la mémoire. avertissement

Une fois que la mémoire est enregistrée, l'éditeur est fermé automatiquement.

■ Copie d'une mémoire

Pour copier une mémoire, l'appeler à l'éditeur et l'enregistrer sous un autre numéro.

Appeler la liste des mémoires.

Déplacer le curseur vers une mémoire. ou joystick

Activer l'éditeur pour cette mémoire.

ou

Activer directement l'éditeur pour la mémoire 2.

Maintenant, enregistrer la mémoire sous le numéro souhaité.

Copier la mémoire 2 sous le numéro 5.

ou

Copier la mémoire 2
sous le numéro 5. RECORD

La console affiche un
avertissement ; changer
le chiffre 2 en 5. 5 MODIFY

Enregistrer la mémoire
sous le numéro 5. RECORD

■ Effacement d'une mémoire

Vous pouvez effacer le contenu d'une mémoire. Le numéro de la mémoire ne disparaît pas de la séquence ou des pages de mémoire, mais la mémoire est maintenant "vide", c'est à dire qu'elle ne contient aucune valeur. Elle ne figure plus sur la liste de mémoires, puisque celle-ci ne contient pas les mémoires vides.

Activer la liste des
mémoires. PRESET

Déplacer le curseur vers
une mémoire. + - ou joystick

Effacer la mémoire. MODIFY + -

Quitter ou effacer une au-
tre mémoire. ESC

■ Combinaison de plusieurs mémoires

Il y a plusieurs possibilités de créer une nouvelle mémoire à partir des mémoires enregistrées : sélection des circuits d'une mémoire sans leurs valeurs, ou des circuits avec leurs valeurs, ou bien addition de plusieurs mémoires, etc. Les exemples suivants expliquent ces fonctions :

Sélectionner les circuits
de la mémoire 1. 1 PRESET + CH/ID

Ajouter les circuits de la
mémoire 2. 2 PRESET + +

Enlever les circuits de la
mémoire 3. 3 PRESET + -

Sélectionner les circuits
des mémoires 1-3. 1 PRESET + CH/ID 3 PRESET +
THRU

Les circuits sélectionnés ont toujours la valeur de 0%. Spécifier des valeurs à l'aide des fonctions de réglage, utiliser la fonction **FETCH/UNDO** pour retrouver les valeurs mémorisées dans les mémoires ou appeler les circuits et leurs valeurs en même temps :

Sélectionner les circuits **1** **PRESET** + **@ LEVEL**
ET les valeurs de la mémoire 1.

■ Appel de valeurs individuelles enregistrées dans une mémoire

Pour appeler la valeur d'un circuit (ou d'un groupe de circuits) d'une mémoire à un master, un registre de fondu ou à l'éditeur, utiliser la touche **FETCH/UNDO**. Comme toutes les touches du clavier, **FETCH/UNDO** modifie les circuits sur le registre A, sauf si un master est sélectionné ou si un éditeur est actif.

Sélectionner les circuits **1** **CH/ID** **2** **+**
1 et 2.

Retrouver leurs valeurs **1** **FETCH/UNDO**
dans la mémoire 1.

Si la mémoire ne contient pas de valeurs pour les circuits correspondants, ils sont réglés à 0%.

Il est possible de rechercher des valeurs dans les autres mémoires :

Appeler les valeurs enregistrées dans la mémoire 2... **2** **FETCH/UNDO**

ou dans la mémoire 9. **9** **FETCH/UNDO**

Edition de la séquence

Le contenu de ce chapitre :

- Introduction à la séquence
- Introduction aux temps de fondu de la séquence
- Introduction au travail avec ce chapitre
- Introduction à la fenêtre de la séquence
- Réglage des temps de montée/descente
- Réglage des temps de délai
- Réglage des temps d'attente
- Réglage des temps de suite (follow-on times)
- Insertion d'un pas dans la séquence
- Effacement d'un pas de la séquence
- Intégration d'un master dans la séquence
- Intégration d'une page de mémoires dans la séquence
- Intégration d'un macro dans la séquence

■ Introduction à la séquence

La séquence est une liste des mémoires et des temps de fondu, que vous pouvez avancer soit manuellement, soit par MIDI ou par commande externe. Il est aussi possible de créer un "loop" avec le déclenchement automatique de tous les fondus. La séquence peut contenir un maximum de 200 pas.

Les pas de la séquence

La liste de séquence comporte deux éléments principaux : les pas, toujours en ordre numérique, et les mémoires correspondantes.


Seq step	Preset
1	1
2	2
3	3

Une fois que l'enregistrement d'une mémoire sur le registre A (le registre standard) est terminé, elle est intégrée dans un nouveau pas. De cette façon, la séquence est complétée automatiquement lors de l'enregistrement des mémoires. Si vous enregistrez la mémoire 1.5 après les mémoires 1, 2 et 3, elle est insérée entre 1 et 2.

Seq step	Preset	Mémoire 1.5>	Seq step	Preset
1	1		1	1
2	2		2	1.5
3	3		3	2
			4	3

L'ordre des mémoires dans la séquence peut être modifié à tout moment. Il est aussi possible d'insérer ou d'effacer des pas. La même mémoire peut être utilisée plusieurs fois dans la séquence.

Seq step	Preset	
1	1	
2	2	
3	3	
4	1	< La mémoire 1 peut être répétée à volonté.

 Pour insérer une mémoire automatiquement dans une autre position, en faire une copie sous le numéro correspondant.

Pour empêcher l'intégration automatique des mémoires dans la séquence, désactiver l'option "Séquence Build" dans le Setup des paramètres ou en pressant simultanément SETUP et SEQ.

■ Introduction aux temps de fondu de la séquence

Chaque pas de séquence peut avoir des temps de montée/descente/délai. Il est aussi possible de spécifier un temps d'attente, au bout duquel le prochain fondu est déclenché automatiquement.

Spécifier des temps entre 0,1 s et 9 min. 59 s. Entrer les temps de la façon suivante :

0.1	un dixième d'une seconde
1	1 seconde
100	1 minute, 0 secondes
230	2 minutes, 30 secondes
959	9 minutes, 59 secondes

Les temps de fondu d'un pas de séquence sont associés aux pas de la séquence et non pas aux mémoires correspondantes. De cette façon, il est possible de spécifier des temps différents lors de l'utilisation répétée d'une mémoire dans la séquence ou sur les masters.

Voilà quelques exemples des temps possibles (temps d'attente non compris) :

Seq step	Preset	Out	Delay	In	
1	1			2	La mémoire 1 est montée en 2 s
2	2	5		5	Fondu enchaîné en 5 s
3	3	4		1	Montée en 1 s et descente en 4 s
4	4	1	<3	4	Montée en 4s, délai de descente 3 s et descente en 1 s
5	5				Aucune valeur = temps standard = 5 s

Pour déclencher automatiquement le prochain fondu au bout d'un certain temps, spécifier des temps d'attente. Dans le Setup des paramètres, spécifier le commencement du compte à rebours, en choisissant entre la pression de la touche **[GO]** (temps de suite = "follow-on-time") et la fin du dernier fondu (temps d'attente = "wait time").

Éléments additionnels intégrés dans la séquence

Il est possible d'intégrer un macro, deux masters et une page de mémoire dans chaque pas de la séquence et de les appeler automatiquement lors du fondu.

■ Introduction au travail avec ce chapitre

Afin de comprendre le principe des temps de fondu, il est nécessaire d'avoir intégré au moins deux mémoires dans la séquence. Si nécessaire, enregistrer les mémoires suivantes :

Enregistrer le circuit 1 à 70% dans la mémoire 1. **[1] [CH/ID] [@ LEVEL] [1] [RECORD]**

Effacer le circuit 1. **[C] + [CH/ID]**

Enregistrer le circuit 2 à 70% dans la mémoire 2. **[2] [CH/ID] [4] [THRU] [@ LEVEL] [2] [RECORD]**

Appeler la mémoire 1 au registre A (la mémoire 2 est appelée à B). **[1] [GOTO]**

Seq. step	Preset	Out	Delay	In	Wait
A: 1	1				
B: 2	2				

■ Introduction à la fenêtre de la séquence

La fenêtre de la séquence permet de spécifier des temps de montée/descente/délai/attente, et d'intégrer des éléments additionnels. Il y a trois possibilités d'activer cette fenêtre :

1) Sélectionner un pas sur la liste de la séquence et appeler la fenêtre de la séquence :

Appeler la liste de la séquence.

Déplacer le curseur vers un pas. ou joystick

Appeler la fenêtre de la séquence pour modifier ce pas.

2) Appeler directement la fenêtre de la séquence pour un pas de séquence spécifié :

Sélectionner le pas 2.

3) Appeler la fenêtre de séquence pour modifier le pas actif sur A ou B :

Appeler la fenêtre de séquence pour le pas sur A. +

Appeler la fenêtre de séquence pour le pas sur B. +

La fenêtre de la séquence occupe la partie droite de l'écran, pendant que les circuits et les valeurs de la mémoire intégrée dans le pas actif sont affichés à gauche, dans la fenêtre des circuits.

Il est possible de modifier, dans la fenêtre de la séquence, la mémoire intégrée dans le pas actif. Pendant que la fenêtre de la séquence est active, les fonctions de sélection, de réglage et d'enregistrement sont affectées à cette mémoire.

Réglage des temps de fondu et intégration d'éléments additionnels

Pour spécifier des temps de fondu dans la fenêtre de la séquence, procéder de la façon suivante :


Déplacer le curseur vers un temps.

Entrer un temps (p. ex. 4 s) et valider l'entrée.

Modifier les autres temps et quitter la fenêtre.

■ Réglage des temps de montée/descente

Pour spécifier des temps de montée/descente pour le pas actif sur le registre B, il est plus simple d'utiliser les touches directes. La touche représente les circuits à descendre (temps de descente), pendant que la touche représente les circuits à monter (temps de montée).

 Pour affecter les touches directes au registre A au lieu de B, modifier le paramètre "Set Times To" dans le Setup des paramètres.

Spécifier un temps de montée/descente pour le pas 2 :

Spécifier le temps de montée/descente de 3 secondes.

Seq step	Preset	Out	Delay	In	Wait
A: 1	1				
B: 2	2	3.0		3.0	

Comme il est possible de spécifier des temps décimaux jusqu'à 9.9 secondes, trois secondes sont affichées comme 3.0.

Spécifier le temps de montée et le temps de descente pour le pas 2 :

Spécifier le temps de descente de 4 secondes pour le pas 1. +

Spécifier le temps de montée de 6 secondes pour le pas 2. +

Seq step	Preset	Out	Delay	In	Wait
A: 1	1				
B: 2	2	4.0		6	

Il est également possible de spécifier des temps de montée/descente dans la fenêtre de la séquence :

Sélectionner le pas 2.

Déplacer le curseur au temps de descente.

Entrer le temps de 3 s et valider l'entrée.

Déplacer le curseur au temps de montée.

Entrer le temps de montée de 2 s et valider l'entrée.

Quitter la fenêtre.

Seq step	Preset	Out	Delay	In	Wait
A: 1	1				
B: 2	2	3		2	

■ Réglage des temps de délai

Vous pouvez retarder le commencement de la montée ou de la descente. Vous pouvez spécifier un délai maximum de 9 minutes et 59 secondes à partir du déclenchement d'un fondu.

Spécifier un délai du temps de descente :

Sélectionner la fenêtre d'édition pour le pas 2.

Déplacer le curseur au temps de délai pour la descente.

Entrer le temps de 2 secondes.

Quitter la fenêtre.

Seq step	Preset	Out	Delay	In	Wait
A: 1	1				
B: 2	2		< 2.0		

Lors du déclenchement du fondu, la descente du pas 1 ne commence que 2 secondes après la pression sur . Il n'est pas possible de spécifier deux temps de délai, de sorte que la flèche indique soit In (montée), soit Out (descente).

Spécifier un temps de délai pour la montée :

Appeler la fenêtre d'édition pour le pas 2.

Déplacer le curseur au temps de délai pour la montée.

Entrer le temps de 3 secondes.

Quitter la fenêtre d'édition.

Seq step	Preset	Out	Delay	In	Wait
A: 1	1				
B: 2	2		3 >		

■ Réglage des temps d'attente

Spécifier un temps d'attente pour déclencher un fondu après un compte à rebours commençant à la fin du fondu précédent.

Appeler la fenêtre d'édition pour le pas 2.

Déplacer le curseur au temps d'attente.

Entrer un temps de 4 secondes.

Quitter la fenêtre.

Seq step	Preset	Out	Delay	In	Wait
A: 1	1				
B: 2	2				4

Lors du déclenchement du fondu au pas 1, le compte à rebours du temps d'attente est affiché par l'indicateur d'état. Au bout de 4 secondes, le fondu au pas 2 est déclenché automatiquement.

■ Réglage des temps de suite (follow-on times)

Dans le Setup des paramètres, il faut choisir entre temps d'attente et temps de suite, le choix étant valide pour toute la séquence. Activer l'option "Followon" pour commencer le compte à rebours au moment du déclenchement du fondu, et la désactiver pour commencer le compte à rebours à la fin du fondu.

Activation des temps de suite dans le Setup des paramètres :

Appeler le setup.

Sélectionner le Setup des paramètres. +

Déplacer le curseur vers "Followon".

Sélectionner l'alternative "On".

Quitter le setup.

■ Insertion d'un pas dans la séquence

Vous pouvez insérer une mémoire quelconque entre deux pas existants en créant un nouveau pas. De cette façon, vous pouvez aussi modifier l'ordre de restitution des mémoires, ou utiliser la même mémoire plusieurs fois avec des temps de fondu différents.

Appeler la liste de la séquence.

Déplacer le curseur vers un pas. ou joystick

Insérer la mémoire 2 après ce pas. +

■ Effacement d'un pas de la séquence

Il est possible d'effacer un pas de la séquence. Vous n'effacez que les informations reliées au pas, comme les temps de fondu et l'intégration d'éléments additionnels. La mémoire et les éléments intégrés restent en mémoire, et vous pouvez les insérer dans une autre position (voir la section "Insertion d'un pas dans la séquence").

Appeler la liste de la séquence.

Déplacer le curseur vers un pas de la séquence. ou joystick

L'effacer. +

■ Intégration d'un master dans la séquence

Il est possible d'intégrer deux masters dans chaque pas de la séquence. De cette façon, vous pouvez intégrer des mémoires additionnelles ou des effets. Vous pouvez spécifier l'intensité cible ainsi que les temps de fondu pour chaque master intégré.

Intégration d'une mémoire additionnelle à l'aide d'un master :

Appeler la fenêtre d'édition pour le pas 1. [1] [SEQ] + [MODIFY]

Déplacer le curseur au paramètre "Link 1". [+] [-]


Entrer le numéro de la mémoire. [5]

Déplacer le curseur au paramètre "Master" et entrer le numéro du master souhaité. [-] [1]

Utiliser les touches [+] [-] pour spécifier les temps de fondu. [+] [-]

Spécifier l'intensité cible du master, p. ex. 75%. [7] [5] [MODIFY]

Quitter. [ESC]

 Lors de l'intégration d'une mémoire ou d'un effet, le Presto essaie de trouver un master approprié. Si la mémoire ou l'effet est actif sur un master, le Presto propose ce master, autrement, elle propose le premier master libre. En plus, si le master proposé est à 0%, la console propose l'intensité cible de 100%, autrement, elle propose la valeur de 0%. Bien sûr, ce ne sont que des propositions que vous pouvez modifier à volonté.

Le master intégré est monté parallèlement au fondu.

Si le master est actif lorsque le fondu est déclenché, le contenu actuel du master est remplacé sans aucun avertissement.

■ Intégration d'une page de mémoires dans la séquence

Une page de mémoires intégrée dans la séquence est activée lorsque le pas correspondant est appelé au registre B (donc avant le fondu).

Appeler la fenêtre d'édition pour le pas 2. +

Déplacer le curseur au paramètre "Master Page".

Intégrer la page de mémoire 1.

Quitter la fenêtre.

La page de mémoires est activée lors de l'appel du pas 2 au registre B.

■ Intégration d'un macro dans la séquence

Un macro intégré dans la séquence est exécuté lorsque le pas correspondant est appelé au crossfader B (donc avant le fondu).

Appeler la fenêtre d'édition pour le pas 3. +

Déplacer le curseur au paramètre "Macro".

Associer le macro 1 au pas 3.

Quitter la fenêtre.

Le macro 1 est exécuté lors de l'appel du pas 3 au registre B.

Restitution de la séquence

Le contenu de ce chapitre :

- Les possibilités de restitution
- Sélection et fondu d'un pas de la séquence
- Fondu manuel entre les pas de la séquence
- Restitution d'un pas à l'aide de GO, PAUSE et GO BACK
- Réglage des temps standard pour les touches GO et GO BACK
- Contrôle de la vitesse des fondus automatiques
- Combinaison des fondus manuels et automatiques
- Saut à un pas dans la séquence
- Vérification des paramètres d'un fondu à l'aide des afficheurs
- Désactivation des temps automatiques

■ Les possibilités de restitution

Lors de la restitution de la séquence, vous pouvez exécuter les fondus manuels, utiliser les temps standard ou bien spécifier des temps individuels. Même si vous avez spécifié des temps automatiques pour le fondu en cours, vous pouvez toujours le continuer manuellement, l'arrêter (PAUSE) ou l'inverser (GO BACK).

Vous pouvez sauter à un pas quelconque dans la séquence à l'aide de la fonction GOTO, et vous pouvez accélérer ou ralentir l'exécution d'un fondu par le contrôle de vitesse.

■ Sélection et fondu d'un pas de la séquence

La fonction GOTO permet d'exécuter un fondu enchaîné à n'importe quel pas de la séquence, en utilisant les temps spécifiés pour celui-ci. A défaut de temps individuels, le Presto utilise le temps standard de la fonction GO (5 secondes).

La fonction GOTO peut être activée directement ou à l'aide de la liste de séquence.

Exécuter un fondu au pas 3.	
ou	
Appeler la liste de séquence.	
Déplacer le curseur au pas 3.	ou joystick
Exécuter un fondu au pas 3.	

■ Fondu manuel entre les pas de la séquence

Vous pouvez effectuer un fondu manuel à tout moment, même si vous avez enregistré des temps automatiques pour le pas correspondant. Pour exécuter un fondu manuel, monter les crossfaders simultanément de 0% à 100%. Afin d'exécuter le prochain fondu manuel, redescendre les crossfaders à 0%.

Activer le paramètre "Crossfade Both Ways", pour exécuter des fondus dans les deux directions. Si ce paramètre est activé, il n'est pas nécessaire de redescendre les potentiomètres à 0% avant d'effectuer le prochain fondu.

Lors du déclenchement d'un fondu automatique par ou , la position des crossfaders n'a pas d'importance.

Continuation manuelle d'un fondu automatique

Pour reprendre le contrôle d'un fondu automatique, accorder la position des crossfaders avec le fondu soit pendant l'exécution, soit après l'avoir arrêté par la touche PAUSE.

Continuation automatique d'un fondu manuel

Pour terminer un fondu manuel automatiquement, appuyer sur GO. Le Presto continue le fondu en tenant compte des temps de fondu spécifiés.

■ Restitution d'un pas à l'aide de GO, PAUSE et GO BACK

Appuyer sur **[GO]** pour déclencher le prochain fondu. A défaut de temps individuels, le Presto utilise le temps standard spécifié dans le setup. Appuyer sur GO avant la fin du fondu en cours pour déclencher un "Go Ahead" : le fondu est arrêté aux valeurs actuelles, et le fondu enchaîné au prochain pas est commencé à partir de ces valeurs. Pour reprendre le contrôle d'un fondu automatique en cours, ajuster les crossfaders au niveau actuel du fondu. La touche **[PAUSE]** arrête le fondu en cours. Pour continuer automatiquement, appuyer sur **[GO]** ou **[PAUSE]** ; pour continuer manuellement, monter les crossfaders.

Appuyer sur **[GO BACK]** pour déclencher un fondu au pas précédent. La fonction GO BACK utilise le temps standard spécifié dans le Setup des paramètres. Appuyer sur **[GO BACK]** pendant un fondu pour l'inverser en tenant compte des temps de fondu spécifiés.

Pour accélérer ou ralentir le fondu en cours, pousser le joystick respectivement vers le haut ou vers le bas.

■ Réglage des temps standard pour les touches GO et GO BACK

Les temps standard pour ces touches peuvent être spécifiés directement ou dans le Setup des paramètres :

Spécifier le temps de 3 s pour la fonction GO. **[SETUP] + [GO] [3] [MODIFY]**

Quitter. **[ESC]**

Spécifier le temps d'une seconde pour la fonction GO BACK. **[SETUP] + [GO BACK] [1] [MODIFY]**

Quitter. **[ESC]**

ou

Appeler le setup. **[SETUP]**

Sélectionner le Setup des paramètres. **[+] [-] + [MODIFY]**

Déplacer le curseur vers "Default Go time". **[+] [-]**

Spécifier 4 secondes. **[4] [MODIFY]**

Déplacer le curseur vers "Default Go back time". **[+] [-]**

Spécifier 3 secondes. **[3] [MODIFY]**

Quitter le setup. **[ESC]**

■ Contrôle de la vitesse des fondus automatiques

Après le déclenchement d'un fondu automatique par **[GO]** ou **[GO BACK]**, le joystick sert à contrôler la vitesse du fondu. Pour accélérer ou ralentir le fondu, pousser le joystick respectivement vers le haut ou vers le bas. Lorsque le fondu est terminé, le joystick sert à nouveau au réglage des circuits.

■ Combinaison des fondus manuels et automatiques

Il est possible de combiner à volonté l'exécution manuelle et automatique des fondus. Vous pouvez p. ex. commencer un fondu manuel et le continuer automatiquement en pressant **[GO]**, ou bien vous pouvez terminer manuellement un fondu déclenché automatiquement.

Commencer manuellement et continuer automatiquement

Régler la mémoire à monter à 10% crossfader B à 10%.

Continuer le fondu en utilisant les temps spécifiés (à défaut de temps individuels, la console utilise le temps standard) **[GO]**

Commencer automatiquement et continuer manuellement

Déclencher le prochain fondu. **[GO]**


Arrêter le fondu. **[PAUSE]**

Accorder la position des crossfaders avec la valeur du fondu arrêté et le terminer en montant les crossfaders jusqu'à 100%. crossfaders A/B

Il est possible d'accorder les potentiomètres avec la valeur actuelle du fondu sans l'arrêter, mais la transition est généralement moins brusque en utilisant **[PAUSE]**.

■ Saut à un pas dans la séquence

Pour sauter (= effectuer une montée instantanée) à un pas quelconque dans la séquence, entrer le numéro du pas souhaité, appuyer sur **[GOTO]** et la maintenir ainsi en pressant **[B]**.

 Pour exécuter un fondu à un pas dans la séquence, entrer le numéro du pas souhaité et appuyer sur **[GOTO]**.

■ Vérification des paramètres d'un fondu à l'aide des afficheurs

Il est possible de vérifier la mémoire et les temps d'un fondu à l'aide des afficheurs LED de la console, sans utiliser un moniteur. Appuyer simultanément sur **[VIEW]** et **[A]** ou **[B]**. La mémoire active sur le registre correspondant est indiquée par l'afficheur du clavier, pendant que les temps de montée/descente sont indiqués respectivement par l'afficheur supérieur et inférieur.

■ Désactivation des temps automatiques

Il est possible de désactiver les fondus automatiques en activant le paramètre "Séquence Modify" dans le Setup des paramètres. De cette façon, vous désactivez tous les temps automatiques, comme les temps d'attente (wait) et de suite (follow-on).

Ce paramètre empêche également la restitution des masters intégrés dans la séquence.

 Vous pouvez aussi modifier ce paramètre en appuyant simultanément sur **[SETUP]** et **[SEQ]**.

Les effets spéciaux

Le contenu de ce chapitre :

- Introduction aux effets spéciaux
- Création d'un effet spécial
- Création d'un chenillard
- Appel d'un effet à un master
- Modification de la vitesse de restitution
- Modification du mode de restitution
- Modification d'un pas
- Effacement d'un pas
- Insertion d'un pas
- Intégration d'un effet dans la séquence

■ Introduction aux effets spéciaux

Un effet est une série de pas contenant des groupes de circuits qui se répètent continuellement. Chaque pas peut contenir des valeurs individuelles pour tous les circuits.

Il est possible de spécifier un temps pour chaque pas. Dans le mode "hard" (montée instantanée), le temps spécifié est interprété comme temps d'attente, pendant que dans le mode "soft" (montée en fondu), il sert de temps de fondu. Vous pouvez modifier le contenu ainsi que le temps d'un pas.

La durée d'un effet est le total des temps de tous les pas. Cette durée est affichée à l'écran et peut être modifiée entre 0-2000% par la fonction "Rate". (N.B. : Cette fonction n'est pas encore activée).

Il y a quatre modes de restitution : hard/hard, hard/soft, soft/hard et soft/soft.

Vous pouvez créer un effet pas à pas, ou bien vous pouvez créer un effet automatique pour un groupe quelconque de circuits (à l'heure actuelle, 20 circuits sont le maximum).

Pour restituer un effet enregistré, l'appeler à un master. Pour restituer un effet dans la séquence, l'intégrer dans un pas de la séquence par l'intermédiaire d'un master. Il est possible de définir des temps de montée/attente/descente pour ce master. Le Presto peut restituer jusqu'à 5 effets simultanés.

Les effets sont composés en direct, sur le registre A.

■ Création d'un effet spécial

Sélection d'un effet par la touche d'effet ou à l'aide de la liste d'effets

Sélectionner l'effet 1.

ou

Appeler la liste d'effets.

Sélectionner l'effet 1. ou joystick et

La fenêtre d'effets occupe maintenant la partie droite de l'écran, pendant que les circuits sont affichés à gauche. Utiliser les potentiomètres et le clavier pour créer des pas et les enregistrer en appuyant sur . Chaque pas est enregistré avec un temps standard. Celui-ci peut être modifié dans le Setup des paramètres.

Enregistrement d'un effet à trois pas :

Régler le circuit 1 à 50%.

L'enregistrer dans le pas 1.

Régler les circuits 2-4 à 65%.

Les enregistrer dans le pas 2.

Régler le circuit 5 à 80%.

L'enregistrer dans le pas 3.


Chaque pas est enregistré avec le temps standard de 0.1 secondes, la durée de l'effet étant le total des trois temps (0.3 secondes). L'effet est enregistré en mode hard/hard, celui-ci étant le type standard. Pour spécifier un temps individuel pour chaque pas, déplacer le curseur au pas correspondant, entrer le nouveau temps et appuyer sur .

Sélectionner le pas 1. ou

Spécifier le temps d'une seconde.

Quitter la fenêtre d'effets.

Maintenant, l'effet peut être restitué sur un master (voir "Appel d'un effet à un master").

 Lors de la sélection d'un pas dans l'éditeur d'effets, le contenu du pas est toujours affiché à l'écran. Lors de la sélection d'un paramètre invariable, l'écran affiche les circuits transmis à la scène, en facilitant ainsi la modification de l'effet.

■ Création d'un chenillard

Le Presto offre une méthode simple de créer un effet où chaque circuit intégré est sorti pendant un court temps : sélectionner un groupe quelconque de circuits (20 au maximum), entrer le numéro de l'effet et appuyer simultanément sur **EFFECT** et **RECORD**.

Appeler l'éditeur d'effets. **1** **EFFECT**

Sélectionner les circuits **1** **CH/ID** **5** **+** **2** **5** **THRU** **5**
1 et 5-25 à 50%. **0** **@ LEVEL**

Enregistrer l'effet. **EFFECT** + **RECORD**

Pour restituer l'effet sur un master, voir la section suivante.

La seule différence entre les chenillards et les effets "normaux" est le mode d'enregistrement ; tous les deux types sont modifiés de la même façon.

Pour insérer un pas dans un effet, déplacer le curseur vers la position souhaitée et appuyer sur **EFFECT** + **RECORD**.

■ Appel d'un effet à un master

Pour restituer un effet, il faut d'abord l'appeler à un master. Pour ce faire, utiliser les touches directes ou la liste d'effets.

Appeler l'effet 1 au ma- **1** **EFFECT** + **MASTER 1**
ster 1.

ou

Appeler la liste d'effets. **EFFECT**

Sélectionner l'effet 2. **+** **-** ou joystick et **MODIFY**

L'appeler au master 2. **MASTER 2**

L'affichage "E: 2" apparaît maintenant à l'écran à côté du master, et lors du réglage du master, le numéro de l'effet est aussi indiqué par l'afficheur inférieur.

Pour contrôler l'intensité de l'effet, régler le potentiomètre du master. Pour modifier l'effet, suivre les instructions données dans la section "Modification d'un effet".

■ Modification de la vitesse de restitution

La durée d'un effet est le total des temps de tous les pas – pourvu qu'il soit restitué à la vitesse normale. La fonction "Rate" permet de modifier la vitesse de restitution. Varier la durée totale entre 0-2000% pour accélérer ou ralentir l'effet, tout en conservant le rapport entre les temps des pas individuels.

Sélectionner l'effet 1.

ou

Appeler la liste d'effets.

Sélectionner l'effet 1. ou joystick et

L'effet est transmis sur scène tant que le curseur se trouve sur le paramètre Rate. Réduire la vitesse de restitution à 50%.

Déplacer le curseur au +
paramètre "Rate".

L'ajuster à 50%.


L'effet est restitué à 50% de la vitesse initiale. Spécifier maintenant 1000%.

Modifier le paramètre
"Rate" à 1000%.

La vitesse de restitution est dix fois plus haute qu'initialement. Maintenant, redescendre la vitesse à 100%.

Spécifier la vitesse de
100%.

L'effet est maintenant restitué à la vitesse normale.

 La fonction RATE n'est pas encore activée !

■ Modification du mode de restitution

Les effets peuvent être restitués en quatre modes :

Hard/hard : Montée et descente instantanées, les temps spécifiés pour les pas sont des temps d'attente.

Hard/soft : Chaque pas est monté instantanément et descendu en fondu.

Soft/hard : Chaque pas est monté en fondu et descendu instantanément.

Soft/soft : Chaque pas est monté et descendu en fondu.

- Sélectionner l'effet 1. [1] [EFFECT]
- ou
- Appeler la liste d'effets. [EFFECT]
- Sélectionner l'effet 1. [+] [-] ou joystick et [MODIFY]
- Pour modifier le mode de restitution pour l'effet choisi, procéder de la façon suivante :
- Déplacer le curseur vers l'option "Type". [+] [-]
- Activer soft/soft. [MODIFY]
- Activer hard/soft. [MODIFY]
- Activer soft/hard. [MODIFY]
- Si l'effet est actif sur un master, les modifications sont transmises sur scène.
- Quitter après avoir choisi le mode souhaité. [ESC]

■ Modification d'un pas

Il est possible de modifier les circuits et les valeurs d'un effet dans la fenêtre d'effets, sans les transmettre immédiatement sur scène.

- Sélectionner l'effet 1. [1] [EFFECT]
- ou
- Appeler la liste d'effets. [EFFECT]
- Sélectionner l'effet 1. [+] [-] ou joystick et [MODIFY]
- Déplacer le curseur vers un pas. [+] [-]
- Modifier des circuits ou des valeurs (régler tous les circuits de l'effet à 100%)* [ALL] [1] [0] [0] [@ LEVEL]
- Enregistrer les modifications. [RECORD]
- Déplacer le curseur vers un autre pas, le modifier et l'enregistrer à l'aide de [RECORD].
- ou
- Quitter la fenêtre d'effets. [ESC]

■ Effacement d'un pas

Vous pouvez effacer n'importe quel pas d'un effet.

Sélectionner l'effet 1.

ou

Appeler la liste d'effets.

Sélectionner l'effet 1. ou joystick et

Déplacer le curseur au pas à effacer (N.B. : UNDO ne fonctionne pas dans ce cas ; le pas effacé sera définitivement perdu).

Déplacer le curseur vers un pas.

Effacer ce pas. +

Effacer un autre pas.

ou

Quitter la fenêtre d'effets.

■ Insertion d'un pas

Vous pouvez toujours insérer un nouveau pas entre deux pas existants, jusqu'à ce que le maximum de 20 pas soit atteint.

Sélectionner l'effet 1.

ou

Appeler la liste d'effets.

Sélectionner l'effet 1. ou joystick et

Déplacer le curseur au pas devant lequel le nouveau pas doit être inséré.

Déplacer le curseur vers un pas.

Insérer un nouveau pas devant le pas sélectionné. +

Répéter le procédé.

ou

Quitter la fenêtre d'effets.

Le pas inséré est vide ; pour enregistrer des circuits et des valeurs, suivre les instructions données dans la section "Modification d'un pas".

■ Intégration d'un effet dans la séquence

Par l'intermédiaire d'un master, vous pouvez intégrer un effet dans n'importe quel pas de la séquence (voir "Intégration d'un master dans la séquence").

Le patch

Le contenu de ce chapitre :

- Introduction au patch
- Etablissement du patch 1:1
- Identification d'une sortie
- Affectation des sorties aux circuits
- Affectation d'un groupe de sorties à un groupe de circuits
- Annulation du patch d'une sortie ou d'un circuit

■ Introduction au patch

Le patch est l'affectation de l'équipement (gradateurs, changeurs de couleurs) aux circuits de contrôle. Il permet p. ex. de piloter plusieurs gradateurs par un seul circuit de contrôle. Il est possible d'annuler le patch d'une sortie, ce qui est très utile pour désactiver tout de suite un appareil défectueux.

Le patch permet de contrôler jusqu'à 512 circuits au protocole DMX512 ou 256 circuits au protocole Avab.

Le patch standard est 1:1, c'est à dire que la sortie 1 est contrôlée par le circuit 1, etc.

Il est possible d'affecter plusieurs sorties au même circuit de contrôle, il n'est cependant pas possible d'affecter une sortie à plusieurs circuits.

La touche **OUTPUT/ID** permet d'identifier une sortie même si elle n'est affectée à aucun circuit.

La fenêtre d'affectation

Activer le setup en appuyant sur **SETUP**. Sélectionner "Patch" à l'aide de **+** et **-** et appuyer sur **MODIFY**. Ou utiliser les touches directes : appuyer sur **SETUP** et la maintenir ainsi en pressant **OUTPUT**.

La fenêtre d'affectation comporte trois éléments : la liste des affectations, la sélection et la liste des sorties non affectées.

La liste des affectations contient les circuits et les sorties affectés. Appuyer sur **CH/ID** ou **OUTPUT/ID** pour ranger respectivement les circuits ou les sorties par ordre numérique.

La sélection contient les circuits ou les sorties sélectionnés. Le symbole + indique que le nombre des sorties ou circuits sélectionnés dépasse le nombre que l'écran peut afficher simultanément.

La liste des sorties non affectées contient les sorties qui ne sont pas affectées à un circuit. Le symbole + indique que l'écran ne peut pas afficher tous les sorties de la liste.

■ Etablissement du patch 1:1

Sélectionner l'option "Patch" dans le setup.

Sélectionner tous les circuits. [1] [CH/ID] [1] [6] [0] [THRU]

Etablir un patch 1:1 entre les circuits et les sorties. [1] [OUTPUT]

Une sortie a été affectée à chaque circuit sélectionné, en commençant par sortie 1.

■ Identification d'une sortie

La touche [OUTPUT] permet l'accès direct aux sorties. Pour identifier une sortie, entrer son numéro, appuyer sur la touche [OUTPUT] et régler la sortie par le joystick ou la touche [@ LEVEL]. Pour flasher la sortie, appuyer sur [OUTPUT] et la maintenir ainsi. Appuyer sur [OUTPUT] à nouveau ou sur [CH/ID] pour restituer les valeurs initiales.

Flasher la sortie 4. [4] + [OUTPUT] pressée

Régler la sortie 5 à 50% [5] [OUTPUT] [5] [0] [@ LEVEL]

Régler la sortie 6 par le joystick. [6] [OUTPUT] + joystick

Quitter en restituant les valeurs initiales. [OUTPUT]

■ Affectation des sorties aux circuits

Pour affecter les sorties aux circuits, appeler la fenêtre d'affectation.

Appeler le setup.	<input type="button" value="SETUP"/>
Sélectionner "Patch".	<input type="button" value="+"/> <input type="button" value="-"/>
Confirmer.	<input type="button" value="MODIFY"/>
Sélectionner la sortie 1.	<input type="button" value="1"/> <input type="button" value="OUTPUT/ID"/>
Y affecter le circuit 4.	<input type="button" value="4"/> <input type="button" value="CH/ID"/>
Sélectionner le circuit 2.	<input type="button" value="2"/> <input type="button" value="CH/ID"/>
Y affecter la sortie 5.	<input type="button" value="5"/> <input type="button" value="OUTPUT/ID"/>
Sélectionner les sorties 1-10.	<input type="button" value="1"/> <input type="button" value="OUTPUT/ID"/> <input type="button" value="1"/> <input type="button" value="0"/> <input type="button" value="THRU"/>
Y affecter le circuit 1.	<input type="button" value="1"/> <input type="button" value="CH/ID"/>

Vous pouvez commencer l'affectation en sélectionnant soit un circuit, soit une sortie. Pour affecter un groupe de sorties à un seul circuit, les sélectionner à l'aide de et .

■ Affectation d'un groupe de sorties à un groupe de circuits

Le Presto peut affecter des sorties à un groupe quelconque de circuits.

Appeler le setup.	<input type="button" value="SETUP"/>
Sélectionner "Patch".	<input type="button" value="+"/> <input type="button" value="-"/>
Confirmer.	<input type="button" value="MODIFY"/>
Utiliser les touches <input type="button" value="+"/> <input type="button" value="-"/> et <input type="button" value="THRU"/> pour sélectionner les circuits à affecter.	
Sélectionner les circuits à affecter (1-10 dans ce cas).	<input type="button" value="1"/> <input type="button" value="CH/ID"/> <input type="button" value="1"/> <input type="button" value="0"/> <input type="button" value="THRU"/>
Entrer le numéro de la première sortie à affecter (101 dans ce cas).	<input type="button" value="1"/> <input type="button" value="0"/> <input type="button" value="1"/> <input type="button" value="OUTPUT/ID"/>
En commençant par la sortie 101, une sortie est affectée à chaque circuit sélectionné.	

■ Annulation du patch d'une sortie ou d'un circuit

Activer le setup.

Sélectionner "Patch".

Confirmer.

Annuler l'affectation de la sortie 1.

ou

Annuler l'affectation du circuit 1.

Contrôle des changeurs de couleurs

Le contenu de ce chapitre :

- Introduction au contrôle des changeurs de couleurs
- Intégration d'un changeur de couleurs dans le système
- Enregistrement d'une mémoire de positions
- Modification d'une mémoire de positions
- Assignation d'une couleur
- Enregistrement des couleurs en mémoires
- Assignation des couleurs dans la séquence
- Assignation des couleurs sur les masters
- Enregistrement et assignation des couleurs en effets

■ Introduction au contrôle des changeurs de couleurs

Vous pouvez intégrer un changeur de couleurs en "attribuant" son circuit de contrôle à un circuit de lumière. Contrairement aux circuits de lumière, sortis en HTP (voir "Quelle est la signification de Highest Takes Precedence ?"), les changeurs de couleurs sont pilotés en LTP (Last Takes Precedence), c'est à dire qu'une valeur assignée reste active (indépendamment des fondus) jusqu'à ce qu'elle soit remplacée par une nouvelle valeur.

Les positions de gélâtines d'un changeur de couleurs sont enregistrées en mémoires de positions, qui peuvent être activées par la touche [COLOR]. Lors de l'enregistrement d'une couleur dans une mémoire, la console mémorise, en plus des intensités lumineuses, la référence à la mémoire de positions correspondante. Lors de la restitution d'une mémoire, les intensités sont gérées par la mémoire, pendant que la couleur est assignée par la mémoire de positions.

De cette façon, il suffit d'enregistrer des nouvelles valeurs dans les mémoires de positions pour modifier les couleurs dans toutes les mémoires de lumière.

Les changeurs de couleurs peuvent être pilotés par les masters, la séquence ou les effets.

■ Intégration d'un changeur de couleurs dans le système

Les changeurs de couleurs sont intégrés dans la liste des circuits. Dans l'exemple suivant, un changeur de couleurs avec l'adresse DMX 160 est attribué au circuit de lumière 1. (Dans le cas standard du patch 1:1, la sortie DMX 160 est affectée au circuit de contrôle 160. Si vous disposez

d'un système avec un nombre inférieur de circuits, utilisez une adresse appropriée.)

Sélectionner le circuit 160. +

ou, par l'intermédiaire de la liste des circuits :

Activer la liste des circuits. +

Déplacer le curseur au ou joystick
circuit 160.

Sélectionner le circuit 160.

Maintenant attribuer le circuit 160 au circuit 1 :

Déplacer le curseur vers
"Lié comme Attrib au Circ."

Attribuer le circuit 160 au
circuit 1.

Quitter la fenêtre.

Quitter la liste des circuits.

Le changeur de couleurs avec l'adresse DMX 160 est maintenant attribué au circuit 1. Le circuit 160 a disparu de l'écran et une petite marque grise (= la marque d'attribution) est apparu à côté de la valeur du circuit 1.

■ Enregistrement d'une mémoire de positions

Lorsque vous avez attribué un changeur de couleurs à un circuit, vous pouvez procéder à l'enregistrement des mémoires de positions.

Activer la fenêtre des +
mémoires de positions.

La fenêtre des mémoires de positions ne contient que les circuits avec d'attributs (= circuits de lumière) et les circuits attribués (les circuits des changeurs de couleurs). Les circuits avec attributs sont affichés sur un fond gris foncé, pendant que les circuits attribués ont un fond gris clair.

Monter le circuit 1 pour identifier l'équipement. + joystick

Spécifier la valeur de 10% pour le changeur de couleurs.


Vérifier si la valeur de 10% correspond à la couleur souhaitée ; la modifier si nécessaire.

Enregistrer la valeur correcte dans la mémoire de positions 1.

Maintenant, enregistrer la mémoire de positions 2 :

Sélectionner la mémoire de positions 2.

Répéter le procédé décrit en haut jusqu'à ce que toutes les mémoires de position requises soient enregistrées.

 Lors de l'enregistrement d'une nouvelle mémoire de positions, le système propose les valeurs existantes, que vous pouvez naturellement modifier.

Les mémoires de positions sont valides pour TOUS les circuits attribués. Dans l'exemple ci-dessus il n'y avait qu'un seul changeur de couleurs ; si vous en avez deux, vous devez enregistrer la première couleur pour tous les deux dans la mémoire de positions 1 (etc.), même s'ils ont des couleurs et des valeurs différentes.

■ Modification d'une mémoire de positions

Pour ajouter des valeurs pour des nouveaux circuits attribués ou pour modifier les valeurs existantes, sélectionner la mémoire de positions à modifier, entrer les nouvelles valeurs et réenregistrer la mémoire. Toutes les mémoires contenant des couleurs utiliseront automatiquement les nouvelles valeurs.

Exemple : Modifier la mémoire de positions 1 du circuit attribué 160, ayant jusqu'ici la valeur de 10%.

Sélectionner la mémoire de positions 1. [1] [MODIFY] + [COLOR]

Monter le circuit 1 pour identifier le changeur de couleurs. [1] [CH/ID] + joystick

Entrer la nouvelle valeur de 13%. [1] [6] [0] [CH/ID] [1] [3] [@ LEVEL]

Enregistrer la modification. [RECORD]

Sélectionner une autre mémoire de positions, p. ex. 2. [2] [MODIFY]

ou

Quitter. [ESC]

■ Assignment d'une couleur

Après l'enregistrement d'au moins 2 mémoires de positions, vous pouvez les utiliser pour assigner des couleurs.


Dans l'exemple suivant, on présume que le circuit 160 est attribué au circuit 1 (comme dans les exemples précédents) :

Sélectionner le circuit 1. [1] [CH/ID]

Sélectionner la mémoire de positions 1 (= couleur 1). [1] [COLOR]

Sélectionner la mémoire de positions 2 (= couleur 2). [2] [COLOR]

etc...

 La marque d'attribution du circuit de contrôle devient rouge lors du changement des couleurs.

Pour modifier la vitesse de changement, ajuster le paramètre "Default Color Time".

■ Enregistrement des couleurs en mémoires

Lors de l'enregistrement d'une mémoire, les valeurs des changeurs de couleurs sont mémorisées automatiquement.

Régler le circuit 1 à 60%.

Assigner la couleur 1.

Enregistrer la mémoire 1.

La mémoire 1 contient maintenant l'intensité (valeur du circuit 1) ainsi que la couleur (référence à la mémoire de positions 1) ; elle peut être restituée dans la séquence ou sur un master.

■ Attribution des couleurs dans la séquence

Les couleurs enregistrées en mémoires sont assignées pendant le fondu. De cette façon, les valeurs de lumière et de couleur sont sorties simultanément. Pour assigner les couleurs avant le fondu, appuyer sur et la maintenir ainsi en pressant . Les nouvelles couleurs sont assignées sans déclencher le fondu.

Exemple :

La mémoire 1 contient l'intensité 50% et la couleur 1.

La mémoire 2 ne contient pas de couleurs.

La mémoire 3 contient l'intensité 60% et la couleur 2.

Seq step	Preset	Out	Delay	In	Wait
1	1				< couleur 1
A: 2	2				
B: 3	3	3.0		3.0	< couleur 2

Dans cette situation, la mémoire 1 assigne la couleur 1, pendant que la couleur 2 est assignée au cours du fondu de la mémoire 3, qui dure 3 secondes.

Pour changer la couleur avant le fondu, procéder de la façon suivante :

Assigner la couleur de la mémoire 3 avant d'appuyer sur .

Assigner la couleur de la

Les couleurs sont changées immédiatement. Maintenant appuyer sur pour exécuter le fondu.

■ Assignment des couleurs sur les masters

Quand une mémoire contenant des couleurs est chargée dans un master, le master ne contrôle que l'intensité lumineuse, la couleur doit être activée manuellement. Cette intervention manuelle est nécessaire, parce que les changeurs de couleurs sont pilotés en LTP, ils ne peuvent donc être adressés que par un seul registre (master ou registre de fondu) à la fois, pendant que les intensités lumineuses sont HTP et peuvent être adressées simultanément par plusieurs registres.

Vous pouvez activer les couleurs d'un master à tout moment, même s'il est à 0% ou si l'intensité du circuit correspondant est contrôlée par un autre registre.

Dans l'exemple suivant, on présume que vous avez enregistré deux mémoires: la mémoire 1 avec la couleur 1 et la mémoire 3 avec la couleur 2.

Appeler la mémoire 1 (couleur 1) au master 1. **1** **PRESET** + **MASTER 1**

Appeler la mémoire 3 (couleur 2) au master 2. **3** **PRESET** + **MASTER 2**

Régler le master 1 à 50% et le master 2 à 40% potentiomètres

Pour activer la couleur du master 1 ou du master 2, appuyer sur **COLOR** et la maintenir ainsi en appuyant sur la touche du master correspondant :

Activer la couleur du master 1. **COLOR** + **MASTER 1**

Activer la couleur du master 2. **COLOR** + **MASTER 2**

Activer la couleur du master 1. **COLOR** + **MASTER 1**


Activer la couleur du registre B. **COLOR** + **B**

etc...

En renseignant la fonction « Mode des Attributs » dans le Setup des paramètres de la séquence vous pouvez changer le comportement des changeurs de couleurs :

GoOnGo activé, commande les mouvements des changeurs de couleurs sur le début du transfert.

GoInb activé, commande les mouvements des changeurs de couleurs sur la fin du transfert.

 Vous pouvez changer le paramètre par défaut du mode des attributs dans le setup des paramètres.

■ Enregistrement et assignation des couleurs en effets

Pour utiliser des changeurs de couleurs dans les effets spéciaux, définissez les couleurs désirées dans chaque pas d'effet spécial en utilisant la syntaxe habituelle et enregistrer l'ensemble des informations de chaque pas avec la fonction record.

Quand vous restituerez un effet spécial comprenant des changements de couleurs chaque pas appellera ses paramètres de couleurs lors de la restitution sur scène.

Contrôle des projecteurs asservis

Le contenu de ce chapitre :

- Introduction au contrôle des projecteurs asservis
- Intégration d'un projecteur asservi dans le système
- Enregistrement d'une mémoire de positions
- Modification d'une mémoire de positions
- Utilisation des mémoires de positions
- Enregistrement des positions en mémoires
- Pilotage des projecteurs asservis dans la séquence
- Pilotage des projecteurs asservis à l'aide des masters
- Enregistrement et pilotage des projecteurs asservis en effets

■ Introduction au contrôle des projecteurs asservis


Le Presto est une console de théâtre qui vous permet de piloter aisément plusieurs projecteurs asservis. Cependant, pour un spectacle avec un grand nombre de projecteurs asservis, il est recommandé d'utiliser un système Safari ou une console dédiée pour les projecteurs asservis.

Un projecteur asservi peut requérir entre 2 et 32 circuits de contrôle, en fonction de ses caractéristiques. Si vous n'utilisez pas toutes ses fonctions, vous pouvez économiser des circuits de contrôle en n'affectant que les fonctions utilisées. Dans tous les cas, vous devez contrôler le site et l'azimut. Si le projecteur est contrôlé par un gradateur mécanique, vous pouvez attribuer ces fonctions au circuit du gradateur.

Les mémoires de positions sont idéales pour l'enregistrement des positions de site et d'azimut. Vous pouvez ajouter ces positions aux mêmes mémoires de positions que vous avez enregistrées pour les changeurs de couleurs. P. ex., la couleur 1 du changeur 1 peut être enregistrée dans la même mémoire que la position de site 1 d'un asservi (voir les exemples).

Les mémoires de positions sont extrêmement utiles pendant une tournée : vous pouvez adapter les positions des asservis à chaque plateau en modifiant les mémoires de positions seulement, sans les corriger individuellement dans toutes les mémoires de la séquence.

Toutes les valeurs contrôlées par des circuits attribués (LTP) et enregistrées en mémoires de positions, sont sorties simultanément, soit automatiquement pendant le fondu, soit avant le déclenchement du fondu, si vous assignez les nouvelles valeurs manuellement.

 Pour les positions de site et d'azimut, le Presto n'accepte que des valeurs en 8 bits.

Il est aussi possible de contrôler les paramètres d'un asservi par des circuits HTP séparés ou par des masters, en fonction du résultat souhaité.

■ Intégration d'un projecteur asservi dans le système

Les projecteurs asservis sont intégrés comme attributs. Dans l'exemple suivant, on va intégrer un projecteur avec 5 circuits de contrôle : gradateur, site, azimut, roue de couleur et roue gobo. L'adresse de départ est 100 :

Circuit 100	gradateur
Circuit 101	site
Circuit 102	azimut
Circuit 103	roue de couleur
Circuit 104	roue gobo

Comme le gradateur mécanique est contrôlé par le circuit 100, on y attribue les autres circuits.

Sélectionner le circuit 101. +

Déplacer le curseur vers
"Lié comme Attrib au Circ.".

Attribuer le circuit 101 au
circuit 100.

Quitter la fenêtre.

Répéter le procédé pour attribuer les circuits 102-104 au circuit 100.

Les circuits attribués ont disparu de l'écran, pendant que la marque d'attribution est apparue à gauche de la valeur du circuit 100.

■ Enregistrement d'une mémoire de positions

Lorsque vous avez attribué les circuits de contrôle du projecteur au circuit du gradateur, vous pouvez procéder à l'enregistrement des mémoires de positions.

Activer la fenêtre des mémoires de positions. +

La fenêtre ne contient que les circuits avec d'attributs et les circuits attribués. Les circuits avec d'attributs ont un fond gris foncé, pendant que les circuits attribués ont un fond gris clair.

Monter le circuit 100 pour identifier le projecteur. + joystick

Régler le site à 50%.

Régler l'azimut à 50%.

Régler la roue de couleur à 10%.

Régler la roue gobo à 10%.


La mémoire de positions 1 contient maintenant tous les paramètres de la position 1 du projecteur (en plus des changeurs de couleurs et des autres projecteurs utilisant la mémoire de positions 1).

Enregistrer la mémoire de positions 1.

Maintenant, procéder à l'enregistrement de la mémoire de positions 2 :

Sélectionner la mémoire de positions 2.

Répéter le procédé décrit en haut jusqu'à ce que toutes les positions requises soient enregistrées.

 Lors de l'enregistrement d'une nouvelle mémoire de positions, le système propose les valeurs existantes, que vous pouvez naturellement modifier.

Chaque mémoire de positions est utilisée par TOUS les circuits attribués. Dans l'exemple ci-dessus il n'y avait qu'un seul projecteur ; si vous en avez deux, vous devez enregistrer les valeurs pour tous les deux dans les mémoires de positions 1, 2 etc., même s'ils ont des valeurs différentes.

■ Modification d'une mémoire de positions

Pour ajouter des valeurs pour des nouveaux circuits attribués ou pour modifier les valeurs existantes, sélectionner la mémoire de positions à modifier, entrer les nouvelles valeurs et réenregistrer la mémoire. Toutes les mémoires utiliseront automatiquement les nouvelles valeurs.

Exemple : Modification de l'azimut de 50% à 55% dans la mémoire de positions 1 pour le projecteur réglé dans l'exemple précédent

Sélectionner la mémoire de positions 1. +

Monter le circuit 100 pour identifier le projecteur. + joystick

Modifier de l'azimut à 55%.

Réenregistrer la mémoire de positions 1.

■ Utilisation des mémoires de positions

Après l'enregistrement d'au moins 2 positions, les projecteurs peuvent être manoeuvrés à l'aide des mémoires de positions.

Dans l'exemple suivant, nous présumons que vous avez intégré un projecteur en suivant les exemples précédents.

Sélectionner le circuit 100.

Assigner la mémoire de positions 1.

Assigner la mémoire de positions 2 etc.

■ Enregistrement des positions en mémoires

Les paramètres des projecteurs asservis sont mémorisés automatiquement lors de l'enregistrement d'une mémoire.

Régler le circuit 100 à 60%.

Assigner la mémoire de positions 1.

Enregistrer le circuit 100 dans la mémoire 1.

La mémoire enregistrée contient maintenant les informations sur l'intensité lumineuse ainsi qu'une référence à la mémoire de positions 1. La mémoire peut être intégrée dans la séquence ou appelée à un master.

■ Pilotage des projecteurs asservis dans la séquence

Quand une mémoire contient des projecteurs, les positions sont assignées pendant l'exécution du fondu, c'est à dire que les valeurs de lumière et de positionnement sont sorties simultanément. Pour positionner les projecteurs avant le fondu, procéder de la manière suivante : Appuyer sur et la maintenir ainsi en pressant ; ensuite déclencher le fondu en pressant .

Exemple :

La mémoire 1 assigne la position 1 au circuit 100.

La mémoire 2 n'affecte pas le circuit 100.

La mémoire 3 assigne la position 2 au circuit 100.

Seq step	Preset	Out	Delay	In Wait	
1	1				< position 1
A: 2	2				
B: 3	3	3.0		3.0	< position 2

Dans cette situation, la mémoire 1 assigne la position 1, pendant que la position 2 est assignée au cours du fondu de la mémoire 3, qui dure 3 secondes.

Pour assigner les nouvelles positions avant le fondu, procéder de la façon suivante avant de déclencher le fondu par :

Assigner la nouvelle position avant le fondu.

■ Pilotage des projecteurs asservis à l'aide des masters

Lorsque vous chargez dans un master une mémoire contenant des informations sur le positionnement des projecteurs, le master ne contrôle que l'intensité lumineuse des projecteurs. Les nouvelles positions doivent être activées manuellement pour la raison suivante : les circuits de positionnement sont LTP, ils ne peuvent donc être adressés que par un seul registre (master ou registre de fondu) à la fois, pendant que les circuits de lumière sont HTP et peuvent être adressés simultanément par plusieurs registres.

Vous pouvez activer la mémoire de positions de n'importe quel master, quel que soit son intensité actuelle. P. ex., vous pouvez assigner la mémoire de positions d'un master quand il est à 0%, à 100% ou même quand l'intensité lumineuse est contrôlée par un autre registre.

Dans l'exemple suivant, on présume que vous avez enregistré deux mémoires, la mémoire 1 avec la mémoire de positions 1 et la mémoire 3 avec la mémoire de positions 2 :

Appeler la mémoire 1 (position 1) au master 1. [1] [PRESET] + [MASTER 1]

Appeler la mémoire 3 (position 2) au master 2. [3] [PRESET] + [MASTER 2]

Régler le master 1 à 50% et le master 2 à 40% potentiomètres

Pour activer le mémoire de position du master 1 ou du master 2, appuyer sur [COLOR] et la maintenir ainsi en pressant la touche du master correspondant :

Activer la mémoire de positions du master 1. [COLOR] + [MASTER 1]

Activer la mémoire de positions du master 2. [COLOR] + [MASTER 2]

Activer la mémoire de positions du master 1. [COLOR] + [MASTER 1]

Activer la mémoire de positions du registre B. [COLOR] + [B]

etc.

■ Enregistrement et pilotage des projecteurs asservis en effets

Pour utiliser des projecteurs motorisés dans les effets spéciaux, définissez les paramètres désirées dans chaque pas d'effet spécial en utilisant la syntaxe habituelle et enregistrer l'ensemble des informations de chaque pas avec la fonction record.

Quand vous restituerez un effet spécial comprenant de changement des paramètres de position, chaque pas appellera ses paramètres de position lors de la restitution sur scène.

Les groupes

Le contenu de ce chapitre :

- Introduction aux groupes
- Enregistrement d'un groupe
- Contrôle d'un groupe

■ Introduction aux groupes


Vous pouvez enregistrer des combinaisons de circuits en groupes, qui peuvent ensuite être adressés par les fonctions de la console ou par la télécommande infrarouge. Les mémoires et les groupes se ressemblent, mais il y a aussi des différences entre eux : il est possible d'enregistrer des circuits sans valeur dans un groupe ; en plus, en enregistrant un groupe, vous ne mémorisez que les circuits sélectionnés, quel que soit le nombre total des circuits actifs. Les mémoires 900-999 sont réservées aux groupes. Les groupes sont traités comme des circuits individuels, c'est à dire que vous pouvez entrer le numéro d'un groupe et l'activer à l'aide du joystick ou de la touche **CH/ID**.

■ Enregistrement d'un groupe

Exemple : Enregistrement d'un groupe

Sélectionner les circuits 10, 20 et 30. **1** **0** **CH/ID** **2** **0** **+** **3** **0** **+**

Les enregistrer dans le groupe 900. **9** **0** **0** **RECORD**

 Contrairement à l'enregistrement d'une mémoire, il n'est pas nécessaire de régler un circuit à une valeur différente de 0% pour pouvoir l'inclure dans un groupe. Il est possible d'enregistrer des valeurs pour les circuits d'un groupe, mais il n'est pas nécessaire.

Lors de l'enregistrement d'un groupe, vous pouvez exclure certains circuits actifs. P. ex., si les circuits 1-10 sont transmis sur scène, vous pouvez enregistrer un groupe composé des circuits 5-15.

■ Contrôle d'un groupe

Exemple : Contrôle du groupe 900

Sélectionner le groupe et le + joystick vers le haut
transmettre sur scène en le
réglant par le joystick.

Sélectionner le circuit 1
et le groupe 900.

Toutes les fonctions de sélection et de réglage peuvent être utilisées pour le contrôle des groupes ; entrer le numéro du groupe et appuyer sur la touche de la fonction souhaitée.

joystick Entrer le numéro d'un groupe et pousser le joystick.

Sélectionner les circuits d'un groupe.

Ajouter les circuits d'un groupe à la sélection actuelle.

Enlever les circuits d'un groupe de la sélection actuelle.

Sélectionner les circuits de plusieurs groupes.

Les macros

Le contenu de ce chapitre :

- Introduction aux macros
- Enregistrement d'une macro
- Exécution d'une macro

■ Introduction aux macros

Une macro est une combinaison de touches enregistrée dans une mémoire. Pour exécuter une macro, vous pouvez l'appeler manuellement, l'intégrer dans la séquence ou le déclencher par une commande externe (External Trig). Le Presto peut mémoriser 20 macros à 20 touches.

Les macros peuvent simplifier l'exploitation d'une conduite manuelle ou enregistrée des actions répétées.

■ Enregistrement d'une macro

Enregistrer la macro 1. 1 MACRO + RECORD


L'indication "Learning macro" est affiché à l'écran.

Enregistrer une macro 0 GOTO

pour sauter au début de la séquence.

Terminer l'enregistrement de la macro. MACRO

Une fois qu'une macro est enregistrée, il n'est plus possible d'en vérifier ou modifier le contenu. Il est donc recommandé de faire une liste des macros. Il est toujours possible de réenregistrer les macros.

 Les macros ne sont pas enregistrées en temps réel. Indépendamment de la durée de l'enregistrement, les macros sont toujours exécutées le plus rapidement possible.

Les exemples suivants indiquent quelques possibilités d'utiliser les macros.

Macros pour une conduite manuelle

Activer les masters 1-5.

[START] + [MASTER 1-5]

Régler tous les masters à 0%, ensuite appeler la page de mémoires 2 et activer le master 3.

[0] [MASTER PAGE] [MASTER PAGE] [2]
[MASTER PAGE] [START] + [MASTER 3]

Assigner la couleur 1 à tous les changeurs de couleurs (= groupe 901) et déclencher un fondu au premier pas de la séquence.

[9] [0] [1] [GROUP] [1] [COLOR] [1]
[GOTO]

Faire alterner le paramètre Flash On Time.

[SETUP] + [FLASH] [MODIFY] [ESC]

Macros pour l'exécution d'actions répétées fréquemment

Sélectionner les circuits 1-9, les descendre de 5% et réenregistrer la mémoire sélectionnée.

[1] [CH/ID] [9] [THRU] [-%] [RECORD]
[RECORD]

Spécifier un temps de montée de 3 secondes et un temps de descente de 4 secondes pour le prochain fondu.

[3] [TIME] + [A] [4] [TIME] + [B]

■ Exécution d'une macro

Entrer le numéro de la macro souhaité.

[1] [MACRO]

La macro est exécutée le plus vite possible, indépendamment de la durée de son enregistrement.

Voir aussi les sections "Intégration d'une macro dans la séquence" et "Exécution d'une macro par la commande externe".

Le sélecteur de sortie

Le sélecteur de sortie au-dessus du potentiomètre général à trois positions :

OFF	La position OFF signifie le black-out. A l'exception des circuits attribués contrôlant des changeurs de couleurs et des projecteurs asservis, tous les circuits sont réglés à 0%. L'affichage de l'écran n'est pas influencé, de sorte que vous puissiez continuer le réglage des circuits en aveugle.
ON	C'est la position normale du sélecteur. Les valeurs actuelles des circuits sont transmises à la sortie.
Freeze	Dans cette position, les valeurs actuelles de tous les circuits de contrôle (y compris les circuits attribués) sont "gellées" jusqu'à ce que le sélecteur soit remis sur la position ON. Vous pouvez modifier toutes les valeurs du système en aveugle, sans influencer l'éclairage de la scène. Lorsque vous remettez le sélecteur sur ON, les valeurs "bloquées" sont copiées au registre A, de sorte que vous puissiez effectuer un fondu à n'importe quel pas de la séquence.

Utilisation de Freeze

Eclairer la scène à l'aide des masters, des fonctions de réglage et de la séquence. Ensuite, mettre le sélecteur de sortie sur la position "Freeze".

Les valeurs actuelles des masters et des registres de fondu sont bloquées. Vous pouvez maintenant régler les masters, modifier les mémoires ou avancer dans la séquence. Les modifications sont affichées à l'écran, mais la scène n'est pas influencée.

Remettre le sélecteur sur ON.

Les vieilles valeurs sont maintenant copiées au registre A, sans provoquer aucune modification sur la scène. Vous pouvez maintenant continuer de façon normale, p. ex. en déclenchant un fondu au pas 5 de la séquence avec les touches **[5]** **[GOTO]**.

Le paramétrage du système

Le contenu de ce chapitre :

- La valeur d'identification ("ID level")
- Le temps de transfert standard ("Default GO time")
- La valeur "Step Level"
- Le temps standard de la fonction GO BACK
- Le signal sonore ("Beep")
- La valeur des touches et (" +/- % value")
- Le paramètre "Follow-on time"
- Le paramètre "Page Master Transparent"
- Le paramètre "Flash avec temps"
- Le temps standard des effets ("Temps des effets")
- Le protocole de sortie ("Output") DMX/Avab
- Le paramètre "Goto Jumps To"
- Le paramètre "Définir temps à"
- Le paramètre "Master avec temps"
- Le paramètre "Transfert dans les 2 sens"
- Le paramètre "Temps des scrollers"
- Le paramètre "Palette de couleurs"
- Le paramètre "Taille Output"
- Le paramètre "Inclure Master"

■ La valeur d'identification ("ID level")

La fonction d'identification de la touche fait flasher le circuit ou le groupe sélectionné entre 0-100%. Le flash des lampes froides à 100% affecte leur durée de vie ; dans la plupart des cas, une valeur inférieure (p. ex. 70%), suffit pour identifier un circuit. Pour modifier la valeur d'identification, utiliser les touches directes ou le Setup des paramètres.

Modification directe :

Appuyer sur et + et la maintenir ainsi en pressant .

Entrer la nouvelle valeur de 70% et valider l'entrée.

Quitter le setup.

Setup des paramètres :

Appeler le setup.	[SETUP]
Sélectionner le Setup des paramètres.	[+] [-] + [MODIFY]
Déplacer le curseur vers "ID level".	[+] [-]
Entrer la valeur de 75%.	[7] [5] [MODIFY]
Quitter le setup.	[ESC]

■ Le temps de transfert standard ("Default GO time")

Le temps de transfert standard est utilisé pour les transferts sans temps particulier enregistré. Cette valeur est aussi utilisé par la fonction GOTO. Spécifier un temps entre 0 secondes et 9 minutes, 59 secondes.

Modification directe :

Appuyer sur [SETUP] et la maintenir ainsi en pressant [GO].	[SETUP] + [GO]
Entrer la nouvelle valeur de 4 secondes et valider l'entrée.	[4] [MODIFY]
Quitter le setup.	[ESC]

Setup des paramètres :

Appeler le setup.	[SETUP]
Sélectionner le Setup des paramètres.	[+] [-] + [MODIFY]
Déplacer le curseur au paramètre "Default GO time".	[+] [-]
Entrer la valeur de 3 secondes.	[3] [MODIFY]
Quitter le setup.	[ESC]

■ La valeur "Step Level"

Cette valeur est assignée lors de la pression sur **[@ LEVEL]** à défaut d'une valeur spécifiée. La régler à 100% pour pouvoir monter un circuit ou un groupe sélectionné à l'intensité maximale par l'appui sur **[@ LEVEL]**.

Modification directe :

Appuyer sur **[SETUP]** et la maintenir ainsi en pressant **[@ LEVEL]**. **[SETUP] + [@ LEVEL]**

Entrer la valeur de 80% et valider l'entrée. **[8] [0] [MODIFY]**

Quitter le setup. **[ESC]**

Setup des paramètres :

Appeler le setup. **[SETUP]**

Sélectionner le Setup des paramètres. **[+] [-] + [MODIFY]**

Déplacer le curseur au paramètre "Step Level". **[+] [-]**

Spécifier la valeur de 100%. **[1] [0] [0] [MODIFY]**

Quitter le setup. **[ESC]**

■ Le temps standard de la fonction GO BACK

Ce temps est utilisé lors du déclenchement d'un fondu au pas précédent de la séquence par **[GO BACK]**. Spécifier un temps entre 0 secondes et 9 minutes, 59 secondes.

N.B. : La pression sur cette touche pendant l'exécution d'un fondu inverse le fondu en cours en utilisant ses temps individuels.

Modification directe :

Appuyer sur **[SETUP]** et la maintenir ainsi en pressant **[GO BACK]**. **[SETUP] + [GO BACK]**

Entrer la valeur de 3 secondes et valider l'entrée. **[3] [MODIFY]**

Quitter le setup. **[ESC]**

Setup des paramètres :

Appeler le setup.

Sélectionner le Setup
des paramètres. + Déplacer le curseur vers
"GoBack". Spécifier la valeur d'une
seconde.

Quitter le setup.

■ Le signal sonore (“Beep”)

La console émet un signal sonore à titre d'avertissement (p. ex. lors de l'entrée d'un circuit inexistant ou lors de l'effacement d'une mémoire) ou à titre de confirmation (p. ex. lors de l'enregistrement d'une mémoire). Le signal peut être désactivé dans le Setup des paramètres :

Appeler le setup.	<input type="button" value="SETUP"/>
Sélectionner le Setup des paramètres.	<input type="button" value="+"/> <input type="button" value="-"/> + <input type="button" value="MODIFY"/>
Déplacer le curseur au paramètre “Beep”.	<input type="button" value="+"/> <input type="button" value="-"/>
Le désactiver.	<input type="button" value="MODIFY"/>
Quitter le setup.	<input type="button" value="ESC"/>

■ La valeur des touches et (“+/- % Value”)


La valeur des touches peut être réglée entre 0-100%.

Modification directe :

Appuyer sur <input type="button" value="SETUP"/> et la maintenir ainsi en pressant <input type="button" value="+%"/> ou <input type="button" value="-%"/>	<input type="button" value="SETUP"/> + <input type="button" value="+%"/>
Spécifier la valeur de 100%.	<input type="button" value="1"/> <input type="button" value="0"/> <input type="button" value="0"/> <input type="button" value="MODIFY"/>
Quitter cette fonction.	<input type="button" value="ESC"/>

Setup des paramètres :

Appeler le setup.	<input type="button" value="SETUP"/>
Sélectionner le Setup des paramètres.	<input type="button" value="+"/> <input type="button" value="-"/> + <input type="button" value="MODIFY"/>
Déplacer le curseur au paramètre “+/-% value”.	<input type="button" value="+"/> <input type="button" value="-"/>
Spécifier la valeur de 100%.	<input type="button" value="1"/> <input type="button" value="0"/> <input type="button" value="0"/> <input type="button" value="MODIFY"/>
Quitter le setup.	<input type="button" value="ESC"/>

 Spécifier la valeur de 100% pour pouvoir régler un circuit ou un groupe à 100% ou à 0% en pressant ou . Cela n'affecte pas la possibilité d'augmenter ou de baisser l'intensité d'un circuit d'une valeur quelconque de la façon suivante : entrer la valeur souhaitée suivie du point décimal et appuyer sur ou .

■ Le paramètre “Follow-on time”

Pour utiliser des temps de suite au lieu des temps d'attente, activer le paramètre “follow-on time” dans le Setup des paramètres. Voir aussi la description de ces temps dans le chapitre “Edition de la séquence”.

Appeler le setup.	<input type="button" value="SETUP"/>
Sélectionner le Setup des paramètres.	<input type="button" value="+"/> <input type="button" value="-"/> + <input type="button" value="MODIFY"/>
Déplacer le curseur au paramètre “Follow-on time”.	<input type="button" value="+"/> <input type="button" value="-"/>
L'activer.	<input type="button" value="MODIFY"/>
Quitter le setup.	<input type="button" value="ESC"/>

■ Le paramètre “Page Master Transparent”

Activer ce paramètre pour éviter l'effacement de tous les masters lors de l'appel d'une nouvelle page de mémoires. Si ce paramètre est activé, l'actualisation des valeurs des masters est limitée aux masters contenus sur la page appelée. Les valeurs des autres masters ne sont pas influencés.

Si ce paramètre est désactivé, les valeurs de tous les masters sont effacées lors de l'appel d'une page de mémoires.

Modification directe :

Appuyer sur <input type="button" value="SETUP"/> et la maintenir ainsi en pressant <input type="button" value="MASTER PAGE"/>	<input type="button" value="SETUP"/> + <input type="button" value="MASTER PAGE"/>
Choisir “Off” ou “On”.	<input type="button" value="MODIFY"/>
Quitter le setup.	<input type="button" value="ESC"/>

Setup des paramètres :

Appeler le setup.	[SETUP]
Sélectionner le Setup des paramètres.	[+] [-] + [MODIFY]
Déplacer le curseur au paramètre "Transp. Master Page".	[+] [-]
Choisir "Off" ou "On".	[MODIFY]
Quitter le setup.	[ESC]

■ Le paramètre "Flash avec temps"

Si le paramètre est désactivé, les circuits du master sont monté à 100% instantanément lors de la pression sur la touche d'un master en "Flash mode". Si ce paramètre est activé, il y a deux possibilités de déclencher un fondu à un master en utilisant ses temps individuels : appuyer sur la touche du master en "Flash mode", ou appuyer sur [START] et la maintenir ainsi en pressant la touche du master.

Modification directe :

Appuyer sur [SETUP] et la maintenir ainsi en appuyant sur [FLASH].	[SETUP] + [FLASH]
Choisir entre "Off" et "On".	[MODIFY]
Quitter le setup.	[ESC]

Setup des paramètres :

Appeler le setup.	[SETUP]
Sélectionner le Setup des paramètres.	[+] [-] + [MODIFY]
Déplacer le curseur vers "Flash on time".	[+] [-]
Choisir "Off" ou "On".	[MODIFY]
Quitter le setup.	[ESC]

■ Le temps standard des effets (“Temps des effets”)

C'est le temps qui est assigné à chaque pas d'un effet lors de son enregistrement.

Modification directe :

Appuyer sur **SETUP** et la maintenir ainsi en appuyant sur **EFFECT**.

SETUP + **EFFECT**

Entrer un nouveau temps de 2 secondes et valider l'entrée.

2 **MODIFY**

Quitter le setup.

ESC

Setup des paramètres :

Appeler le setup.

SETUP

Sélectionner le Setup des paramètres.

+ **-** + **MODIFY**

Déplacer le curseur vers “Default Effect Time”.

+ **-**

Spécifier la valeur de 3 secondes.

3 **MODIFY**

Quitter le setup.

ESC

■ Le protocole de sortie (“Output”) DMX/Avab

Le protocole de sortie est choisi dans le Setup des paramètres. C'est le seul paramètre du système qui n'est pas affecté par une remise à zéro.

Appeler le setup.

SETUP

Sélectionner le Setup des paramètres.

+ **-** + **MODIFY**

Déplacer le curseur au paramètre “Output”.


+ **-**

Choisir entre “DMX512” et “Avab”.

MODIFY

Quitter le setup.

ESC

 Il faut opter pour l'un des deux protocoles, soit Avab, soit DMX512. Il n'est pas possible d'utiliser les deux protocoles simultanément.

Il est possible d'utiliser deux connecteurs pour la sortie : le connecteur standard DMX XLR à 5 pôles, ou les pôles 4-6 du connecteur multifonctions.

Les pôles du connecteur multifonctions :

Pin 4 Data+
 Pin 5 Data-
 Pin 6 Gnd

Les pôles du connecteur XLR :

Pin 1 Gnd
 Pin 2 Data-
 Pin 3 Data+

■ Le paramètre "Goto Jumps To"

En fonction de cette option, les touches # **[GOTO]**, # **[GOTO] + [B]** et # **[SEQ]** se réfèrent soit aux mémoires, soit aux pas de la séquence.

Modification directe :

Appuyer sur **[SETUP]** et la maintenir ainsi en pressant **[GOTO]** ou **[SEQ]**. **[SETUP] + [GOTO] / [SEQ]**

Choisir entre "Preset" (mémoire) et "Step" (pas). **[MODIFY]**

Quitter le setup. **[ESC]**

Setup des paramètres :

Appeler le setup. **[SETUP]**

Sélectionner le Setup des paramètres. **[+] [-] + [MODIFY]**

Déplacer le curseur au paramètre "GOTO Jumps to". **[+] [-]**

Choisir. **[MODIFY]**

Quitter le setup. **[ESC]**

■ Le paramètre “Définir temps à”

En fonction de ce paramètre, les temps spécifiés par # [TIMES] sont assignés soit au pas sur le registre A, soit ou au pas sur le registre B.

Modification directe :

Appuyer sur [SETUP] et la maintenir ainsi en pressant [A], [B] ou [TIME].

[SETUP] + [A]/[B]/[TIME]

Choisir entre A et B.

[MODIFY]

Quitter le setup.

[ESC]

Setup des paramètres :

Appeler le setup.

[SETUP]

Sélectionner le Setup des paramètres.

[+] [-] + [MODIFY]

Déplacer le curseur au paramètre “Set Times to”.

[+] [-]

Choisir.

[MODIFY]

Quitter le setup.

[ESC]

■ Le paramètre “Master avec temps”

Ce paramètre est réglé dans le Setup des paramètres. L'activer pour déclencher un fondu automatique à un master par le réglage de son potentiomètre. Le désactiver pour utiliser les potentiomètres pour le contrôle manuel des masters.

Appeler le setup.

[SETUP]

Sélectionner le Setup des paramètres.

[+] [-] + [MODIFY]

Déplacer le curseur au paramètre “Times on Masters”.

[+] [-]

Activer/désactiver le paramètre.

[MODIFY]

Quitter le setup.

[ESC]

■ Le paramètre "Transfert dans les 2 sens"

Activer ce paramètre pour effectuer des fondus enchaînés dans les deux directions des crossfaders. Si le paramètre est désactivé, il faut redescendre les crossfaders à 0% pour charger le nouveau fondu.

Modification directe :

Appuyer sur **[SETUP]** et la maintenir ainsi en pressant **[GO]**.

[SETUP] + **[GO]**

Activer/désactiver le paramètre.

[MODIFY]

Quitter le setup.

[ESC]

Setup des paramètres :

Appeler le setup.

[SETUP]

Sélectionner le Setup des paramètres.

[+] **[-]** + **[MODIFY]**

Déplacer le curseur vers "Crossfade Both Ways".

[+] **[-]**

Activer/désactiver le paramètre.

[MODIFY]

Quitter le setup.

[ESC]

■ Le paramètre "Temps des scrollers"

Ce paramètre spécifie le temps utilisé lors de l'assignation d'une couleur par la touche **COLOR**.

Modification directe :

Appuyer sur **SETUP** et la maintenir ainsi en pressant **COLOR**. **SETUP** + **COLOR**

Entrer le temps souhaité et valider l'entrée. **MODIFY**

Quitter le setup. **ESC**

Setup des paramètres :

Appeler le setup. **SETUP**

Sélectionner le Setup des paramètres. **+** **-** + **MODIFY**

Déplacer le curseur vers "Default Color Time". **+** **-**

Spécifier un temps et valider l'entrée. **MODIFY**

Quitter le setup. **ESC**

■ Le paramètre "Palette de couleurs"

Modifier ce paramètre pour choisir une nouvelle combinaison de couleurs pour l'écran.

Appeler le setup. **SETUP**

Sélectionner le Setup des paramètres. **+** **-** + **MODIFY**

Déplacer le curseur vers "Color Palette". **+** **-**

Entrer un chiffre et valider l'entrée. **MODIFY**

Quitter le setup. **ESC**

■ Le paramètre "Taille Output"

Le paramètre "Taille Output" spécifie le nombre des sorties utilisées par le système.

Le protocole DMX512 permet de spécifier une valeur entre 24 et 512 ; avec le protocole Avab, le nombre maximum de sorties est réduit à 256.

La valeur initiale de ce paramètre est le nombre des circuits de contrôle de votre console. Cependant, si vous voulez affecter plusieurs sorties au même circuit, p. ex. pour contrôler un grand nombre de gradateurs ou de changeurs de couleurs, vous devez éventuellement augmenter le nombre des sorties. Il existent aussi des changeurs de couleurs qui requièrent l'utilisation de la sortie 511 ou 512. Dans un tel cas, vous devez augmenter le nombre des sorties à 512.

Appeler le setup.	<input type="button" value="SETUP"/>
Sélectionner le Setup des paramètres.	<input type="button" value="+"/> <input type="button" value="-"/> + <input type="button" value="MODIFY"/>
Déplacer le curseur vers "Output Size".	<input type="button" value="+"/> <input type="button" value="-"/>
Entrer la nouvelle valeur et valider l'entrée.	<input type="button" value="MODIFY"/>
Quitter le setup.	<input type="button" value="ESC"/>

■ Le paramètre "Inclure Master"

Le paramètre "Inclure Master" spécifie que le status des masters, au moment de l'enregistrement de la conduite sur disquette, sera ajouté aux informations de votre conduite (mémoires, séquence etc..) et sera restitué au moment de la lecture de la conduite.

Setup des paramètres :

Appeler le setup.	<input type="button" value="SETUP"/>
Sélectionner le setup des paramètres.	<input type="button" value="+"/> <input type="button" value="-"/> + <input type="button" value="MODIFY"/>
Déplacer le curseur vers "Inclure Masters".	<input type="button" value="+"/> <input type="button" value="-"/>
Choisir entre Oui ou Non en validant avec:	<input type="button" value="MODIFY"/>
Quitter le setup.	<input type="button" value="ESC"/>

Enregistrement / lecture des spectacles

Le contenu de ce chapitre :

- Introduction au lecteur de disquettes
- Formatage d'une disquette
- Enregistrement d'un spectacle
- Lecture d'un spectacle
- Enregistrement/lecture au format Avab Expert

■ Introduction au lecteur de disquettes

Le lecteur de disquettes de la console permet l'enregistrement des spectacles sur des disquettes 3.5" HD formatées. Les spectacles sont enregistrés au format standard ASCII Light Cue. De cette façon, les spectacles créés dans le Presto peuvent être restitués par n'importe quelle console compatible avec ASCII Light Cue et dotée d'un lecteur de disquettes MS/DOS. Il est aussi possible d'éditer les spectacles à l'aide d'un logiciel de traitement de texte ou d'autres applications.

Les spectacles sont enregistrés sous le nom standard "PRESTO.ASC". C'est à dire qu'il n'est pas possible d'enregistrer plus d'un spectacle sur la même disquette, même si la disquette n'est pas encore au bout de sa capacité. Cependant, lors de la restitution il est possible de choisir entre plusieurs spectacles copiés sur la même disquette, à condition que tous les spectacles aient la terminaison correcte ". ASC".



Les disquettes sont des objets magnétiques. Toujours les protéger des champs magnétiques (émis p. ex. de moniteurs et haut-parleurs) pour éviter la corruption des informations mémorisées.

Avant d'utiliser une disquette, la formater dans un ordinateur MS/DOS ou dans le setup du disque.



N'utiliser que des disquettes venant d'être formatées, qui ne contiennent pas d'autres fichiers ou répertoires. L'avertissement "Too large sector" lors de l'enregistrement d'une disquette peut signifier que la disquette contient d'autres données. L'enregistrement d'un spectacle Presto doit toujours commencer au début de la disquette.

■ Formatage d'une disquette

Le système ne reconnaît que les disquettes formatées. Avant un enregistrement, formater les disquettes dans un ordinateur MS/DOS quelconque ou dans le setup, ou bien utiliser des disquettes préformatées.

Insérer la disquette dans le lecteur.

Appeler le setup.

Sélectionner "Fonctions du disque".

Déplacer le curseur vers "Format Disk".

Formater la disquette.

Attendre une minute...

■ Enregistrement d'un spectacle

Insérer une disquette formatée dans le lecteur.

Appeler le setup.

Sélectionner "Fonctions du disque".

Déplacer le curseur vers "To Disk".

Enregistrer le spectacle.

Attendre une minute...

■ Lecture d'un spectacle

Insérer la disquette dans le lecteur.

Appeler le setup.

Sélectionner "Fonctions
du disque".

Déplacer le curseur vers
"From Disk".


Sélectionner un spec-
tacle (s'il y en a plu-
sieurs) et l'appeler.

Attendre une minute...

Quitter le setup.

■ Enregistrement/lecture au format Avab Expert

Le Presto peut lire et enregistrer des spectacles au format Expert. De cette façon, il est possible d'échanger des informations entre le Presto et les console de la famille Avab Expert.

 Les consoles Expert ont moins de mémoire que le Presto. Pour cette raison, l'enregistrement d'un spectacle au format Expert peut requérir l'omission de quelques mémoires. Dans un tel cas, la console affiche un avertissement avant de procéder à l'enregistrement.

Lecture d'un spectacle Expert :

Insérer la disquette dans le lecteur.

Appeler le setup.

Sélectionner "Fonctions
du disque".

Déplacer le curseur vers
l'option "From Expert" et
la sélectionner. Attendre
quelques minutes...

Enregistrement d'un spectacle au format Expert :

Insérer la disquette dans le lecteur.

Appeler le setup.

Sélectionner "Fonctions
du disque".

Déplacer le curseur vers
l'option "To Expert" et la
sélectionner. Attendre
quelques minutes...

MIDI

Le contenu de ce chapitre :


- Introduction à MIDI
- Le setup des paramètres MIDI
- Les pôles MIDI du connecteur multifonctions
- Synchronisation de deux consoles à l'aide de MIDI
- Déclenchement d'un fondu par MIDI Program Change
- Enregistrement de commandes dans un séquenceur
- Restitution de commandes à partir d'un séquenceur

■ Introduction à MIDI

L'abréviation MIDI signifie Musical Instrument Digital Interface. Initialement, MIDI servait à la communication entre deux synthétiseurs, mais son domaine d'utilisation s'est beaucoup élargi depuis ces débuts.

MIDI est un standard de transmission de notes (0-127, on/off) et de contrôles continus ("controllers"), p. ex. le potentiomètre de volume. Dans le Presto, les touches correspondent à des notes, pendant que les potentiomètres correspondent à des contrôles continus.

Les signaux MIDI sont transmis par un câble à trois conducteurs, de façon sérielle, en utilisant jusqu'à 16 canaux individuels. La communication est unidirectionnelle, c'est à dire qu'une interaction entre deux unités MIDI à travers un seul câble n'est pas possible.

 Le standard DMX512 est aussi unidirectionnel, pendant que p. ex. une paire de talkies constituent un système bidirectionnel, permettant une communication dans les deux directions.

Séquenceur MIDI

Un séquenceur sert à l'enregistrement numérique des signaux MIDI. Vous pouvez connecter le Presto à un séquenceur et enregistrer, en temps réel, la pression des touches et le réglage des potentiomètres. Ensuite, vous pouvez éditer les commandes enregistrées ou les retransmettre à la console ou à d'autres équipements compatibles au standard MIDI.

Midi Show Control (MSC)

Midi Show Control (MSC) est un standard MIDI spécial utilisé par l'industrie des spectacles. MSC définit des fonctions spécifiques pour des différents équipements. Chaque unité a un numéro d'identité unique, et réagit aux commandes MSC, p. ex. "Exécuter macro 23" ou "Déclencher

un fondu au pas 45". MSC est parfois utilisé dans la synchronisation de différents genres d'équipement, comme lumière/son/pyrotechnie etc.

Synchronisation de deux consoles

Comme le Presto peut transmettre toutes les commandes exécutées via MIDI, il est possible de synchroniser deux consoles Presto, en assurant la redondance en cas de panne. Il est aussi possible de synchroniser le Presto avec d'autres consoles, à condition qu'elles soient compatibles avec le standard MIDI.

■ Le setup des paramètres MIDI

Appeler le setup des paramètres MIDI pour choisir entre la transmission, la réception ou la transmission et la réception simultanées des signaux MIDI :

Appeler le setup.

Sélectionner "MIDI".

Circuit Midi	Spécifier un canal entre 1-16.
Keys	Receive, Transmit ou Rec/Tra
Faders	Receive, Transmit ou Rec/Tra
Program Change	ON ou OFF
MidiShowControl	Receive, Transmit ou Rec/Tra
MSC ID	Spécifier une valeur entre 1-127.

Ces paramètres sont expliqués dans les sections suivantes.

La réception des signaux MIDI est toujours indiquée à l'écran par l'affichage "MIDI" de l'indicateur d'état.

■ Les pôles MIDI du connecteur multifonctions

La connexion d'un câble MIDI au connecteur multifonctions de la console peut requérir un adaptateur. L'assignation des pôles est comme suit :

Les pôles du connecteur multifonctions :

Pôle 14	In+
Pôle 15	In-
Pôle 16	Thru+
Pôle 17	Thru-
Pôle 18	Out+
Pôle 19	Out-

■ Synchronisation de deux consoles à l'aide de MIDI

Pour utiliser deux consoles Presto en parallèle afin d'assurer la redondance en cas de panne, relier les deux consoles avec deux câbles MIDI. Connecter l'entrée "MIDI In" de la console Presto 1 à la sortie "MIDI Out" du Presto 2, et vice versa. De cette façon, chaque touche ou potentiomètre actionné est aussi transmis à l'autre console et exécuté par celle-ci.

Synchroniser les paramètres MIDI des deux consoles avant la connexion des câbles :

Appeler le setup.	<input type="button" value="SETUP"/>
Sélectionner "MIDI".	<input type="button" value="+"/> <input type="button" value="-"/> + <input type="button" value="MODIFY"/>
Déplacer le curseur vers "Midi Circuit".	<input type="button" value="+"/> <input type="button" value="-"/>
Régler toutes les deux consoles au même canal MIDI, p. ex. 1.	<input type="button" value="1"/> <input type="button" value="MODIFY"/>
Déplacer le curseur vers "Keys" et choisir "Rec/Tra".	<input type="button" value="+"/> <input type="button" value="-"/> + <input type="button" value="MODIFY"/>
Déplacer le curseur vers "Faders" et choisir "Rec/Tra".	<input type="button" value="+"/> <input type="button" value="-"/> + <input type="button" value="MODIFY"/>
Quitter le setup.	<input type="button" value="ESC"/>

Connecter les câbles MIDI et appuyer sur la touche du Presto 1. Cela doit déclencher un fondu dans les deux consoles. Ensuite appuyer sur la touche GO du Presto 2. Cela doit également déclencher un fondu dans les deux consoles.

Modifier la position du potentiomètre général du Presto 1 et vérifier si la modification a été transmise au Presto 2, et vice versa.

Si les actions exécutées par l'une des consoles ne sont pas transmises à l'autre, vérifier la connexion ainsi que le paramétrage MIDI des deux consoles.

■ Déclenchement d'un fondu par MIDI Program Change

Il est possible de déclencher un fondu en transmettant une commande Program Change à la console. MIDI Program Change est une version non standardisée de MSC, utilisée pour le déclenchement des fondus à l'aide de commandes MIDI. Elle est utilisée parce que beaucoup d'équipements ne peuvent pas transmettre MSC, mais que la quasi-totalité des équipements MIDI peuvent transmettre des commandes Program Change.

Activer ce paramètre pour pouvoir déclencher un fondu à un pas de la séquence (entre 0-127) en transmettant la commande Program Change correspondante.

Appeler le setup.

SETUP

Sélectionner "MIDI".

+ **-** + **MODIFY**

Déplacer le curseur vers "Program Change".


+ **-**

Choisir "On".

MODIFY

Quitter le setup.

ESC

 Le fondu n'est exécuté que si le pas correspondant existe.

■ Enregistrement de commandes dans un séquenceur

A l'aide d'un séquenceur MIDI, vous pouvez enregistrer, en temps réel, la pression des touches ainsi que le réglage des potentiomètres. Vous pouvez retransmettre ces commandes à la console à tout moment, et la console réagira exactement de la même façon que lors de l'enregistrement. Un séquenceur est très utile pour la création d'effets manuels ou pour la synchronisation de la lumière avec le son.

Appeler le setup.	<input type="button" value="SETUP"/>
Sélectionner "MIDI".	<input type="button" value="+"/> <input type="button" value="-"/> + <input type="button" value="MODIFY"/>
Déplacer le curseur vers "Midi Circuit".	<input type="button" value="+"/> <input type="button" value="-"/>
Spécifier le même canal de transmission MIDI que celui utilisé par le séquenceur, p. ex. canal 1.	<input type="button" value="1"/> <input type="button" value="MODIFY"/>
Déplacer le curseur vers "Keys" et choisir "Rec/Tra".	<input type="button" value="+"/> <input type="button" value="-"/> + <input type="button" value="MODIFY"/>
Déplacer le curseur vers "Faders" et choisir "Rec/Tra".	<input type="button" value="+"/> <input type="button" value="-"/> + <input type="button" value="MODIFY"/>
Quitter le setup.	<input type="button" value="ESC"/>


Configurer le séquenceur pour l'enregistrement MIDI et commencer l'enregistrement. Déclencher des fondus par , exécuter des fondus manuels, monter des masters, etc.

Pour retransmettre les commandes enregistrées au Presto, voir la section ci-après.

■ Restitution de commandes à partir d'un séquenceur

L'exemple suivant est la continuation de l'exemple décrit dans la section précédente.

Sélectionner PLAY sur le séquenceur. A mesure que les informations enregistrées auparavant sont transmises à la console, celle-ci effectue les commandes correspondantes.

 En MIDI, vous enregistrez vos ACTIONS, non pas le RESULTAT sur scène. P. ex., si vous enregistrez la pression sur `[GO]` lorsque le registre B contient le premier pas de la séquence, vous déclenchez un fondu au pas 1. Si vous commencez maintenant la restitution, sans modifier le réglage de la console (qui est prêt pour le fondu au pas 2), le séquenceur transmet la commande `[GO]`, le résultat étant un fondu au pas 2.

Pour éviter ce genre de problèmes, il est recommandé d'utiliser des fonctions absolues. En enregistrant, dans l'exemple d'en haut, la commande `[1] [GOTO]` au lieu de `[GO]`, le fondu au pas 1 sera exécuté indépendamment de l'état actuel de la console.

Contrôle par télécommande – UR1

Une télécommande UR-1 Universal Remote Control permet de contrôler beaucoup de fonctions du Presto.

Les fonctions suivantes de l'UR-1 sont disponibles avec le Presto (voir aussi le manuel d'utilisation de l'UR-1) :

suivi par 100%, +%, -% ou 0% : Sélectionner un circuit et en modifier la valeur.

100%, +%, -% ou 0% : Modifier les valeurs des circuits sélectionnés.

Clear : Effacer toutes les valeurs du registre sélectionné et tous les circuits sélectionnés.

Color : Assigner une couleur aux circuits sélectionnés.

Ch : Sélectionner un circuit.

Ch :+ Ajouter un circuit.

Ch :- Enlever un circuit.

Thru : Sélectionner une succession de circuits.

@ Level : Régler les circuits sélectionnés.

AdP : Ajouter les circuits d'une mémoire.

All : Sélectionner les circuits avec une valeur différente de 0%.

Revert : Correspond à Undo/Fetch.

Load : Appeler une mémoire.

Record : Enregistrer une mémoire.

Go : Correspond à GO.

Jump : Correspond à # GOTO.

Utiliser les numéros 900-990 avec les fonctions de circuit (100%, +%, -%, 0%), pour sélectionner les circuits du groupe correspondant.

Les pôles du connecteur multifonctions :


Pôle 7	Gnd
Pôle 8	IR2 data
Pôle 9	RR1 data
Pôle 10	+12 V
Pôle 11	-12 V
Pôle 12	Gnd
Pôle 13	IR2-LED

Contrôle par télécommande – IR6

La combinaison d'un émetteur IR-6 et d'un récepteur RR-1 permet de contrôler beaucoup de fonctions du Presto.

Les fonctions suivantes de l'émetteur IR-6 sont disponibles avec le Presto :

# suivi par F, ^, v, 0	Sélectionner un circuit et en modifier la valeur.
901-990 F, ^, v, 0	Sélectionner un groupe et en modifier la valeur.
991 .	Réenregistrer la mémoire sur le registre A.
995 .	Effacer le registre A.
996 .	Correspond à GO.
999 .	Sélectionner tous les circuits avec une valeur différente de 0%. F, ^, v, 0 modifient les valeurs.

 Comme mesure de protection contre l'exécution double de la commande GO, le Presto n'accepte pas la même commande deux fois consécutives. Appuyer sur une autre touche de fonction pour éviter cette restriction.

Les pôles du connecteur multifonctions :

Pôle 7	Gnd
Pôle 8	IR2 data
Pôle 9	RR1 data
Pôle 10	+12 V
Pôle 11	-12 V
Pôle 12	Gnd
Pôle 14	IR2-LED

Commande externe (External TRIG)

Pour déclencher les commandes externes, connecter des interrupteurs standard aux entrées de commande externe du connecteur multifonctions.

Pôles du connecteur multifonctions :

Pôle 20	Trig 1
Pôle 21	Trig 2
Pôle 22	Gnd
Pôle 23	Gnd

A l'heure actuelle, les commandes externes activent les fonctions suivantes :

Trig 1 : GO.

Trig 2 : Macro 1 s'il est enregistré. Autrement : fondu au master 1.



Les prochaines versions du logiciel permettront de spécifier les actions déclenchées par les commandes externes.

Impression d'un spectacle

Il est possible de connecter une imprimante parallèle standard au connecteur multifonctions et d'imprimer les informations mémorisées dans la console.

Pôles du connecteur multifonctions :

Pôle 24	Gnd	Pôle 31	D5
Pôle 25	Gnd	Pôle 32	D6
Pôle 26	D0	Pôle 33	D7
Pôle 27	D1	Pôle 34	Strobe
Pôle 28	D2	Pôle 35	Ready
Pôle 29	D3	Pôle 36	+5V
Pôle 30	D4	Pôle 37	Gnd

Pour imprimer des informations, procéder de la façon suivante :

Appeler le setup.

Déplacer le curseur vers "Printer Functions".

Sélectionner "Printer Setup".

Choisir entre les options suivantes :

Séquence (séquence)

Presets (mémoires)

Séquence and Presets (séquence et mémoires)

Effects (effets)

Master Pages (pages de mémoire)

Color Presets (mémoires de positions)

Circuit Setup (patch des circuits)

Lines/page : 66 (nombre des lignes par page)

Sélectionner les informations à imprimer.

Commencer l'impression.

Appuyer sur pour arrêter l'impression. Pendant l'impression, les autres fonctions de la console ne sont pas disponibles.

Remise à zéro / redémarrage


Les deux boutons sur le panneau arrière de la console permettent soit de remettre le système à zéro en effaçant toutes les informations mémorisées, soit de le redémarrer sans effacer les informations en mémoire.


Pour effectuer un redémarrage ("restart") ou une remise à zéro ("reset"), appuyer sur le bouton correspondant et la maintenir ainsi pendant la mise sous tension de la console.

Remise à zéro avec l'effacement de toutes les informations

Effectuer une remise à zéro pour effacer toutes les informations. Tous les paramètres du système (à l'exception du protocole de sortie) sont remis à leurs valeurs standard (voir la section "Le paramétrage du système") et le système d'exploitation est redémarré. Insérer une disquette dans le lecteur de la console avant la remise à zéro pour appeler automatiquement le spectacle enregistré sur cette disquette.

Mettre le système hors tension. interrupteur d'alimentation


Enfoncer le bouton  et le maintenir ainsi pendant le démarrage du système.

 Le protocole de sortie n'est pas modifié lors d'une remise à zéro.

Redémarrage sans l'effacement des informations en mémoire

Il est possible de redémarrer le système sans modifier les informations d'éclairage en mémoire. Il est recommandé d'effectuer un redémarrage lorsque le système d'exploitation est devenu instable à cause d'un décharge statique ou d'une alimentation défectueuse.

Mettre le système hors tension. interrupteur d'alimentation

Enfoncer le bouton  et le maintenir ainsi pendant le démarrage du système.

Les modes de fonctionnement

Le contenu de ce chapitre :

- Introduction aux modes de fonctionnement
- Mode 1 : Deux registres
- Mode 2 : Circuits et masters
- Mode 3 : Deux rangées de masters
- Mode 4 : Fonctionnement intégral


■ Introduction aux modes de fonctionnement

Le Presto peut être exploité en quatre différents modes de fonctionnement. Le mode standard est mode 4, dans lequel toutes les fonctions de la console sont disponibles, y compris les potentiomètres des circuits, les potentiomètres des masters et la séquence.

Mode 1 permet d'utiliser le Presto comme une console manuelle à deux registres et 160 circuits. Ce mode est recommandé pour les utilisateurs qui manquent les connaissances nécessaires pour l'exploitation des fonctions de mémoire du Presto.

En mode 2, il est possible d'utiliser les masters, les potentiomètres des circuits et les fonctions du clavier, pendant que la séquence reste désactivée.

En mode 3, les potentiomètres, divisés en deux registres, servent au contrôle de 20 masters. Les fondus entre les registres sont exécutés à l'aide des crossfaders. Ce mode est recommandé pour l'éclairage improvisé sans l'utilisation de la séquence.

 Pendant l'utilisation des modes 1-3, la séquence enregistrée restent en mémoire bien qu'elle ne soit pas disponible. Retourner au mode 4 pour continuer l'utilisation de la séquence.

■ Mode 1 - Deux registres

Dans ce mode, les potentiomètres d'en haut contrôlent les circuits du registre A, pendant que les potentiomètres d'en bas contrôlent les circuits du registre B. Le potentiomètre général est actif, de même que les crossfaders, qui sont utilisés pour l'exécution des fondus enchaînés du registre A au registre B. Les fonctions de réglage du clavier sont disponibles, mais toutes les autres fonctions sont désactivées.

Activer ce mode à l'aide des touches directes, en appuyant simultanément sur **[SETUP]** + **[1]**, ou dans le setup :

Appeler le setup.	[SETUP]
Sélectionner "Parameter Setup".	[+] [-] + [MODIFY]
Sélectionner "Operational mode".	[+] [-] + [MODIFY]
Déplacer le curseur vers "Mode 1: ...".	[+] [-]
Valider le choix.	[MODIFY]

Exploitation en mode 1 :

- Descendre tous les deux crossfaders, de façon que le registre A soit à 0% et le registre B à 100%.
 - Composer une mémoire à l'aide des potentiomètres du registre A.
 - Exécuter un fondu enchaîné au registre A en poussant les deux crossfaders vers le haut.
 - Maintenant composer une nouvelle mémoire à l'aide des potentiomètres du registre B.
 - Exécuter un fondu enchaîné au registre B en poussant les deux crossfaders vers le bas.
- Etc...



Il est aussi possible d'utiliser les fonctions de réglage du clavier pour spécifier des valeurs.


■ Mode 2 - Circuits et masters

Dans ce mode, les potentiomètres supérieurs contrôlent les circuits du master sélectionné, pendant que les potentiomètres inférieurs contrôlent les masters. Le potentiomètre général, les fonctions de réglage du clavier, les pages de mémoire, le flash et les effets sont tous disponibles. Il n'est cependant pas possible d'enregistrer une séquence.

Activer ce mode à l'aide des touches directes, en pressant simultanément **[SETUP]** + **[2]**, ou dans le setup :

Appeler le setup.	[SETUP]
Sélectionner "Parameter Setup".	[+] [-] + [MODIFY]
Sélectionner "Operational mode".	[+] [-] + [MODIFY]
Déplacer le curseur vers "Mode 2: ...".	[+] [-]
Valider le choix.	[MODIFY]

Exploitation en mode 2 :

- Utiliser les potentiomètres et les touches du clavier pour la création et l'enregistrement des mémoires.
 - Composer une mémoire directement sur un master (voir "Modification des valeurs d'un master").
 - Régler les masters à l'aide des potentiomètres et utiliser le flash.
-  Enregistrer et appeler des effets et des pages de mémoire. Voir les chapitres "Les effets" et "Les masters" pour les détails sur ces fonctions.

■ Mode 3 - Deux rangées de masters

Dans ce mode, les potentiomètres d'en haut contrôlent les masters 1-20 du registre A, et les potentiomètres d'en bas contrôlent les masters 1-20 du registre B. Le potentiomètre général, les fonctions de circuit du clavier, les pages de mémoire, le flash et les effets sont tous disponibles, mais il n'est pas possible d'enregistrer une séquence.

Activer ce mode à l'aide des touches directes, en pressant simultanément [SETUP] + [3], ou dans le setup :

Appeler le setup.	[SETUP]
Sélectionner "Parameter Setup".	[+] [-] + [MODIFY]
Déplacer le curseur vers "Mode 3: ...".	[+] [-]
Valider le choix.	[MODIFY]

Exploitation en mode 3 :

- Utiliser les potentiomètres et les touches du clavier pour composer et enregistrer des mémoires, des effets et des pages de mémoire (voir “Masters”, “Mémoires” et “Effets”).
Le Presto ressemble maintenant à une console manuelle à deux registres, la seule différence étant que les deux registres de fondu contrôlent des masters au lieu des circuits. Chaque master a deux potentiomètres : l'un dans la rangée d'en haut, contrôlé par le registre A, et l'autre dans la rangée d'en bas, contrôlé par le registre B.
Si les mémoires 1-5 sont sur les masters 1-5, l'effet 1 est sur le master 6 et l'effet 2 sur le master 7, continuer de la façon suivante :
- Pousser les deux crossfaders vers le bas, de façon que la rangée d'en haut (contrôlée par le registre A) soit à 0%, et la rangée d'en bas (contrôlée par le registre B) soit à 100%.
- Régler le master 1 à 100% et le master 6 à 50% par les potentiomètres d'en bas. Ces valeurs sont immédiatement transmises sur scène.
- Régler le master 1 à 100% et le master 7 à 50% par les potentiomètres d'en haut. La sortie n'est pas influencée.
- Pousser les crossfaders vers le haut. Les valeurs réglées par les potentiomètres d'en bas sont descendues, et les valeurs réglées par les potentiomètres d'en haut sont montées.

■ Mode 4 - Fonctionnement intégral

Activer ce mode à l'aide des touches directes, en pressant simultanément [SETUP] + [4], ou dans le setup :

- | | |
|---|--------------------|
| Appeler le setup. | [SETUP] |
| Sélectionner “Parameter Setup”. | [+] [-] + [MODIFY] |
| Déplacer le curseur vers “Mode 4: ...”. | [+] [-] |
| Valider le choix. | [MODIFY] |

Chargement d'une seconde langue

A partir de la version 2.2 (97.09.18) du logiciel, il est possible de charger une seconde langue (en plus de l'anglais) pour les menus et la fonction d'aide. Après l'installation, sélectionner "Default language" dans le Setup des paramètres pour choisir entre les deux langues.

■ Chargement d'une nouvelle langue

- 1** Appuyer sur .
- 2** Déplacer le curseur vers "Load language".
- 3** Insérer la disquette d'installation de la langue souhaitée dans le lecteur de disquettes.
- 4** Appuyer sur .
- 5** Sélectionner la langue souhaitée.
- 6** Appuyer sur .
- 7** Le fichier de langue est maintenant vérifié. A condition qu'il soit intact, la nouvelle langue est installée. Si une seconde langue a été installée auparavant, elle est effacée.
- 8** Appuyer sur .

En cas d'un défaut, l'installation est arrêtée. Redémarrer la console et recommencer l'installation. Si elle s'arrête à nouveau, la disquette d'installation est probablement endommagée et doit être remplacée.

Chargement d'un nouveau logiciel

Les consoles Presto livrées à partir d'octobre 1997, permettent d'actualiser leur système d'exploitation. Pour savoir si le logiciel peut être actualisée, sélectionner l'option "About Presto" (à propos du Presto) dans le setup. Si la version du logiciel commence par 2, il est possible de l'actualiser à partir d'une disquette.

■ Chargement d'une nouvelle version du logiciel

- 1** Mettre le Presto hors tension.
- 2** Appuyer sur les touches **GO**, **PAUSE** et **GO BACK** et les maintenir ainsi pendant la mise sous tension de la console.
- 3** Insérer la disquette contenant la nouvelle version du logiciel dans le lecteur de disquettes.
- 4** Appuyer sur **GO** pour commencer le chargement du nouveau logiciel.
- 5** Prendre soin à suivre exactement les instructions affichées à l'écran.

D'abord, le système vérifie les fichiers d'installation. Ensuite, l'ancienne version du logiciel est effacée, et la nouvelle version est installée. L'installation dure environ 5 minutes.



Veiller à ce que la disquette ne soit pas sortie du lecteur pendant l'installation, puisque cela rendrait le Presto incapable de fonctionner.

Informations sur la version du logiciel

Pour savoir la version du logiciel de la console, appeler le setup et sélectionner l'option "About Presto".

Appeler le setup.

SETUP

Sélectionner "About Presto".

+ - + MODIFY

Vous obtenez une fenêtre avec les informations suivantes :

- Serial Number: 00 00 00 44 EE 15
Le numéro d'identité de votre console.
- Memory: 40%
Indication (en %) de la mémoire restante de la console.
- **Software version: 1.0 R6**
C'est la version de votre logiciel. Elle doit correspondre à la version de votre manuel d'utilisation.
- Software upgrade code
Entrer ici le code spécial que vous pouvez vous procurer auprès de votre représentant Avab, pour augmenter le nombre des circuits ou pour installer d'autres options.

Informations sur la mémoire libre

Pour savoir combien de mémoire libre reste pour l'enregistrement de nouvelles informations, appeler le setup et sélectionner "About Presto".

Appeler le setup.

Sélectionner "About Presto".

+

Vous obtenez une fenêtre avec les informations suivantes :

- Serial Number: 00 00 00 44 EE 15
Le numéro d'identité de votre console
- **Memory: 40%**
Indication (en %) de la mémoire restante de la console. Lors de l'enregistrement ou la modification des mémoires, des effets etc., la mémoire se fragmente. Après un certain temps, il est possible que la mémoire libre soit tellement fragmentée que le Presto ne trouve plus un bloc de mémoire suffisamment grand pour l'enregistrement des nouvelles informations (p. ex. une mémoire). Cela peut arriver bien avant que la mémoire soit remplie à 100%.
Pour remédier à cette situation, enregistrer le spectacle sur une disquette, effacer la mémoire de la console et rappeler le spectacle à partir de la disquette. Maintenant, toute la mémoire libre est disponible dans un seul bloc.
- Software version: 1.0 R6
C'est la version de votre logiciel. Elle doit correspondre à la version de votre manuel d'utilisation.
- Software upgrade code
Entrer ici le code spécial que vous pouvez vous procurer auprès de votre représentant Avab, pour augmenter le nombre de circuits ou pour installer d'autres options.

Extension du nombre des circuits

Vous pouvez augmenter le nombre des circuits ou ajouter d'autres options en vous procurant un code spécial auprès de votre représentant Avab. Lorsque vous entrez ce code dans la fenêtre "About Presto", vous pourrez utiliser immédiatement les nouveaux circuits ou options.

Pour obtenir ce code, vous devez communiquer à votre représentant Avab le numéro d'identité (voir en bas) de votre console.

Appeler le setup.

Sélectionner "About Presto".

+

Vous obtenez une fenêtre avec les informations suivantes :

- Serial Number: 00 00 00 44 EE 15
Le numéro d'identité de votre console
- Memory: 40%
Indication (en %) de la mémoire restante de la console.
- Software version: 1.0 R6
C'est la version de votre logiciel. Elle doit correspondre à la version de votre manuel d'utilisation.
- **Software upgrade code**
Entrer ici le code spécial que vous pouvez vous procurer auprès de votre représentant Avab, pour augmenter le nombre de circuits ou pour installer d'autres options.

Annexe A : Connexions

L'assignation des pôles est indiquée dans les sections décrivant les fonctions correspondantes. La liste suivante n'est qu'une récapitulation de ces connexions.

*) Sorties du connecteur multifonctions

* Protocole

Pin 4 Data +
Pin 5 Data –
Pin 6 Gnd

* MIDI

Pin 14 In +
Pin 15 In –
Pin 16 Thru+
Pin 17 Thru –
Pin 18 Out +
Pin 19 Out –

* Télécommande

Pin 7 Gnd
Pin 8 IR2 Data
Pin 9 RR1 Data
Pin 10 +12 V
Pin 11 –12 V
Pin 12 Gnd
Pin 13 IR2-LED

Video

Pin 1 red
Pin 2 green
Pin 3 blue
Pin 4 Gnd
Pin 6 red Gnd
Pin 7 green Gnd
Pin 8 blue Gnd
Pin 10 Sync Gnd
Pin 13 Horizontal
Pin 14 Vertical

Connecteur XLR

Pin 1 Gnd
Pin 2 Data –
Pin 3 Data +

* External Trigger

Pin 20 Trig 1
Pin 21 Trig 2
Pin 22 Gnd
Pin 23 Gnd

* Imprimante

Pin 24 Gnd
Pin 25 Gnd
Pin 26 D0
Pin 27 D1
Pin 28 D2
Pin 29 D3
Pin 30 D4
Pin 31 D5
Pin 32 D6
Pin 33 D7
Pin 34 Strobe
Pin 35 Ready
Pin 36 +5V
Pin 37 Gnd

Annexe B : Commandes MIDI

Toutes les commandes MIDI peuvent être transmises et reçues à travers un canal MIDI choisi à volonté entre 1 et 16.

Les valeurs indiquées en parenthèses sont valides pour le canal MIDI 1. Pour obtenir la valeur valide pour les autres canaux, ajouter le numéro du canal et soustraire 1.

Exemple : NOTE ON sur canal 4 = $144 + 4 - 1 = 147$.

■ Touches

Toutes les touches sont transmises sous forme de commandes Note On et Note Off.

Lorsqu'une touche est pressée, la commande suivante est transmise : NOTE ON (=144), [numéro de la touche], 64.

Lorsqu'une touche est lâchée, la commande suivante est transmise : NOTE OFF (=128), [numéro de la touche], 64.

Lorsqu'une commande est transmise à l'entrée MIDI de la console, la fonction de la touche correspondante est exécutée.

Les numéros de toutes les touches sont indiqués dans le tableau ci-après :

Touche	MIDI Code (Hex)	MIDI Code (Dec)
-%	3C	60
+%	3D	61
. (point)	3E	62
0	01	1
1	02	2
2	03	3
3	04	4
4	05	5
5	06	6
6	07	7
7	08	8
8	09	9
9	0A	10
A	0B	11
All	0C	12
Assign 1	0E	14

Assign 2	0F	15
Assign 3	10	16
Assign 4	11	17
Assign 5	12	18
Assign 6	13	19
Assign 7	14	20
Assign 8	15	21
Assign 9	16	22
Assign 10	17	23
Assign 11	18	24
Assign 12	19	25
Assign 13	1A	26
Assign 14	1B	27
Assign 15	1C	28
Assign 16	1D	29
Assign 17	1E	30
Assign 18	1F	31
Assign 19	20	32
Assign 20	21	33
At Level	22	34
B	23	35
C	24	36
Ch	25	37
Ch-	26	38
Ch+	27	39
Ch Range	28	40
Color	29	41
Effect	2B	43
Esc	2C	44
Ext Trig 1	2D	45
Ext Trig 2	2E	46
Fetch	2F	47
Flash Mode	30	48
GO	31	49
Go Back	32	50
Goto	33	51
Help	34	52
Macro	35	53
Mast Page	36	54
Modify	37	55
Output	38	56
Pause	3B	59
Preset	3F	63
Record	40	64
Scale	43	67
Seq	44	68

Start	45	69
Setup	46	70
Thru	47	71
Time	48	72
View	49	73

■ Potentiomètres

Tous les potentiomètres sont transmis sous forme de commandes "Controller".

Lors du réglage d'un potentiomètre, la commande MIDI suivante est transmise : CONTROLLER (=176), [numéro du potentiomètre], [valeur du potentiomètre].

Si une telle commande est transmise à l'entrée MIDI du Presto, le potentiomètre correspondant est réglé à la valeur spécifiée.

Les numéros correspondant aux potentiomètres des rangées d'en haut et d'en bas sont indiqués dans le tableau ci-après. Les potentiomètres peuvent avoir des valeurs entre 0-127, 0 correspondant à 0% et 127 correspondant à 100%.

Fader	MIDI Code (Hex)	MIDI Code (Dec)
1 en haut	41	65
2 en haut	42	66
3 en haut	43	67
4 en haut	44	68
5 en haut	45	69
6 en haut	46	70
7 en haut	47	71
8 en haut	48	72
9 en haut	49	73
10 en haut	4A	74
11 en haut	4B	75
12 en haut	4C	76
13 en haut	4D	77
14 en haut	4E	78
15 en haut	4F	79
16 en haut	50	80
17 en haut	51	81
18 en haut	52	82
19 en haut	53	83
20 en haut	54	84
1 en bas	55	85

2 en bas	56	86
3 en bas	57	87
4 en bas	58	88
5 en bas	59	89
6 en bas	5A	90
7 en bas	5B	91
8 en bas	5C	92
9 en bas	5D	93
10 en bas	5E	94
11 en bas	5F	95
12 en bas	60	96
13 en bas	61	97
14 en bas	62	98
15 en bas	63	99
16 en bas	64	100
17 en bas	65	101
18 en bas	66	102
19 en bas	67	103
20 en bas	68	104
Registre A	69	105
Registre B	6A	106
Joystick	6B	107
Grand Master	6C	108

■ Séquence

Transmettre la commande Program Change ci-après à l'entrée MIDI de la console pour déclencher un fondu à un pas de la séquence :

PROGRAM CHANGE (=192), [numéro du pas]

Avab transtechnik France Sarl
62-64, rue Danielle Casanova
F-93 207 St. Denis (France)
Tel.: +33 (0) 1 42 43 35 35
Fax: +33 (0) 1 42 43 08 05
eMail: avab.france@infonie.fr

Avab Scandinavia AB
Södermannagatan 21
S-116 40 Stockholm (Sweden)
Tel.: +46 (0) 8 56 31 52 00
Fax: +46 (0) 8 56 31 52 99
eMail: sales@avabscand.com
technical.support@avabscand.com

Avab transtechnik Ltd
Forum House, Stirling Road, Chichester
West Sussex, PO19 2EN (England)
Tel.: +44 (0) 12 43 78 84 63
Fax: +44 (0) 12 43 78 99 44
eMail: ttgb@transtechnik.com

transtechnik *avab*

transtechnik GmbH . Ohmstrasse 1-3 . D-83607 Holzkirchen . Germany . Tel +49 (0) 80 24 99 0-0 . Fax +49 (0) 80 24 99 0-300
Internet: <http://www.transtechnik.com> . eMail: info@transtechnik.com