



Guide de référence Whole Hog II

Créé par Susan Rose
Version française : Philippe Monlong

• Panneau de Contrôle - Control Panel

- Appuyez sur la touche **Setup**
- Appuyez sur **Control Panel** sur la barre d'outils de l'écran de droite
- Cette fenêtre permet la configuration des moniteurs externes, du clavier, de la souris
- **Cuelist Defaults** et **Default Timing** permettent la configuration par défaut des cuelists et des temporisations

• PATCH

- Ouvrir la fenêtre de patch en appuyant sur la touche **Setup** puis **Patch** sur la barre d'outils
- Appuyer sur **Add Fixtures** sur la barre d'outils supérieure. La liste des projecteurs en bibliothèque s'ouvre. La fenêtre s'appelle Change Schedule
- **Note** : Ajoutez ici le nombre total de machines par type sans vous soucier de la sortie DMX sur laquelle elles seront patchées.
- Choisir un type de machine en appuyant sur son nom dans la liste.
- Utiliser les touches fléchées (communes à -, +, Thru et Full) pour naviguer dans la fenêtre
- Appuyer sur la touche **Set** pour entrer le nombre de machines du type choisi et saisir le nombre avec le clavier numérique
- Valider avec **Enter**
- Répétez la même opération pour chaque type de machine.
- Appuyer sur Okay pour fermer la fenêtre et revenir au Patch
- Choisir une sortie DMX dans la fenêtre de Patch en touchant sa colonne sur l'écran tactile (exemple: DMX Output 1)
- Appuyez sur la touche **Group** pour afficher la liste des types de machines déclarés dans la console. Touchez la case correspondant au type à patcher.
- Taper '1 Thru x' (ou x est le numéro de la dernière machine de la série à patcher). Pour sélectionner toutes les machines du même type, taper directement '1 Thru'
- Taper '@ 1 Enter' pour patcher la série de machines sélectionnées à partir du canal DMX 1 (ici sur la sortie 1)
- **Auto Menus**
 - La console peut générer automatiquement des palettes pour la série de machines sélectionnées
 - Appuyez sur **Generate Menus** une fois toutes les machines déclarées dans la console
- **Effacer et modifier le Patch**
 - **Eliminer des machines du Patch**
 - Sélectionner les machines comme pour les ajouter au patch
 - Choisir la sortie DMX d'où les enlever
 - Appuyer sur **Unpatch** pour les dépatcher de cette sortie
 - **Effacer complètement une sortie**
 - Appuyer sur **Unpatch** lorsqu'aucune machine n'est sélectionnée
 - **Supprimer une machine patchée à un endroit précis**
 - Entrer le numéro de machine suivi de @ et de l'adresse à dépatcher puis appuyez sur **Unpatch**. Exemple : **1 @ 25 Unpatch**
 - **NOTE**: Toutes ces opérations suppriment les machines du patch mais ne modifient pas leur programmation

• MONTER DES CANAUX ET MENUS DE NAVIGATION

- OK. Maintenant que tout est patché, comment 'envoyer' tout ça ?
 1. Appuyer sur la touche **GROUP**
 2. La liste des types de machines apparaît dans la barre d'outils, au bas de l'écran tactile de droite.
 3. Choisir le type de machine à programmer.

4. Entrer un numéro de machine ou de canal au clavier (ils apparaissent sur la ligne de commande au bas de l'écran de droite)
5. Appuyer sur **FOCUS**. Le paramètre INTENSITY apparaît au dessus de la première roue codeuse. Utiliser soit la roue, soit le clavier pour monter l'intensité. Au clavier, la touche **FULL** envoie à 100%. Taper **@** valeur_en_pourcent + **ENTER** pour choisir un niveau. NOTE : **@5** envoie à 50 %, **@05** envoie à 5%.
6. Cas des asservis
 - Appuyer sur **FOCUS** pour obtenir l'accès aux paramètres **INTENSITY, Pan et Tilt**.
 - Appuyer sur **COLOR** donne accès aux paramètres de couleur. Ils dépendent des caractéristiques des projecteurs et peuvent être répartis sur plusieurs pages.
 - Appuyer sur **BEAM** donne accès aux paramètres de travail du faisceau comprenant **gobo, focus, iris, roues d'effets, contrôle (lamp on/off ...), strobe...** Cette section peut regrouper de nombreux paramètres

• ENREGISTRER DES GROUPES

- Considérez un groupe comme un submaster qui vous permet de grouper des canaux traditionnels et des asservis
- Ex: Sélectionner DESK CHANNELS 1-10
- Appuyer sur **RECORD** puis sur **GROUP**
- Touchez une palette de la fenêtre des groupes
- Nommez le groupe en appuyant immédiatement sur la touche **Set**. Saisissez le nom avec le clavier et appuyez sur **ENTER**
- Appuyer sur **CLEAR** pour vider le programmateur
- Appuyer sur la palette que vous venez de créer
- Appuyer sur la touche **FULL**, tous les projecteurs correspondants s'allument
- Répétez ces opérations pour créer tous les groupes nécessaires (traditionnels, asservis etc ...)

• PALETTES DE COULEUR/FAISCEAU/POSITION

- Ces palettes mémorisent des réglages de couleur, de faisceau (gobo, iris ...) ou de position
- Ex: pour enregistrer une couleur, sélectionner les projecteurs, régler leur couleur, appuyer sur **RECORD**, toucher une palette de couleur, la nommer éventuellement.
- Faites de même pour tous les réglages de faisceau et de position
- **NOTE:** Chaque palette masque automatiquement les paramètres qui ne la concernent pas. Si vous enregistrez une palette BEAM, les canaux de position et couleur sont ignorés. Pour faire une palette multiparamètres et enregistrer d'autres informations que celles du type original de la palette, utilisez les fonctions **USE I USE C USE B USE F** dans les options de la fonction RECORD.

• PALETTES DE POSITION

- Je recommande fortement de faire systématiquement des palettes de position pour les réglages des asservis et de les utiliser pour construire vos mémoires. Une cueilist travaille par référence avec les palettes de position. Si une palette est modifiée, toutes les mémoires l'utilisant seront modifiées automatiquement. Il en va de même pour les palettes de couleurs et de faisceau. C'est particulièrement utile pour les couleurs composées en trichromie ou les changeurs de couleurs. Il suffit de modifier une palette pour que tout le spectacle soit mis à jour.

• SELECTION DES APPAREILS

- Appuyez sur la touche **GROUP**
- Choisissez le type de projecteur depuis la barre d'outils sur l'écran de droite
- Entrez les numéros des machines à sélectionner. La commande de sélection s'affiche sur la ligne de commande en bas de l'écran

• HIGHLIGHT

- C'est une fonction très utile pour composer les palettes de position et vérifier rapidement la position de chaque faisceau individuellement.
- **HIGHLIGHT** ouvre le projecteur sélectionné à 100%, faisceau blanc sans attribut. Si c'est un canal de traditionnel, il monte à 100%.

- Choisissez le type de projecteur, puis le numéro 1
 - Appuyez sur **HIGHLIGHT**
 - Le projecteur correspondant passe à 100% en blanc
 - Appuyez sur **NEXT** pour passer au projecteur suivant
 - Appuyez sur **PIG+NEXT** pour revenir au précédent
- **CREER UNE PAGE**
 - Appuyer sur **PIG + PAGE**
 - Appuyer sur une case de page sur l'écran tactile
 - **Page générique - TEMPLATE**
 - Une page générique ou TEMPLATE est une page dont les cuelistes seront automatiquement reportées sur chaque page
 - NOTE: Il n'est pas possible d'enregistrer sur un master portant une cuelist provenant d'une page TEMPLATE
 - **Activation d'une page générique**
 - Charger la page à transformer en générique
 - Assignez les cuelistes à reporter
 - Sur la barre d'outils supérieure, appuyez sur **TEMPLATE**. Un [T] apparaît à côté du nom de la page dans la fenêtre.
 - **Save activity**
 - Cette fonction permet d'automatiser le transfert entre deux pages. La ou les cuelistes actives de la page seront lancées dès l'activation de cette page.
 - Charger la page choisie
 - Lancez les cuelistes à activer à l'arrivée sur la page (les masters doivent tourner pendant l'étape suivante)
 - Appuyez sur **SAVE ACTIVITY**
 - Un petit [S] apparaît en haut à droite de l'écran
- **ENREGISTREMENT DE MEMOIRES (CUES)**
 - Une fois qu'un état lumineux est créé, il peut être enregistré dans une mémoire.
 - Appuyez sur **RECORD**.
 - Appuyez sur la touche **CHOOSE** du master où vous voulez enregistrer la mémoire.
 - Pour créer une file de mémoires (séquentiel), répétez l'enregistrement des mémoires suivantes sur le même master. Les mémoires suivantes seront automatiquement rajoutées à la suite.
- **REPertoire DES CUELIST**
 - Toutes les mémoires et cuelistes sont regroupées dans un répertoire.
 - Pour ouvrir ce répertoire, appuyez sur **PIG + LIST**
 - Le répertoire s'affiche sur les écrans tactiles
 - **Assigner une cuelist sur une page**
 - Appuyer sur **MOVE**
 - Appuyer sur la case d'une cuelist ou appuyer sur **LIST** suivi du numéro de la cuelist puis **ENTER**.
 - Appuyer sur la touche **CHOOSE** du fader auquel assigner la cuelist.
 - Note: Tout changement effectué à la cuelist est mémorisé dans le répertoire. Pour faire des modifications sans perdre l'original, copiez-la d'abord avec la fonction **COPY** :
 - Appuyez sur la touche **COPY**
 - Choisissez la cuelist sur l'écran tactile ou appuyez sur **LIST** suivi du numéro de la cuelist de destination puis appuyez sur **ENTER**
 - La ligne de commande affiche la syntaxe [copy to].
 - Touchez la palette de destination dans le répertoire ou entrez son numéro au clavier et appuyez sur **ENTER**

- **Nommer une cuelist**
 - Choisissez la cuelist depuis le répertoire en appuyant sur sa case.
 - Appuyez sur **SET**, entrez le nom avec le clavier et appuyez avec **ENTER**
- **Fenêtre d'options des cuelists**
 - Cette fenêtre d'options permet de configurer la manière dont chaque fader va répondre . Pour ouvrir la fenêtre d'options d'une cuelist, appuyez sur **PIG + Choose** sur le master où elle est assignée.
 - La cuelist s'affiche en vue détaillée sur l'écran tactile.
 - Note: appuyez sur **Choose** d'un autre master pour visualiser une autre cuelist sans utiliser à nouveau la touche **PIG**.
 - Appuyez sur **OPTIONS** dans la barre d'outils de la fenêtre. Les options de la cuelist s'affichent. Elles peuvent être pré-réglées par défaut depuis le panneau de contrôle.
- **Options clés**
 - **HTP** : force la console à gérer l'intensité en mode HTP. Le mode LTP est pris par défaut dans tout autre cas.
 - **CROSSFADE ICBF** : force le fader et la touche de flash à faire un transfert sur tous les paramètres et pas seulement l'intensité. Cela permet de prendre en manuel des paramètres tels que le strobe ou les couleurs
 - Exemple : pour réaliser un aveuglant en blanc, enregistrez une mémoire avec intensité, position et couleur et réglez la cuelist sur **CROSSFADE ICBF**. Lorsque la touche flash est enfoncée, les machines vont directement à la position en blanc à 100% puis retournent à leur précédent réglage dès que la touche est relâchée.
- **CHASERS (Sans FX ENGINE)**
 - Créez les pas du chaser comme une suite de mémoires dans une cuelist.
 - Ouvrez la fenêtre d'options de la cuelist.
 - Appuyez sur **CHASE** dans la barre d'outils
 - Choisissez la direction du chaser
 - Appuyez sur la touche **GO** du fader
 - Pour régler la vitesse, maintenez la touche **CHOOSE** correspondante enfoncée et réglez la vitesse et le crossfade avec les roues codeuses.
- **TEMPORISATION DES MEMOIRES**
 - Dans la fenêtre de la cuelist, choisissez la colonne correspondante : Fade, delay, wait ...
 - Appuyez sur **SET** et entrez la valeur désirée.
- **COURBES - PATH**
 - Path représente la courbe de transfert d'une mémoire, d'un projecteur ou d'un paramètre. Elle définit la manière dont les paramètres évoluent dans le temps. Elles sont modifiables depuis la fenêtre de temporisations du programmeur (**PIG + TIME**) ou depuis la fenêtre de la cuelist (**PIG+CHOOSE**)
 - **Linear** – transfert proportionnel
 - **Start** - Transfert instantané en début d'exécution
 - **End** - Transfert instantané en fin d'exécution
 - **Damped** - Transfert ralenti en début et fin d'exécution
 - **Brake** - Transfert ralentissant en fin d'exécution
 - **Speed Up** - Transfert en accélération
 - **Under** - Le transfert démarre en direction opposé puis rejoint la valeur programmée
 - **Over** -Le transfert dépasse la valeur programmée puis revient vers elle
 - **Shake** - Transfert chaotique et désordonné
- **CHARGER UNE MEMOIRE POUR LA MODIFIER**
 - Choisir la cuelist
 - Appuyer sur **LOAD**
 - Entrer le numéro de la mémoire
 - Appuyer sur **ENTER**

- Les paramètres et valeurs de la mémoire sont désormais dans le programmeur. Une fois les modifications effectuées, appuyez sur **UPDATE**

• MISE A JOUR DES MODIFICATIONS - UPDATE

- C'est une méthode très pratique pour mettre à jour des mémoires en cours de restitution
- Exemple : un projecteur est décalé de sa position
- Sélectionnez-le avec le programmeur
- Réglez le pan et le tilt
- Appuyez sur **UPDATE**
- Une fenêtre s'ouvre. Si la position provient d'une palette, la fenêtre permet de mettre à jour la palette ou la mémoire. Choisissez la palette dans la fenêtre. Si vous choisissez de modifier la mémoire, choisissez-la dans la fenêtre. Seuls les éléments en surbrillance seront mis à jour. Appuyez sur **UPDATE**
- **NOTE:** Bug - Assurez-vous du numéro de la mémoire et de la cuelist à mettre à jour. La mémoire doit également être affichée en surbrillance dans la fenêtre de Cuelist. Exécuter plusieurs cuelists simultanément peut provoquer un affichage complètement confus voire erroné.
- Pour éviter cela, mais *JAMAIS PENDANT LA RESTITUTION DU SHOW*, appuyez sur **PIG + RELEASE** pour ramener tous les paramètres à leur valeur par défaut. Lancez la cuelist à modifier, faites les modifications et appuyez sur **Update**. L'affichage est alors correct.

• OPTIONS D'ENREGISTREMENT - RECORD

- Lors de l'appui sur Record, la case **OPTIONS** de la barre d'outils inférieure propose 4 choix :
 1. **NORMAL** enregistre les paramètres réglés
 2. **Selected** enregistre uniquement les paramètres des projecteurs sélectionnés (ce ne sont pas forcément tous les projecteurs actifs dans le programmeur)
 3. **Whole Fixture** enregistre tous les paramètres des projecteurs actifs
 4. **Snapshot** enregistre une capture de la sortie, comme si la fonction **ACTIVE + ENTER** a été utilisée.

• FONCTIONS AVANCEES

• Clonage de paramètres

- C'est une fonction particulièrement optimale pour la copie de paramètres et de temporisations d'un projecteur à un autre, même de type différent.
- **NOTE:** Clone ne peut pas être utilisé pour récupérer des valeurs dans une cuelist en exécution. Utilisez **ACTIVE** pour récupérer les valeurs de la sortie. La source et les appareils de destination doivent être dans le programmeur avant le clonage.
- **ACTIVE:** Pour charger les paramètres des appareils à cloner, appuyez sur **ACTIVE + [numéro de projecteur]**
- Ces appareils sont chargés dans le programmeur dans leur état actuel.
 - 1- Sélectionnez les appareils destination du clonage
 - 2- Appuyez sur **PIG + COPY**. La ligne de commande affiche **CLONE FROM**
 - 3- Sélectionnez les projecteurs sources du clonage (ceux chargés avec **ACTIVE**).
 - 4- Appuyez sur **ENTER**
- Les paramètres des projecteurs sources sont copiés sur les projecteurs destination.
- Note: Clone fonctionne entre types différents tant qu'ils ont des paramètres en commun.

• Capture de la sortie

- Appuyez sur **ACTIVE + ENTER** pour capturer la sortie de la console et la charger dans le programmeur.

• Capture conditionnelle

- Utilisez **ACTIVE** pour charger une partie de la sortie de la console.
- Pour charger, par exemple, tous les projecteurs en rouge, appuyez sur **ACTIVE**, puis sur la palette Rouge, puis sur **Enter**. Cette syntaxe est applicable avec les projecteurs, les palettes et les groupes.
- Pour charger un projecteur spécifique, appuyez sur **ACTIVE + [numéro de projecteur]**

- **EXTRACT**

- Cette fonction est très utile pour copier les réglages d'une mémoire à une autre. Les informations sont extraites de la mémoire vers le programmeur.
- Sélectionnez les projecteurs
- Maintenez enfoncé **PIG + LOAD**. La ligne de commande indique EXTRACT.
- Choisissez la mémoire d'où extraire les réglages. Utilisez si besoin les commandes de masquage (USE I, USE F, USE C, USE B) pour filtrer les paramètres.

- **FANNING**

- Il est possible de régler plusieurs appareils en éventail en une seule manipulation pour créer des réglages symétriques. Appliquée aux Pan et Tilt, cette fonction permet de créer un réglage identique aux ACL. Cette fonction s'applique à tout type de paramètre réglé à la roue codeuse.
 1. Choisissez les projecteurs,
 2. Maintenez SET enfoncée
 3. Utilisez les roues codeuses pour régler les paramètres à ajuster. Vous pouvez utiliser FAN pour réaliser un dégradé de trichromie ou étager un réglage de temporisations ou les réglages du générateur d'effet.
- L'étagement des temporisations doit être fait depuis la fenêtre des temporisations. Appuyez sur **SET** et modifiez les temporisations avec la roue codeuse de gauche.
- Vous pouvez aussi entrer une temporisation au clavier après avoir sélectionné les projecteurs avec la syntaxe **Pig + Thru**. Exemple **1 PIG THRU 10** étalera les temporisations sur les projecteurs 1 à 10.

- **REMOVE**

- Pour annuler le dernier réglage effectué, appuyez sur **BACKSPACE** avant d'appuyer sur **ENTER**. La dernière sélection et ses réglages sont annulés
- **KNOCKOUT** supprime les projecteurs sélectionnés et leurs réglages du programmeur.
- Sélectionnez les projecteurs.
- Appuyez sur **KNOCKOUT**
- Vous pouvez annuler le réglage d'un paramètre en particulier ou d'un groupe de paramètres avec la touche **UNDO**. UNDO + Group (intensité) / Focus / Color / Beam annule tous les paramètres correspondants.
- Maintenez **UNDO** enfoncée et tournez une roue codeuse pour annuler le réglage du paramètre correspondant

- **ETALONNAGE DES COORDONNEES XYZ**

- Au lieu d'utiliser les réglages en Pan / Tilt, il est possible de programmer les positions dans un espace 3D avec des coordonnées X-Y-Z.
- NOTE : en situation de tournée, ce mode permet d'éliminer une grosse partie du travail de retouche des positions.
- Au lieu de replacer les machines, il suffit de recalculer les 4 palettes d'étalonnage du système XYZ et la console recalcule automatiquement les positions.
- **IL FAUT D'ABORD ETALONNER LE SYSTEME**
- Choisissez les 4 angles d'un rectangle sur scène
- Créez 4 palettes de position, une par angle :
 - **USR - upstage right : arrière scène jardin**
 - **USL - upstage left : arrière scène cour**
 - **DSR - downstage right : avant scène jardin**
 - **DSL - downstage left : avant scène cour**
- Réglez tous les asservis sur chacun des 4 angles et enregistrez les palettes correspondantes.
- Pour chaque palette de position, sélectionnez la palette dans la fenêtre des positions, appuyez deux fois sur **SET**, choisissez l'identificateur correspondant (ex : **CAL USR**)
- Appuyez sur **CALIBRATE** dans le menu **Select**
- Appuyez sur **FOCUS deux fois** pour changer les paramètres des roues codeuses en XYZ
- **NOTE:** Les paramètres XYZ ne sont enregistrés que dans les palettes, pas dans les mémoires. Il est conseillé d'enregistrer ces paramètres dans des palettes et de construire les mémoires depuis les palettes pour que les mémoires soient mises à jour quand le système XYZ est recalibré

- **PARK**
 - Pour parker un projecteur (verrouillage), sélectionnez-le et appuyez sur **PARK**
 - Pour libérer un projecteur parké, appuyez sur **PIG + Park**

- **DMX TEST**
 - Ce mode permet de monter un canal DMX particulier depuis le programmeur.
 - Appuyer sur la touche **GROUP** et choisissez **DMX TEST**

- **PROGRAMMEUR LIVE**
 - Le programmeur exécute un transfert temporisé entre les appels de palettes en utilisant les temporisations par défaut, réglée depuis le panneau de contrôle.

- **MASTERS VIRTUELS**
 - Les masters virtuels sont des masters exécutant des cuelists depuis le répertoire mais sans touche ou fader. L'intensité est à 100% par défaut. Ils sont créés et assignés selon les besoins. Il peut y avoir un nombre illimité de masters virtuels exécutant autant de cuelists que nécessaire.
 - Appuyez sur **PIG + LIST** pour ouvrir le répertoire
 - Appuyez sur la cuelist choisie
 - Ou bien : appuyez sur **LIST** suivi du numéro de la cuelist suivi de **ENTER**
 - Ou bien : appuyez sur **PIG + LIST**, maintenez la case de la cuelist enfoncée et utilisez les contrôles centralisés pour l'exécution.
 - Pour libérer (release) une cuelist, maintenez la case de la cuelist enfoncée et appuyez sur **RELEASE**
 - **NOTE:** Appuyer et relâcher la case d'une cuelist simule l'appui sur la touche **Go** d'un master normal. Comme cette manipulation est particulièrement source de fausses manipulations, l'option **GUARD CUELISTS** du panneau de contrôle permet de limiter ce genre de déclenchements.
 - **PERSIST ON OVERRIDE**
 - Si le Master Virtuel est régulièrement désactivé, c'est qu'il chevauche certainement une autre cuelist. Utilisez l'option **PERSIST ON OVERRIDE** pour éviter ce phénomène.
 - **EDITION D'UNE CUELIST VIRTUELLE**
 - Appuyez sur **PIG + [cuelist]** pour ouvrir la fenêtre de la cuelist

- **MACROS**
 - Des macros peuvent être insérées dans une cuelist dans la colonne des commentaires.
 - Pour saisir la macro, passez la colonne en surbrillance, appuyez sur **SET** puis **>[macro]**. Le > signifie macro en commentaire.
 - **>G = GO.** Go sur le master 8 : **>G8**
 - **>S = Pause.** Pause master 8 : **>S8**
 - **>R = Release.** Release master 8 : **>R8**
 - **>P = Changement de Page.** Appel de la page 2 : **>P2**
 - **>T = Go To.** Aller à la mémoire 5 : **>T5**
 - **>C = Choose.** Choose sur le master 8 : **>C8**
 - **>V = Appel d'une vue.** Vue 1 : **>V1**
 - **>J = Release sur Master Virtuel.** Release vlist 48 : **>J48**
 - **>L = Go sur Master Virtuel.** Go vlist 48 : **>L48**
 - **>M = Go sur Macro enregistrée.** Macro 5 Enter : **>M5**
 - **>K = Release sur une macro.** Release macro 5 : **>k5**
 - Pour enchaîner plusieurs macros dans le même commentaire, séparer les commandes par ' : '. Exemple **>V1 :P2 :G4 :R1**

• MACROS ENREGISTREES

- **NOTE** : Soyez très attentif à l'emploi des macros car elles peuvent provoquer de sérieux problèmes et bloquer la console.
- Une macro enregistrée est une série de mémoires qui enregistrent les appuis sur des touches, des actions sur la souris, les roues codeuses et les écrans
- Appuyez sur **RECORD**
- Appuyez sur **MACRO**
- Appuyez sur une case vide de la fenêtre des Macro. **Note**: Vous pouvez aussi appuyer sur **PIG + MACRO** pour visualiser la fenêtre des macros.
- Vous pouvez aussi appuyez sur **RECORD + MACRO + [numéro de macro] + ENTER**
- La console émet un beep pour signaler le début de l'enregistrement. **Tous les appuis sur des touches sont enregistrés**
- Pour stopper l'enregistrement, appuyez sur **PIG + RECORD**
- Pour afficher la liste du contenu de la macro, appuyez sur **PIG + MACRO**
- Appuyez sur **LEARN MACRO TIMING** dans le **PANNEAU DE CONTROLE** pour mémoriser les délais entre les touches pendant l'enregistrement de la macro.

• TEMPORISATIONS INDIVIDUELLES DES PARAMETRES

- Pour assigner des temporisations individuelles aux différents paramètres d'une mémoire.
- **LOAD + [numéro de mémoire] + ENTER** (charge la mémoire dans le programmeur)
- Sélectionnez les projecteurs
- Appuyez sur **TIME**
- La console affiche une table de temporisations contenant tous les paramètres affectés dans le programmeur. Entrez les temporisations nécessaires. Appuyez sur **ENTER + UPDATE** pour valider les modifications

• CHARGER UN SHOW

- Insérez une disquette
- Appuyez sur **SETUP**
- Appuyez sur **CHANGE SHOW** dans la barre d'outils
- Appuyez sur **LOAD SHOW**

• SAUVEGARDER UN SHOW

- Insérez une disquette
- Appuyez sur **SETUP**
- Appuyez sur **SAVE SHOW** dans la barre d'outils
- Appuyez sur Yes pour confirmer l'écrasement des anciens fichiers

• ECRANS TACTILES

• ETALONNAGE DES ECRANS TACTILES

- Ouvrez le panneau de contrôle, appuyez sur **RECALIB TOUCH**
- Touchez le coin supérieur gauche et le coin inférieur droit de chaque écran. Appuyez sur **ENTER**

• CONTRASTE DES ECRANS TACTILES

- Maintenez **SETUP** enfoncée et tournez les roues pour ajuster la lisibilité

• COMBINER DES PALETTES

- Il est très facile de modifier une palette en insérant des changements
- Ex: Vous avez modifié un projecteur dans la palette **CENTRE**. Appuyez sur **RECORD + MERGE + [palette CENTRE]**. Le nouveau projecteur est combiné à l'ancienne palette.

• MARK CUES

- La fonction **INSERT MARK** insère une mémoire au noir juste avant la mémoire en exécution. Cela permet de programmer rapidement une mémoire de préparation d'effet.

- **COLONNE WAIT**

- Appuyez sur **SET** pour afficher les options Follow On et Halt. Halt force la cuelist à attendre un Go pour repartir. Follow On passe à la mémoire suivante dès la fin du transfert (Wait = Fade + delay)

- **MASQUAGE**

- Il est possible de filtrer les paramètres à enregistrer lors de l'utilisation de RECORD. Appuyez sur **RECORD**, utilisez les fonctions **USE I USE C USE B USE F USE T** pour enlever des groupes de paramètre de l'enregistrement.
- Utilisez ces options pour créer des palettes regroupant plusieurs types de paramètres (ex : position + net + zoom + couleur + gobo + indexation de gobo pour les logos d'entreprise).

- **MES RECOMMANDATIONS ET QUELQUES RACCOURCIS**

- Je déconseille vivement d'enregistrer un show complet sur une seule cuelist. Utilisez plutôt une cuelist par chanson. Il est ainsi plus facile de rattraper un changement de programme sans avoir à décomposer la cuelist.
- **NOTE:** Enregistrez dans la première mémoire tous les paramètres de tous les projecteurs pour éviter de regrettables effets de superposition dus au système de tracking.
- **ENREGISTREZ SOUVENT**, mais jamais pendant le show.
- Je préfère utiliser le mode tracking qui est plus économe en mémoire RAM. Vérifiez tout de même que la première mémoire de la cuelist prend tous les paramètres de toutes les machines en contrôle pour éviter tout effet de superposition.
- Si une mémoire chargée dans le programmeur ne contient pas tous les paramètres de sortie, c'est un effet de tracking. L'état de la sortie au moment de l'exécution de la mémoire tient compte de l'ensemble des mémoires précédentes. Effectuez une capture de la sortie par sécurité pour récupérer tous les paramètres.
- J'utilise plusieurs vues différentes pour programmer et rejouer un show.
- J'utilise généralement peu de macros, si ce n'est pour des changements de page, ou par activer/désactiver des cuelists.
- Je préfère personnellement mettre une chanson par page et libérer les 7 faders pour des effets manuels, les services etc ...
- J'utilise *SYSTEMATIQUEMENT* mes palettes de couleurs, faisceau et position pour construire mes mémoires.

- **NOTES**