

DOMINO 24

DOMINO 48

Manuel d'utilisation
Révision 1.1



ADB
Lighting Technologies

ADB
Lighting Technologies

CONTENU

CONTENU	1
AVANT PROPOS	6
1. INTRODUCTION	7
1.1 RECEPTION ET DEBALLAGE	7
1.2 PREPARATION DU POSITIONNEMENT DU PUPITRE.....	7
1.3 DOMINO 24 & 48	7
1.4 ALIMENTATION ELECTRIQUE	8
1.5 RACCORDEMENT ELECTRIQUE	8
1.6 GAMME DE PUPITRES.....	8
1.6.1 CARACTERISTIQUES PRINCIPALES	8
1.6.2 OPTIONS.....	9
1.6.3 CARACTERISTIQUES	9
1.7 COMMENT PRENDRE SOIN DE SON PUPITRE DOMINO.....	10
1.8 TERMINOLOGIE.....	10
1.8.1 DOUBLES FONCTIONS	10
1.9 LOGICIEL.....	11
2. CONNECTIQUE	12
2.1 ALIMENTATION SECTEUR	12
2.2 SORTIES NUMERIQUES (DMX 512)	12
2.3 MONITEUR VIDEO.....	12
2.4 MISE EN ROUTE	12
2.5 EXTINCTION	12
2.6 EXTINCTION FORCEE DU DOMINO	13
2.7 FUSIBLE	13
2.8 ENTRÉE AUDIO	13
2.9 PRISE POUR LAMPE DE PUPITRE	13
2.10 USB.....	13
3. DESCRIPTIF DE LA FACE AVANT	14
3.1 BANQUES/PREPARATIONS	14
3.2 MODE.....	14
3.2.1 SELECTION DES MODES.....	14
3.3 TRANSFERT (SEQUENTIEL)	15
3.4 CUE LIST	15
3.5 MASTERS.....	15
3.6 ENREGISTREMENT et EDITION.....	15
3.6.1 BOUTONS D'ENREGISTREMENT	15
3.6.2 TOUCHES D'EDITION	15
3.6.3 ROUE D'EDITION	16
3.7 AFFICHAGE A LEDS.....	16
4. CONCEPT DU DOMINO	17
4.1 PRESENTATION	17
4.2 DOMINO EN MODE MANUEL.....	17
4.3 DOMINO THEATRE.....	17
4.4 DOMINO "LIVE"	17
5. MODE MANUEL	19
5.1 PRESENTATION	19
5.2 MODE SELECTION	19
5.3 UTILISATION DU MODE A/B	19
5.4 TEMPS DE TRANSFERT MANUEL	19
5.4.1 POTENTIOMÈTRE ROTATIF DE VITESSE	19
5.4.2 PREPARATION A ET PREPARATION B.....	20

5.4.3	ACCELERER ET RALENTIR	20
6.	MEMOIRES DE THEATRE	21
6.1	PRESENTATION	21
6.2	ENREGISTRER UNE MEMOIRE DE THEATRE	21
6.2.1	NUMEROTATION DES MEMOIRES (ET MEMOIRES POINT).....	21
6.3	TEMPS DE TRANSFERT ET TEMPS DE LIEN	21
6.3.1	TEMPS DE LIEN (enchaînement automatique)	21
6.4	NOMMER UNE MEMOIRE DE THEATRE	22
6.5	EDITER UNE MEMOIRE DE THEATRE	22
6.5.1	NIVEAUX DE CIRCUIT	22
6.5.2	TEMPS DE TRANSFERT	22
6.6	EFFACER UNE MEMOIRE.....	23
6.7	EFFACER (SUPPRIMER) LA SEQUENCE.....	23
6.8	COPIE	23
6.8.1	MEMOIRE VERS SUBMASTER	23
	Fonction non implémentée à la rédaction de ce manuel.....	23
6.8.2	SUBMASTER VERS MEMOIRE	23
	Fonction non implémentée à la rédaction de ce manuel.....	23
7.	SEQUENTIEL THEATRE.....	24
7.1	PRESENTATION	24
7.1.1	MODE SELECTION.....	24
7.2	AFFECTER LA SEQUENCE AU REGISTRE DE TRANSFERT	24
7.2.1	CHANGER LA MEMOIRE AFFECTEE AU MASTER PREPARATION DU REGISTRE DE TRANSFERT	24
7.3	AFFICHAGE VIDEO DU REGISTRE DE TRANSFERT	24
7.4	MODE DE TRAVAIL DU REGISTRE DE TRANSFERT	24
7.4.1	NON-SEQUENTIEL.....	24
7.4.2	SEQUENTIEL	24
7.5	UTILISER LE REGISTRE DE TRANSFERT MANUELLEMENT.....	25
7.5.1	REPRENDRE UN TRANSFERT MANUEL EN MODE "AUTOMATIQUE"	25
7.6	UTILISER LE REGISTRE DE TRANSFERT AVEC DES TEMPS ENREGISTRES.....	25
7.6.1	REPRENDRE UN TRANSFERT "AUTOMATIQUE" EN MODE MANUEL	26
7.6.2	MODIFIER LA VITESSE D'UN TRANSFERT	26
7.7	SCENE OU PREPARATION.....	26
7.7.1	NIVEAUX DE CIRCUITS	27
7.7.2	FADE TIMES	27
7.8	COPIE DEPUIS/VERS LES REGISTRES SCENE/PREPARATION.....	27
	Fonction non implémentée à l'écriture de ce manuel.....	27
7.9	VIDER LE REGISTRE DE TRANSFERT.....	27
8.	SUBMASTERS.....	28
8.1	PRESENTATION	28
8.2	BANQUE B : SUBMASTERS.....	28
8.2.1	RESTITUTION DES SUBMASTERS	28
8.2.2	MODE GEL.....	28
8.2.3	ENREGISTRER DES SUBMASTERS	29
8.2.4	UTILISATION DE LA TOUCHE SELECT	29
8.2.5	UTILISATION DE LA TOUCHE EDIT.....	29
9.	SCENES (MEMOIRES DE SUBMASTER)	30
9.1	PRESENTATION	30
9.2	ENREGISTRER DES MEMOIRES	30
9.2.1	SELECTION DES PAGES (BANQUES B)	30
9.2.2	NOMMER UNE MEMOIRE.....	30
9.3	RESTITUTION DES MEMOIRES avec les submasters	31
9.3.1	MODIFIER UNE MEMOIRE DANS UN SUBMASTER.....	31
9.3.2	TEMPS DE RESTITUTION	31
9.3.3	EDITION D'UN SUBMASTER	32
9.3.4	EDITION DES NIVEAUX DE CIRCUITS.....	32

9.3.5	EDITION DES TEMPS DE MONTEE ET DE DESCENTE	32
9.3.6	EDITION DU NOM.....	33
9.4	COPIE D'UNE MEMOIRE.....	33
9.5	EFFACER (SUPPRIMER) UNE MEMOIRE DE SUBMASTER.....	33
10.	TEMPS.....	34
10.1	INTRODUCTION.....	34
10.1.1	TEMPS DE MONTEE.....	34
10.1.2	TEMPS DE DESCENTE	34
10.2	TEMPS POUR LES MEMOIRES DE SUBMASTERS.....	34
10.2.1	POTENTIOMETRE ROTATIF DE VITESSE.....	34
10.2.2	TEMPS DE SUBMASTER – FONCTION SELECT.....	35
10.3	TEMPS DES MEMOIRES DE THEATRE.....	35
10.4	TEMPS POUR LES CHENILLARDS	35
10.5	TEMPS DE RESTITUTION POUR LE GRAB MASTER	35
10.6	TEMPS DE CUE LIST.....	35
11.	CHENILLARDS	36
11.1	INTRODUCTION.....	36
11.2	TERMINOLOGIE.....	36
11.2.1	ALLER ET RETOUR (BOUNCE)	36
11.2.2	ALLER SIMPLE (SINGLE SHOT).....	36
11.2.3	CHENILLARD : TRANSFERT	36
11.3	ENREGISTRER UN CHENILLARD	36
11.3.1	SUPPRIMER UN PAS.....	37
11.3.2	VITESSE DU CHENILLARD	37
11.3.3	CHENILLARD mode TRANSFERT.....	37
11.3.4	TERMINER L'ENREGISTREMENT D'UN CHENILLARD.....	37
11.4	NOMMER UN CHENILLARD.....	37
11.5	RESTITUTION DES CHENILLARDS	37
11.5.1	SUBMASTERS.....	38
11.6	INTENSITE DU CHENILLARD	38
11.7	CONTROLE DU CHENILLARD (FONCTION SELECT).....	38
11.7.1	SAUTER D'UN PAS À UN AUTRE DANS LE CHENILLARD.....	39
11.7.2	RESTITUTION D'UN CHENILLARD EN "ALLER SIMPLE" (SINGLE SHOT).....	39
11.7.3	CONTROLE GENERAL DE VITESSE	39
11.8	EDITER UN CHENILLARD	40
11.8.1	AJOUTER UN PAS	40
11.8.2	SUPPRIMER UN PAS.....	41
11.8.3	MODIFIER UN PAS.....	41
11.8.4	MODIFIER LE NOM D'UN CHENILLARD	41
11.9	COPIER UN CHENILLARD	41
11.10	SUPPRIMER UN CHENILLARD	42
12.	GRAB MASTER	43
12.1	INTRODUCTION.....	43
12.2	CAPTURE DANS LE GRAB MASTER	43
12.3	OPERATIONS DE "CAPTURE" CLASSIQUES.....	43
12.4	COPIER UNE MEMOIRE DE SUBMASTER DANS LE GRAB MASTER	43
12.5	COPIER UN CHENILLARD DANS LE GRAB MASTER	43
12.6	ENREGISTRER UN CHENILLARD DANS LE GRAB MASTER	44
12.7	FONCTION COPIE ET GRAB MASTER	44
12.7.1	COPIER UNE CUE LIST DANS LE GRAB MASTER.....	44
12.7.2	COPIER LE CONTENU DU GRAB MASTER.....	44
13.	CUE LIST.....	45
13.1	INTRODUCTION.....	45
13.2	ENREGISTRER UNE CUE LIST	45
13.2.1	SUPPRIMER UN PAS.....	46
13.2.2	TEMPS DE MONTEE, DE DESCENTE ET DE LIEN	46
13.3	NOMMER UNE CUE LIST	46

13.3.1	NOMMER CHAQUE PAS DE LA CUE LIST	46
13.4	RESTITUTION D'UNE CUE LIST	46
13.4.1	RESTITUTION DE LA SEQUENCE DE THEATRE	47
13.4.2	CUE LIST : NIVEAU DE SORTIE	47
13.4.3	CUE LIST : AFFICHAGE SUR LE MONITEUR	47
13.4.4	DEMARRER UN TRANSFERT	47
13.4.5	TRANSFERT VERS LE PAS PRECEDENT	47
13.4.6	ARRETER UN TRANSFERT (PAUSE).....	47
13.4.7	REDEMARRER UN TRANSFERT QUI VIENT D'ETRE ARRETE	48
13.4.8	INVERSER UN TRANSFERT EN COURS	48
13.4.9	SAUTER DE PAS EN PAS DANS LA CUE LIST	48
13.4.10	SELECTION D'UN PAS AVEC LA ROUE D'EDITION	48
13.5	TEMPS DE LA CUE LIST	48
13.5.1	TEMPS DE TRANSFERT	48
13.5.2	TEMPS DE LIEN	48
13.6	EDITER UNE CUE LIST	49
13.6.1	AJOUTER UN PAS	49
13.6.2	SUPPRIMER UN PAS.....	49
13.6.3	MODIFIER LES TEMPS D'UN PAS.....	49
13.6.4	MODIFIER LES NIVEAUX DE CIRCUIT D'UN PAS.....	50
13.6.5	NOMMER CHAQUE PAS DE LA CUE LIST	50
13.6.6	SORTIR DU MODE D'EDITION.....	51
13.6.7	MODIFIER LE NOM D'UNE CUE LIST	51
13.7	COPIER UNE CUE LIST.....	51
13.8	EFFACER (SUPPRIMER) UNE CUE LIST.....	51
13.9	VIDER LE MASTER DE CUE LIST	51
14.	FLASH.....	52
14.1	INTRODUCTION.....	52
14.2	MODE ADD/SOLO	52
14.3	NIVEAU DE FLASH	52
15.	PATCH ELECTRONIQUE.....	53
15.1	INTRODUCTION.....	53
15.2	DEPATCHER TOUS LES GRADATEURS	53
15.3	PATCH	53
15.4	PATCHER UNE SERIE DE GRADATEURS SUR UNE SERIE DE CIRCUITS	54
15.5	NIVEAUX PROPORTIONNELS des GRADATEURS.....	54
15.6	DEPATCHER UN GRADATEUR	54
15.7	PATCH DROIT	54
16.	STL (SOUND TO LIGHT) et SyncoBEAT	55
16.1	INTRODUCTION.....	55
16.2	RELIER UN PROCESSEUR STL A UN CHENILLARD	55
16.2.1	CONNECTION AU SUBMASTER.....	55
16.2.2	CONNECTION AU CHENILLARD.....	55
16.3	VISUALISER LES SUBMASTERS CONNECTES AUX PROCESSEURS STL.....	56
16.4	MODE STL (SOUND TO LIGHT).....	56
16.5	MODE Syncobeat	57
17.	MIDI	59
17.1	INTRODUCTION.....	59
17.2	MIDI NOTES	59
17.3	ORGANISATION DES TOUCHES DE CONTROLE	60
18.	UTILITAIRES.....	61
18.1	SAUVEGARDE DES CONDUITES	61
18.1.1	SAUVEGARDER UNE CONDUITE	61
18.1.2	CHARGER UNE CONDUITE	61
18.2	RESET	61
18.2.1	RESET SYSTEME	61

18.2.2	RESET TOTAL	62
18.2.3	RESET AU DEMARRAGE	62
18.3	VERROUILLAGE	62
18.3.1	DEVERROUILLAGE.....	62
18.3.2	CODE DE VERROUILLAGE PERDU	63
18.4	MIDI.....	63
18.5	PREFERENCES DU SETUP.....	63
18.5.1	TEMPS ET VITESSE PAR DEFAULT	63
18.6	LANGAGES	63
18.7	NOM DE CONDUITE PAR DEFAULT	63
18.8	INVERSION DU MASTER B.....	64
18.9	MISE À JOUR DU LOGICIEL	64
18.9.1	INTRODUCTION.....	64
18.9.2	MISE À JOUR AVEC UNE CLE USB.....	64
18.9.3	CODELINK	64
18.10	VIDEO.....	65
18.10.1	MONITEUR VIDEO	65
18.10.2	FENETRE PRINCIPALE	65
18.10.3	PARTIE GAUCHE DE L'ECRAN.....	65
18.10.4	PAGES VIDEO 1 à 3.....	65
18.10.5	FENETRES VIDEO ATTACHEES (FLOTTANTES)	66
18.11	DIAGNOSTICS	66
18.11.1	MODES DE DIAGNOSTIC.....	66
18.11.2	TEST DES TOUCHES ET DE LEDS	66
18.11.3	TEST DES POTENTIOMETRES	66
18.11.4	TEST DE LA ROUE D'EDITION	67
18.11.5	TEST DE LA BATTERIE	67
18.11.6	ERREURS SYSTEME.....	67
18.11.7	TEST DE LA MEMOIRE.....	67

AVANT PROPOS

Voici la version 1.1 du manuel d'utilisation des pupitres DOMINO 24 et 48.

Les mises à jour des manuels d'utilisation ADB sont toujours disponibles sur le site internet d'ADB.

www.adblighting.com > ADB Products > Product family > Product

Pour les pupitres DOMINO 24 et 48

www.adblighting.com > ADB Products > Control Desks > Memory Control Desks

Les fonctions décrites dans ce manuel font référence à la dernière version du logiciel d'exploitation. Cette version est disponible sur le site internet d'ADB <http://www.adblighting.com>.

Pour les pupitres DOMINO 24 et 48

www.adblighting.com > Downloads > MIKADO and DOMINO

Des mises à jour de ce mode d'emploi seront proposées.

Profitez bien de votre pupitre DOMINO.

Zaventem, 18 octobre 2010.

1. INTRODUCTION

1.1 RECEPTION ET DEBALLAGE

Dès que vous recevez votre matériel, ouvrez le carton et vérifiez le contenu.

En cas de dégâts matériels, contactez votre transporteur et faites les réclamations nécessaires en ce qui concerne les dommages observés.

Le matériel a été vérifié avant d'être emballé et a quitté l'usine dans des conditions parfaites. Vérifiez que le matériel qui vous est fourni correspond au bon de livraison ainsi qu'à votre commande. Vous trouverez les références de votre pupitre sur une étiquette d'identification sur le panneau arrière.

Si le matériel livré ne correspond pas à la commande, contactez votre fournisseur immédiatement, ce dernier fera le nécessaire pour éclaircir la situation afin de vous donner entière satisfaction.

Conditions de stockage recommandées:

Température: entre -10 et +50° C - variation maximum: 20° C/heure

Taux d'humidité: 20 à 80 % sans condensation.

1.2 PREPARATION DU POSITIONNEMENT DU PUPITRE

Votre plan de travail doit être lisse, plat et robuste.

Vérifiez qu'il y a assez de place autour du pupitre de façon à pouvoir :

- Ouvrir le pupitre.
- Accéder aux connecteurs situés à l'arrière.
- Permettre à l'air de circuler au niveau des trappes de ventilation pour éviter toute surchauffe.

1.3 DOMINO 24 & 48

Le pupitre DOMINO est une console d'éclairage professionnelle. C'est un équipement Classe 1 conçu et réalisé suivant la norme EN60950. **CE MATERIEL DOIT ÊTRE MIS À LA TERRE.**

La pièce prévue pour l'installation du pupitre doit être propre, sans poussière. La température de cette pièce devra se situer entre 5° et 35° C et son taux d'humidité entre 20% et 80%, sans condensation.

Il est déconseillé de consommer de la nourriture ou des boissons au-dessus du pupitre, au risque que cela tombe à l'intérieur et mette en péril certaines fonctions.

Le pupitre et son moniteur vidéo devront être installés sur une table ou une console. Comme tout matériel équipé de microprocesseurs et utilisant une technologie similaire, le pupitre est sensible à l'électricité statique et il est possible d'observer des dysfonctionnements dus à l'électricité statique dans certaines circonstances. Dans ce cas, il sera nécessaire de mettre des tapis antistatiques au sol et éventuellement d'humidifier l'atmosphère. Si vous utilisez un tapis, ce dernier doit être antistatique.

Pour éviter de perdre du temps et d'endommager le matériel, l'installateur est invité à suivre scrupuleusement les instructions d'installation et d'utilisation.

Avant de mettre en route le pupitre et ses accessoires, vérifiez que les voltages rentrent bien dans les limites définies au chapitre CONNECTIQUE.

Note : les raccordements devront se faire hors tension, sinon le fonctionnement du pupitre pourrait être altéré ou dans certaines circonstances, le matériel lui même endommagé.

1.4 ALIMENTATION ELECTRIQUE

Comme tout appareil utilisé en informatique, votre pupitre est sensible aux caractéristiques du réseau électrique, en particulier aux variations et aux surtensions.

Par conséquent, nous vous conseillons d'utiliser un onduleur pour ce matériel.

Merci de nous contacter si vous avez des questions à ce sujet.

La ligne électrique doit être protégée par un fusible ou un disjoncteur et doit être reliée à la terre pour la protection des personnes.

Avis important pour les câbles électriques.

Les câbles d'alimentation et les fiches sont des éléments importants de votre matériel et contribuent à sa protection. Débranchez toujours un câble en le tenant par sa fiche, ne jamais tirer sur le câble. Les câbles d'alimentation et les fiches ne doivent être ni endommagés, ni pincés. Prenez soin de ne pas regrouper les câbles d'alimentation et les câbles DMX512 ou Audio.

Vérifiez-les à chaque installation et périodiquement pour une installation fixe.

1.5 RACCORDEMENT ELECTRIQUE

POUR EVITER TOUT RISQUE D'ELECTROCUTION, N'OUVREZ PAS LE PUPITRE.
AUCUNE PIECE DETACHEE NE PEUT ETRE CHANGEE DIRECTEMENT PAR L'UTILISATEUR. POUR CELA, ADRESSEZ VOUS A UN TECHNICIEN QUALIFIE.
DES TENSIONS MORTELLES SONT PRESENTES A L'INTERIEUR
DEBRANCHEZ TOUJOURS LE CABLE D'ALIMENTATION AVANT D'OUVRIR LE PUPITRE POUR INSPECTION.

Le DOMINO est un pupitre d'éclairage professionnel d'une grande facilité d'emploi.

Afin de garantir une sécurité optimale, ce matériel devra être installé et entretenu uniquement par du personnel qualifié.

1.6 GAMME DE PUPITRES

- **DOMINO 24** - 24 circuits - 512 adresses DMX
- **DOMINO 24 U**- 24 circuits - 512 adresses DMX + option USB
- **DOMINO 48** - 48 circuits - 512 adresses DMX
- **DOMINO 48 U**- 48 circuits - 512 adresses DMX + option USB

Option USB :

- 1 sortie SVGA permettant l'affichage des mémoires, du patch, de texte et de menus d'aide dans plusieurs langues.
- 2 ports USB; un pour l'enregistrement des conduites et l'autre pour connecter un Trackball (dédié au contrôle des asservis).
- MIDI IN/OUT.

1.6.1 CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

- 24 potentiomètres en mode deux préparations ou 48 potentiomètres en mode étendu sur le DOMINO 48, 12/24 potentiomètres sur le DOMINO 24.
- 24 potentiomètres configurables comme circuits, registre ou restitution sur le DOMINO 48, 12 potentiomètres sur le DOMINO 24.
- 3 généraux de préparations: général A, général B et général capture (Grab).

- Transfert linéaire théâtral avec 2 potentiomètres généraux, scène et préparation, et des boutons dédiés.
- Jusqu'à 216 mémoires sur le DOMINO 48; 108 sur le DOMINO 24.
- Temporisations individuelles; temps de montée et temps de descente.
- La restitution sur le DOMINO 48 peut être une mémoire ou un chenillard et jusqu'à 25 mémoires / chenillards peuvent fonctionner simultanément; 13 sur le DOMINO 24.
- Patch proportionnel de 512 adresses.
- Mode deux préparations, mode étendu et mode mémoires.
- Chaque potentiomètre possède son propre bouton flash.
- Affichage principal sur écran LED et messages défilants.
- Enregistrement de 250 pas de chenillard en circuits, mémoires ou circuits à 100 %.
- Affichage sur écran SVGA des mémoires, patch, textes et menu d'aide dans des langues multiples. (optionnel pour DOMINO 24 et DOMINO 48)
- Connecteur USB pour l'enregistrement des spectacles. (optionnel pour DOMINO 24 et DOMINO 48)
- 1 sortie DMX512/1990 sur connecteur XLR-5F.
- Connecteur Midi IN/OUT. (optionnel pour DOMINO 24 et DOMINO 48)
- Alimentation 90-260 V, 47-63 Hz (sélection automatique).
- Norme CE.

1.6.2 OPTIONS

Il existe plusieurs options et accessoires utiles chez ADB pour le DOMINO.

- Option USB (USB/DOM) – standard pour DOMINO 24 U et DOMINO 48 U
 - affichage sur écran SVGA des mémoires, patch, textes et menu d'aide dans des langues multiples
 - connecteur USB pour l'enregistrement des spectacles
 - connecteur MIDI IN/OUT
- Mémoire flash externe (clé USB) (FLASHMEM)
- Lampe de travail XLR3 "col de cygne" (WORKLITE/XL3)
- Housse DOMINO 24 (DC/DOM24)
- Housse DOMINO 48 (DC/DOM48)
- Flight Case DOMINO 24 (FLY/DOM24)
- Flight Case DOMINO 48 (FLY/DOM48)

1.6.3 CARACTERISTIQUES

Tension d'alimentation: 90-260 V, fréquence: 47-63 Hz avec sélection automatique.

Dimensions:

- DOMINO 24
 - (Largeur x Profondeur x Hauteur): 464 x 367 x 115 mm
 - Poids net: 7,5 kg
- DOMINO 48
 - (Largeur x Profondeur x Hauteur): 684 x 367 x 115 mm
 - Poids net: 10,5 kg

1.7 COMMENT PRENDRE SOIN DE SON PUPITRE DOMINO

Le DOMINO est fabriqué avec des composants de qualité et vous rendra service plusieurs années si vous prenez quelques précautions de base.

- Veillez à ce qu'aucun liquide ou corps étranger ne soit introduit dans le pupitre.
- L'intérieur devra être nettoyé et séché le plus vite possible. Ce travail de nettoyage et de maintenance, pour lequel il est nécessaire d'ouvrir le pupitre, ne pourra être effectué que par du personnel qualifié.
- Utilisez les touches et les potentiomètres avec délicatesse. Votre distributeur ADB pourra si nécessaire vous fournir des pièces de rechange, ou réparer votre pupitre, cependant "mieux vaut prévenir que guérir".
- Lorsque vous raccordez des appareils à votre pupitre, avant d'allumer ce dernier, vérifiez que tous les branchements sont corrects. En cas de doute, demandez l'aide d'un technicien qualifié.
- Si vous utilisez votre pupitre en tournée, il est conseillé de le transporter en flight-case pour le protéger, en veillant à ce que tous les potentiomètres soient baissés à zéro.
- Quand vous n'utilisez pas votre pupitre, recouvrez-le de sa housse (optionnelle).
- Il y a de la place sous les potentiomètres pour repérer les submasters ou les circuits. Il est conseillé de coller des bandes de "scotch de marquage" plutôt que d'écrire directement sur le pupitre.
- Si la surface de votre DOMINO est sale, nettoyez-la avec un chiffon humide. N'utilisez pas de solvants puissants. Un chiffon en coton imbibé d'alcool peut être utilisé pour enlever les traces de colle du "scotch de marquage".

1.8 TERMINOLOGIE

Voici la terminologie utilisée dans ce mode d'emploi pour décrire les différentes opérations impliquant des touches. Le nom d'une touche entre crochets [], indique le moment où vous devez appuyer sur cette touche en particulier.

Par exemple: "Appuyez sur [**record memory**]", signifie que vous devez appuyer sur la touche RECORD MEMORY.

L'abréviation [**f/a**] correspond aux touches Flash/assign. Si la touche sur laquelle vous devez appuyer est une touche Flash/assign (elles sont nombreuses), elle sera identifiée comme suit : [**f/a**] (**Nom de la touche**).

Les informations qui doivent apparaître sur l'afficheur à LED sont indiquées « entre guillemets ».

1.8.1 DOUBLES FONCTIONS

Certaines touches f/a ont une double fonction qui sera activée en maintenant la touche [function] avant d'appuyer sur la touche [**f/a**] concernée. Ces doubles fonctions sont imprimées sous les touches [**f/a**].

Certaines touches f/a ont une double fonction *cachée* qui sera activée en maintenant la touche [**function**] avant d'appuyer sur la touche [**ok**].

Ces doubles fonctions ne sont pas imprimées sous les touches [**f/a**] mais sont décrites au paragraphe "Diagnostics" du chapitre "UTILITIES".

Les touches situées sous la roue d'édition ont une double fonction, elles permettent de répondre soit "YES", "NO" ou "OK" aux questions apparaissant sur l'affichage à certains moments. Elles servent donc à confirmer ou refuser une action en cours.

1.9 LOGICIEL

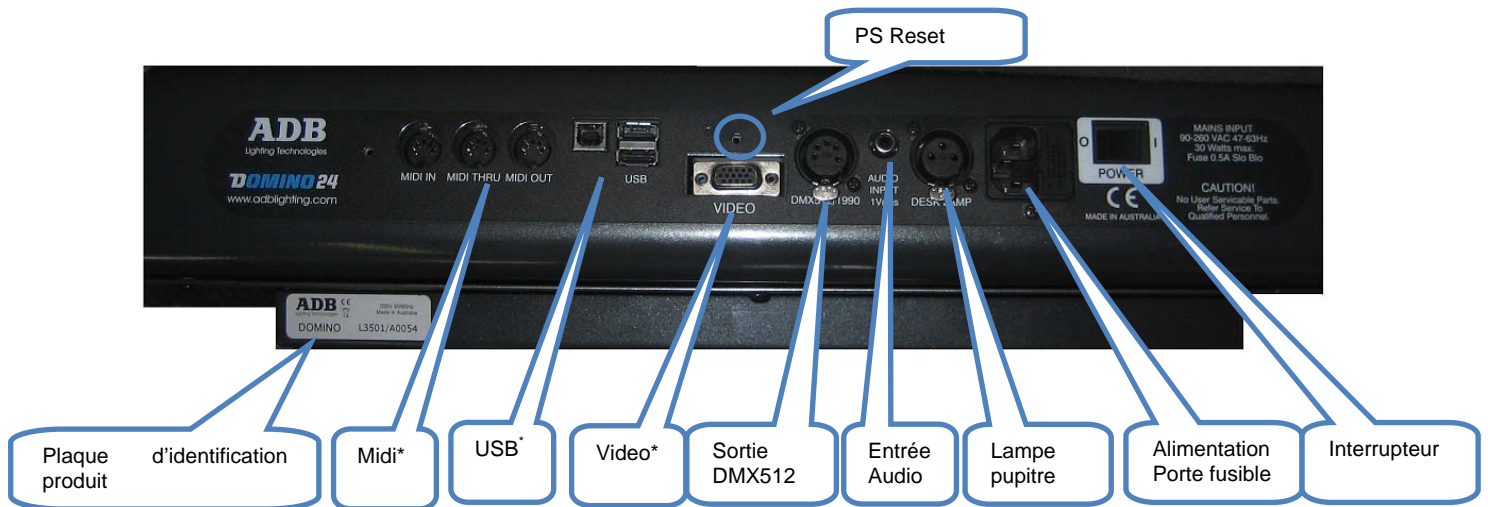
ADB Lighting Technologies suit une politique d'amélioration continue de ses produits. Le DOMINO étant un pupitre d'éclairage de type "informatisé", son logiciel est soumis à cette politique, ainsi de nouvelles fonctions pourront être ajoutées et des fonctions existantes améliorées.

Lorsque vous allumez votre pupitre l'afficheur à LED indique momentanément la version du logiciel. La dernière version peut être téléchargée depuis le site ADB :

<http://www.adblighting.com>

Bien que toutes les précautions aient été prises pour la réalisation de ce mode d'emploi, ADB Lighting Technologies décline toute responsabilité en cas d'erreurs ou d'oublis.

2. CONNECTIQUE



* **Note:** option USB, d'origine sur les DOMINO 24 U et DOMINO 48 U

2.1 ALIMENTATION SECTEUR

Une prise secteur est située à l'arrière de l'appareil et l'interrupteur général se situe à côté. Le DOMINO est pourvu d'une alimentation universelle qui peut fonctionner avec des tensions comprises entre 90 volts et 260 volts, avec une fréquence allant de 47 à 63 Hz.

2.2 SORTIES NUMERIQUES (DMX 512)

Les pupitres DOMINO 24 et 48 sont équipés d'une seule sortie DMX512 située à l'arrière de l'appareil. Connectez un câble data DMX512 entre la sortie DMX du DOMINO et l'entrée DMX de votre équipement (gradateurs, projecteurs asservis, etc.) puis affectez vos appareils avec l'adresse DMX512 correcte.

2.3 MONITEUR VIDEO

Si votre DOMINO est équipé de la sortie VGA optionnelle (option USB), vous pouvez raccorder un moniteur vidéo SVGA (ou mieux) au connecteur vidéo 15 broches situé à l'arrière du pupitre. Reportez vous au paragraphe "VIDEO", chapitre "ACCESSOIRES" pour plus d'informations.

2.4 MISE EN ROUTE

Maintenant que l'alimentation est branchée et le DMX connecté, le DOMINO est prêt à fonctionner. Allumez le DOMINO simplement avec l'interrupteur général situé à côté de la prise secteur.

Le DOMINO va commencer sa procédure de mise en route. Après un bref affichage du message d'accueil, le DOMINO se retrouvera dans exactement le même état qu'au moment où il a été éteint. Vous retrouverez les mémoires, les submasters, les cue lists, les chenillards, le patch, etc., comme vous les avez laissés.

2.5 EXTINCTION

Le DOMINO est équipé d'une alimentation de secours intégrée. Lorsque vous éteignez le pupitre, vous entendez un "clic" suivi d'un second quelques secondes après. Entre ces deux "clics", le pupitre fonctionne sur sa batterie et sauvegarde toutes les informations relatives au contenu dans la mémoire "morte".

Note: Dans le cas d'une coupure de courant, le DOMINO continue à fonctionner quelques secondes sur son alimentation de secours intégrée.

2.6 EXTINCTION FORCÉE DU DOMINO

Si par inadvertance votre pupitre ne s'éteint pas après le deuxième "clic", vous pouvez le forcer à s'éteindre en appuyant momentanément sur le bouton reset de l'alimentation. Retirez le câble d'alimentation, puis appuyez avec une pointe fine isolée, sur le bouton reset situé dans le trou sous le connecteur vidéo (mini subD 15 broches).

2.7 FUSIBLE

L'alimentation du pupitre est protégée par un fusible temporisé (T) de 0,5 A situé dans un tiroir porte-fusible intégré à la prise d'alimentation. Si le fusible fond, débranchez d'abord le câble d'alimentation, puis sortez le tiroir porte-fusible. Remplacez le fusible défectueux par un fusible temporisé de 0,5 A. Un fusible de rechange est fourni dans le tiroir porte-fusible. Pensez à le remplacer si vous l'utilisez.

2.8 ENTRÉE AUDIO

L'entrée audio sert pour les effets "sound to light". Reportez vous au chapitre "STL" pour plus de détails.

2.9 PRISE POUR LAMPE DE PUPITRE

Vous pouvez brancher une lampe de pupitre de type "col de cygne" sur cette prise. Le connecteur permet à la fois de fixer la lampe et de l'alimenter. L'alimentation de la lampe est protégée par un fusible Thermique de type « self-resetting ».

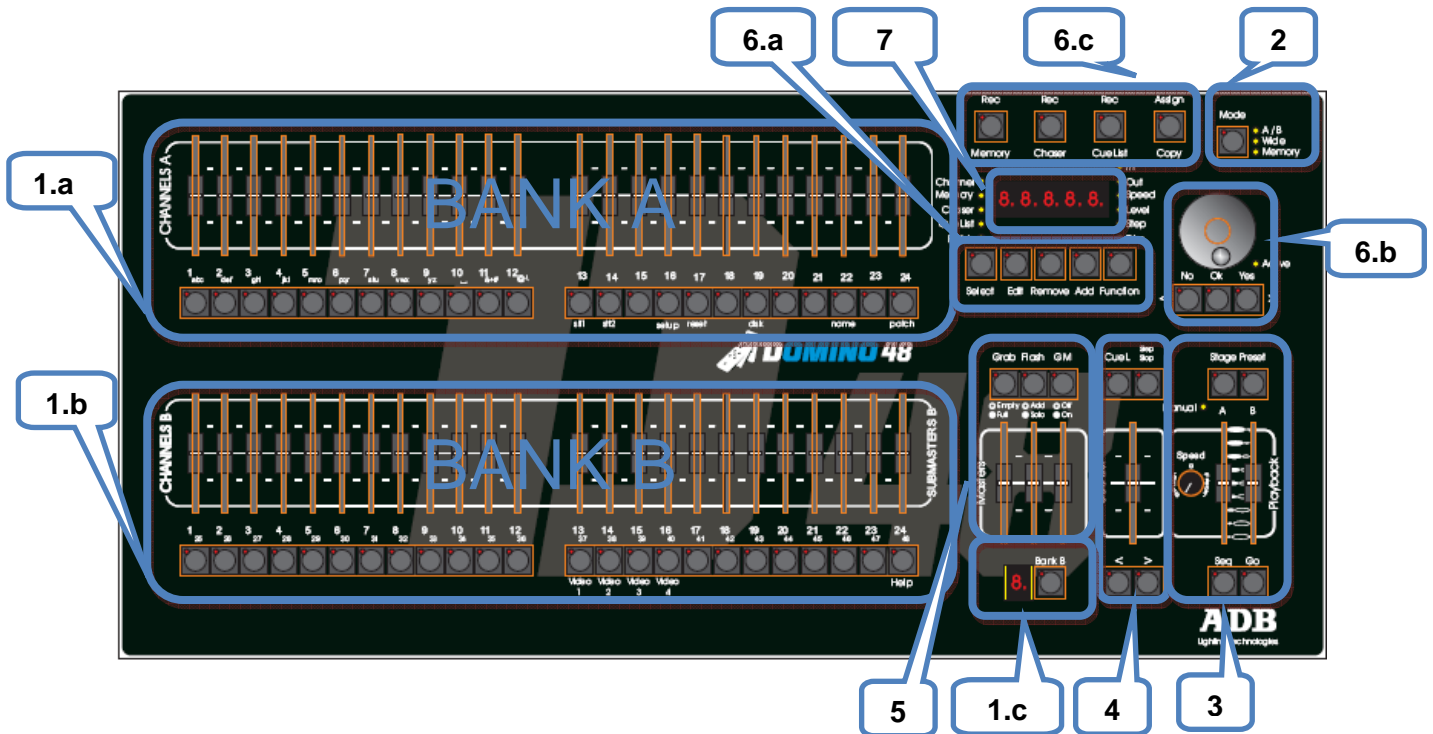
2.10 USB

Le port USB du haut est prévu pour connecter une clé USB (pour l'enregistrement des conduites) et l'autre pour connecter un Trackball (dédié au contrôle des asservis).

Note: d'origine seulement sur les DOMINO 48 U et DOMINO 96 U.

3. DESCRIPTIF DE LA FACE AVANT

Le schéma ci-dessous représente un DOMINO 48. Le DOMINO 24 est similaire, mais avec moins de potentiomètres.



3.1 BANQUES/PREPARATIONS

Schéma : (1.a, 1.b, 1.c)

Le DOMINO a 2 banques de potentiomètres

- La **banque A** contrôle toujours les niveaux des circuits/appareils 1 à 12 (24).
- La **banque B** a plusieurs fonctions, suivant ce qui a été sélectionné avec le bouton "MODE"

En **mode MEMORY** les potentiomètres de circuits deviennent des submasters organisés en 9 pages de 12 (24) submasters, ce qui fait un total de 108 (216) submasters. Ces pages sont accessibles en appuyant sur le bouton [Bank B].

3.2 MODE

Schéma : (2)

- **Mode A / B.** Les circuits de la banque B contrôlent les niveaux des circuits 1 à 12 (24). Ce sont les mêmes circuits que la banque A.
- **Mode WIDE (ETENDU).** Les circuits de la banque B contrôlent les niveaux des circuits 13(25) à 24 (48). Ce mode permet de contrôler deux fois plus de circuits.
- **Mode MEMORY.** Les potentiomètres de circuits deviennent des submasters et contrôlent le niveau des mémoires enregistrées ou des chenillards.

3.2.1 SELECTION DES MODES

Par défaut ou après une réinitialisation complète du pupitre, le DOMINO est en Mode WIDE. En pressant le bouton [Mode] le pupitre passe du Mode WIDE au Mode MEMORY et inversement.

En maintenant le bouton [**Mode**] appuyé le pupitre passe du Mode WIDE ou MEMORY au Mode A/B et inversement

3.3 TRANSFERT (SEQUENTIEL)

Schéma (3)

Le transfert séquentiel est une suite d'actions ordonnées, qui vont se succéder dans le registre de restitution, en général une liste de mémoires de théâtre. Le DOMINO fonctionne en transfert "dipless" (sans passage au noir).

Un transfert est en général exécuté automatiquement (GO) mais peut l'être aussi manuellement.

Le Registre séquentiel de transfert du DOMINO possède deux potentiomètres :

- **SCENE** : en direct sur scène (à la sortie du pupitre).
- **PREPARATION** : en aveugle (ne sort pas du pupitre).

3.4 CUE LIST

Schéma (4)

Une "CUE List" est un enregistrement d'une suite de pas organisés de façon à être restitués dans l'ordre. Chaque pas de la Cue list peut être un submaster, un chenillard, ou la capture (snapshot) de la sortie.

3.5 MASTERS

Schéma (5)

- **GRAB MASTER** : contrôle le niveau de sortie du master Grab.
- **FLASH MASTER** : contrôle le niveau de sortie des Flashes.
- **GRAND MASTER** : contrôle le niveau de sortie général du pupitre.

3.6 ENREGISTREMENT et EDITION

Schéma (6a, 6b, 6c)

3.6.1 BOUTONS D'ENREGISTREMENT

- **Record Memory** : pour enregistrer une mémoire de théâtre, une mémoire de submaster, une capture de la sortie (snapshot) ou un pas dans une Cue List.
- **Record Chaser** : pour enregistrer un chenillard
- **Record Cue List** : pour enregistrer une "Cue List"
- **Assign Copy**
 - Permet d'assigner une "Cue List" au registre séquentiel et au master de "Cue List".
 - Permet de copier une mémoire de théâtre, une mémoire de submaster, un chenillard ou une "Cue List" d'un submaster vers un autre.
 - Permet de copier une mémoire de théâtre, une mémoire de submaster, un chenillard ou une "Cue List" depuis ou vers le Grab master.
 - Permet de copier une capture de la sortie (snapshot) depuis le Grab master vers un Submaster.

3.6.2 TOUCHES D'EDITION

- **TOUCHE SELECT** : Cette fonction permet de faire des changements dans les mémoires de théâtre ou les submasters, en cours de spectacle ou juste pour essayer, sans que cela soit définitif.

- **TOUCHE EDIT** : Sélectionne le mode Edit. Vous pouvez dès lors choisir d'éditer une mémoire de théâtre, un submaster, un chenillard, une "Cue List", le contenu du Grab master ou le patch (si vous l'avez sélectionné auparavant par la touche FUNCTION).
- **TOUCHE REMOVE** :
 - Permet de supprimer le contenu du séquentiel, d'une Cue List ou Grab master.
 - Permet d'effacer des mémoires de théâtres, des submasters, des pas de Cue List et de chenillard et le patch.
 - Permet de supprimer des caractères dans du texte.
- **TOUCHE ADD** :
 - Permet d'insérer des pas dans une "Cue List" ou un chenillard lors de l'édition.
 - Crée un patch "droit".
 - Permet d'insérer un espace dans du texte.
- **TOUCHE FUNCTION** :
 En restitution, cette touche permet l'affichage momentané des temps de montée et de descente. Chaque nouvelle pression permettra de passer alternativement d'un temps à un autre.

3.6.3 ROUE D'EDITION

Elle est de type "Rotation infinie dans les deux sens". Elle sert à :

- Créer des mémoires de théâtre
- Rentrer les temps en enregistrement et en édition
- Modifier les niveaux des circuits en édition.

3.7 AFFICHAGE A LEDS

Schéma (7)

Les informations suivantes apparaitront dans l'afficheur: messages défilants, messages courts, noms et numéros. Les petites LEDS sur les côtés de l'afficheur permettent de savoir à quel objet correspond la valeur affichée.

4. CONCEPT DU DOMINO

4.1 PRESENTATION

Le DOMINO 24 (48) est très facile à utiliser et très intuitif. Il permettra à l'utilisateur de contrôler complètement un système d'éclairage.

Il n'est pas nécessaire de maîtriser l'ensemble du pupitre pour commencer à l'utiliser, en effet pour créer des états lumineux, il est tout à fait possible de se servir des potentiomètres en mode manuel. (DOMINO en mode Manuel)

Néanmoins le DOMINO 24 (48) peut être utilisé dans plusieurs domaines :

Théâtre	=> Registre séquentiel de Théâtre (DOMINO Théâtre)
Télévision	=> Submasters (DOMINO Live)
Concerts	=> Registres ; Chenillards et Cue List (DOMINO Live)

Le DOMINO 24 (48) peut faire tout ça, et même beaucoup plus...!!!

Si vous devez contrôler des projecteurs asservis, le DOMINO 48 (96) XT est le plus adapté.

Toutes les méthodes de travail décrites ci-dessous peuvent être utilisées indépendamment ou ensemble.

4.2 DOMINO EN MODE MANUEL

Cette façon de travailler correspond à des situations improvisées où le prochain état lumineux doit être créé "à la volée". Les potentiomètres de circuit permettent d'avoir le contrôle des niveaux des circuits "sous la main".

4.3 DOMINO THEATRE

Les **mémoires de théâtre** sont enregistrées dans la **liste des mémoires de théâtre** (séquence), avec leurs temps de montée et de descente respectifs – mais surtout elles seront restituées de façon séquentielle, dans l'ordre. L'utilisation du séquentiel théâtre rend votre pupitre polyvalent et adapté à l'éclairage scénique.

Le registre de transfert possède deux potentiomètres, **Stage** qui correspond à ce qui est envoyé sur scène et **Preset** qui correspond à ce qui est préparé pour être envoyé sur scène.

La **séquence de théâtre** est une liste ordonnée de mémoires qui vont se succéder dans le registre de transfert. Les **mémoires de théâtre** peuvent être copiées et éditées, ce qui permet d'ajouter des temps de Lien (attente) et de changer les temps de montée et de descente. Après avoir effectué les modifications, il suffit d'appuyer sur la touche GO ou de bouger les potentiomètres du registre de transfert (séquentiel) pour envoyer la mémoire sur scène.

4.4 DOMINO "LIVE"

Une **mémoire de Submaster** correspond à l'enregistrement de l'état lumineux en sortie du DOMINO, avec des réglages de temporisation spécifiques. Les **mémoires de Submaster** sont enregistrées directement dans les submasters. Vous pouvez enregistrer jusqu'à 108 (216) **mémoires de submasters** différentes.

La **temporisation des mémoires** de submaster peut se faire soit en utilisant le potentiomètre rotatif de vitesse, soit en enregistrant des temps de montée et de descente pour chaque mémoire.

Un **Chenillard** est une suite de pas organisés de façon à être restitués dans l'ordre, en passant d'un pas à l'autre, automatiquement. Arrivée au dernier pas, la restitution reprend au premier automatiquement et ainsi de suite.

Chaque pas d'un chenillard peut être, soit le contenu d'un submaster, soit un instantané (snapshot) de la sortie (capturé au moment où vous créez le pas). Chaque **Chenillard** a une capacité de 250 pas maximum.

Une "**CUE List**" est une suite de pas organisés de façon à être restitués dans l'ordre. Chaque pas d'une Cue list peut être un Submaster, un chenillard, ou un instantané (snapshot) de la sortie (capturé au moment où vous créez le pas).

Chaque "**CUE List**" a une capacité de 500 pas maximum.

5. MODE MANUEL

5.1 PRESENTATION

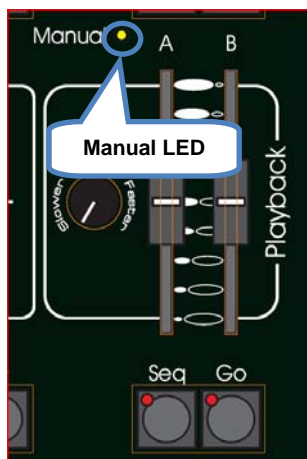
Cette façon de travailler correspond à des situations improvisées où le prochain état lumineux doit être créé "à la volée". Les potentiomètres de circuit permettent d'avoir le contrôle des niveaux des circuits "sous la main".

5.2 MODE SELECTION

Par défaut ou après une réinitialisation complète du pupitre, le DOMINO est en **Mode WIDE**. En pressant le bouton **[Mode]** le pupitre passe du **Mode WIDE** au **Mode MEMORY** et inversement.

En maintenant le bouton **[Mode]** appuyé le pupitre passe du **Mode WIDE** ou **MEMORY** au **Mode A/B** et inversement.

5.3 UTILISATION DU MODE A/B



En sélectionnant le **mode A/B**, vous agissez uniquement sur le fonctionnement de la préparation B. Les circuits de la préparation B deviennent identiques aux circuits de la préparation A. Les 12 (24) potentiomètres de chaque banque (A et B) contrôlent donc les mêmes circuits. Le niveau de sortie de chaque préparation est dépendant du master correspondant (A ou B). Quand le **mode A/B** est actif la LED "Manual" située au dessus du "Playback" est allumée.

Vous créez un état lumineux en montant les potentiomètres des circuits désirés sur l'une des deux préparations, puis en montant le niveau du général correspondant à cette préparation (**A** par exemple). En laissant l'autre général baissé, vous pouvez préparer un second état lumineux avec les potentiomètres des circuits de votre choix sur la deuxième préparation (**B**, dans notre cas) sans que cela apparaisse sur scène. Au moment approprié, le nouvel état lumineux peut être envoyé sur scène en montant le général de la préparation (**B**), tandis que l'état lumineux qui était sur scène va disparaître en baissant le général lui correspondant (**A**). L'état lumineux suivant pourra être alors préparé sur la préparation qui vient d'être baissée (**A**). Le potentiomètre rotatif situé à côtés des deux généraux de préparation permettra, si nécessaire, de donner un temps au transfert d'état lumineux.

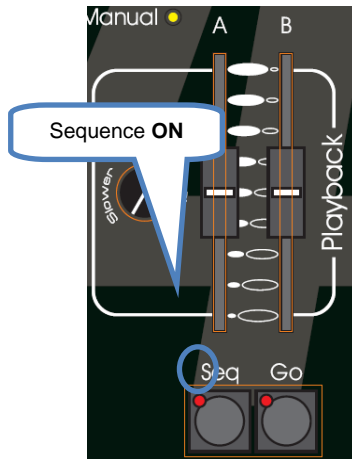
5.4 TEMPS DE TRANSFERT MANUEL

5.4.1 POTENTIOMÈTRE ROTATIF DE VITESSE

Le **potentiomètre rotatif de vitesse** permet de régler un temps de restitution pour le/les généraux de préparation utilisés. Ce temps peut aller de 0 seconde à 190 secondes.

- Le temps réglé avec le potentiomètre rotatif est indiqué sur l'afficheur à LED.
en restitution, si vous maintenez la touche **[function]** le temps en cours s'affichera momentanément.

5.4.2 PREPARATION A ET PREPARATION B



Si le mode Séquence est “on”, lorsque vous bougez le potentiomètre de préparation (A ou B), le niveau de sortie du Master correspondant va varier en fonction de la position du potentiomètre, à la vitesse réglée avec le potentiomètre rotatif de vitesse.

Si le mode Séquence est “off”, le temps programmé n’est pas pris en compte, et le temps dépend donc uniquement de la vitesse à laquelle vous bougez le potentiomètre. Pendant un transfert temporisé, la LED du bouton **Go** clignote.

Par exemple, si un temps de 3 secondes a été réglé, de façon à ce que le fondu se fasse en 3 secondes, vous devez monter le potentiomètre en moins de 3 secondes. Si vous mettez plus de 3 secondes à déplacer le potentiomètre, le fondu va se caler sur le mouvement du potentiomètre. Si le potentiomètre est à la moitié de sa

course, le fondu aura pris 1,5 seconde pour atteindre ce niveau et s’arrêtera. Ensuite, si le général est monté à fond, le fondu prendra les 1,5 secondes pour finir.

5.4.3 ACCELERER ET RALENTIR

Le potentiomètre rotatif de vitesse permet de contrôler la vitesse du fondu à n’importe quel moment pendant la restitution. En allant vers la droite vous augmentez la vitesse, en allant vers la gauche vous la réduisez.

6. MEMOIRES DE THEATRE

6.1 PRESENTATION

Une séquence est une **liste de mémoires** enregistrée. La séquence théâtre du DOMINO a une capacité de 500 mémoires. Le fondu entre les mémoires se fait par un transfert "dipless" (sans passage au noir). Le transfert se fait en général de façon automatique (touche GO) mais peut aussi être exécuté manuellement.

6.2 ENREGISTRER UNE MEMOIRE DE THEATRE

Après avoir créé un **état lumineux** avec les potentiomètres (circuits et/ou submasters), appuyez sur la touche **[record memory]**.

La touche RECORD MEMORY clignote et l'afficheur indique "Pick memory Number" en défilant jusqu'au prochain numéro de mémoire libre (Ex : M 017). La touche OK et la touche FUNCTION clignotent pour signaler qu'elles sont activées. Vous pouvez choisir un autre numéro de mémoire avec la roue. Le texte **M 024** signale une mémoire vide, le texte **M:024** indique que la mémoire est utilisée. En appuyant sur **[OK]** vous enregistrerez l'**état lumineux** dans la **mémoire sélectionnée** dont le numéro est affiché. Si la mémoire existait déjà, l'afficheur indique "WARNING memory exists - overwrite?", vous avez alors deux options :

- Effacer la mémoire existante et la remplacer par l'état lumineux sur scène, dans ce cas appuyez sur **[OK]**
- Choisir un numéro de mémoire libre avec la roue, puis appuyer sur **[OK]**

6.2.1 NUMEROTATION DES MEMOIRES (ET MEMOIRES POINT)

La numérotation va de 0,1 à 99,9. Pour créer un mémoire point, utilisez les touches [**<**] et [**>**] pour monter ou descendre de 0,1 en 0,1.

6.3 TEMPS DE TRANSFERT ET TEMPS DE LIEN

Une fois que la mémoire est enregistrée, il est possible de lui donner un temps de montée et un temps de descente.

Avant d'appuyer sur **[OK]** pour enregistrer la **mémoire**, appuyez sur **[function]** pour accéder au temps de montée et de descente (pour passer de l'un à l'autre appuyez de nouveau sur la touche **[function]**). Quand l'un des deux temps s'affiche, tournez la **Roue d'édition** pour entrer la valeur souhaitée. Le temps maximum dépasse 16 mn, et le temps minimum est 0 seconde. Si vous réglez un temps inférieur à zéro, l'afficheur indique "FADER", et dans ce cas c'est le réglage du potentiomètre rotatif de vitesse qui déterminera le temps de restitution.

Si vous n'entrez pas de temps, c'est le temps par défaut qui sera utilisé. Le temps par défaut est 5 secondes pour la montée et la descente. (vous pouvez changer le temps par défaut avec la fonction "Préférences du Setup". Reportez vous au chapitre "UTILITAIRES").

6.3.1 TEMPS DE LIEN (enchaînement automatique)

Le temps de lien permet l'enchaînement automatique entre deux mémoires. Si une **mémoire** possède un temps de lien, lorsque vous allez restituer cette mémoire (au moment où vous appuyez sur GO), le **décompte** du temps de lien va commencer, et à la fin du décompte la mémoire suivante sera restituée. Si toutes les mémoires possédaient un temps de lien, la **séquence** se comporterait alors comme un chenillard, mais à ces détails près:

- La durée de chaque pas peut être réglée individuellement par le temps de lien.
- Les temps de montée et de descente peuvent être donnés pour chaque pas.

Pour le paramétrage des temps de Lien, reportez vous au chapitre "EDITER UNE MEMOIRE DE THEATRE".

6.4 NOMMER UNE MEMOIRE DE THEATRE

Pour donner un nom à une **mémoire**, appuyez sur **[Edit]** puis **[OK]** sélectionnez la mémoire à nommer en utilisant la Roue, maintenez enfoncé **[function]**, et choisissez **[f/a]** (name), l'afficheur indique "Edit Step Name".

Pour choisir un caractère, vous pouvez utiliser, soit la **Roue d'édition**, soit les touches **[f/a]** de la banque A pour les lettres ou les touches **[f/a]** de la banque B pour les chiffres de 1 à 10 (0) comme indiqué sous les touches. Si plusieurs lettres sont imprimées sous une touche, appuyez plusieurs fois pour passer d'une lettre à la suivante, exactement comme avec le clavier d'un téléphone portable.

Utilisez **[<]** ou **[>]** pour déplacer le curseur et appuyez sur **[remove]** ou **[add]** pour retirer ou ajouter un caractère ou un espace. Une fois terminé, appuyez sur **[ok]**.

6.5 EDITER UNE MEMOIRE DE THEATRE

Il est possible d'éditer une **mémoire** sur scène ou en aveugle, à partir de la **séquence** ou directement depuis le registre SCENE ou PREPARATION. Vous pourrez modifier les niveaux des circuits, les temps de montée, de descente et de Lien.

Pour éditer en Scène (LIVE) ou en Préparation (AVEUGLE) reportez vous au chapitre SEQUENTIEL THEATRE.

Pour éditer une mémoire en aveugle, appuyez sur **[Edit]** puis **[ok]** et choisissez la mémoire à éditer avec la roue ou les touches **[<]** ou **[>]**.

La touche **[function]** clignote, indiquant qu'elle est active. En appuyant plusieurs fois sur **[function]**, vous passerez successivement d'une fonction à une autre (level, **in**, **out**, **Link**, et **memory number**), en boucle.

Pour plus de détails, voir ci-dessous.

Quand vous avez fini appuyez sur **[edit]**.

Tous les changements seront pris automatiquement en compte.

6.5.1 NIVEAUX DE CIRCUIT

Pour visualiser ou modifier les niveaux des circuits d'une **mémoire**, après avoir appuyé sur **[edit]** puis choisi la mémoire voulue, appuyez sur **[Function]** plusieurs fois jusqu'à ce que l'indication **level** s'affiche.

L'afficheur montre le niveau des circuits de la mémoire en question.

Pour modifier le niveau d'un circuit en particulier, appuyez d'abord sur la touche **[f/a]** du circuit puis tournez la Roue d'édition. Si vous souhaitez modifier le niveau d'un autre circuit, appuyez sur la touche **[f/a]** de ce nouveau circuit puis tournez la Roue d'édition.

Le signe + en préfixe indique que le niveau est supérieur à la valeur enregistrée, le signe - en préfixe indique que le niveau est inférieur à la valeur enregistrée. Si le niveau est identique à la valeur enregistrée, aucun signe n'apparaît.

Quand vous avez fini appuyez sur **[edit]**.

Tous les changements seront pris automatiquement en compte.

6.5.2 TEMPS DE TRANSFERT

Pour visualiser ou modifier les temps de montée et de descente d'une **mémoire**, après avoir appuyé sur **[edit]** puis choisi la mémoire voulue, appuyez sur **[Function]** plusieurs fois jusqu'à ce que l'indication "**in**" ou "**out**" s'affiche.

TEMPS DE MONTEE :

Appuyez sur **[Function]** plusieurs fois jusqu'à ce que l'indication "**in**" s'affiche. Après cette indication, le temps de montée apparait, ce temps peut alors être modifié avec la Roue d'édition. Si vous réglez un temps inférieur à zéro, l'afficheur indique "FADER", et dans ce cas c'est le réglage du potentiomètre rotatif de vitesse qui déterminera le temps de restitution.

TEMPS DE DESCENTE :

Appuyez sur **[Function]** plusieurs fois jusqu'à ce que l'indication "**out**" s'affiche. Après cette indication, le temps de montée apparait, ce temps peut alors être modifié avec la Roue d'édition. Si vous réglez un temps inférieur à zéro, l'afficheur indique "FADER", et dans ce cas c'est le réglage du potentiomètre rotatif de vitesse qui déterminera le temps de restitution.

6.6 EFFACER UNE MEMOIRE

Pour effacer une **mémoire** appuyez sur **[Rec Memory]** puis avec les touches **[<]** ou **[>]** ou avec la **Roue d'édition** choisissez la mémoire que vous voulez supprimer, appuyez alors sur **[remove]**, un premier message d'alerte va apparaître : "WARNING 1 - Sure to delete M: x.x? ", appuyez sur **[yes]**, un second message d'alerte va apparaître "WARNING 2 - Sure to delete M: x.x? ", appuyez sur **[yes]**, un troisième message d'alerte va apparaître "WARNING 3 - Sure to delete M: x.x? ", appuyez sur **[yes]** : la **mémoire** est effacée.

Si vous choisissez **[No]** à n'importe quel moment le processus d'effacement sera arrêté.

Appuyez sur **[Rec Memory]** si vous souhaitez quitter ce menu ou choisissez une autre mémoire à effacer.

6.7 EFFACER (SUPPRIMER) LA SEQUENCE

Pour effacer la séquence théâtre appuyez sur **[Rec Memory]**, puis **[OK]** ou **[>]**, l'afficheur indique alors "REMOVE ALL T-MEM" appuyez sur **[yes]**, un premier message d'alerte va apparaître "2-Are you sure to delete ALL the T-MEM? ", appuyez sur **[yes]**, un second message d'alerte va apparaître "1-Are you sure to delete ALL the T-MEM? ", appuyez sur **[yes]**, **la séquence entière est effacée.**

Si vous choisissez **[No]** à n'importe quel moment le processus d'effacement sera arrêté.

Appuyez sur **[Rec Memory]** pour quitter ce menu.

6.8 COPIE**6.8.1 MEMOIRE VERS SUBMASTER**

Fonction non implémentée à la rédaction de ce manuel.

6.8.2 SUBMASTER VERS MEMOIRE

Fonction non implémentée à la rédaction de ce manuel.

7. SEQUENTIEL THEATRE

7.1 PRESENTATION

Quand vous êtes en mode “**Memory**”, les mémoires peuvent être restituées de façon séquentielle. Le registre séquentiel possède deux potentiomètres : SCENE qui correspond vraiment à ce qui est sur scène (sortie du pupitre) et PREPARATION qui correspond à un mode aveugle (non vu en sortie du pupitre).

SCENE est la partie active du séquentiel, son contenu est envoyé directement à la sortie du pupitre. PREPARATION contient l'état lumineux qui sera utilisé pour le transfert suivant.

7.1.1 MODE SELECTION

Par défaut ou après une réinitialisation complète du pupitre, le DOMINO est en **Mode WIDE**. En pressant le bouton [Mode] le pupitre passe du **Mode WIDE** au **Mode MEMORY** et inversement. En maintenant le bouton [Mode] appuyé le pupitre passe du **Mode WIDE** ou **MEMORY** au **Mode A/B** et inversement

7.2 AFFECTER LA SEQUENCE AU REGISTRE DE TRANSFERT

Pour restituer la séquence, cette dernière doit être affectée au séquentiel. Appuyez sur [copy], puis [Stage] ou [Preset].

En appuyant sur Stage, la première **mémoire** de la séquence sera envoyée sur scène et la seconde sera en Préparation.

En appuyant sur Preset, la première mémoire de la séquence sera chargée dans le registre “Préparation” et le registre Scène sera vide.

7.2.1 CHANGER LA MEMOIRE AFFECTEE AU MASTER PREPARATION DU REGISTRE DE TRANSFERT

Pour changer la **mémoire de théâtre** affectée au registre **PREPARATION** maintenez la touche [PRESET] enfoncée et sélectionnez la mémoire de votre choix avec la roue d'édition.

7.3 AFFICHAGE VIDEO DU REGISTRE DE TRANSFERT

Pour avoir un affichage détaillé de l'état du registre de transfert sur le moniteur (optionnel), maintenez la touche [FUNCTION] enfoncée, puis choisissez [f/a] (vidéo 3).

7.4 MODE DE TRAVAIL DU REGISTRE DE TRANSFERT

Le registre de transfert peut être utilisé de deux façons, la touche [Seq] permettra de sélectionner le mode voulu.

7.4.1 NON-SEQUENTIEL

En mode “non-séquentiel”, le registre de transfert exécutera un fondu entre les deux états lumineux (mémoires) chargés en Scène et en Préparation, alternativement. Si l'un des deux est vide, alors le fondu se fera entre l'état lumineux et le noir.

Dans ce mode la LED de la touche [Seq] est éteinte, et sur le moniteur vidéo, le statut du registre de transfert est affiché “MAN”.

7.4.2 SEQUENTIEL

La plupart des spectacles de théâtre qui sont rejoués de façon strictement identique, nécessite que les mémoires soient restituées de façon séquentielle, que ce soit manuellement ou avec le bouton [GO].

En mode séquentiel, les mémoires sont restituées de façon séquentielle, c'est à dire dans l'ordre numérique, en incluant les mémoires "point" (mémoire 27,5 par exemple).

Chaque fois que vous déplacez les deux potentiomètres sur toute leur course ou que vous appuyez sur le bouton [GO] le contenu du registre PREPARATION est transféré en SCENE, l'ancien contenu du registre SCENE est supprimé et la mémoire suivante de la séquence est chargée en PREPARATION une fois le transfert terminé.

Dans ce mode la LED de la touche [Seq] est allumée, et « SEQ » s'affiche sur le moniteur vidéo, au niveau de la partie « X-FADE ».

7.5 UTILISER LE REGISTRE DE TRANSFERT MANUELLEMENT

Le registre de transfert peut être utilisé manuellement en déplaçant les deux potentiomètres. Les fondus manuels peuvent se faire en mode non-séquentiel ou en mode séquentiel. C'est le régisseur qui contrôle le temps de transfert et l'aspect du transfert à chaque fois qu'il déplace les potentiomètres.

- Quand les deux potentiomètres sont déplacés ensemble au même rythme, le résultat est un transfert "parfait".
- Si l'un des potentiomètres est déplacé avant l'autre, le résultat est un transfert décalé.
- Si vous "montez" le potentiomètre de PREPARATION, le contenu du registre PREPARATION est ajouté à l'état lumineux sur scène.
- Si vous descendez le potentiomètre de SCENE, le contenu du registre SCENE est retiré de scène, ce qui a pour conséquence un noir, sauf si d'autres informations sont envoyées par le pupitre.

Exécuter le transfert manuellement permet de créer une courbe de transfert variable, la vitesse de restitution pouvant changer au cours du transfert.

Par exemple, vous pouvez commencer le transfert doucement, puis l'accélérer vers la fin. La plupart des opérateurs préfèrent travailler de cette façon, la grande qualité des potentiomètres donnant un maximum de répondant.

7.5.1 REPRENDRE UN TRANSFERT MANUEL EN MODE "AUTOMATIQUE"

Vous pouvez reprendre la main sur un transfert commencé manuellement, simplement en appuyant sur la touche [GO] à n'importe quel moment. Dans ce cas le système calcule le temps restant par rapport à la position des potentiomètres, et utilise ce temps pour terminer le transfert en mode automatique.

Si par exemple une mémoire est enregistrée avec un temps de 10 secondes, et que vous appuyez sur la touche [GO] lorsque les potentiomètres sont exactement à la moitié de leur course, le transfert se finira de façon automatique avec un temps de 5 secondes (correspondant à la moitié du temps enregistré).

Note: les deux potentiomètres doivent être en butée pour pouvoir exécuter le prochain transfert en mode manuel.

7.6 UTILISER LE REGISTRE DE TRANSFERT AVEC DES TEMPS ENREGISTRES

Les transferts peuvent être réalisés "automatiquement" en appuyant sur la touche [GO].

Les transferts temporisés peuvent se faire en mode séquentiel ou "non-séquentiel".

Un transfert "temporisé" échange les contenus des registres PREPARATION et SCENE en utilisant les temps enregistrés de la mémoire ou les temps par défaut si aucun temps n'a été précisé. Les temps utilisés pour le transfert sont ceux de la mémoire à venir (registre de PREPARATION).

Le contenu du registre SCENE est supprimé de ce registre, remplacé par la mémoire qui était en PREPARATION et la mémoire suivante de la séquence est chargée en PREPARATION une fois le transfert terminé.

L'utilisation des transferts temporisés permet d'obtenir exactement le même résultat à chaque représentation et de synchroniser plus facilement des changements d'états lumineux à des actions ou à des variations musicales.

Chaque fois que vous appuyez sur la touche [Go], le contenu du registre PREPARATION est envoyé sur scène. La LED de la touche [Go] clignote rapidement pour indiquer que le transfert est en cours.

Si vous appuyez une seconde fois en cours de transfert, le transfert s'arrête (la LED de la touche [Go] clignote alors doucement pour indiquer que le transfert est en pause). Appuyer sur la touche [Go] permet de reprendre le transfert

7.6.1 REPRENDRE UN TRANSFERT "AUTOMATIQUE" EN MODE MANUEL

Un transfert temporisé, utilisant les temps des mémoires, peut être repris manuellement dans le but de changer le résultat sur scène ou de jouer sur la vitesse.

- Déplacez manuellement les deux potentiomètres du registre de transfert. Tant que les potentiomètres ne rattrapent pas la progression du transfert (visualisable en bas à droite de l'écran) cela n'aura aucune conséquence sur la sortie.
- Une fois que les deux potentiomètres du registre de transfert ont rattrapé le transfert, ce dernier est dès lors sous contrôle manuel (sur l'écran les barographes passent du violet au rose). Lorsque le transfert est en mode manuel, les temps de Lien (attente) ne fonctionnent pas : l'état lumineux est modifié dès que le transfert est « rattrapé ».

7.6.2 MODIFIER LA VITESSE D'UN TRANSFERT

La vitesse d'un transfert peut être modifiée de façon à accélérer ou ralentir le fondu, dans le cas où les temps enregistrés ne conviennent pas. La fonction "vitesse" peut être utilisée pour modifier les temps avant de démarrer le transfert, ou en temps réel pendant l'exécution du transfert. Dans les deux cas, c'est le potentiomètre rotatif de vitesse qui permettra d'intervenir sur la vitesse de transfert.

7.7 SCENE OU PREPARATION

Il est possible d'éditer une **mémoire** sur scène ou en aveugle, à partir de la **séquence** ou directement depuis le registre SCENE ou PREPARATION. Vous pourrez modifier les niveaux des circuits, les temps de montée, de descente et de Lien.

Pour éditer une **mémoire** en aveugle, appuyez sur [Edit] puis [Preset] ou appuyez sur [Edit] puis [ok] et sélectionnez la mémoire à éditer avec la roue ou les touches [<] ou [>].

Pour éditer une **mémoire** en scène, appuyez sur [Edit] puis [Stage].

La touche [function] clignote. En appuyant plusieurs fois sur [function], vous passerez successivement d'une fonction à une autre (**level, in, out, Link, et memory number**), en boucle. Pour plus de détails voir ci dessous.

Quand vous avez fini appuyez sur [edit].

Tous les changements seront pris automatiquement en compte.

7.7.1 NIVEAUX DE CIRCUITS

Pour visualiser ou modifier les niveaux des circuits d'une **mémoire**, après avoir appuyé sur **[edit]** puis choisi la mémoire voulue, appuyez sur **[Function]** plusieurs fois jusqu'à ce que l'indication **level** s'affiche.

L'afficheur montre le niveau des circuits de la mémoire en question.

Pour modifier le niveau d'un circuit en particulier, appuyez d'abord sur la touche **[f/a]** du circuit puis tournez la Roue d'édition. Si vous souhaitez modifier le niveau d'un autre circuit, appuyez sur la touche **[f/a]** de ce nouveau circuit puis tournez la Roue d'édition.

Le signe **+** en préfixe indique que le niveau est supérieur à la valeur enregistrée, le signe **-** en préfixe indique que le niveau est inférieur à la valeur enregistrée. Si le niveau est identique à la valeur enregistrée, aucun signe n'apparaît.

Quand vous avez fini appuyez sur **[edit]**.

Tous les changements seront pris automatiquement en compte.

7.7.2 FADE TIMES

Pour visualiser ou modifier les temps de montée et de descente d'une **mémoire**, après avoir appuyé sur **[edit]** puis choisi la mémoire voulue, appuyez sur **[Function]** plusieurs fois jusqu'à ce que l'indication "**in**" ou "**out**" s'affiche.

TEMPS DE MONTEE :

Appuyez sur **[Function]** plusieurs fois jusqu'à ce que l'indication "**in**" s'affiche. Après cette indication, le temps de montée apparaît, ce temps peut alors être modifié avec la Roue d'édition. Si vous réglez un temps inférieur à zéro, l'afficheur indique "FADER", et dans ce cas c'est le réglage du potentiomètre rotatif de vitesse qui déterminera le temps de restitution.

TEMPS DE DESCENTE :

Appuyez sur **[Function]** plusieurs fois jusqu'à ce que l'indication "**out**" s'affiche. Après cette indication, le temps de descente apparaît, ce temps peut alors être modifié avec la Roue d'édition. Si vous réglez un temps inférieur à zéro, l'afficheur indique "FADER", et dans ce cas c'est le réglage du potentiomètre rotatif de vitesse qui déterminera le temps de restitution.

7.8 COPIE DEPUIS/VERS LES REGISTRES SCENE/PREPARATION

Fonction non implémentée à l'écriture de ce manuel.

7.9 VIDER LE REGISTRE DE TRANSFERT

Pour supprimer la séquence du registre de transfert, appuyez sur **[remove]**, puis **[Stage]** ou **[Preset]** le message d'alerte suivant s'affiche "EMPTY X-FADE?" Appuyez sur **[Yes]** pour confirmer.

8. SUBMASTERS

8.1 PRESENTATION

En mode MEMORY les potentiomètres de circuit de la banque B, deviennent des Submasters, organisés en 9 pages de 12 (24) submasters, ce qui fait un total de 108 (216) submasters. Ces pages sont accessibles en appuyant sur le bouton **[Bank B]**.

Dans les Submasters, vous pouvez enregistrer des mémoires, des chenillards et des Cue Lists.

8.2 BANQUE B : SUBMASTERS

Vous accédez aux submasters avec les 12 (24) touches [f/a] de la banque B, et aux pages avec la touche **[Bank B]**. C'est en enregistrant (ou en copiant) que vous déterminerez le contenu de chaque Submaster. Chaque Submaster ne peut contenir qu'une seule sorte d'objet. Par exemple, si vous avez enregistré une mémoire dans un Submaster, le fait d'enregistrer une Cue List ou un Chenillard dans ce Submaster écrasera la mémoire.

Pour voir le contenu des submasters, **MAINTENEZ enfoncée** la touche **[bank B]**.

Une fenêtre va apparaître sur l'écran (*optionnel*) indiquant les différents contenus de chaque Submaster et les LEDS des touches [f/a] des Submasters donneront les indications de contenu comme suit:

Contenu Submaster	submaster f/a LED
Mémoire Submaster	FIXE
Chenillard	Clignotement rapide
Cue list	Clignotement lent
Vide	ETEINTE

Si vous appuyez sur [edit], [assign copy] ou n'importe quelle touche [record], toutes les touches [f/a] clignotent deux fois (pour indiquer que ces submasters sont disponibles), puis indiquent le statut du submaster (cf tableau ci-dessus).

Que vous soyez en mode "edit", "assign copy" ou "record", l'utilisation de la touche **[bank B]** vous permettra toujours d'examiner le contenu des submasters.

8.2.1 RESTITUTION DES SUBMASTERS

Si vous passez du mode A/B au mode mémoire ou si vous changez de page lorsque vous êtes déjà en mode mémoire, le contenu de la banque B indiqué dans l'afficheur à côté de la touche BANQUE B est copié dans la banque B.

Les Cue Lists sont enregistrées dans les submasters (banque B). Par contre, pour utiliser une Cue List en restitution, vous devez d'abord l'assigner au Cue List Master ou au registre séquentiel théâtre.

8.2.2 MODE GEL

Cette fonction permet d'éviter que le contenu d'un submaster envoyé sur scène (si son niveau **dépasse 5%**) soit modifié au changement de page ou lors d'un changement de mode. Le contenu du submaster reste sur scène tant que ce dernier n'a pas été redescendu en dessous de 5%, il est alors automatiquement mis à jour en référence à la nouvelle page ou au nouveau mode en place. Cela permet de changer de page ou de mode sans altérer l'état lumineux sur scène.

Dans le cas où un ou plusieurs Submasters sont envoyés sur scène et que vous changez de page ou de mode, la LED de la touche "**mode**" clignote. Ceci pour vous prévenir que le contenu du submaster va changer une fois ce dernier baissé. Sur la sortie vidéo (*optionnelle*) vous pourrez voir le numéro de page chargé pour chaque submaster (**bnk**).

8.2.3 ENREGISTRER DES SUBMASTERS

Vous pouvez accéder à n'importe quel submaster de n'importe quelle page lorsque vous enregistrez, éditez, ou copiez, en utilisant la touche [**bank B**] et les touches [**f/a**]. Le fait de changer de page alors que vous enregistrez, éditez ou copiez n'a aucune conséquence sur le contenu du submaster.

Si vous essayez d'enregistrer (ou de copier) sur un submaster existant, un message d'alerte apparaîtra sur l'afficheur. Pour écraser le contenu existant appuyez sur [**yes**] ou directement sur la touche [**f/a**] une seconde fois. Pour choisir un autre submaster appuyez sur la touche [**BANK B**] (si nécessaire), puis la touche [**f/a**] du nouveau submaster.

8.2.4 UTILISATION DE LA TOUCHE SELECT

Si vous appuyez sur [**select**], puis [**f/a**], vous éditez une copie de la mémoire ou du chenillard chargé dans le submaster sans affecter le contenu de celui ci.

Lorsque vous désactivez [**select**], les modifications sont conservées dans le Submaster jusqu'à ce qu'une nouvelle mémoire soit copiée dans ce Submaster ou que vous changiez de page.

Pour recharger la mémoire d'origine dans le submaster appuyez sur [**copy**], [**f/a**] (du submaster) [**f/a**].

8.2.5 UTILISATION DE LA TOUCHE EDIT

Si vous appuyez sur [**edit**], puis [**f/a**], vous éditez une copie de la mémoire ou du chenillard chargé dans Submaster mais **aussi** la mémoire d'origine.

Si vous appuyez sur [**edit**], [**Bank B**], puis [**f/a**], si la banque sélectionnée n'est pas la banque active, vous éditez la mémoire d'origine.

9. SCENES (MEMOIRES DE SUBMASTER)

9.1 PRESENTATION

Une **mémoire de submaster** correspond à une capture de la sortie du DOMINO (un instantané de ce qui est envoyé sur scène), avec des réglages de temporisation (montée et descente) et un nom. Les mémoires de submaster sont enregistrées dans les submasters.

Les temps d'une mémoire de submaster peuvent être gérés avec le potentiomètre rotatif de vitesse, ou enregistrés pour la mémoire. Chaque mémoire de submaster peut avoir un temps de montée et un temps de descente qui lui est propre.

Note: Le DOMINO n'enregistre pas de mémoire de Submaster si tous les circuits sont à zéro.

9.2 ENREGISTRER DES MEMOIRES

Pour enregistrer une mémoire de submaster, après avoir créé un état lumineux sur scène, appuyez sur **[record memory]**.

La touche Record Memory clignote et l'afficheur indique "Pick memory Number".

La touche BANK B et la touche FUNCTION clignotent pour indiquer qu'elles sont actives. Toutes les touches [f/a] de submaster clignotent deux fois (pour indiquer les submasters disponibles), puis s'allument pour indiquer le statut des submasters déjà enregistrés dans cette page (la LED clignote rapidement si c'est un chenillard, doucement si c'est une Cue List, reste allumée sans clignoter si c'est une mémoire et est éteinte si le submaster est vide), choisissez le submaster à enregistrer en appuyant sur la touche f/a de votre choix.

Dans le cas où ce submaster n'était pas vide, l'afficheur indique "WARNING memory exists - overwrite?". Deux possibilités s'offrent à vous:

- Ecraser le contenu du submaster existant et le remplacer par le nouveau: appuyez sur **[yes]** ou directement sur la touche **[f/a]** une seconde fois.
- Choisir un autre submaster en appuyant sur la touche **[BANK B]** (si nécessaire), puis la touche **[f/a]** du nouveau submaster.

9.2.1 SELECTION DES PAGES (BANQUES B)

Le fait d'appuyer successivement sur la touche [Bank B] permet de passer d'une page à la suivante. Vous pouvez aussi **maintenir appuyé [Bank B]**, et choisir **[f/a]** (Bank B number).

Dès que vous avez sélectionné une page toutes les touches **f/a** de submaster clignotent deux fois (pour indiquer les submasters disponibles), puis s'allument pour indiquer le statut des submasters déjà enregistrés dans cette page (la LED clignote rapidement si c'est un chenillard, doucement si c'est une Cue List, reste allumée sans clignoter si c'est une mémoire et est éteinte si le submaster est vide). En **maintenant la touche [Bank B]** appuyée, une fenêtre va apparaître sur l'écran (*optionnel*) indiquant les différents contenus de chaque submaster et leurs noms.

9.2.2 NOMMER UNE MEMOIRE

Par défaut une mémoire de submaster est référencée par son numéro de Banque (page) puis sa position dans la banque.

Exemple: B1:07 (Bank B numéro 1 (page 1), potentiomètre 7)

Pour donner ou modifier un nom, **maintenir appuyée** la touche **[function]**, puis choisir **[f/a]** (name). L'afficheur indique "Pick Object to Name". Choisir un submaster en appuyant sur la touche **[BANK B]** (si nécessaire), puis la touche **[f/a]** du submaster voulu.

Pour choisir un caractère, vous pouvez utiliser, soit la **Roue d'édition**, soit les touches [f/a] de la banque A pour les lettres ou les touches [f/a] de la banque B pour les chiffres de 1 à 10 (0) comme indiqué sous les touches. Si plusieurs lettres sont imprimées sous une touche, appuyez plusieurs fois pour passer d'une lettre à la suivante, exactement comme avec le clavier d'un téléphone portable.

Utilisez [←] ou [→] pour déplacer le curseur, puis sélectionnez de nouveau le caractère de votre choix. Pour retirer ou ajouter un caractère ou un espace appuyez sur [remove] ou [add]. Le nombre maximum de caractères autorisés est de **15**.

Une fois terminé, appuyez sur [ok].

9.3 RESTITUTION DES MEMOIRES avec les submasters

Quand vous passez en mode "memory", le contenu de la page active est chargé dans l'ordre dans les submasters.

Si vous changez de page, le contenu de la nouvelle page sélectionnée est chargé dans l'ordre dans les submasters, et remplace le contenu de la page précédente en respectant la règle du Mode GEL

Note: pour plus d'informations, reportez vous au chapitre 8.2 BANQUE B : SUBMASTERS, paragraphe Mode GEL.

9.3.1 MODIFIER UNE MEMOIRE DANS UN SUBMASTER

Une fois le mode "**memory**" sélectionné (la LED correspondante doit être allumée) et après avoir choisi la page désirée avec la touche [**Bank B**], vous pouvez utiliser soit les potentiomètres soit les touches [f/a] (en mode solo, ou en mode normal) pour envoyer les mémoires sur scène ou les retirer.

9.3.2 TEMPS DE RESTITUTION

Pour restituer une mémoire à partir d'un submaster avec des temps de montée et de descente, vous pouvez, soit utiliser les temps de la mémoire enregistrée, soit donner des temps au submaster.

La touche "**Select**" permet de changer les temps de montée et de descente du submaster sans modifier *les temps enregistrés dans la mémoire s'y référant*.

Appuyez sur [**Select**], [f/a] (submaster), puis [**function**].

L'afficheur indique "**in**", puis le temps de montée. Pour modifier la valeur, vous pouvez utiliser la **Roue d'édition**. Si vous réglez un temps inférieur à zéro, l'afficheur indique "FADER", et dans ce cas c'est le réglage du potentiomètre rotatif de vitesse qui déterminera le temps de restitution.

Appuyez de nouveau sur la touche [**function**] jusqu'à ce que l'afficheur indique "**out**" puis le temps de descente, utilisez de nouveau la **Roue d'édition** pour donner une nouvelle valeur. Si vous réglez un temps inférieur à zéro, l'afficheur indique "FADER", et dans ce cas c'est le réglage du potentiomètre rotatif de vitesse qui déterminera le temps de restitution.

Une fois terminé, appuyez sur la touche [**Select**] pour sortir.

Les modifications sont conservées tant qu'une nouvelle page n'est pas chargée ou que le mode n'est pas changé.

Pour retrouver les valeurs de la mémoire d'origine appuyez sur la touche [copy], puis la touche [f/a] du Submaster concerné (après être ressorti du mode SELECT).

La touche "**Edit**" permet de changer les temps de montée et de descente de la **mémoire d'origine** du submaster (cf EDITION DES TEMPS DE MONTEE ET DE DESCENTE).

Note : Vous pouvez aussi modifier les niveaux des circuits de cette mémoire.

Les modifications sont automatiquement sauvegardées, la mémoire d'origine est modifiée définitivement, si le submaster est envoyé sur scène, les changements seront à vue. Le mode d'édition est décrit dans le paragraphe suivant.

9.3.3 EDITION D'UN SUBMASTER

Vous pouvez éditer une mémoire de submaster en aveugle (potentiomètre baissé) ou en live. Si le potentiomètre est monté, vous verrez les modifications sur scène. Quand vous **éditez** une mémoire de submaster, les LED des touches **f/a** correspondant aux circuits de la mémoire s'allument *proportionnellement* à leur valeur respective et les niveaux sont indiqués sur le moniteur VGA.

- Pour éditer une mémoire directement à partir de son submaster, appuyez sur [**edit**], puis la touche [**f/a**] du submaster.
- Pour éditer une mémoire directement à partir du **GRAB master**, appuyez sur [**edit**], puis la touche [**f/a**] (Grab master).
- Pour éditer une mémoire d'une autre page, appuyez sur [**edit**], [**Bank B**] (jusqu'à la page voulue), puis la touche [**f/a**] du submaster de votre choix.

La touche [**function**] clignote pour indiquer qu'elle est active. Vous pouvez modifier les niveaux de circuit, les temps et le nom. En appuyant plusieurs fois sur [**function**], vous passerez successivement d'une fonction à une autre (level, in, out, Link, et memory number), en boucle. Les processus d'édition sont décrits ci-dessous.

9.3.4 EDITION DES NIVEAUX DE CIRCUITS

Pour visualiser et/ou modifier les niveaux des circuits d'une mémoire, une fois entré dans l'édition du submaster (voir le paragraphe EDITION D'UN SUBMASTER), utilisez la touche FUNCTION pour vous mettre sur la fonction LEVEL %, puis appuyez sur la touche [**f/a**] du circuit requis, tant que la touche est maintenue **enfoncée**, l'afficheur indique le **numéro** de circuit. Lorsque vous **relâchez** la touche [**f/a**], l'afficheur indique le **niveau** du circuit dans la mémoire du submaster.

Pour modifier le niveau du circuit, tournez la **Roue d'édition** dans un sens ou dans l'autre.

Le signe **+** en préfixe indique que le niveau est supérieur à la valeur enregistrée, le signe **-** en préfixe indique que le niveau est inférieur à la valeur enregistrée. Si le niveau est identique à la valeur enregistrée, aucun signe n'apparaît.

Vous pouvez répéter ces opérations autant de fois que vous le souhaitez.

Une fois terminé, appuyez sur [**edit**] pour sortir.

Toutes les modifications seront automatiquement sauvegardées.

9.3.5 EDITION DES TEMPS DE MONTEE ET DE DESCENTE

Pour visualiser et/ou modifier les temps de montée et de descente d'une mémoire, une fois entré dans l'édition du submaster (voir le paragraphe EDITION D'UN SUBMASTER), utilisez la touche FUNCTION pour vous mettre sur la fonction IN ou OUT.

TEMPS DE MONTEE :

Appuyez sur [**Function**] plusieurs fois jusqu'à ce que l'indication "**in**" s'affiche. Après cette indication, le temps de montée apparaît, ce temps peut alors être modifié avec la **Roue d'édition**. Si vous réglez un temps inférieur à zéro, l'afficheur indique "FADER", et dans ce cas c'est le réglage du potentiomètre rotatif de vitesse qui déterminera le temps de restitution.

TEMPS DE DESCENTE :

Appuyez sur [**Function**] plusieurs fois jusqu'à ce que l'indication "**out**" s'affiche. Après cette indication, le temps de descente apparaît, ce temps peut alors être modifié avec la **Roue d'édition**. Si vous réglez un temps inférieur à zéro, l'afficheur indique "FADER", et dans ce cas c'est le réglage du potentiomètre rotatif de vitesse qui déterminera le temps de restitution.

Toutes les modifications seront automatiquement sauvegardées.

9.3.6 EDITION DU NOM

L'édition des noms de mémoire se fait de la même façon que pour l'enregistrement. Reportez vous au paragraphe "NOMMER UNE MEMOIRE".

9.4 COPIE D'UNE MEMOIRE

Pour copier une mémoire, appuyez sur la touche [**assign/copy**].

L'afficheur indique "Pick memory to copy from] (si nécessaire, utilisez la touche [**Bank B**] pour changer de page avant). Sélectionnez le submaster à copier (source) grâce à la touche [**f/a**] (si nécessaire, utilisez la touche [**Bank B**] pour changer de page avant), l'afficheur indiquera alors de façon brève "Pick location to copy to", les submasters libres ont leurs LEDS éteintes (ceux qui contiennent des mémoires ont leurs LED allumées, ceux qui contiennent des chenillards clignotent rapidement, et ceux qui contiennent des Cue Lists clignotent lentement).

Cela permet d'attirer votre attention sur les mémoires, chenillards, et Cue Lists existants dans les submasters des différentes pages.

Sélectionnez le submaster de destination grâce à la touche [**f/a**] (si nécessaire, utilisez la touche [**Bank B**] pour changer de page avant).

Si le submaster sélectionné comme destination existe déjà, l'afficheur indiquera "WARNING memory exists - overwrite?", vous avez alors deux options :

- Effacer la mémoire existante et la remplacer par la mémoire source (copiée), dans ce cas appuyez sur [**Yes**] ou la touche [**f/a**] du submaster de destination.
- Choisir un submaster libre avec la touche [**f/a**] du submaster désiré.

Le processus de copie peut être abandonné à n'importe quel moment avant d'avoir choisi le submaster de destination en appuyant sur la touche [**assign/copy**] une seconde fois.

Conseil: dans une conduite, il n'y a parfois que quelques circuits de différence entre une mémoire et la suivante, la majorité des circuits et leurs niveaux restants communs, dans ce cas il est plus rapide de faire une copie de la mémoire et de faire les modifications nécessaires pour créer le nouvel état lumineux. Cette méthode permet d'avoir la certitude que tous les circuits qui doivent être identiques dans les deux mémoires ont bien les mêmes valeurs.

9.5 EFFACER (SUPPRIMER) UNE MEMOIRE DE SUBMASTER

Pour effacer (supprimer) une **mémoire** appuyez sur [**remove**].

Sélectionnez le submaster à supprimer grâce à la touche [**f/a**] (si nécessaire, utilisez la touche [**Bank B**] pour changer de page avant).

Appuyez sur [**Yes**] pour confirmer.

10. TEMPS

10.1 INTRODUCTION

Il est possible d'enregistrer des temps de montée et de descente, pour les **mémoires de théâtre**, les **mémoires de submaster** et les **pas de Cue List**, entre 0 et 999 secondes (16 mn et 39 secondes). Les temps de montée et de descente peuvent être identiques ou avoir une valeur différente. S'il n'y a pas de temps spécifiés à l'enregistrement, les temps de montée et descente seront les **temps par défaut**. Les temps par défaut sont **paramétrables** dans le set up (**voir le chapitre UTILITAIRES**)

10.1.1 TEMPS DE MONTEE

Le temps de MONTEE est le temps que mettent les circuits pour "monter" (pour aller d'une intensité donnée à une intensité supérieure). Dans le registre de restitution (**séquentiel**), les transferts se font entre les circuits du registre **PRÉPARATION** qui vont remplacer les circuits sur scène (registre **SCENE**). Le temps de montée s'applique donc au circuits du registre **PRÉPARATION** qui ont une intensité supérieure à ceux qui sont sur scène (registre **SCENE**). Ces circuits vont par définition "monter". Pour un Submaster, le temps de montée correspond au temps mis pour aller de zéro à 100%.

10.1.2 TEMPS DE DESCENTE

Le temps de DESCENTE est le temps que mettent les circuits pour "descendre" (pour aller d'une intensité donnée à une intensité inférieure). Dans le registre de restitution (**séquentiel**), les transferts se font entre les circuits du registre **PRÉPARATION** qui vont remplacer les circuits sur scène (registre **SCENE**). Le temps de descente s'applique donc au circuits du registre **PRÉPARATION** qui ont un intensité inférieure (y compris **zéro**) à ceux qui sont sur scène (registre **SCENE**). Ces circuits vont par définition "descendre". Pour un submaster, le temps de descente correspond au temps mis pour aller à zéro.

10.2 TEMPS POUR LES MEMOIRES DE SUBMASTERS

Si un submaster contient une **mémoire**, ce sont les temps de cette mémoire qui devront être édités. Appuyez sur la touche **[edit]**, puis **[f/a]** (pour le submaster à éditer) appuyez sur la touche **[function]**.

Pour modifier le temps de **MONTEE** : appuyez sur **[Function]** plusieurs fois jusqu'à ce que l'indication "**in**" s'affiche. Après cette indication, le temps de montée apparait, ce temps peut alors être modifié avec la **Roue d'édition**. Si vous réglez un temps inférieur à zéro, l'afficheur indique "FADER", et dans ce cas c'est le réglage du potentiomètre rotatif de vitesse qui déterminera le temps de restitution.

Pour modifier le temps de **DESCENTE** : appuyez sur **[Function]** plusieurs fois jusqu'à ce que l'indication "**out**" s'affiche. Après cette indication, le temps de descente apparait, ce temps peut alors être modifié avec la **Roue d'édition**. Si vous réglez un temps inférieur à zéro, l'afficheur indique "FADER", et dans ce cas c'est le réglage du potentiomètre rotatif de vitesse qui déterminera le temps de restitution. Pour valider les modifications, appuyez sur la touche **[edit]**.

10.2.1 POTENTIOMETRE ROTATIF DE VITESSE

Le potentiomètre rotatif de vitesse permet de contrôler la vitesse du fondu à n'importe quel moment pendant la restitution. En allant vers la droite, vous augmentez la vitesse, en allant vers la gauche vous la réduisez.

10.2.2 TEMPS DE SUBMASTER – FONCTION SELECT

Pour restituer le contenu d'un submaster avec des temps de montée et de descente, vous pouvez soit utiliser les temps de la mémoire enregistrée, soit donner des temps directement au submaster. La touche "**Select**" permet de changer les temps de montée et de descente du submaster sans modifier les temps enregistrés dans la mémoire s'y référant.

Appuyez sur [**Select**], [**f/a**] (submaster), puis [**function**]. L'afficheur indique "**in**", puis le temps de montée. Pour modifier la valeur, vous pouvez utiliser la **Roue d'édition**. Si vous réglez un temps inférieur à zéro, l'afficheur indique "FADER", et dans ce cas c'est le réglage du potentiomètre rotatif de vitesse qui déterminera le temps de restitution. Appuyez de nouveau sur la touche [**function**] jusqu'à ce que l'afficheur indique "**out**" puis le temps de descente, utilisez de nouveau la **Roue d'édition** pour donner une nouvelle valeur. Si vous réglez un temps inférieur à zéro, l'afficheur indique "FADER", et dans ce cas c'est le réglage du potentiomètre rotatif de vitesse qui déterminera le temps de restitution. Une fois terminé, appuyez sur la touche [**Select**] pour sortir. Les modifications sont conservées tant qu'une nouvelle page n'est pas chargée ou que le mode n'est pas changé. Pour retrouver les valeurs de la mémoire d'origine appuyez sur la touche [**copy**], puis la touche [**f/a**] du submaster concerné (une fois sorti du mode SELECT).

10.3 TEMPS DES MEMOIRES DE THEATRE

Il est possible de modifier les temps de montée et de descente d'une mémoire de théâtre.

En appuyant sur [**edit**], le numéro de la dernière mémoire utilisée apparaît, sélectionnez le numéro de mémoire de votre choix avec la **Roue d'édition** puis validez avec [OK] (permet de choisir une autre mémoire dans la liste des mémoires), appuyez sur la touche [**function**] jusqu'à ce que "**in**" apparaisse. Pour modifier la valeur, utilisez la **Roue d'édition**. Si vous réglez un temps inférieur à zéro, l'afficheur indique "0", et dans ce cas c'est le réglage du potentiomètre rotatif de vitesse qui déterminera le temps de restitution. Appuyez sur la touche [**function**] de nouveau jusqu'à ce que "**out**" apparaisse. Pour modifier la valeur, utilisez la **Roue d'édition**. Si vous réglez un temps inférieur à zéro, l'afficheur indique "FADER", et dans ce cas c'est le réglage du potentiomètre rotatif de vitesse qui déterminera le temps de restitution. Pour valider les modifications, appuyez sur la touche [**edit**].

10.4 TEMPS POUR LES CHENILLARDS

Si un chenillard est enregistré dans un submaster, c'est le mouvement du potentiomètre qui permet de contrôler manuellement le temps d'apparition du chenillard. Le passage d'un pas à l'autre peut se faire de façon instantanée (Cut) ou en fondu enchaîné (Transfert). Reportez vous au chapitre « CHENILLARDS » pour plus d'informations.

10.5 TEMPS DE RESTITUTION POUR LE GRAB MASTER

Si le Grab master contient une capture de sortie, en appuyant sur la touche [**select**], [**Grab**], puis [**function**] vous pouvez changer les temps de montée et de descente. Lorsque la LED "**in**" clignote, vous pouvez modifier le temps de Montée en tournant la roue d'édition. Appuyez de nouveau sur la touche [**function**] la LED "**out**" clignote, vous pouvez modifier le temps de Descente en tournant la roue d'édition

Si vous réglez un temps inférieur à zéro, l'afficheur indique "FADER", et dans ce cas c'est le réglage du potentiomètre rotatif de vitesse qui déterminera le temps de restitution.

Pour valider les modifications, appuyez sur la touche [**select**].

Si une mémoire a été copiée dans le Grab master, les temps de restitution pour le Grab master seront ceux de la mémoire.

10.6 TEMPS DE CUE LIST

Quand une Cue List est assignée au Cue List master, les temps de transfert entre les pas sont ceux qui ont été enregistrés pour chaque pas dans la Cue List.

Reportez vous au Chapitre "Cue List" pour plus d'informations.

11. CHENILLARDS

11.1 INTRODUCTION

Un chenillard est une suite de pas organisés de façon à être restitués dans l'ordre, en passant d'un pas à l'autre, automatiquement. Arrivée au dernier pas, la restitution reprend au premier pas automatiquement et ainsi de suite.

Chaque pas d'un chenillard peut être, soit le contenu d'un submaster (SCENE), soit un instantané (snapshot) de la sortie (capturé au moment où le pas est ajouté) Chaque chenillard a une capacité de 250 pas maximum.

Le passage des pas peut être contrôlé par un signal audio ou par un "motif" rythmique donné au DOMINO. Merci de vous référer au paragraphe "STL et SyncoBEAT" pour plus de détails. Les chenillards sont référencés par leur numéro de Banque (page) puis leur numéro de chenillard. Les pages sont sélectionnées avec la touche [**Bank B**] et le numéro de chenillard avec les touches [**f/a**] des submasters.

Le mode de défilement, la vitesse en BPM (Beats Per Minute) et le pourcentage de transfert sont enregistrés indépendamment pour chaque chenillard dans leur submaster de référence.

11.2 TERMINOLOGIE

11.2.1 ALLER ET RETOUR (BOUNCE)

Le chenillard change automatiquement de direction lorsqu'il atteint le dernier pas ou le premier. Ainsi il fait continuellement des allers et retours.

11.2.2 ALLER SIMPLE (SINGLE SHOT)

Le chenillard passe d'un pas à l'autre jusqu'au dernier pas, **une seule fois**. Arrivé au dernier pas il s'arrête jusqu'à ce qu'on le démarre de nouveau.

11.2.3 CHENILLARD : TRANSFERT

En général les chenillards sautent d'un pas à l'autre sans temporisation ni fondu, mais avec le DOMINO vous avez la possibilité de donner une valeur de transfert (ratio) de façon à ce que le passage d'un pas à l'autre se fasse en fondu. Le ratio de transfert correspond à un pourcentage de la vitesse du chenillard. Par exemple si la vitesse d'un chenillard est réglée sur 60 BPM (ce qui correspond à un pas par seconde), et que vous réglez le ratio de transfert sur 0% (c'est à dire pas de fondu enchaîné), le chenillard va attendre une seconde avant de passer au pas suivant « cut ». 0% de la valeur de la vitesse aura été utilisé pour le transfert. Si le ratio de transfert est réglé sur 50%, alors le chenillard appliquera un temps de fondu de 0,5 seconde entre les deux pas, puis attendra 0,5 seconde avant de passer au pas suivant. Dans ce cas 50% de la valeur de la vitesse a été utilisé pour le transfert et 50% comme attente avant le pas suivant. Si le ratio de transfert est réglé sur 100%, toute la valeur de la vitesse est utilisée pour le transfert et il n'y a pas d'attente avant le pas suivant.

11.3 ENREGISTRER UN CHENILLARD

Pour enregistrer un chenillard, appuyez sur [**record chaser**], puis sélectionnez un submaster en appuyant sur [**Bank B**] (si nécessaire), puis la touche [**f/a**] du submaster de votre choix. Chaque pas de chenillard peut être, soit une SCENE existante, soit une capture de la sortie.

- Pour choisir une SCENE comme pas appuyez sur [**Bank B**] (si nécessaire), [**f/a**]
- Pour enregistrer la capture de la sortie comme pas, appuyez sur [**record memory**].

Continuez d'enregistrer des pas suivant la méthode décrite ci dessus. Vous pouvez mélanger captures de sortie et SCENES dans n'importe quel ordre.

Pour **valider** l'enregistrement du chenillard, une fois tous les pas créés, appuyez sur [**record chaser**].

11.3.1 SUPPRIMER UN PAS

Il est possible de supprimer le dernier pas ajouté avant d'enregistrer, en appuyant sur la touche **[remove]**.

11.3.2 VITESSE DU CHENILLARD

A n'importe quel moment, une fois que vous avez assigné le chenillard à un submaster, appuyez plusieurs fois sur **[function]** de façon à faire défiler les différentes fonctions (n° de PAS, Vitesse en BPM (Beats Per Minute) et pourcentage de transfert). Quand **SPEED** s'affiche, vous pouvez utiliser la **Roue d'édition** pour régler la vitesse désirée. La vitesse par défaut est de 100 BPM, mais il est possible de la modifier dans "**Setup Preferences**". Reportez vous au chapitre "UTILITAIRES".

11.3.3 CHENILLARD mode TRANSFERT

A n'importe quel moment, une fois que vous avez assigné le chenillard à un submaster, appuyez plusieurs fois sur **[function]** de façon à faire défiler les différentes fonctions (n° de PAS, Vitesse en BPM (Beats Per Minute) et pourcentage de transfert). Quand les indications "CROSSFADE SET WITH WHEEL" apparaissent sur l'afficheur, vous pouvez utiliser la **Roue d'édition** pour donner le pourcentage de la vitesse du chenillard utilisé pour le transfert. Ce pourcentage est de 0% par défaut (pas de transfert), mais il est possible de le modifier dans "**Setup Preferences**". Reportez vous au chapitre "UTILITAIRES".

11.3.4 TERMINER L'ENREGISTREMENT D'UN CHENILLARD

Une fois tous les pas créés, et la vitesse ainsi que le transfert paramétrés, **validez** l'enregistrement du chenillard en appuyant sur **[record chaser]**.

Par défaut le chenillard sera un chenillard conventionnel défilant dans le sens ascendant (PAS 1, puis 2, puis 3 etc..). Pour choisir un autre mode de défilement, utilisez **[select]** ou **[edit]** comme décrit ci-dessous.

11.4 NOMMER UN CHENILLARD

Par défaut un chenillard est référencé par son numéro de Banque (page) puis son numéro de submaster dans la banque.

Exemple: B1:02 (Bank B numéro 1 (page 1), chenillard 2)

Pour donner (ou modifier) un nom, **maintenir appuyée** la touche **[function]**, puis choisir **[f/a]** (name). L'afficheur indique "Pick Object to Name". Choisir un submaster en appuyant sur la touche **[BANK B]** (si nécessaire), puis la touche **[f/a]** du submaster voulu.

Pour choisir un caractère, vous pouvez utiliser, soit la **Roue d'édition**, soit les touches **[f/a]** de la banque A pour les lettres ou les touches **[f/a]** de la banque B pour les chiffres de 1 à 10 (0) comme indiqué sous les touches. Si plusieurs lettres sont imprimées sous une touche, appuyez plusieurs fois pour passer d'une lettre à la suivante, exactement comme avec le clavier d'un téléphone portable.

Utilisez **[<]** ou **[>]** pour déplacer le curseur et appuyez sur **[remove]** ou **[add]** pour retirer ou ajouter un caractère ou un espace. Le nombre maximum de caractères autorisés est de **15**. Une fois terminé, appuyez sur **[ok]**.

11.5 RESTITUTION DES CHENILLARDS

Les chenillards peuvent être restitués à partir :

- des Submasters
- du Grab master
- Comme pas d'une Cue List

11.5.1 SUBMASTERS

Quand vous passez en mode “**memory**”, le contenu de la page active (mémoires, chenillards et Cue Lists) est chargé dans l'ordre dans les submasters.

Si vous changez de page, le contenu de la nouvelle page sélectionnée est chargé dans l'ordre dans les submasters, et remplace le contenu de la page précédente en respectant la règle du Mode GEL (reportez vous au chapitre 8.2 BANQUE B : SUBMASTERS, paragraphe Mode GEL, pour plus d'informations).

11.6 INTENSITE DU CHENILLARD

Le niveau général du chenillard dépend du submaster dans lequel il est enregistré.

Le chenillard peut être envoyé sur scène ou retiré de scène en utilisant le potentiomètre du submaster (ce qui permet de contrôler manuellement le temps) ou « FLASHÉ » en mode normal ou en mode **solo** en appuyant sur la touche [f/a].

Quand l'intensité du chenillard est à zéro, ce dernier s'arrête automatiquement.

11.7 CONTROLE DU CHENILLARD (FONCTION SELECT)

La touche “**Select**” permet d'agir sur la vitesse, le transfert, le mode et la direction du chenillard envoyé par le submaster dans lequel il est enregistré sans affecter le chenillard d'origine. Pour modifier définitivement le chenillard d'origine, utilisez la fonction EDIT, pour plus de détails voir le paragraphe “EDITER UN CHENILLARD”.

Appuyez sur la touche [select], puis la touche [f/a] du chenillard que vous souhaitez contrôler, puis [function].

- Pour contrôler la **VITESSE**, tournez la **Roue d'édition**, l'afficheur indique la vitesse actuelle en BPM.
- Pour modifier le ratio de **transfert** entre deux pas, appuyez sur la touche [function] jusqu'à ce que les deux LEDS “in” et “out” clignotent, puis tournez la **Roue d'édition**. L'afficheur indique alors le pourcentage de transfert entre les deux pas. Reportez vous au paragraphe “CHASER CROSSFADE” pour plus de détails.
- Pour modifier le **MODE** ou le **SENS** de défilement, utilisez les trois boutons situés sous la **Roue d'édition** comme indiqué ci-dessous :

BOUTON	ACTION
[step/stop]	STOP un chenillard en cours, ou permet de sauter d'un pas à un autre dans un chenillard arrêté.
[>] (Forward)	RESTITUE un chenillard dans l'ordre des pas croissants .
[<] (Reverse)	RESTITUE un chenillard dans l'ordre des pas décroissants .
MAINTENEZ [>] puis [<]	MODE BOUNCE (aller et retour)
[>] ou [<]	Désélectionne le mode BOUNCE
MAINTENEZ [step/stop] puis [>]	MODE SINGLE SHOT (aller simple)
ou [<]	RESTITUE le chenillard en mode SINGLE SHOT
MAINTENEZ [step/stop] puis [>]	Désélectionne le mode SINGLE SHOT

Une fois les modifications terminées, appuyez sur la touche [select].

Les modifications sont conservées tant que le chenillard n'est pas remplacé, qu'une nouvelle page n'est pas chargée ou que le mode n'est pas changé.

Pour retrouver les valeurs de la mémoire d'origine appuyez sur la touche [copy], puis la touche [f/a] du submaster concerné.

11.7.1 SAUTER D'UN PAS À UN AUTRE DANS LE CHENILLARD

Il est possible de sauter au pas suivant à n'importe quel moment, simplement en appuyant sur la touche **[f/a]** du chenillard concerné. Si le chenillard est en cours d'exécution, il passera immédiatement au pas suivant. Pour restituer un chenillard manuellement "pas à pas", il faut d'abord l'arrêter ([step/stop]), puis utiliser la touche **[f/a]** à chaque fois pour envoyer le pas.

11.7.2 RESTITUTION D'UN CHENILLARD EN "ALLER SIMPLE" (SINGLE SHOT)

Quand un chenillard a été paramétré en mode "ALLER SIMPLE" (voir tableau ci-dessus), il suffit d'appuyer sur la touche **[f/a]** du chenillard concerné pour lancer l'exécution du chenillard.

11.7.3 CONTROLE GENERAL DE VITESSE

Le contrôle GÉNÉRAL de vitesse permet d'accélérer ou de ralentir tous les chenillards en cours d'exécution proportionnellement à leur vitesse d'origine. Pour activer le « contrôle GÉNÉRAL de vitesse » **MAINTENEZ** la touche **[select]** enfoncée pendant **1 seconde** puis relâchez. Utilisez la **Roue d'édition** pour accélérer ou ralentir tous les chenillards en cours d'exécution. La vitesse peut être augmentée jusqu'à 1999% de sa valeur d'origine, mais ne peut dépasser 999 BPM. La vitesse peut être réduite à 0% de sa valeur d'origine.

Exemple :

- A1.01 a été enregistré avec une vitesse de 120BPM et son potentiomètre est à 100%.
- A1.02 a été enregistré avec une vitesse de 200BPM et son potentiomètre est à 0%.
- A1.03 a été enregistré avec une vitesse de 60BPM et son potentiomètre est à 10%.

MAINTENEZ la touche **[select]** enfoncée pendant 1 seconde pour activer "Global Speed Control".

Seuls les chenillards A1.01 et A1.03 seront sous contrôle, le chenillard A1.02 n'étant pas actif (potentiomètre à zéro) au moment où la fonction de "Global Speed Control" a été sélectionnée, ce dernier ne sera pas affecté par les modifications de Vitesse.

Tournez la **Roue d'édition** jusqu'à ce que l'afficheur indique 50%.

- A1.01 défile maintenant avec une vitesse de 60 BPM.
- A1.02 défile toujours avec une vitesse de 200 BPM.
- A1.03 défile maintenant avec une vitesse de 30 BPM

Tournez la **Roue d'édition** jusqu'à ce que l'afficheur indique 200%;

- A1.01 défile maintenant avec une vitesse de 240 BPM.
- A1.02 défile toujours avec une vitesse de 200 BPM.
- A1.03 défile maintenant avec une vitesse de 120 BPM

Si vous appuyez sur la touche **[function]** tous les chenillards sous contrôle vont retourner à la valeur de vitesse par défaut (paramétrée dans les préférences du "SETUP").

Si, par exemple, la valeur par défaut est de 100 BPM, en appuyant sur la touche **[function]** les conséquences seront les suivantes :

- A1.01 défile maintenant avec une vitesse de 100 BPM.
- A1.02 défile toujours avec une vitesse de 200 BPM.
- A1.03 défile maintenant avec une vitesse de 100 BPM

Tournez la **Roue d'édition** jusqu'à ce que l'afficheur indique 150%;

- A1.01 défile maintenant avec une vitesse de 150 BPM.
- A1.02 défile toujours avec une vitesse de 200 BPM.
- A1.03 défile maintenant avec une vitesse de 150 BPM

Pour sortir de ce mode appuyez sur [**select**].

Les Chenillards gardent les nouvelles valeurs de vitesse. Si vous souhaitez remettre le Chenillard à sa valeur d'origine (enregistrée), vous devez le recharger dans son submaster en utilisant la fonction COPIE. Appuyez sur la touche [**copy**], la touche [**f/a**] du chenillard, puis de nouveau la même touche [**f/a**].

11.8 EDITER UN CHENILLARD

En mode “**EDITION**”, vous pouvez modifier la vitesse, le transfert, le mode et le sens de défilement du chenillard, vous pouvez aussi ajouter ou supprimer des pas, connecter, ou déconnecter le chenillard aux processeurs STL (Sound To Light) et modifier le contenu de chaque pas.

Ces changements s'appliquent au chenillard, et de fait, si ce dernier est chargé dans un submaster, au submaster aussi. Si le chenillard est envoyé, vous verrez les modifications sur scène.

- Pour EDITER un chenillard dans un submaster, appuyez sur la touche [**edit**], puis [**f/a**].
- Pour EDITER un chenillard à partir du Grab master, appuyez sur la touche [**edit**], [**Grab**]
- Pour EDITER un chenillard d'une autre page, appuyez sur la touche [**edit**], [**Bank B**] puis [**f/a**]

Les LEDS des touches [**f/a**] des circuits s'allument pour chaque pas du chenillard en cours de restitution. Leur *intensité* est proportionnelle au niveau des circuits de chaque pas.

- Pour modifier la **VITESSE**, tournez **la Roue d'édition**.
- Pour modifier le ratio de **TRANSFERT** entre deux pas, appuyez sur la touche [**function**] jusqu'à ce que les deux LEDS “**in**” & “**out**” clignotent, puis tournez **la Roue d'édition**.
- Pour changer le **MODE** ou le **SENS** de défilement, appuyez de nouveau sur la touche [**function**] (la petite LED à côté de Step s'allume), puis utilisez les trois boutons situés sous la **Roue d'édition**.
- Pour connecter, ou déconnecter le Chenillard des processeurs STL (Sound To Light ou SyncoBEAT) **Maintenez la touche [FUNCTION] enfoncée** jusqu'à ce que vous voyiez s'afficher les numéros de PAS sur l'afficheur, et que les LEDS des touches [**f/a**] marquées STL clignotent. Tout en gardant la touche [**function**] enfoncée, choisissez entre [**STL1**] ou [**STL2**]. Appuyez enfin sur la touche [**yes**] pour connecter ou déconnecter le chenillard au processeur STL. Reportez vous au Chapitre “STL (SOUND TO LIGHT) and SyncoBEAT” pour plus d'explications.

11.8.1 AJOUTER UN PAS

Pour ajouter un pas, appuyez sur la touche [**edit**], [**f/a**] du chenillard, puis appuyez sur la touche [**OK**] pour arrêter le chenillard, puis appuyez de nouveau sur la touche [**OK**] pour aller sur le pas précédent au pas à ajouter.

Appuyez sur la touche [**add**] puis :

- Créez l'état lumineux souhaité pour ce nouveau pas et appuyez sur la touche [**record scene**] ou
- Pour charger une mémoire de submaster dans ce nouveau pas, appuyez sur la touche [**Bank B**] (si nécessaire), [**f/a**] pour le submaster de votre choix.

Si nécessaire, appuyez sur la touche [**>**] ou [**<**] pour démarrer le chenillard dans un sens ou dans l'autre.

Quand vous avez fini appuyez sur [**edit**].

Tous les changements seront pris automatiquement en compte.

11.8.2 SUPPRIMER UN PAS

Pour supprimer un pas, appuyez sur la touche **[edit]**, **[f/a]** du chenillard, puis appuyez sur la touche **[OK]** pour arrêter le chenillard, puis appuyez de nouveau sur la touche **[OK]** jusqu'au pas à supprimer. Pour supprimer le pas, appuyez sur la touche **[remove]**, puis **[yes]**.

Si nécessaire, appuyez sur la touche **[>]** ou **[<]** pour démarrer le chenillard dans un sens ou dans l'autre.

Quand vous avez fini appuyez sur **[edit]**.

Tous les changements seront pris automatiquement en compte.

11.8.3 MODIFIER UN PAS

Pour modifier le contenu d'un pas (intensités des circuits) appuyez sur la touche **[edit]**, **[f/a]** du chenillard, puis appuyez sur la touche **[OK]** pour arrêter le chenillard, puis appuyez de nouveau sur la touche **[OK]** jusqu'au pas à modifier. Appuyez sur la touche **[Function]** jusqu'à ce que la LED "chaser" clignote et que l'afficheur indique : "Pick channel to edit".

Pour voir le niveau d'un circuit appuyez sur la touche **[f/a]** du circuit en question.

Tant que la touche **[f/a]** du circuit est enfoncée, l'afficheur indique le numéro du circuit, une fois la touche relâchée, l'afficheur indique l'intensité du circuit dans le pas. Pour modifier l'intensité de ce circuit, tournez **la Roue d'édition**.

Le signe **+** en préfixe indique que le niveau est supérieur à la valeur enregistrée, le signe **-** en préfixe indique que le niveau est inférieur à la valeur enregistrée. Si le niveau est identique à la valeur enregistrée, aucun signe n'apparaît.

Vous pouvez répéter cette opération pour chaque circuit dont vous souhaitez visualiser ou modifier les intensités.

Note: Si le pas que vous avez choisi de modifier contient une mémoire de submaster, cette mémoire sera aussi modifiée. Réciproquement, si vous modifiez une mémoire de submaster directement, le pas de chenillard constitué par cette mémoire sera automatiquement modifié.

Pour modifier un autre pas, appuyez sur la touche **[OK]** pour aller au nouveau pas à éditer, puis sélectionnez les circuits à modifier avec leurs touches **[f/a]** et suivez la procédure indiquée ci-dessus. Si nécessaire, appuyez sur la touche **[>]** ou **[<]** pour démarrer le chenillard dans un sens ou l'autre.

Quand vous avez fini appuyez sur **[edit]**.

Tous les changements seront pris automatiquement en compte.

11.8.4 MODIFIER LE NOM D'UN CHENILLARD

L'édition des noms de CHENILLARD se fait de la même façon que pour l'enregistrement.

Reportez vous au paragraphe "NOMMER UN CHENILLARD".

11.9 COPIER UN CHENILLARD

Pour copier un chenillard, appuyez sur la touche; **[assign/copy]**. **[Bank B]** (si nécessaire), **[f/a]** **[Bank B]** (si nécessaire), **[f/a]**

Si le submaster de destination existe déjà, l'afficheur indiquera "WARNING submaster exists - overwrite?". Vous avez alors deux possibilités :

- Effacer le submaster existant et le remplacer par la mémoire (chenillard) source (copiée), dans ce cas appuyez sur **[OK]** ou la touche **[f/a]** du submaster de destination.
- Choisir un submaster libre avec la touche **[f/a]** du submaster désiré.

Le processus de copie peut être abandonné à n'importe quel moment avant d'avoir choisi le submaster de destination en appuyant sur la touche [**assign/copy**] une seconde fois.

Conseil: Si vous souhaitez apporter des modifications à un chenillard existant, faites le sur une copie de celui ci. Ceci vous permettra de revenir rapidement au chenillard d'origine si les modifications ne vous conviennent pas.

11.10 SUPPRIMER UN CHENILLARD

Pour supprimer un chenillard enregistré dans un submaster, appuyez sur la touche [**remove**].

Si nécessaire appuyez sur la touche [**page**] plusieurs fois jusqu'à ce que le numéro de la page désirée s'affiche, puis appuyez sur la touche [**f/a**] du chenillard à supprimer.

L'afficheur vous demande confirmation. Appuyez sur la touche [**yes**].

12. GRAB MASTER

12.1 INTRODUCTION

Le Grab master est un master "multifonction". Il peut être utilisé comme :

- Grab master.
- Général de submaster.
- Général de chenillard
- STOCKAGE pour une Cue List

La fonction du GRAB master dépend directement de l'action précédente. Tout dépend si vous enregistrez une capture de sortie, ou si vous chargez une mémoire de submaster, un chenillard ou une Cue List.

12.2 CAPTURE DANS LE GRAB MASTER

Le GRAB master permet de capturer l'état lumineux en sortie du pupitre et de maintenir cet état lumineux en sortie, en prenant un instantané (SNAPSHOT) de cet état lumineux et en le conservant dans le GRAB master.

Pour "capturer" la sortie, appuyez sur la touche **[record memory]**, puis la touche **[f/a]** (grab). Le contenu du GRAB master, y compris les temps de fondu, peut être modifié et nommé exactement de la même façon qu'une mémoire de submaster.

12.3 OPERATIONS DE "CAPTURE" CLASSIQUES

Après avoir capturé l'état lumineux de sortie, et monté le potentiomètre du GRAB master, vous pouvez baisser les submasters et les circuits qui ont servi à créer l'état lumineux, ce dernier étant capturé et envoyé sur scène grâce au GRAB master. Cela vous permet de préparer l'effet suivant en *aveugle*. C'est plus intéressant en mode WIDE et MEMOIRE, le GRAB master fournissant une seconde banque B de submasters (fantôme).

Dans une situation classique, l'état lumineux est créé avec les submasters et les circuits. Pour créer l'effet suivant, capturez l'état lumineux actuel dans le GRAB master, montez son potentiomètre, puis mettez tous les circuits et submasters à zéro. L'état lumineux est toujours sur scène puisqu'envoyé par le GRAB master. Préparez le prochain effet avec les circuits et les submasters de votre choix. Vous pouvez continuer ainsi à préparer puis capturer successivement vos effets.

12.4 COPIER UNE MEMOIRE DE SUBMASTER DANS LE GRAB MASTER

Pour copier une mémoire de submaster dans le GRAB master, appuyez sur la touche **[assign/copy]**, **[Bank B]** (si nécessaire), puis la touche **[f/a]** de la mémoire de submaster à copier, puis **[f/a]** (*grab*).

12.5 COPIER UN CHENILLARD DANS LE GRAB MASTER

Vous pouvez copier un chenillard existant (depuis la page de votre choix), ou enregistrer un nouveau chenillard dans le GRAB master. Dans ce cas, le GRAB master fonctionne exactement comme un submaster contenant un chenillard. Reportez vous au Chapitre "CHENILLARDS" pour plus de détails sur la façon de contrôler un chenillard.

Pour copier un chenillard depuis un submaster vers le GRAB master, appuyez sur la touche **[assign/copy]**, **[Bank B]** (si nécessaire), puis la touche **[f/a]** du chenillard à copier.

Un message défilant apparaîtra brièvement sur l'afficheur : "Pick submaster to copy to". Appuyez sur la touche **[f/a]** (*grab*).

Le chenillard copié dans le GRAB master peut être modifié exactement de la même façon qu'un chenillard enregistré dans un submaster. Pour plus de détails reportez vous au paragraphe "EDITER UN CHENILLARD" du chapitre "CHENILLARDS".

12.6 ENREGISTRER UN CHENILLARD DANS LE GRAB MASTER

La procédure est exactement la même que pour enregistrer un chenillard dans un submaster, sauf que vous sélectionnez le GRAB master à la place de choisir un submaster.

12.7 FONCTION COPIE ET GRAB MASTER

12.7.1 COPIER UNE CUE LIST DANS LE GRAB MASTER

Vous pouvez copier n'importe quelle Cue List dans le GRAB master, cependant, le GRAB master n'est pas un master de restitution de Cue List mais uniquement un registre de stockage, à l'instar d'un submaster.

Pour copier une Cue List dans le GRAB master, appuyez sur la touche **[assign/copy]**, **[Bank B]** (si nécessaire), la touche **[f/a]** de la Cue List à copier, puis **[f/a] (grab)**.

12.7.2 COPIER LE CONTENU DU GRAB MASTER

Le contenu du GRAB master (snapshot, mémoire de submaster, chenillard ou Cue List) peut être copié puis assigné à n'importe quel submaster.

Appuyez sur la touche **[assign/copy]**, **[f/a] (grab)**, **[Bank B]** (si nécessaire), **[f/a]** (destination).

Une Cue List du Grab Master peut aussi être assignée au Cue List Master. Appuyez sur la touche **[assign/copy]**, **[f/a] (grab)**, **[cue list flash]**

13. CUE LIST

13.1 INTRODUCTION

Une "CUE List" est un enregistrement d'une suite de pas organisés de façon à être restitués dans l'ordre. Chaque pas de la Cue list peut être un submaster, un chenillard, ou un instantané (snapshot) de la sortie (capturé au moment où le pas est ajouté à la Cue List). Le passage d'un pas à l'autre se fait sous forme de transfert "dipless", en général manuellement, mais ce transfert peut aussi se faire de façon temporisée. Chaque Cue List et chaque pas de Cue List peuvent avoir un nom. Chaque CUE List a une capacité de 500 pas maximum. Vous pouvez enregistrer un maximum de 108 (216) Cue Lists différentes dans les submasters. Si toutes les mémoires d'un spectacle ont été enregistrées dans une Cue List, la conduite pourra être entièrement restituée à partir de cette Cue List chargée dans le Cue List Master en appuyant simplement à chaque fois sur la touche [>] pour envoyer la mémoire sur scène.

Les Cue Lists sont référencées par leur numéro de Banque (page) puis leur numéro de Cue List. Les pages sont sélectionnées avec la touche [Bank B] et le numéro de Cue List avec les touches [f/a] des submasters. Les Cue Lists peuvent être enregistrées dans n'importe quel submaster, néanmoins, les mémoires, les chenillards et les Cue Lists utilisent les mêmes submasters. Si vous enregistrez une Cue List dans un submaster existant, son contenu sera écrasé et remplacé par la Cue List.

Les Cue Lists ne peuvent être restituées qu'à partir du Cue List Master, qui possède des fonctions complètes pour la restitution d'une Cue List. Les temps de montée et de descente de chaque pas sont enregistrés dans la Cue List, et le transfert entre chaque pas peut être contrôlé par le potentiomètre rotatif de vitesse.

Note: Pour que le potentiomètre rotatif de vitesse prenne le contrôle des temps de transfert, il faut éditer les temps dans la mémoire d'origine et non dans la Cue List.

De plus, il est possible d'attribuer un temps de Lien à chaque pas, ce qui créera un enchaînement automatique avec le pas suivant une fois ce temps écoulé.

Il est possible d'EDITER une Cue List, de rajouter ou d'enlever un pas, de modifier pour chaque pas, les temps de montée, de descente et de Lien ainsi que les niveaux de circuit.

Il est possible de COPIER une Cue List depuis un submaster ou le GRAB Master, soit vers un autre submaster dans la page de votre choix, soit vers le GRAB Master.

13.2 ENREGISTRER UNE CUE LIST

Pour enregistrer une Cue List, appuyez sur la touche [**record cue list**], [**Bank B**] (si nécessaire), [f/a] pour choisir le submaster (n'importe lequel) puis enregistrez les pas :

- Pour choisir une **mémoire de submaster** appuyez [**Bank B**] (si nécessaire), puis [f/a] pour le submaster.
- Pour choisir un **chenillard** appuyez [**Bank B**] (si nécessaire), puis [f/a] pour le submaster contenant un chenillard.
- Pour enregistrer une capture (**snapshot**) de la sortie sur scène appuyez sur la touche [**record submaster memory**]. Vous pouvez enregistrer un "noir" comme pas de Cue List.
- Si vous souhaitez créer une **suite de pas** avec une **série de mémoires** de submasters ou de **chenillards** (dans le même ordre), sélectionnez d'abord [**Bank B**] (si nécessaire), **MAINTENEZ la touche [f/a]** du premier submaster de la série, puis appuyez sur la touche [f/a] du dernier submaster de la série. Les submasters vides ou contenant une Cue List dans la série ne seront pas pris en compte.

Continuez d'enregistrer des pas suivant la méthode décrite ci dessus. Vous pouvez mélanger captures de sortie, chenillards et mémoires de submaster dans n'importe quel ordre. Pour valider l'enregistrement de la Cue List, une fois tous les pas créés, appuyez sur [record cue list].

13.2.1 SUPPRIMER UN PAS

Tant que vous n'avez pas validé l'enregistrement de la Cue List (avec [record cue list]), vous pouvez supprimer le dernier pas ajouté en appuyant sur **[remove]**.

13.2.2 TEMPS DE MONTEE, DE DESCENTE ET DE LIEN

A chaque fois que vous créez un pas, vous pouvez lui donner un temps de montée, de descente et de Lien (enchaînement automatique avec le pas suivant)

Une fois que vous avez créé un pas, appuyez successivement sur la touche **[Function]** de façon à faire défiler les différentes fonctions (temps de montée, temps de descente et temps de Lien) Quand les indications IN, OUT ou LINK apparaissent sur l'afficheur, vous pouvez utiliser la Roue d'édition pour entrer la valeur souhaitée (entre 0 et 999 secondes).

Si vous réglez un temps inférieur à zéro, l'afficheur indique "FADER", et dans ce cas c'est le réglage du potentiomètre rotatif de vitesse qui déterminera le temps de restitution.

Si il n'y a pas de temps spécifiés à l'enregistrement, les temps de montée, de descente et de Lien seront les temps par défaut :

- MEMOIRE DE SUBMASTER = temps de la mémoire.
- LINK = Pas de lien.
- SNAPSHOT = potentiomètre rotatif de vitesse

(Les temps par défaut sont paramétrables dans le set up (voir le chapitre UTILITAIRES).

Pour plus d'informations concernant les temps de fondu et de Lien, reportez vous au paragraphe "RESTITUTION D'UNE CUE LIST" un peu plus loin.

13.3 NOMMER UNE CUE LIST

Par défaut une Cue List est référencée par son numéro de Banque (page) puis son numéro de submaster dans la banque. Exemple: B1:03 (Banque B numéro 1 (page 1), Cue List 3)

Pour donner ou modifier un nom, **maintenir appuyée** la touche **[Function]**, puis choisir **[f/a]** (name). L'afficheur indique "Pick Object to Name". Choisir un submaster en appuyant sur la touche **[BANK B]** (si nécessaire), puis la touche **[f/a]** du submaster voulu.

Pour choisir un caractère, vous pouvez utiliser, soit la **Roue d'édition**, soit les touches **[f/a]** de la banque A pour les lettres ou les touches **[f/a]** de la banque B pour les chiffres de 1 à 10 (0) comme indiqué sous les touches. Si plusieurs lettres sont imprimées sous une touche, appuyez plusieurs fois pour passer d'une lettre à la suivante, exactement comme avec le clavier d'un téléphone portable.

Utilisez **[<]** ou **[>]** pour déplacer le curseur et appuyez sur **[remove]** ou **[add]** pour retirer ou ajouter un caractère ou un espace. Le nombre maximum de caractères autorisés est de **15**. Une fois terminé, appuyez sur **[ok]**.

13.3.1 NOMMER CHAQUE PAS DE LA CUE LIST

Reportez vous au Chapitre "EDITER UNE CUE LIST" un peu plus loin.

13.4 RESTITUTION D'UNE CUE LIST

Pour restituer une Cue List, vous devez la charger dans le Cue List Master depuis le submaster où elle est enregistrée. Appuyez sur **[copy]**, **[Bank B]** (si nécessaire), **[f/a]** (submaster contenant la Cue List), puis **[Cue L]**.

Montez le potentiomètre du Cue List Master pour envoyer le contenu du premier pas sur scène.

Lorsqu'une Cue List est à l'arrêt, les circuits présents sur scène viennent du pas en cours. Le pas qui suit est appelé pas suivant. Quand un transfert entre deux pas est lancé, le Cue List master réalise un transfert Dipless entre le pas en cours et le pas suivant. Quand la Cue List arrive au dernier pas, elle recommence au début.

13.4.1 RESTITUTION DE LA SEQUENCE DE THEATRE

Fonction non implémentée à la rédaction de ce manuel.

13.4.2 CUE LIST : NIVEAU DE SORTIE

Le niveau général de sortie de la Cue List dépend du Cue List Master.

Le contenu d'un pas de la Cue List chargée dans le Cue List master peut être envoyé sur scène ou retiré de scène en utilisant le potentiomètre du Cue List Master (ce qui permet de contrôler manuellement le temps) ou en appuyant/relâchant la touche [Cue L].

13.4.3 CUE LIST : AFFICHAGE SUR LE MONITEUR

Pour avoir une vue détaillée du statut de la Cue List active, sur le moniteur (en option) :

Maintenez la touche [FUNCTION] enfoncée, puis [f/a] (vidéo 3).

13.4.4 DEMARRER UN TRANSFERT

Pour démarrer le transfert entre le pas à venir et le pas sur scène appuyez sur la touche [➤]. Attention : le transfert entre les deux pas de la Cue List se fait avec les temps de montée et de descente respectifs des pas, le pas sur scène va disparaître avec son temps de descente et le pas suivant va apparaître avec son temps de montée. Alors que dans un transfert d'une séquence de théâtre, ce sont les temps de la mémoire à venir qui gèrent le transfert (montée et descente). L'afficheur indique momentanément le numéro du pas à venir.

Pour afficher de nouveau ce pas momentanément, maintenez enfoncée la touche [stop/step] (Cue List Master).

Pour que l'afficheur indique constamment le numéro du pas à venir appuyez sur la touche [select], puis [cue list flash]. Pour l'opération inverse appuyez de nouveau sur [select].

Tant que le transfert est *en cours*, la LED de la touche [➤] clignote pendant tout le temps de la montée, et la LED de la touche [➤] pendant tout le temps de la descente.

Pour démarrer un nouveau transfert appuyez sur la touche [➤].

Note: Il n'est pas nécessaire d'attendre la fin du pas pour envoyer le pas suivant.

13.4.5 TRANSFERT VERS LE PAS PRECEDENT

Pour démarrer un transfert entre le pas *sur scène* et le pas précédent, appuyez sur la touche [➤]. Vous ne pouvez revenir en arrière en **mode transfert**, que **d'un seul pas**.

Par contre vous pouvez "sauter" d'un pas à un autre dans la Cue List, dans les deux sens, autant de fois que nécessaire (voir "SAUTER DE PAS EN PAS DANS LA CUE LIST" un peu plus loin).

13.4.6 ARRETER UN TRANSFERT (PAUSE)

Pour arrêter l'exécution d'un transfert *en cours* (PAUSE) appuyez sur la touche [step/stop]. Dans ce cas les touches [➤], [➤] et [step/stop] clignotent.

13.4.7 REDEMARRER UN TRANSFERT QUI VIENT D'ÊTRE ARRÊTÉ

Pour reprendre un transfert qui vient d'être arrêté appuyez sur la touche [➤] si vous voulez aller vers l'avant ou [⏪] si vous voulez revenir en arrière.

Pour reprendre temporairement un transfert qui vient d'être arrêté, dans le même sens appuyez sur la touche [step/stop] et maintenez-la appuyée.
Le transfert continue tant que la touche est maintenue enfoncée.

13.4.8 INVERSER UN TRANSFERT EN COURS

Pour INVERSER l'exécution d'un transfert *en cours* appuyez sur la touche [⏪].

13.4.9 SAUTER DE PAS EN PAS DANS LA CUE LIST

Lorsqu'une Cue List est arrêtée sur un pas, vous pouvez vous déplacer dans cette Cue List dans n'importe quel sens (en sautant d'un pas à l'autre, sans temporisation).

Pour sauter au pas suivant, MAINTENEZ enfoncée la touche [step/stop], puis appuyez sur [➤].

Pour sauter au pas précédent, MAINTENEZ enfoncée la touche [step/stop], puis appuyez sur [⏪].

13.4.10 SÉLECTION D'UN PAS AVEC LA ROUE D'ÉDITION

Pour choisir un pas vers lequel sauter directement sans passer par tous les pas précédents, MAINTENEZ **enfoncée** la touche [step/stop], puis tournez la Roue d'édition. L'afficheur indique le pas sélectionné, avec un signe + s'il se situe après le pas en cours et avec un signe – s'il précède le pas en cours. Le pas en cours n'est précédé d'aucun signe.
Une fois la touche [step/stop] relâchée, la Cue List saute au pas sélectionné.

13.5 TEMPS DE LA CUE LIST

13.5.1 TEMPS DE TRANSFERT

Les temps de transfert entre deux pas dépendent des valeurs *enregistrées* pour chaque pas. Le transfert peut aussi être temporisé manuellement avec le potentiomètre rotatif de vitesse. La transition entre deux pas se fait par transfert "DIPLESS", sans passage au noir, le contenu du pas à venir va monter avec le temps de montée du pas, alors que le contenu du pas en scène va descendre avec le temps de descente du pas qui est sur scène.

13.5.2 TEMPS DE LIEN

Le décompte du temps de Lien enregistré pour un pas donné commence à l'exécution de ce pas. Une fois le décompte terminé, l'exécution du pas suivant commence automatiquement. Si chaque pas possède un temps de Lien, la Cue List fonctionne alors comme un chenillard à quelques détails près :

- Chaque pas peut avoir une durée différente, suivant le temps de Lien enregistré.
- Chaque pas peut avoir un temps de montée et un temps de descente (enregistrés pour chaque pas).
- Un pas peut être un Chenillard.

Cela vous permet de créer des Chenillards riches et complexes.

Conseil: Si vous souhaitez créer un chenillard à partir d'une Cue List, il est préférable de donner un temps de Lien par défaut dans les préférences du setup plutôt que de modifier chaque pas individuellement. Reportez vous au chapitre "UTILITAIRES" pour plus de détails.

13.6 EDITER UNE CUE LIST

Vous pouvez éditer une Cue List en "Live" ou en aveugle (master baissé) dans la Cue List master, ou directement dans le submaster où elle est enregistrée. Si la Cue List est envoyée sur scène, les changements se feront "à vue". En aveugle, les LEDS des circuits permettront de connaître le contenu des pas. Si vous possédez une sortie vidéo (optionnelle), vous pourrez visualiser le contenu des pas sur le moniteur. Vous pouvez ajouter ou supprimer un pas, modifier les temps (montée, descente et lien), et modifier le contenu de chaque pas (y compris ajouter des circuits supplémentaires).

- Pour éditer la Cue List chargée dans le Cue List master appuyez sur la touche **[edit]**, **[Cue L]**.
- Pour éditer une Cue List chargée dans un submaster, appuyez sur la touche **[edit]**, **[Bank B]** (si nécessaire), puis sur la touche **[f/a]** correspondant à la Cue List.

L'afficheur indique momentanément le numéro de page et de Cue List ou son nom, puis le numéro du pas et son contenu.

Si vous éditez la Cue List chargée dans le Cue List master, c'est le pas en cours qui sera sélectionné. Si vous éditez une Cue List chargée dans un submaster, c'est le pas 1 qui sera sélectionné.

Vous pouvez passer d'un pas à l'autre en utilisant les boutons **[<]** ou **[>]** situés sous **la Roue d'édition** ou utiliser cette dernière.

Pour chaque pas, les LEDS des touches **[F/A]** des circuits indiquent les intensités de ces derniers.

Les touches **[function]**, **[remove]** et **[add]** clignotent, informant l'utilisateur que ces fonctions sont actives. Leur utilisation est expliquée ci-dessous.

Quand vous avez fini appuyez sur **[edit]**.

Tous les changements seront pris automatiquement en compte.

13.6.1 AJOUTER UN PAS

Pour ajouter un pas, entrez en mode édition (voir plus haut), puis sélectionnez le pas à la suite duquel vous souhaitez ajouter le nouveau (si vous souhaitez ajouter un pas entre 3 et 4, sélectionnez le pas 3) à l'aide des boutons **[<]** ou **[>]** situés sous **la Roue d'édition**. Appuyez sur la touche **[add]**.

- Pour choisir une **mémoire de submaster**, appuyez sur la touche **[Bank B]** (si nécessaire), puis la touche **[f/a]** de la mémoire désirée.
- Pour enregistrer la sortie du pupitre comme pas, appuyez sur la touche; **[record submaster memory]**.
- Pour choisir un **chenillard**, appuyez sur la touche **[Bank B]** (si nécessaire), puis la touche **[f/a]** du chenillard voulu.

Quand vous avez fini appuyez sur **[edit]**.

Tous les changements seront pris automatiquement en compte.

13.6.2 SUPPRIMER UN PAS

Pour supprimer un pas, entrez en mode édition (voir plus haut), puis sélectionnez le pas à supprimer à l'aide des boutons **[<]** ou **[>]** situés sous **la Roue d'édition**. Appuyez sur la touche **[remove]**, puis **[yes]**.

Quand vous avez fini appuyez sur **[edit]**.

Tous les changements seront pris automatiquement en compte.

13.6.3 MODIFIER LES TEMPS D'UN PAS

Pour modifier les temps d'un pas, entrez en mode édition (voir plus haut), puis sélectionnez le pas souhaité à l'aide des boutons **[<]** ou **[>]** situés sous **la Roue d'édition**.

- Pour modifier le temps de **MONTEE** : appuyez sur **[Function]** plusieurs fois jusqu'à ce que la LED "in" clignote. Après cette indication, le temps de montée apparaît dans l'afficheur, ce temps peut alors être modifié avec la **Roue d'édition**. Si vous réglez un temps inférieur à zéro, l'afficheur indique "FADE", et dans ce cas c'est le réglage du potentiomètre rotatif de vitesse qui déterminera le temps de restitution.
- Pour modifier le temps de **DESCENTE** : appuyez sur **[Function]** plusieurs fois jusqu'à ce que la LED "out" clignote. Après cette indication, le temps de descente apparaît dans l'afficheur, ce temps peut alors être modifié avec la **Roue d'édition**. Si vous réglez un temps inférieur à zéro, l'afficheur indique "FADE", et dans ce cas c'est le réglage du potentiomètre rotatif de vitesse qui déterminera le temps de restitution.
- Pour modifier le temps de **LIEN** : appuyez sur **[Function]** plusieurs fois jusqu'à ce que les LED "in" et "out" clignent. Après cette indication, le temps de Lien apparaît dans l'afficheur, ce temps peut alors être modifié avec la **Roue d'édition**. Le temps de lien crée un enchaînement automatique avec le pas suivant.

Quand vous avez fini appuyez sur **[edit]**.

Tous les changements seront pris automatiquement en compte.

13.6.4 MODIFIER LES NIVEAUX DE CIRCUIT D'UN PAS

Si le pas est un "SNAPSHOT" ou une mémoire de submaster, vous pouvez éditer les niveaux de circuit de ce pas.

Note: Si le pas que vous avez choisi de modifier contient une mémoire de submaster, cette mémoire sera aussi modifiée. Réciproquement, si vous modifiez une mémoire de submaster directement, le pas de la Cue List constitué par cette mémoire sera automatiquement modifié.

Pour modifier les niveaux de circuit d'un pas, entrez en mode édition (voir plus haut), puis sélectionnez le pas à supprimer à l'aide des boutons [**<**] ou [**>**] situés sous **la Roue d'édition**.

Appuyez sur la touche **[function]** plusieurs fois jusqu'à ce que la LED "level" clignote et que l'afficheur indique: "Pick Channel to edit".

Pour voir le niveau d'un circuit appuyez sur la touche **[f/a]** du circuit en question.

Tant que la touche **[f/a]** du circuit est enfoncée, l'afficheur indique le numéro du circuit, une fois la touche relâchée, l'afficheur indique l'intensité du circuit dans le pas. Pour modifier l'intensité de ce circuit, tournez **la Roue d'édition**.

Le signe **+** en préfixe indique que le niveau est supérieur à la valeur enregistrée, le signe **-** en préfixe indique que le niveau est inférieur à la valeur enregistrée. Si le niveau est identique à la valeur enregistrée, aucun signe n'apparaît.

Vous pouvez répéter cette opération pour chaque circuit dont vous souhaitez visualiser ou modifier les intensités.

Quand vous avez fini appuyez sur **[edit]**.

Tous les changements seront pris automatiquement en compte.

13.6.5 NOMMER CHAQUE PAS DE LA CUE LIST

Pour nommer un pas, entrez en mode édition (voir plus haut), puis sélectionnez le pas à nommer à l'aide des boutons [**<**] ou [**>**] situés sous **la Roue d'édition**. La LED **STEP** est allumée et l'afficheur fait défiler le numéro du pas.

Maintenez la touche [FUNCTION] enfoncée, puis **[f/a] (name)**.

L'afficheur indique "Edit Step Name".

Pour choisir un caractère, vous pouvez utiliser, soit **la Roue d'édition**, soit les touches **[f/a]** de la banque A pour les lettres ou les touches **[f/a]** de la banque B pour les chiffres de 1 à 10 (0) comme indiqué sous les touches. Si plusieurs lettres sont imprimées sous une touche, appuyez plusieurs fois pour passer d'une lettre à la suivante, exactement comme avec le clavier d'un téléphone portable.

Utilisez [**<**] ou [**>**] pour déplacer le curseur et appuyez sur [**remove**] ou [**add**] pour retirer ou ajouter un caractère ou un espace. Le nombre maximum de caractères autorisés est de **15**. Une fois terminé, appuyez sur [**ok**].

13.6.6 SORTIR DU MODE D'ÉDITION

Vous pouvez sortir du mode d'édition à n'importe quel moment en appuyant sur la touche [**edit**]. Tous les changements seront automatiquement enregistrés dans la Cue List.

13.6.7 MODIFIER LE NOM D'UNE CUE LIST

L'édition des noms de Cue List se fait de la même façon que pour l'enregistrement. Reportez vous au paragraphe "NOMMER UNE CUE LIST" pour plus d'informations.

13.7 COPIER UNE CUE LIST

Pour copier une Cue List, appuyez sur la touche [**assign/copy**], [**Bank B**] (si nécessaire source page), puis la touche [**f/a**] correspondant à la Cue List à copier (source), [**Bank B**] (si nécessaire), puis la touche [**f/a**] du submaster de destination.

Note: si vous copiez une Cue List dans un submaster existant, la Cue List, le chenillard ou la mémoire de ce submaster sera écrasé.

Si le submaster de destination existe déjà, l'afficheur indiquera "WARNING submaster exists - overwrite?". Vous avez alors deux possibilités :

- Effacer le submaster existant et le remplacer par la Cue List source (copiée), dans ce cas appuyez sur [**yes**] ou la touche [**f/a**] du submaster de destination.
- Choisir un submaster **libre** avec la touche [**f/a**] du submaster désiré.

Le processus de copie peut être abandonné à n'importe quel moment avant d'avoir choisi le submaster de destination en appuyant sur la touche [**assign/copy**] une seconde fois.

Conseil : Si vous souhaitez apporter des modifications à une Cue List existante, faites le sur une copie de celle ci. Cela vous permettra de revenir rapidement à la Cue List d'origine si les modifications ne vous conviennent pas.

13.8 EFFACER (SUPPRIMER) UNE CUE LIST

Pour effacer (supprimer) une Cue List d'un submaster, appuyez sur la touche [**remove**]. Si nécessaire appuyez sur la touche [**page**] plusieurs fois jusqu'à ce que le numéro de la page désirée s'affiche, puis appuyez sur la touche [**f/a**] de la Cue List à supprimer. L'afficheur vous demande confirmation. Appuyez sur la touche [**yes**].

13.9 VIDER LE MASTER DE CUE LIST

Pour vider le Cue List master (supprimer la Cue List du master), appuyez sur la touche [**remove**], puis [**Cue L**].

L'afficheur vous demande confirmation. Appuyez sur la touche [**yes**].

14. FLASH

14.1 INTRODUCTION

La fonction FLASH du DOMINO utilise les touches “**f/a**” (Flash/Assign) situées sous les potentiomètres de la banque B. Quand vous faites “FLASHER” un circuit, ce dernier peut soit être ajouté à l'état lumineux sur scène (sortie du pupitre), soit venir remplacer l'état lumineux sur scène (MODE SOLO). Vous pouvez “flasher n'importe quel circuit, appareil, submaster ou une combinaison des deux ou des trois à n'importe quel moment. La seule limite étant votre capacité à appuyer sur plusieurs touches Flash en même temps. La fonction Flash est une action temporaire. Dès que vous relâchez les touches Flash, la sortie normale est rétablie. Il n'y a pas de temporisation possible avec la fonction FLASH. Toutes les actions sont instantanées.

14.2 MODE ADD/SOLO

Vous pouvez choisir le type de fonctionnement des touches Flash en sélectionnant le mode **ADD** ou le mode **SOLO**.

Appuyez sur la touche [ADD/SOLO] pour passer d'un mode à l'autre. Si vous êtes en **mode SOLO** la LED de la touche [ADD/SOLO] clignote.

- En mode ADD, le fait d'appuyer sur une touche Flash ajoute le circuit en question (proportionnellement au niveau du potentiomètre de contrôle) sans autre conséquence sur l'état lumineux en sortie du pupitre.
- En mode SOLO, le fait d'appuyer sur une touche Flash ajoute le circuit en question (proportionnellement au niveau du potentiomètre de contrôle) et met tous les autres circuits à zéro. Le circuit, appareil ou submaster “flashé” reste donc le seul en sortie.

14.3 NIVEAU DE FLASH

Le potentiomètre de contrôle du niveau de FLASH, permet de régler le pourcentage auquel les circuits seront “flashés”.

- Pour les circuits individuels ou les appareils, le pourcentage correspond directement au niveau de sortie des circuits/appareils “flashés”.
- Pour un submaster, le pourcentage s'appliquera proportionnellement aux intensités des circuits enregistrés dans le submaster.

Exemple : si le potentiomètre de contrôle du niveau de FLASH est à 50%

- Les **circuits/appareils** seront flashés à 50%
- Si un submaster est “flashé” et qu'il contient un circuit enregistré à 80%, la valeur de ce circuit lorsque vous allez “flasher” le submaster sera de 40% (50% of 80%).

Si le potentiomètre de contrôle du niveau de FLASH est au minimum (0%), il ne se passera rien quand vous “flasherez” un circuit. Si le DOMINO est en mode ADD, et qu'un circuit est déjà envoyé sur scène au moment où vous le “flashez” le niveau de sortie de ce circuit sera sa valeur la plus forte (base de fonctionnement HTP) entre le niveau de Flash et le niveau en scène.

Attention: Si le DOMINO est en mode SOLO et que le potentiomètre de contrôle du niveau de FLASH est au minimum (0%), les touches Flash deviennent des touches de “Noir Sec”. En effet en flashant un circuit en mode solo à 0%, vous mettez tous les circuits à zéro et envoyez le circuit flashé seul et à zéro.

Conseil: Pour éviter tout incident (Flash d'un circuit, noir sec) avec les touches Flash pendant un spectacle, vous pouvez mettre le potentiomètre de contrôle du niveau de FLASH à 0%, et le DOMINO en mode ADD. Dans cette configuration, les touches Flash deviennent “inactives”.

15. PATCH ELECTRONIQUE

15.1 INTRODUCTION

Le patch électronique permet de “patcher” (connecter) les gradateurs (adresses DMX) aux circuits. Cette fonction est pratique dans plusieurs cas :

- Le numéro de circuit, et le numéro de gradateur qui doit être contrôlé, sont différents.
Exemple: le circuit 1 correspond à trois PC 1 kW que vous avez branchés sur le gradateur 25 (gradateur 3Kw), parce que le gradateur 1 est un gradateur 2Kw.
- Un circuit contrôle plusieurs gradateurs.
Exemple: le circuit 13 correspond à deux PC 2 kW que vous avez branchés sur les gradateurs 1 et 2.
- Il y a plus de gradateurs / adresses DMX que de circuits.

Le patch électronique permet de “patcher” (connecter) n'importe quel gradateur (adresse DMX) sur n'importe quel circuit. Chaque gradateur peut avoir un niveau de sortie proportionnel, c'est à dire être limité. Vous pouvez “patcher” autant de gradateurs (adresses DMX) que vous voulez sur un circuit.

S'il n'y a aucun gradateur patché, suite à un RESET TOTAL, ou si tous les gradateurs ont été “dépatchés”, le pupitre est directement connecté à la sortie sans passer par le Patch, sur le mode 1/1 (chaque numéro de circuit contrôle le gradateur correspondant). Dès que vous patchez un gradateur dans le Patch, ce dernier redevient actif automatiquement.

15.2 DEPATCHER TOUS LES GRADATEURS

Pour “dépatcher” **tous** les gradateurs d'un coup, maintenez la touche **[FUNCTION]** **enfoncée**, appuyez sur **[patch]**, puis appuyez sur la touche **[remove]**, et **[yes]**.

Le Patch est du coup, “court-circuité” et le pupitre est directement connecté à la sortie sans passer par le Patch, sur le mode 1/1.

15.3 PATCH

C'est la fonction EDIT qui permet d'entrer dans le PATCH.

Maintenez la touche **[function]** **enfoncée**, appuyez sur la touche **[patch]**, puis **[edit]**.

Pour sélectionner l'adresse DMX du gradateur, vous pouvez utiliser les touches **[<]** et **[>]** ou tourner la Roue d'édition.

Une fois l'adresse DMX sélectionnée, appuyez sur la touche **[f/a]** du circuit auquel vous souhaitez affecter ce gradateur. Les touches **[f/a]** des circuits clignotent pour montrer le Patch.

Pour sélectionner une autre adresse DMX, utilisez les touches **[<]** et **[>]** ou tournez la Roue d'édition, puis “patchez” ce gradateur sur le circuit de votre choix en utilisant la touche **[f/a]** du circuit en question. Et ainsi de suite.

A chaque fois que vous “patchez” un gradateur sur un circuit, vous pouvez visualiser sur le moniteur (option), le numéro de circuit et son nom, le gradateur (adresse DMX) et son niveau proportionnel.

Les LEDS des touches **[f/a]** des circuits sur lesquels un/des gradateurs sont patchés restent allumées. Quand vous sélectionnez un gradateur, si ce gradateur est déjà patché sur un circuit, la LED de la touche **[f/a]** de ce circuit clignote.

Quand vous avez terminé, appuyez sur la touche **[edit]**.

Le patch est sauvegardé automatiquement.

15.4 PATCHER UNE SERIE DE GRADATEURS SUR UNE SERIE DE CIRCUITS

Pour patcher d'un coup une série de gradateurs sur une série de circuits, maintenez la touche [fonction] enfoncée, appuyez sur la touche [patch], puis [edit], sélectionnez le premier gradateur de la série, puis appuyez sur la touche du premier circuit de la série et tout en maintenant la touche appuyée, appuyez sur le dernier circuit de la série. Tous les circuits sélectionnés sont automatiquement patchés sur les gradateurs sélectionnés.

Par exemple, si vous souhaitez patcher un bloc de 12 gradateurs affecté en 100, respectivement aux circuits 13 à 24, appuyez sur la touche [<] ou [>] ou tournez la **Roue d'édition** pour choisir l'adresse 100, puis appuyez et maintenez **appuyée [f/a]** (13) puis sans relâcher [13], [f/a] (24).

15.5 NIVEAUX PROPORTIONNELS des GRADATEURS.

Chaque gradateur peut avoir un niveau de sortie proportionnel, c'est à dire être limité.

Par exemple, si vous réglez le niveau proportionnel d'un gradateur à 50%, en envoyant le circuit sur lequel ce gradateur est patché, à 80%, le niveau effectif en sortie sera 40%(50% de 80%).

Maintenez la touche [fonction] enfoncée, appuyez sur la touche [patch], puis [edit], sélectionnez le gradateur dont vous voulez changer le niveau proportionnel, la LED du circuit sur lequel ce gradateur est patché clignote. Si vous **maintenez enfoncée** la touche [f/a] du circuit, l'afficheur indique le niveau proportionnel du gradateur. Tout en maintenant la touche [f/a] du circuit **enfoncée**, tournez la **Roue d'édition** pour modifier le niveau proportionnel.

Quand vous avez terminé, appuyez sur la touche [edit].

Le patch est sauvegardé automatiquement.

15.6 DEPATCHER UN GRADATEUR

Pour dépatcher un gradateur, maintenez la touche [fonction] enfoncée, appuyez sur la touche [patch], puis [edit], sélectionnez le gradateur que vous souhaitez dépatcher puis appuyez sur la touche [remove].

Un message défilant, indique sur l'afficheur: "Delete patch to DMX#?" Appuyez sur la touche [yes].

Note: si vous ne souhaitez pas dépatcher le gradateur, mais uniquement empêcher sa sortie temporairement (projecteur dérégulé, en panne, etc.), vous pouvez aussi mettre son niveau proportionnel à zéro.

15.7 PATCH DROIT

Cette fonction permet de patcher rapidement chaque circuit avec le gradateur correspondant.

Pour remettre le patch "droit" (1 / 1) : **Maintenez** la touche [fonction] enfoncée, appuyez sur la touche [patch], puis [add], et [yes].

Note: cette procédure efface l'ancien patch.

16. STL (SOUND TO LIGHT) et SyncoBEAT

16.1 INTRODUCTION

Le DOMINO est équipé de deux processeurs STL (Sound to Light) identiques : “stl 1” et “stl 2”.

Chaque processeur STL délivre un signal en sortie et peut être relié à n'importe quel Submaster contenant un chenillard. Une fois le processeur STL relié au chenillard, il pourra déclencher un pas de chenillard par rapport au niveau du signal de sortie délivré.

Il existe deux modes de fonctionnement différents (pour les deux processeurs STL):

- Mode **Sound to Light**: Les signaux du processeur proviennent de l'**entrée Audio** du DOMINO.
- Mode **SyncoBEAT**: Les signaux du processeur proviennent d'un motif rythmique que vous avez créé.

Les processeurs STL peuvent être reliés à n'importe quel chenillard.

Les deux processeurs STL peuvent être reliés au même chenillard, permettant un double contrôle du déclenchement des pas (deux fréquences différentes par exemple).

L'indicateur de TEMPO sur l'écran vidéo montre toujours les pulsations du processeur STL.

16.2 RELIER UN PROCESSEUR STL A UN CHENILLARD

Un processeur STL doit être relié à un chenillard pour que le contrôle du déclenchement des pas soit Actif.

16.2.1 CONNECTION AU SUBMASTER.

Cette méthode permet de connecter temporairement un processeur STL à un submaster. Le chenillard enregistré dans le submaster n'est pas modifié, seule la façon dont il est restitué sur le moment change.

Maintenez la touche [function] **enfoncée**, appuyez sur la touche [f/a] (stl 1) ou (stl 2).

Maintenez la touche [function] **enfoncée**, jusqu'à ce que l'afficheur indique "Pick".

Tout en **maintenant enfoncée** la touche [function], appuyez sur la touche [f/a] du/des submaster(s) au(x)quel(s) vous souhaitez relier le/les processeurs.

- Un Submaster déjà **connecté** à un processeur STL va "flasher" de façon continue.
- Un Submaster qui n'est pas encore **connecté** à un processeur STL va "flasher" de façon **discontinue**.

Si un Submaster est déjà connecté à un processeur STL, appuyez sur sa touche [f/a] pour le déconnecter.

Appuyez sur la touche [edit] pour sortir.

Le Submaster reste connecté au processeur STL tant que le chenillard de ce submaster n'est pas remplacé, que ce soit par un changement de page ou un changement de mode.

16.2.2 CONNECTION AU CHENILLARD.

Pour connecter de façon permanente un processeur STL à un chenillard, vous devez être en enregistrement ou en édition.

Appuyez plusieurs fois sur la touche **[function]** jusqu'à ce que la LED STEP s'allume, puis maintenez la touche **[FUNCTION]** enfoncée, appuyez soit sur **[stl 1]** soit sur **[stl 2]** (touches F/A).

Pour connecter le processeur STL appuyez sur la touche **[yes]**.

Si le processeur STL est déjà connecté, appuyez sur **[yes]** pour le déconnecter.

Pour terminer l'enregistrement ou l'édition d'un chenillard, reportez vous au chapitre "CHENILLARDS".

16.3 VISUALISER LES SUBMASTERS CONNECTES AUX PROCESSEURS STL

Pour voir quels sont les submasters connectés aux processeurs STL :

MAINTENEZ la touche **[function]** enfoncée, appuyez sur la touche **[f/a]** (stl 1) ou (stl 2). **MAINTENEZ** la touche **[function]** enfoncée.

Le submaster **connecté** au processeur STL clignote de façon continue.

Pour vérifier si un submaster en particulier est connecté à un des processeurs STL :

Appuyez sur la touche **[select]**, puis la touche **[f/a]** du submaster.

La fenêtre "attachée" du chenillard sélectionné s'ouvre à l'écran et permet de voir quel processeur STL est connecté. Reportez vous au chapitre "VIDEO" pour plus d'informations.

Appuyez sur la touche **[select]** pour sortir.

16.4 MODE STL (SOUND TO LIGHT)

Lorsqu'un chenillard est connecté à un processeur STL en mode Sound To Light, son générateur interne continue de fonctionner en plus du déclenchement des pas lié au signal audio. Pour que le chenillard soit uniquement sous le contrôle du processeur STL, réglez sa vitesse sur zéro.

Conseil: Réglez la vitesse du chenillard en dessous du tempo de la musique. De cette façon, si la musique s'arrête le chenillard continue.

Connectez une source musicale sur l'entrée audio RCA à l'arrière du pupitre. De préférence, utilisez la prise casque de votre appareil, car elle fournit un signal élevé (1-2,5v).

Pour sélectionner le mode STL :

Maintenez la touche [FUNCTION] enfoncée, puis **[f/a]** (stl 1) ou (stl 2).

Un message défilant apparaît sur l'afficheur, indiquant le mode actif du processeur STL. Suivant le message affiché, vous passerez d'un mode à l'autre en appuyant sur la touche **[yes]**. Pour passer par exemple en mode Sound To Light, le DOMINO indiquera "turn the SyncoBEAT OFF?", tapez **[yes]**.

Le mode actif de chaque processeur STL est aussi affiché en bas de la fenêtre principale. Le bargraphe « Volume Control » indique que le processeur est en mode **Sound To Light**, comme pour le processeur **1** dans le schéma plus bas.

Une fois le mode Sound To Light sélectionné, le niveau et la fréquence du signal audio peuvent être réglés pour que le chenillard réagisse à la musique.

Pour régler le niveau du signal audio, appuyez sur la touche **[function]**.

L'afficheur indique "L: ##" où ## (0-100) représente le niveau du signal.

Tournez **la Roue d'édition** pour régler le niveau.

Le bargraphe « Volume Control » indique aussi le niveau du signal. Lorsque la source est connectée, le bargraphe monte et descend en rythme.

Réglez le niveau de façon à ce que le bargraphe de niveau soit **JAUNE**, Vert correspond à un signal trop faible et Rouge à un signal trop fort.

Pour régler la fréquence du signal audio appuyez sur la touche **[function]**.

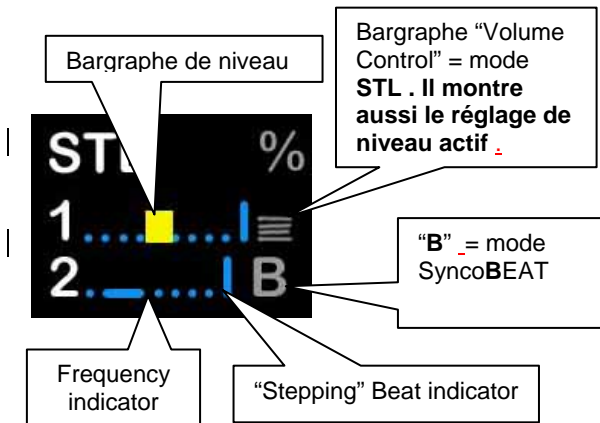
L'afficheur indique "hz ##" où ## (0-100) représente la fréquence du signal.

Tournez **la Roue d'édition** pour sélectionner la fréquence voulue.

Sur le moniteur vidéo l'indicateur de Fréquence montre le réglage actuel.

Choisissez la fréquence la plus présente dans la musique. Essayez une fréquence basse pour vous caler sur une contrebasse ou une fréquence élevée pour une cymbale.

Note: Lorsque vous changez de fréquence, le niveau du signal est susceptible de changer aussi. Il sera alors peut être nécessaire d'ajuster le niveau et la fréquence du signal jusqu'à ce que le défilement des pas vous convienne.



Une fois terminé appuyez sur [edit].

Pour restituer le chenillard avec les réglages que vous venez d'effectuer, il est nécessaire qu'il soit connecté au processeur STL comme décrit plus haut.

16.5 MODE Syncobeat

La fonction **SyncoBEAT** permet de donner un motif rythmique (régulier ou syncopé) au chenillard, qui sera reproduit à l'infini. Quand un chenillard est connecté à un processeur STL en mode **SyncoBEAT**, le générateur de vitesse interne du chenillard est déconnecté et c'est le mode SyncoBEAT qui contrôle la restitution.

Il vous suffit de taper un motif rythmique que le pupitre DOMINO mémorisera et répètera à l'infini.

Un motif rythmique **syncopé** vous permet de réaliser, par exemple, une suite de pas rapides suivis d'une longue pause, puis quelques pas rapides de nouveau et ainsi de suite.

Il est possible d'enregistrer jusqu'à 20 motifs rythmiques dans la bibliothèque.

Pour passer en mode SyncoBEAT, **MAINTENEZ** la touche [fonction] enfoncée, appuyez sur la touche [f/a] (stl 1) ou (stl 2).

L'afficheur fait défiler un message qui indique quel est le mode du processeur STL. Appuyez sur la touche [yes], pour passer du mode **Sound To light** au mode **SyncoBEAT** et inversement.

Le mode de chaque processeur STL est indiqué en bas de l'écran, le mode SyncoBEAT étant indiqué par la lettre « **B** ».

Pour créer un motif rythmique, **MAINTENEZ** la touche [add] enfoncée jusqu'à ce que le mot « **Learn** » apparaisse sur l'afficheur.

Tout en maintenant la touche [add] enfoncée, tapez plusieurs fois sur la touche [ok] au rythme voulu.

Le motif rythmique démarre dès la première impulsion sur la touche [ok] et s'arrête lorsque la touche [add] est relâchée.

Attention quand le pupitre **rejoue** votre motif rythmique, le temps entre la dernière et la première impulsion est déterminé à l'enregistrement du motif, par la dernière impulsion et l'instant où vous avez relâché la touche **[add]**.

L' « indicateur de TEMPO » sur l'écran bat maintenant au rythme que vous avez créé.

Si le motif rythmique ne vous convient pas, créez un nouveau motif SyncoBEAT en **maintenant enfoncée** la touche **[add]** puis en répétant la procédure. Le nouveau motif remplacera l'ancien dès lors que la touche **[add]** sera relâchée.

Quand le motif rythmique vous satisfait, appuyez sur la touche **[edit]** pour sortir.

Pour restituer un chenillard avec le motif SyncoBEAT que vous avez créé, il doit être connecté au processeur STL (voir plus haut).

Si le chenillard est en mode "Single Shot", il sera restitué avec le motif SyncoBEAT une seule fois.

Reportez vous au chapitre "CHENILLARDS" pour plus d'explications.

17. MIDI

Fonction non implémentée à la rédaction de ce manuel. Le texte ci-dessous est susceptible d'être modifié.

17.1 INTRODUCTION

L'interface MIDI est disponible sur les versions U (interface USB).

17.2 MIDI NOTES

L'interface MIDI est activée ou désactivée via le Menu SETUP. Ce menu permettra aussi à l'utilisateur de choisir si le DOMINO envoie des messages MIDI lorsqu'on appuie sur des touches du pupitre.

Le statut de la fonction MIDI (on/off) est indiqué sous l'affichage des MASTERS de PREPARATION A/B en bas à droite de l'écran.

La fonction MIDI utilise 3 canaux MIDI. Les touches du pupitre sont rattachées à ces 3 canaux, chaque groupe de touches est géré par un canal MIDI, comme expliqué dans le tableau ci-dessous. A chaque touche correspond une note MIDI, les commandes note on et note off correspondant respectivement aux actions "appuyer" ou "relâcher".

CANAL MIDI	GROUPE DE TOUCHES	NOTE ON/OFF	MOLETTE DE PITCH
1	Control buttons (see tab2)	Y	Y (encoder up/down)
2	Bank A Solo Assign buttons	Y (N/A in XTC)	N
3	Bank B Solo Assign Buttons	Y	N

Pour chaque Canal MIDI, la première note MIDI active est la note 48 (Do au milieu du clavier). Cette note correspond à la touche la plus à gauche du pupitre pour le groupe de touches concerné, sauf pour le groupe des touches de contrôle qui est organisé comme indiqué dans le tableau "ORGANISATION DES TOUCHES DE CONTROLE".

La commande de la molette de Pitch contrôle la Roue d'édition. Si vous augmentez le pitch vous augmentez la valeur, si vous diminuez le pitch, vous diminuez la valeur. Seul l'octet le plus significatif de la molette de pitch modifie la valeur de la Roue.

Lorsque la fonction "transmit" est sélectionnée dans le menu SETUP du DOMINO, les commandes note on/off correspondant aux touches sont transmises si ces touches sont appuyées ou relâchées. Pour le moment, les rotations de roue ne sont pas prises en compte.

17.3 ORGANISATION DES TOUCHES DE CONTROLE.

MIDI NOTE #	TOUCHES DE CONTROLE.	DOMINO
48		0
49		1
50		2
51	Cue list Solo Assign button	3
52	Cue list stop button	4
53	Cue list forward button	5
54	Cue list reverse button	6
55	Add / Kill button	7
56	Record Memory button	8
57	Record Chaser button	9
58	Record Cue list button	10
59	Record Copy button	11
60	Desk Mode button	12
61	Select button	13
62	Edit button	14
63	Remove button	15
64	Add button	16
65	Function button	17
66	< (no) button	18
67	Step (ok) button	19
68	> (yes) button	20
69	Bank B select button	
70		
78	Bank A select button	30
79	Bank A bank select button	31
80	Bank B select button	32
81	Bank B select button	33
82	Cue list master button	34
83		35
84		36
85	Grand master button	37

18. UTILITAIRES

18.1 SAUVEGARDE DES CONDUITES

Dans le cas où vous avez pris l'option USB, votre DOMINO est équipé de deux ports USB. Le port USB du haut est prévu pour connecter une clé USB, celui du bas pour un Trackball (dédié au contrôle des asservis). Lorsque vous sauvegardez sur une clé USB ou lorsque vous chargez une conduite depuis une clé USB, vous transférez l'intégralité du contenu du pupitre. C'est à dire les Mémoires, les chenillards, les Cue lists, les informations STL, et le Patch.

18.1.1 SAUVEGARDER UNE CONDUITE

Pour sauvegarder une conduite sur une clé USB, mettre la clé USB en place tout d'abord.

MAINTENEZ la touche [function] enfoncée, appuyez sur la touche [f/a] (*disk*), [yes].

Le DOMINO propose le nom "SHOW1" par défaut. Si ce nom vous convient, appuyez sur la touche [ok].

Si vous souhaitez changer le numéro de la conduite, tournez la **Roue d'édition**.

Vous pouvez utiliser les numéros de 1 à 9.

Pour enregistrer le numéro choisi, appuyez sur la touche [ok], [yes].

Une fois terminé, appuyez sur la touche [ok].

Note: La sauvegarde d'une conduite prend un peu de temps, pendant ce temps aucune autre opération n'est possible.

18.1.2 CHARGER UNE CONDUITE

Lorsque vous chargez une conduite depuis une clé USB, vous remplacez l'intégralité du contenu du pupitre par la nouvelle conduite enregistrée sur la clé.

Attention: Une fois que vous avez commencé à charger une conduite, le contenu du pupitre est effacé et ne pourra pas être récupéré.

Pour charger une conduite depuis une clé USB:

MAINTENEZ la touche [function] enfoncée, appuyez sur la touche [f/a] (*disk*), [no], [yes].

Tournez la **Roue d'édition** pour sélectionner le **numéro** de la conduite à charger.

Pour charger la conduite, appuyez sur la touche [ok], [yes].

Une fois le chargement terminé, appuyez sur la touche [ok].

Note: pendant le chargement aucune autre opération n'est possible.

18.2 RESET

Il y a deux sortes de RESET : le reset SYSTEME et le reset TOTAL.

18.2.1 RESET SYSTEME

Si par malchance le DOMINO refuse de "répondre", le système d'exploitation doit être remis à zéro afin que le logiciel du DOMINO puisse de nouveau fonctionner normalement. Vous pouvez aussi faire un reset au démarrage (voir plus loin).

Lorsque vous faites un reset SYSTEME, le pupitre repasse en mode A/B mais aucune Mémoire n'est effacée.

Pour faire un reset SYSTEM :

Maintenez la touche [function] enfoncée, appuyez sur la touche [f/a] (*reset*), [yes], [yes].

18.2.2 RESET TOTAL

Lorsque vous faites un reset TOTAL, le pupitre effectue un reset SYSTEME et efface toutes les Mémoires. Vous pouvez aussi faire un reset au démarrage (voir plus loin).

Pour faire un reset TOTAL : **maintenez** la touche **[function] enfoncée**, appuyez sur la touche **[f/a] (reset), [no], [yes], [yes]**.

18.2.3 RESET AU DEMARRAGE

Si le DOMINO ne “répond” plus du tout, il vous sera impossible de faire un reset SYSTEM ou un reset TOTAL selon la méthode décrite précédemment, dans ce cas éteignez le pupitre, attendez environ 10 secondes, puis:

- Pour faire un reset SYSTEM au démarrage: **maintenez** la touche **[function] enfoncée**, allumez le pupitre puis relâchez la touche **[function]**.
- Pour faire un reset TOTAL au démarrage (aussi appelé COLD START): éteignez le pupitre, attendez 30 secondes, puis en **maintenant** les touches **[no] + [yes]** appuyées, allumez le pupitre et une fois le message défilant terminé, relâchez **[no] + [yes]**.

18.3 VERROUILLAGE

Vous pouvez verrouiller le DOMINO pour empêcher toutes modifications. Il existe trois niveaux de verrouillage différents.

Conseil: pensez à sauvegarder la conduite avant de verrouiller le DOMINO.

MAINTENEZ la touche **[function] enfoncée**, appuyez sur la touche **[f/a] (setup)**.

L'afficheur indique “Lock Console?”

- Lock **PATCH**. Il est impossible de modifier le Patch.
- Lock **SAVE**. Il est impossible de modifier ou d'enregistrer des Mémoires.
- Lock **All**. Le pupitre est complètement verrouillé, la sortie reste opérationnelle, mais toutes les touches du pupitre sont bloquées à l'exception de la touche **[function]** qui permet de déverrouiller le DOMINO.

Vous pouvez choisir entre les trois options en appuyant sur la touche **[PM]** correspondante. L'option sélectionnée clignote, pour valider votre choix appuyez sur la touche **[yes]**.

L'afficheur indique “Enter Code”. Il existe deux niveaux de sécurité:

- Si vous souhaitez un faible niveau de sécurité, *sans code*, appuyez sur la touche **[ok]**, puis **[ok]**.
- Si vous souhaitez un haut niveau de sécurité, utilisez les touches **[f/a]** des circuits de la banque B For 1 à 9 (10 = 0) pour entrer le code de verrouillage puis appuyez sur la touche **[ok]**.

Tapez de nouveau le code choisi, puis appuyez sur la touche **[ok]**.

Le pupitre est maintenant verrouillé.

18.3.1 DEVERROUILLAGE

Pour déverrouiller le DOMINO:

MAINTENEZ la touche **[function] enfoncée**, appuyez sur la touche **[f/a] (setup)**,

L'afficheur indique “Unlock Console?”.

Appuyez sur la touche **[yes]**.

L'afficheur indique “Enter Code”.

- Si vous avez verrouillé le DOMINO sans code (faible niveau de sécurité), appuyez simplement sur la touche **[ok]**.
- Si vous avez verrouillé le DOMINO avec un code (haut niveau de sécurité), utilisez les touches **[f/a]** des circuits de la banque B For 1 à 9 (10 = 0) pour entrer le **code** utilisé pour le verrouillage puis appuyez sur la touche **[ok]**.

Le pupitre est maintenant déverrouillé.

18.3.2 CODE DE VERROUILLAGE PERDU

Si vous avez verrouillé le DOMINO avec un code (haut niveau de sécurité), ET QUE VOUS AVEZ OUBLIE LE CODE, deux choix s'offrent à vous:

1. Envoyez par courrier électronique (domino@adblighting.com) le numéro de série de votre pupitre (situé sur le panneau arrière) ou contactez votre revendeur ADB local. Un code de déverrouillage vous sera adressé par courrier électronique ou sera envoyé à votre revendeur ADB.
2. Faites un reset total au démarrage, ce qui remettra le pupitre à zéro mais **effacera tout le contenu**. Pour faire un reset TOTAL au démarrage (aussi appelé COLD START): éteignez le pupitre, attendez 30 secondes, puis **en maintenant** les touches [no] + [yes] appuyées, **allumez** le pupitre et une fois le message défilant terminé, **relâchez** [no] + [yes].

18.4 MIDI

Fonction non implémentée à la rédaction de ce manuel.

18.5 PREFERENCES DU SETUP

18.5.1 TEMPS ET VITESSE PAR DEFAUT

MAINTENEZ la touche [function] **enfoncée**, appuyez sur la touche [f/a] (**setup**), [no] [no], [yes], [yes].

Suivez les indications et changez les valeurs des temps par défaut en utilisant la **Roue d'édition**.

Vous pouvez modifier les temps par défaut pour :

- Les mémoires de Submaster memories – Montée, Descente et Link
- Les Cue lists - Montée, Descente et Link
- Les mémoires de Théâtre - Montée, Descente et Link
- La vitesse et le pourcentage de transfert pour les chenillards

Les temps par défaut des Cue list ne fonctionnent qu'avec les pas contenant des Chenillards ou des "Snapshots". Si un pas contient une Mémoire, ce sont les temps rattachés à cette mémoire qui sont actifs. Si vous réglez un temps inférieur à zéro, l'afficheur indique "FADER", et dans ce cas c'est le réglage du potentiomètre rotatif de vitesse qui déterminera le temps de restitution.

Pour valider les réglages, appuyez sur la touche [ok].

18.6 LANGAGES

Fonction non implémentée à la rédaction de ce manuel.

Pour choisir la langue utilisée pour les messages d'aide s'affichant sur le moniteur :

MAINTENEZ la touche [function] **enfoncée**, appuyez sur la touche [f/a] (**setup**), [no], [no], [yes], [no], [yes].

Appuyez sur les touches [yes] ou [no] pour choisir le langage qui vous convient parmi ceux proposés par l'afficheur, lorsque le langage qui vous intéresse apparaît appuyez sur la touche [yes].

18.7 NOM DE CONDUITE PAR DEFAUT

Pour donner un nom par défaut pour les sauvegardes de conduite:

MAINTENEZ la touche [function] **enfoncée**, appuyez sur la touche [f/a] (**setup**), [no],[no] [yes], [no], [no], [yes].

Déplacez le curseur en utilisant les touches [<] ou [>] et sélectionnez les caractères avec la **Roue d'édition**.

Pour valider les réglages, appuyez sur la touche [ok].

18.8 INVERSION DU MASTER B

Le sens du master B peut être inversé, de façon à ce que son niveau soit au maximum lorsque le potentiomètre est en bas.

Pour inverser le Master B:

MAINTENEZ la touche [fonction] **enfoncée**, appuyez sur la touche [f/a] (**setup**).

L'afficheur indique "Lock Console?" Appuyez sur la touche [no].

L'afficheur indique "Midi?" Appuyez sur la touche [no].

L'afficheur indique "Set Preferences?"

Appuyez sur la touche [yes], [no], [no], [no], [yes].

Si le Master A n'est pas inversé, l'afficheur indique "Master A is not inverted - Invert?"

Pour l'inverser appuyez sur la touche [yes].

Si le Master A est inversé, l'afficheur indique "Master A is inverted - Set Normal?"

Pour le mettre en mode normal, appuyez sur la touche [yes].

18.9 MISE À JOUR DU LOGICIEL

18.9.1 INTRODUCTION

Le logiciel d'exploitation du DOMINO peut être mis à jour par le biais d'une clé USB.

Pour mettre à jour votre pupitre, vous aurez aussi besoin de la dernière version du logiciel du DOMINO. Les mises à jour disponibles sont annoncées sur le site internet d'ADB (<http://www.adblighting.com/>) downloads.

Les versions de logiciel sont différentes suivant le modèle de DOMINO. Vérifiez bien quel est le modèle de votre pupitre, de façon à télécharger la mise à jour correspondante sur le site ADB.

Avant de mettre à jour le pupitre, prenez soin de sauvegarder la conduite.

Téléchargez la dernière mise à jour, et s'il existe, lisez le fichier "read me" pour connaître les dernières instructions.

18.9.2 MISE À JOUR AVEC UNE CLE USB

Pour installer le nouveau logiciel, mettez la clé USB dans le port USB du DOMINO puis **MAINTENEZ** la touche [fonction] **enfoncée**, et appuyez sur la touche [f/a] (**disk**), [no] [no] [yes].

"Upgrade Desk", appuyez sur la touche [yes],

"This will destroy all memories, continue?" appuyez sur la touche [yes].

"Upgrade version....?" Appuyez sur la touche [yes].

"Checking upgrade file...."

La mise à jour prend 1 ou 2 minutes. "Yes when ready?" Appuyez sur la touche [yes].

Note : Pendant le temps nécessaire à la mise à jour, le moniteur n'affiche rien.

A la fin, le pupitre est remis à zéro complètement et la mise à jour est terminée.

18.9.3 CODELINK

Si le port USB de votre DOMINO ne fonctionne pas (ou si vous n'avez pas l'option USB) et que vous avez besoin de mettre à jour ou de réinstaller le logiciel d'exploitation, vous aurez besoin du kit CODELINK.

Si vous n'en avez pas, vous pouvez contacter ADB ou l'un de ses distributeurs ou encore télécharger le logiciel et la procédure d'installation sur le site ADB (<http://www.adblighting.com/>).

18.10 VIDEO

18.10.1 MONITEUR VIDEO

Si votre DOMINO est équipé de la sortie VGA optionnelle (option USB), vous pouvez raccorder un moniteur vidéo SVGA (ou mieux) au connecteur vidéo mini subD 15 broches situé à l'arrière du pupitre, ce qui vous permettra de visualiser les fenêtres ci-dessous.



Exemple d'affichage Vidéo

L'écran est organisé de la manière suivante :

- une fenêtre principale dans laquelle vous retrouvez les niveaux de circuit, les Submasters et les Masters.
- Sur le côté gauche, une à quatre fenêtres "attachées" ou une des trois pages VIDEO.

18.10.2 FENETRE PRINCIPALE

Sur la fenêtre principale de l'écran sont présentées :

- les intensités de chaque circuit (bargraphes bleus) dans la partie supérieure
- une barre d'affichage de message en dessous
- les informations concernant les submasters et les masters dans la partie inférieure.

Les bargraphes sont organisés de la même façon que les potentiomètres. Leur niveau d'intensité est indiqué par dizaine sur le bord du graphique et par unité, dans chaque bargraphe.

18.10.3 PARTIE GAUCHE DE L'ECRAN

Le côté gauche de l'écran est paramétrable par l'utilisateur et montre une des trois pages vidéo (non visible dans l'exemple ci-dessus, voir plus bas).

Si aucune des pages vidéo n'est sélectionnée, la partie gauche de l'écran se divise en quatre, laissant ainsi la place pour les fenêtres "attachées".

18.10.4 PAGES VIDEO 1 à 3

Pour activer une des trois pages vidéo situées à la gauche de l'écran:

Maintenez la touche [FUNCTION] enfoncée, puis appuyez sur une des touches [**f/a**] (vidéo 1 à 3).

- Vidéo 1 “**Channel View**” : visualisation des circuits
- Vidéo 2 “**DMX Output**” : PATCH et niveaux de sortie DMX
- Vidéo 3 “**X Fade and Cue List master**” : Registre séquentiel et Master de Cue List

Pour fermer la fenêtre active située à la gauche de l'écran:

Maintenez la touche [FUNCTION] enfoncée, puis appuyez sur une des touches [**f/a**] (vidéo 1 à 3).

18.10.5 FENETRES VIDEO ATTACHEES (FLOTTANTES)

Si vous sélectionnez un submaster (mémoire, chenillard ou “Cue List”), une fenêtre propre au Submaster apparaît automatiquement. Appuyez sur la touche [**select**], puis [**f/a**] (du submaster à afficher).

Pour choisir la position de la fenêtre “attachée”:

Maintenez la touche [FUNCTION] enfoncée, puis [**f/a**] (vidéo 1 à 4).

La vidéo 1 se situe en haut à gauche de l'écran, la vidéo 4 en bas à gauche.

Pour fermer la fenêtre, **maintenez** la touche [**function**] puis [**f/a**] (vidéo 1 à 4) de nouveau.

Appuyez sur la touche [**select**] pour sortir.

Pour fermer toutes les fenêtres “attachées” appuyez sur la touche [**select**], puis [**remove**].

Un maximum de **quatre** fenêtres attachées peuvent être affichées en même temps.

Note : la fenêtre VIDEO de gauche cache les fenêtres “attachées”

18.11 DIAGNOSTICS

Le DOMINO est pourvu d'une fonction de diagnostic qui permet:

- De tester le fonctionnement de toutes les touches, LEDS, potentiomètres ainsi que la Roue d'édition.
- De vérifier le voltage et la charge de la batterie intégrée.
- De vérifier la capacité et la quantité de mémoire utilisée.

18.11.1 MODES DE DIAGNOSTIC

Pour sélectionner un mode de diagnostic:

Maintenez la touche [FUNCTION] enfoncée puis [**ok**], relâchez la touche [**function**].

Plusieurs touches [**f/a**] de la banque B sans appellations clignotent, signifiant qu'elles sont actives.

18.11.2 TEST DES TOUCHES ET DE LEDS

Entrez dans le mode DIAGNOSTIC (voir plus haut) puis appuyez sur la touche [**f/a**] (1) des circuits de la banque B.

Toutes les LEDS doivent clignoter. Si une LED ne clignote pas, il est possible que celle ci soit défectueuse.

Pour tester une touche, appuyez sur la touche et sa LED s'éteindra. Cela signifie que le processeur a reçu une information de cette touche et qu'elle fonctionne correctement.

Pour sortir, **maintenez la touche [FUNCTION] enfoncée**, puis appuyez sur [**ok**].

18.11.3 TEST DES POTENTIOMETRES

Entrez dans le mode DIAGNOSTIC (voir plus haut) puis appuyez sur la touche [**f/a**] (2) des circuits de la banque B.

Pour tester un potentiomètre, appuyez sur la touche [**f/a**] de ce potentiomètre puis montez-le. L'afficheur indique la valeur correspondant à la position du potentiomètre entre 0 et 255.

Pour sortir, **maintenez la touche [FUNCTION] enfoncée**, puis appuyez sur [**ok**].

18.11.4 TEST DE LA ROUE D'EDITION

Entrez dans le mode DIAGNOSTIC (voir plus haut) puis appuyez sur la touche **[f/a]** (3) des circuits de la banque B.

Tournez la Roue d'édition pour la tester. L'afficheur indique progressivement des valeurs quand vous tournez la roue.

Pour sortir, **maintenez la touche [FUNCTION] enfoncée**, puis appuyez sur **[ok]**.

18.11.5 TEST DE LA BATTERIE

Entrez dans le mode DIAGNOSTIC (voir plus haut) puis appuyez sur la touche **[f/a]** (5) des circuits de la banque B.

L'afficheur indique le voltage de la batterie. Il doit se situer approximativement entre 5,8 et 6,4 volts. Appuyez sur **[ok]**, l'afficheur indique le statut de la batterie, c'est à dire "en charge" ou "chargée".

Pour sortir, **maintenez la touche [FUNCTION] enfoncée**, puis appuyez sur **[ok]**.

18.11.6 ERREURS SYSTEME

Entrez dans le mode DIAGNOSTIC (voir plus haut) puis appuyez sur la touche **[f/a]** (10) des circuits de la banque B.

Une fenêtre s'affiche sur l'écran vidéo et indique les erreurs système s'il y en a. Dans ce cas, ces informations peuvent être transmises à ADB de façon à régler les problèmes.

Pour sortir, **maintenez la touche [FUNCTION] enfoncée**, puis appuyez sur **[ok]**.

18.11.7 TEST DE LA MEMOIRE

Entrez dans le mode DIAGNOSTIC (voir plus haut) puis appuyez sur la touche **[f/a]** (12) des circuits de la banque B.

L'afficheur indique le pourcentage de mémoire utilisée.

Appuyez sur la touche **[ok]**.

L'afficheur indique le pourcentage de segment de mémoire utilisé (information ADB interne).

Appuyez sur la touche **[ok]**.

L'afficheur indique la capacité de la mémoire allouée au DOMINO.

Pour sortir, appuyez sur la touche **[ok]**.

Pour **sortir du mode DIAGNOSTIC**, appuyez sur la touche **[no]**.

Notes



ADB - Votre partenaire lumière

Belgium **N.V. ADB-TTV Technologies S.A.**
(Group Headquarters) Leuvensesteenweg 585, B-1930 Zaventem
Tel : +32.2.709.32.11, Fax : +32.2.709.32.80, E-Mail : adb@adblighting.com

France **ADB S.A.S.** **Sales Office:** 92, Avenue Jean Jaurès F-92120 Montrouge
Tel : +33.1.41.17.48.50, Fax : +33.1.42.53.54.76, E-Mail : adb.fr@adblighting.com

Factory & Group Logistics Centre: Zone industrielle Rouvroy F-02100 Saint-Quentin
Tel : +33.3.23.06.35.70, Fax : +33.3.23.67.66.56, E-Mail : adb.fr@adblighting.com

www.adblighting.com

ADB
Lighting Technologies