



Jester

MODE D'EMPLOI





Si vous utilisez une alimentation triphasée en 380 v, provisoire ou mobile pour alimenter ce pupitre, nous vous recommandons de débrancher l'alimentation secteur du pupitre avant de connecter ou de déconnecter celui-ci de son alimentation. L'installation risque d'être sérieusement endommagée si le pupitre est branché sur deux phases.

Ce matériel est exclusivement destiné au contrôle de l'éclairage scénique et ne convient pas à un autre usage. Il doit être uniquement utilisé par ou sous le contrôle d'un personnel qualifié ou formé à cet effet.

ZERO 88 Lighting Ltd. se réserve le droit de procéder à toute modification du matériel décrit dans ce manuel sans préavis.

Federal Communications Commission
(Conseil Fédéral de l'audiovisuel)

Après avoir subi des tests, cet équipement a été déclaré conforme aux limites des appareils numériques de Classe A, conformément à l'article 15 des règles de la FCC. Ces limites sont conçues pour fournir une protection raisonnable contre les interférences nuisibles lorsque l'appareil est utilisé dans un contexte commercial. Cet appareil génère, utilise et peut émettre une fréquence radio dont la puissance peut gravement parasiter les communications radio si le matériel n'est pas installé et utilisé suivant les règles. Dans une zone d'habitation, ce matériel peut provoquer de graves interférences et l'utilisateur devra prendre à sa charge les moyens de pallier ces interférences.

Version 1.0 – AOUT 2005
Manual Stock No. 73-407-00

© Zero 88 Lighting Ltd. 2005.
Zero 88 Lighting Ltd.
Usk House
Llantarnam Park
Cwmbran
Gwent NP44 3HD
United Kingdom
Tel: +44 (0)1633 838088 *
Fax: +44 (0)1633 867880
e-mail: sales@zero88.com
Web: www.zero88.com
* 24 heures sur 24

T

Table des matières	
Introduction	4
À propos de ce mode d'emploi	4
Le Jester	5
Commandes principales et affichages	6
Mise en route du pupitre	6
Saisie numérique	7
Mode Preset	8
Mode Deux PREPARATIONS	9
Mode Etendu	12
Mode Program	15
Mémoires de type « Scène »	18
Mémoires de type « Chenillard » ..	21
Mode Run (RESTITUTION)	26
Auxiliaires	34
Mode Super User	36
MIDI	42
Autres fonctions	44
Aide en ligne	44
Mises à jour du logiciel	44
Glossaire (Le Jester de A à Z)	45
Spécifications Techniques	56
Index	58

Introduction***À propos de ce mode d'emploi***

Ce mode d'emploi décrit comment utiliser et programmer le jeux d'orgues Jester. Vous trouverez tout d'abord une description globale du pupitre, les commandes principales, la mise en route du pupitre, et l'état par défaut. Les chapitres principaux traitent des différents modes de fonctionnement à savoir PRESET, PROGRAM et RUN. Chaque chapitre contient une présentation élémentaire des boutons et affichages correspondants, et détaille pas à pas les différentes fonctions disponibles. Par la suite le mode d'emploi s'oriente vers des sujets spécifiques comme les contrôles auxiliaires et se termine par les chapitres concernant les fonctions du SUPER USER et les spécifications techniques du pupitre.

Le Jester étant disponible en deux versions (12/24 et 24/48), ce mode d'emploi fait référence à la version 12/24, les différences pour la version 24/48 sont notées entre parenthèses. Par exemple : Preset B contrôle les potentiomètres 13-24 (25-48).

Le Jester

Le pupitre Jester est un jeu à mémoires convivial, qui enregistre les intensités des circuits et les restitue aussi bien sous forme de mémoire en mode séquentiel (théâtre) que sous forme de submaster.

Les Mémoires et les Submasters peuvent être enregistrés en tant que scènes ou en tant que chenillards.

Les temps de fondu, la vitesse des chenillards, ainsi que le sens et l'attaque peuvent être modifiés par l'utilisateur comme il le souhaite.

Le Jester 12/24 dispose de 24 circuits. Le Jester 24/48 dispose de 48 circuits. La sortie du pupitre est en DMX512 uniquement.



Commandes principales et affichages

Ces commandes permettent le paramétrage des fonctions de base du pupitre.

MODE

Le bouton MODE permet de choisir le mode d'exploitation du pupitre. Le voyant rouge à gauche du bouton montre le mode utilisé (SUPER USER, PRESET, PROGRAM, RUN).

GRAND MASTER

Le potentiomètre de GRAND MASTER permet un contrôle global des niveaux de sortie de tous les circuits du pupitre.

NOIR

Le bouton BLACKOUT met tous les circuits à zéro, il fonctionne dans tous les modes sauf le mode SUPER USER.

Le fait d'appuyer sur le bouton BLACKOUT permet de passer du Black-out (tous les circuits à zéro) aux niveaux de sorties actuels du pupitre. Le voyant de la touche BLACKOUT indique l'état actuel (Clignotant = Black-out, Eteint = Normal). Vous retrouverez aussi cette information sur le moniteur, le texte "BLACKOUT" clignotant sur l'écran. Le "Black-out" n'affecte ni les Auxiliaires ni l'entrée DMX.

PROGRAM/GO

Le bouton PROGRAM/GO est un bouton multifonction, qui prend différentes couleurs suivant le mode d'exploitation choisi.

En mode PRESET, le bouton est inactif sauf en mode étendu, où il fonctionne comme un bouton d'enregistrement de la préparation, et est de couleur jaune. En mode PROGRAM, le bouton PROGRAM/GO fonctionne comme un bouton d'enregistrement, et est de couleur rouge. En mode RUN, le bouton PROGRAM/GO fonctionne comme un bouton Go/Pause et est de couleur verte.

Mise en route du pupitre

1. Connectez un câble DMX et un moniteur (si nécessaire). Bien que le moniteur soit optionnel, vous trouverez le pupitre plus simple à utiliser avec.
2. Connectez l'alimentation au pupitre et allumez au général.
3. Assurez vous que la fonction "Black-out " n'est pas activée (le voyant rouge du bouton Black-out doit être éteint).
4. Mettez les potentiomètres A MASTER et B MASTER à zéro.
5. Mettez le potentiomètre GRAND MASTER à 100%.
6. Mettez la molette de Temps de Fondu sur manuel.

Saisie numérique

Les informations peuvent être entrées dans les champs « numériques » grâce aux boutons FLASH des CIRCUITS de la préparation B. Commencez par vous déplacer jusqu'au champ « numérique » voulu, puis appuyez sur ENTER. Les boutons FLASH correspondent désormais à des chiffres, les circuits 1 à 9 correspondant aux chiffres 1 à 9, et le circuit 10 au zéro. Une fois que le nombre est entré appuyez sur ENTER pour confirmer.

Mode Preset

Quand le pupitre est en Mode Preset toutes les fonctions relatives aux mémoires sont désactivées, le pupitre fonctionnant alors complètement comme un jeu d'orgues manuel. Le pupitre peut être utilisé soit avec deux préparations de 12 (24) circuits contrôlant 12 (24) circuits, soit avec une seule préparation contrôlant 24 (48) circuits. En mode Deux Préparations, des scènes différentes sont préparées en PRESET A et PRESET B en utilisant les potentiomètres des circuits individuels. Les potentiomètres A MASTER et B MASTER permettent d'effectuer le transfert entre les deux scènes.

Quand le mode étendu est sélectionné (13-24 actif sur la banque du bas, page B) il est toujours possible de réaliser un transfert entre deux scènes. La première scène est préparée sur les préparations A et B, puis enregistrée temporairement dans le pupitre en utilisant le bouton jaune (enregistrement) PROGRAM/GO. Une fois enregistrée, une autre scène peut être préparée sur les préparations A et B.

Les potentiomètres MASTER A et MASTER B permettent alors de réaliser un transfert entre la scène enregistrée temporairement et la scène préparée sur les préparations A et B. Le transfert entre les deux scènes peut être manuel ou temporisé. Comme pour tous les modes d'exploitation du pupitre, le niveau de sortie est sous le contrôle du GRAND MASTER.

PREPARATIONS A ET B

Il y a 12 (24) potentiomètres pour la PREPARATION A qui contrôlent les circuits individuels 1-12 (1-24) et 12 (24) potentiomètres pour la PREPARATION B qui contrôlent les circuits individuels 1-12 (1-24) ou les circuits 13-24 (25-48) si les potentiomètres sont configurés en mode étendu.

BOUTONS FLASH de CIRCUITS

Il y a 24 (48) boutons Flash de circuits correspondants aux 12 (24) potentiomètres de la PREPARATION A et aux 12 (24) potentiomètres de la PREPARATION B. Ils permettent de « Flasher » des circuits individuels. Ces boutons peuvent être désactivés sur le LCD ou être basculés en mode SOLO.

Potentiomètres GENERAUX A et B

En mode « deux préparations », le général A contrôle les niveaux de sortie des potentiomètres de la préparation A et le général B contrôle les niveaux de sortie des potentiomètres de la préparation B. En mode étendu, les généraux A et B contrôlent l'ensemble des potentiomètres des préparations A et B, et la scène enregistrée. Le général B est inversé (100% en bas) pour faciliter les fondus manuels en déplaçant les deux généraux A et B ensembles.

Temps de fondu

Le contrôleur dédié permet de donner un temps de fondu pour le transfert entre deux scènes.

Le contrôleur peut être réglé sur « Manual » ou sur un temps allant de 1 seconde à 5 minutes. Ce temps est affiché sur l'écran LCD et sur le moniteur. Le voyant rouge de FONDU au-dessus du contrôleur de fondu clignote pendant le transfert.

PROGRAM/GO

En mode étendu, le bouton PROGRAM/GO permet de sauvegarder l'ensemble de la préparation comme scène. Cela déterminera quel général (A ou B) contrôle les potentiomètres de préparation et quel général contrôle la scène enregistrée. Les voyants du panneau avant associés indiquent l'état (A FADERS, B STORED ou B FADERS, A STORED).

Mode Deux PREPARATIONS

En mode Deux Préparations A et B, les généraux A et B, et le Grand Master contrôlent les niveaux de sortie du pupitre. Le contrôleur de temps de fondu permet de donner un temps de fondu pour le transfert entre deux préparations.

Paramétrage en mode deux préparations

1. Si le pupitre n'est pas déjà en mode PRESET, appuyez et maintenez appuyé le bouton MODE pendant 1 seconde. Le voyant PRESET à côté du bouton MODE va s'allumer.
2. Vérifiez que vous êtes en mode DEUX PREPARATIONS 1-12 (24) actif sur la banque du bas, et que le contrôleur de temps de fondu est bien sur « Manual ».

Pour envoyer au plateau une scène depuis la préparation A

1. Mettez chaque circuit de la Préparation A au niveau de votre choix.
2. Mettez le général MASTER A à 100%. La scène préparée en A est envoyée au plateau.

Pour envoyer au plateau une scène depuis la préparation B

1. Vérifiez que le général MASTER B est à zéro.
2. Mettez chaque circuit de la Préparation B au niveau désiré. Cela n'affecte pas les sorties du pupitre.
3. Mettez le général MASTER B à 100%. La scène préparée en B est envoyée au plateau, mélangée à la scène préparée en A.
4. Pour retirer la scène préparée en A, mettez le général MASTER A à zéro.

Transfert Manuel entre deux scènes

1. Assurez vous que le contrôleur FADE TIME (temps de Fondu) est réglé sur Manuel.
2. Préparez une scène avec les potentiomètres de la Préparation A.
3. Mettez le général MASTER A à 100%, et le général MASTER B à zéro.

La scène préparée avec les potentiomètres de la Préparation A sera envoyée au plateau.

4. Préparez une autre scène avec les potentiomètres de la Préparation B. Cela se fait en aveugle sans affecter les niveaux de sortie.
5. Pour réaliser un transfert vers la nouvelle scène préparée en B, bougez simultanément les généraux A jusqu'à zéro et B jusqu'à 100%. Vous avez un contrôle direct de la vitesse du fondu. Puisque les potentiomètres de généraux sont déplacés conjointement, la scène de la préparation B « montera » pendant que la scène de la Préparation A « descendra ». Ce transfert est « dipless » (sans passage au noir).
6. Une nouvelle scène peut être préparée en A sans affecter les sorties.
7. Pour réaliser un transfert vers la nouvelle scène préparée en B, bougez simultanément les généraux A jusqu'à 100% et B jusqu'à zéro.
8. Puisque les potentiomètres de généraux sont déplacés conjointement, la scène de la Préparation B « montera » pendant que la scène de la Préparation A « descendra ». Ce transfert est « dipless ».

Transfert Temporisé entre deux scènes

1. Mettez les généraux A et B à zéro.
2. Réglez une scène avec les potentiomètres de la Préparation A.
3. Réglez une deuxième scène avec les potentiomètres de la Préparation B.
4. Mettez le contrôleur FADE TIME (temps de Fondu) à la valeur de temps souhaitée pour envoyer la scène A au plateau.
5. Mettez le MASTER A à 100% d'un coup sec. La scène préparée en A va être envoyée au plateau avec un temps de fondu (déterminé par la valeur réglée avec le contrôleur FADE TIME)
6. Le voyant rouge (FADING) clignotera pendant la réalisation du transfert dipless, et s'éteindra une fois le transfert achevé.
7. Pour réaliser le transfert vers la scène préparée en B, mettez de nouveau le général MASTER A à zéro et le général MASTER B à 100% d'un coup sec. La scène préparée en B sera envoyée au plateau avec un temps de fondu déterminé par le contrôleur FADE TIME). Le voyant rouge (FADING) clignotera pendant la réalisation du transfert « dipless ».
8. Une nouvelle scène peut dès lors être préparée en A sans affecter les niveaux de sortie.
9. Pour réaliser le transfert vers la scène préparée en A, mettez le général MASTER A à 100% et le général MASTER B à zéro d'un coup sec. La scène préparée en A sera envoyée au plateau et la scène préparée en B disparaîtra avec le temps de fondu sélectionné. Le voyant rouge (FADING) clignotera pendant la réalisation du transfert « dipless » et s'éteindra une fois le transfert achevé.

Flasher des circuits - Mode Deux Préparations

1. Assurez vous que la fonction FLASH est active. Pour cela utilisez les touches haut et bas pour choisir entre le mode FLASH, SOLO ou OFF.
2. Appuyez et maintenez appuyé un bouton FLASH d'un circuit (ceux qui sont situés sous les potentiomètres de PREPARATION A ou B peuvent être utilisés). Le circuit est alors ajouté à la scène au même niveau que celui du GRAND MASTER.
3. Relâchez le bouton FLASH du circuit. Le circuit retourne à sa valeur précédente (celle du potentiomètre).

FLASH: Les circuits sélectionnés sont envoyés à 100% quand le bouton FLASH est pressé, et retournent à la valeur de leur potentiomètre une fois le bouton FLASH relâché. Les autres circuits ne sont pas concernés.

SOLO: Les circuits sélectionnés sont envoyés à 100% et tous les autres circuits sont mis à zéro. Une fois le bouton FLASH relâché, tous les circuits retournent à la valeur de leur potentiomètre.

Mode Etendu

Quand vous travaillez en mode Etendu, vous pouvez réaliser un transfert ou combiner deux scènes étendues de 24 (48) circuits. Une scène est réglée en utilisant les potentiomètres de la PREPARATION A et de la PREPARATION B. Les potentiomètres de la Préparation A contrôlent les circuits de 1 à 12 (1-24) tandis que les potentiomètres de la Préparation B contrôlent les circuits de 13 à 24 (25-48). Cette scène est enregistrée provisoirement en appuyant sur le bouton PROGRAM/GO (Enregistrement). Une nouvelle scène peut alors être préparée grâce aux potentiomètres des Préparations A et B. Cette scène sera provisoirement enregistrée en appuyant sur le bouton PROGRAM/GO. Les généraux A et B vont par la suite permettre un transfert entre les deux scènes. Le bouton PROGRAM/GO permet de déterminer quel potentiomètre de Général contrôle les potentiomètres de circuits et quel potentiomètre de Général contrôle la scène enregistrée.

Le potentiomètre de GRAND MASTER permettra un contrôle global des niveaux de sortie du pupitre.

Le contrôleur FADE TIME permettra de déterminer le temps de transfert entre les deux états lumineux.

Paramétrage en mode Etendu

1. Si le pupitre n'est pas déjà en mode PRESET, appuyez et maintenez appuyé le bouton MODE pendant 1 seconde. Le voyant PRESET à côté du bouton MODE va s'allumer.
2. Activation du mode Etendu. Pour cela assurez vous que 13-24 (25-48) est bien actif sur la banque du bas, page B. A la première utilisation du mode Etendu, les potentiomètres de préparation seront assignés au général MASTER A et la scène enregistrée au MASTER B. C'est ce qu'indiqueront les voyants sous le bouton PROGRAM/GO (A FADERS, B STORED). La scène sauvegardée temporairement sera effacée.

Enregistrer et transférer des Scènes

1. Mettez le Général A et le Grand Master à 100% et le général B à zéro. Mettez le contrôleur FADE TIME sur « manual ».
2. Assurez vous que les voyants situés à côté du bouton PROGRAM/GO indiquent A FADERS, B STORED (s'il n'y a pas de voyants allumés c'est que vous n'êtes pas en mode Etendu, et si les voyants indiquent B FADERS, A STORED, appuyez sur le bouton PROGRAM/GO)
3. Réglez une scène avec les potentiomètres des Préparations A et B. Cette scène sera envoyée au plateau.
4. Pour l'enregistrer, appuyez sur le bouton PROGRAM/GO, qui en mode Preset est jaune pour indiquer que sa fonction est d'enregistrer. Les niveaux de circuits sont enregistrés provisoirement et les voyants sous le bouton PROGRAM/GO changent pour indiquer B FADERS, A STORED (ce texte est aussi affiché sur le

moniteur et sur l'écran LCD). La Préparation A est désormais affectée à la scène enregistrée et la Préparation B aux potentiomètres, ainsi les niveaux de sortie restent inchangés.

5. Réglez la scène suivante avec les potentiomètres des préparations A et B. (les niveaux de sortie restent inchangés tant que le Général B est à zéro).

6. Pour réaliser un transfert « dipless » entre la scène enregistrée et la scène préparée avec les potentiomètres, déplacez simultanément le général A et le général B (respectivement à zéro et à 100%).

7. Si vous appuyez sur le bouton PROGRAM/GO de nouveau les niveaux de sortie sont enregistrés provisoirement (remplaçant alors les niveaux précédents) et les voyants sous le bouton PROGRAM/GO changent pour indiquer A FADERS, B STORED. La préparation B est désormais affectée à la scène enregistrée et la préparation A aux potentiomètres, ainsi les niveaux de sortie restent les mêmes.

8. Les opérations décrites dans les pas 5 à 7 peuvent être répétées de nouveaux pour régler une nouvelle scène, réaliser son transfert avec la précédente, etc....

Transferts Manuels et Temporisés

Le fait de déplacer les deux potentiomètres de généraux A et B conjointement permet de réaliser un transfert entre la scène préparée et la scène enregistrée.

Si le contrôleur FADE TIME est positionné sur manuel, le temps de fondu dépend de la vitesse à laquelle les potentiomètres de généraux sont déplacés.

Le contrôle sur la vitesse du transfert est direct. Si le contrôleur FADE TIME n'est pas positionné sur manuel, le temps de fondu sera celui indiqué au niveau du contrôleur (entre 1 seconde et 5 minutes).

Flasher des circuits - Mode Etendu

1. Assurez vous que la fonction FLASH est active. Pour cela utilisez les touches haut et bas pour choisir entre les modes Flash, Solo ou Off.

2. Appuyez et maintenez appuyé un bouton FLASH d'un circuit. Les boutons situés sous les potentiomètres de la PREPARATION A contrôlent les circuits 1 - 12 (1 - 24), ceux qui sont situés sous les potentiomètres de PREPARATION B contrôlent les circuits 13 - 24 (25 - 48). Le circuit est alors ajouté à la scène au même niveau que celui du GRAND MASTER. Suivant le mode de fonctionnement, les autres circuits peuvent être ou pas affectés - voir ci-dessous.

3. Relâchez le bouton FLASH du circuit. Tous les circuits retournent à leur valeur précédente.

FLASH: Les circuits sélectionnés sont envoyés à 100% quand le bouton FLASH est pressé, et retournent à la valeur de leur potentiomètre une fois le bouton FLASH relâché. Les autres circuits ne sont pas concernés.

SOLO: Les circuits sélectionnés sont envoyés à 100% et tous les autres circuits sont mis à zéro. Une fois le bouton FLASH relâché tous les circuits retournent à la valeur de leur potentiomètre.

NOTES

Scène enregistrée

Toute mémoire enregistrée envoyée sur scène en mode PRESET sera retirée de scène en cas de changement de mode (PROGRAM, RUN ou SUPER USER).

Mode Program

Introduction

Le Mode Program est utilisé pour créer des Mémoires ou des Submasters et entrer des données diverses. Une fois qu'une Mémoire a été créée, elle peut être modifiée en mode Program, et son contenu réenregistré.

Types de mémoires

Deux types de mémoires peuvent être programmés dans le pupitre Jester. Les mémoires SCENE et les mémoires CHENILLARD.

Une mémoire de type SCENE consiste en un état lumineux statique, le niveau de chaque circuit étant enregistré.

Une mémoire de type CHENILLARD est constituée de pas (au maximum 999 pas). Chaque pas représentant un état lumineux statique, le niveau de chaque circuit y étant enregistré.

Les boutons haut et bas permettent de choisir le type de mémoire voulu, l'écran LCD affichant le champ <Mem>. Le LCD montre la mémoire en cours ainsi que les temps de transfert associés et son nom. Si la mémoire programmée est un CHENILLARD, le LCD affiche aussi le numéro du pas en cours. Les potentiomètres permettent de régler les niveaux de sortie et le bouton PROGRAM/GO de les enregistrer dans une mémoire.

Types de Submasters

Les Scènes et les Chenillards peuvent aussi être enregistrés dans des Submasters. Ces submasters permettent d'envoyer sur le plateau une Scène ou un Chenillard avec un seul potentiomètre, en mode RUN. En appuyant sur le bouton Flash de Circuit en mode PROGRAM, on sélectionne le Submaster voulu pour programmer. Le Jester propose deux pages de 12 (24) submasters, soit 24 (48) au total. En mode Program, la PREPARATION A correspond aux submasters 1 à 12 (24) et la PREPARATION B aux submasters 13 à 24 (25-48).

Alerte de limite de Mémoire

Le Jester a une capacité maximale de 500 Mémoires, et de 24 (48) Submasters. Chaque mémoire peut être une Scène ou un Chenillard. Le nombre de pas de Chenillard va réduire le nombre de Mémoires à moins de 500. Le logiciel du pupitre affiche le nombre de Mémoires utilisées et affiche un message d'alerte quand le nombre de Mémoires disponibles devient critique puis quand il n'y en a plus.

NOTES**Enregistrement des niveaux de sortie**

Il est recommandé de mettre le Grand Master à 100% lorsque l'on programme des mémoires. Sinon les niveaux de sortie pourraient être différents de ce qui était prévu lors de la restitution des mémoires en mode RUN. Le JESTER enregistre en effet les scènes avec les niveaux internes avant le Grand Master.

Circuits du pupitre

Dans chaque Mémoire ou chaque Submaster, tous les circuits sont enregistrés, et sont mélangés suivant le principe du « plus fort l'emporte » (HTP).

Commandes et Affichages**PREPARATION A / PREPARATION B**

Il y a 12 (24) potentiomètres pour la PREPARATION A qui contrôlent les circuits individuels de 1 à 12 (1 - 24). Il y a 12 (24) potentiomètres pour la PREPARATION B qui contrôlent les circuits individuels de 13 à 24 (25 - 48).

BOUTONS FLASH DE CIRCUIT

À chaque potentiomètre de PREPARATION correspond un BOUTON FLASH. En cours d'édition, ils vont permettre de sélectionner le circuit concerné.

GENERAL (MASTER) A et GENERAL (MASTER) B

Les potentiomètres des Généraux A et B sont désactivés en mode PROGRAM.

LCD

L'écran LCD indique la mémoire sélectionnée ou le numéro de submaster, ainsi que le numéro de pas (s'il y en a). Un astérisque après le numéro indique que le pas ou la mémoire ne sont pas programmés, le signe + indique que la mémoire inclut des informations DMX venant du port DMX-in.

MONITEUR

Le moniteur affiche la mémoire sélectionnée actuellement ou le numéro de submaster avec une barre jaune, ainsi que le numéro de pas (s'il y en a) dans la colonne « steps ». Un astérisque après le numéro indique que le pas ou la mémoire n'est pas programmé. Les noms pour les mémoires et les submasters sont affichés sur le moniteur, ainsi que les temps de montée et de descente pour les mémoires, et les niveaux de sortie.

CLEAR (EFFACEMENT)

Ce bouton sert à effacer une mémoire, un submaster ou un pas d'un chenillard. Maintenez le bouton appuyé pendant une seconde pour effacer une mémoire ou un pas. Appuyez sur le bouton pendant une seconde en maintenant le bouton SHIFT enfoncé pour effacer un chenillard ou une entrée de texte.

PROGRAM/GO

En mode Program, ce bouton permet d'enregistrer les niveaux de sortie et les temps de transfert pour la mémoire sélectionnée ou les niveaux de sortie pour le submaster voulu. Pour un chenillard, les niveaux de sortie du pas en cours sont enregistrés ainsi que les éditeurs du chenillard complet.

COPIER/COLLER

Utilisé seul, le bouton COPY permet de copier le contenu d'une mémoire ou d'un pas de chenillard, de façon à pouvoir le coller dans une mémoire différente ou sur un autre pas. Si la scène ou le pas de chenillard en cours est vide, l'action COPIER/COLLER aura pour effet d'effacer le contenu de la mémoire « cible ».

En association avec le bouton SHIFT, le bouton COPY/PASTE a la fonction « COLLER ». Cela permet de remplacer le contenu d'une mémoire ou d'un pas par les informations copiées précédemment. Le voyant rouge du bouton COPY/PASTE est allumé quand il y a des informations à COLLER. Si le voyant est éteint, la fonction COLLER est inactive.

Paramétrage du pupitre en mode PROGRAM

1. Si le pupitre est en mode RUN, appuyez sur le bouton MODE pour passer en mode PROGRAM. Dans n'importe quel autre mode, appuyez et maintenez appuyé le bouton MODE pendant 1 seconde pour passer en mode PROGRAM. Les voyants rouges situés sous le bouton PROGRAM indiquent le mode en cours.
2. Assurez vous que la fonction « Black-out » n'est pas active (le voyant du bouton « Black-out » doit être éteint).
3. Mettez tous les potentiomètres de PREPARATION à zéro et le Grand Master à 100%.

Sélectionner un Numéro de Mémoire

L'écran LCD affiche le numéro de la mémoire en cours <Mem: #>. Sur le moniteur, cette information est identique au niveau de la sélection avec une barre jaune.

Une mémoire non-programmée est suivie d'un astérisque. Une mémoire non-programmée est toujours une scène, mais peut être transformée en chenillard très simplement. Les boutons haut et bas permettent de sélectionner le numéro de la mémoire à programmer.

Mémoires de type « Scène »**Programmer une Nouvelle Scène (Mémoire)**

1. Paramétrez le pupitre pour la programmation comme décrit ci-dessus.
2. Utilisez les boutons haut et bas pour sélectionner une mémoire vide à programmer.
3. Utilisez les potentiomètres des Préparations A et B pour régler les niveaux de sortie désirés.
4. Déterminez le temps de transfert voulu avec le contrôleur de Temps de Fondu.
5. Appuyez sur le bouton PROGRAM. Les niveaux de sortie et les temps sont désormais enregistrés dans la mémoire sélectionnée. L'écran LCD et le moniteur affichent la mémoire suivante de la liste, prête à être enregistrée. Les sorties restent inchangées.

Programmer une Nouvelle Scène (Submaster)

1. Paramétrez le pupitre pour programmer comme décrit ci-dessus.
2. Appuyez sur le bouton Flash du Submaster que vous souhaitez programmer.
3. Utilisez les potentiomètres des PREPARATIONS A et B pour régler les niveaux de sortie désirés.
4. Appuyez sur le bouton PROGRAM. Les niveaux de sortie sont désormais enregistrés dans le submaster sélectionné. Les sorties restent inchangées.

Séparer les temps de transfert (montée et descente)

Parfois il est nécessaire de travailler avec des temps de montée et de descente différents. Le JESTER vous permet de définir ces temps en utilisant le contrôleur FADE TIME.

Sélectionnez la mémoire pour laquelle vous souhaitez modifier les temps.

1. Utilisez le contrôleur FADE TIME pour régler le temps de montée de la mémoire. Ce temps sera affiché sur le LCD et sur le moniteur.
2. En maintenant la touche SHIFT enfoncée, réglez le temps de descente pour la mémoire. Ce temps sera ajouté sur le LCD et sur le moniteur. Si les deux sont identiques, ou s'il n'y a pas eu de temps séparés enregistrés, il n'y a pas de temps de descente affiché.
3. Réenregistrez la mémoire. Pour cela appuyez et maintenez appuyé le bouton PROGRAM/GO pendant une seconde. Merci de vous référer au paragraphe suivant pour plus d'informations sur le réenregistrement des mémoires.

Réenregistrement d'une Mémoire de type Scène programmée

1. Mettez le pupitre en mode PROGRAM comme décrit ci-dessus.
2. Utilisez les boutons haut et bas pour choisir une mémoire
3. Utilisez les potentiomètres des PREPARATIONS A et B pour modifier les niveaux de sortie. Si un circuit a un niveau de sortie supérieur au niveau du potentiomètre, montez le potentiomètre de façon à atteindre le niveau du circuit, puis redescendez le au niveau de votre choix. Les niveaux des circuits sont affichés au bas de l'écran des sorties.
4. Appuyez sur le bouton PROGRAM/GO. Le LCD vous demande si vous souhaitez réenregistrer la mémoire. Appuyez sur le bouton PROGRAM/GO de nouveau ou tapez ENTER. Les nouvelles valeurs sont maintenant enregistrées dans la mémoire sélectionnée. Le contenu original de la mémoire a été écrasé. Les niveaux de sorties restent inchangés.

Réenregistrement d'un Submaster

1. Mettez le pupitre en mode PROGRAM comme décrit ci-dessus.
2. Appuyez sur le bouton Flash du Submaster que vous souhaitez réenregistrer.
3. Utilisez les potentiomètres des PREPARATIONS A et B pour modifier les niveaux de sortie. Si un circuit a un niveau de sortie supérieur au niveau du potentiomètre, montez le potentiomètre de façon à atteindre le niveau du circuit, puis redescendez le au niveau de votre choix. Les niveaux des circuits sont affichés au bas de l'écran des sorties.
4. Appuyez sur le bouton PROGRAM/GO. Le LCD vous demande si vous souhaitez réenregistrer le submaster. Appuyez sur le bouton PROGRAM/GO de nouveau ou tapez ENTER. Les nouvelles valeurs sont maintenant enregistrées dans le submaster sélectionné. Le contenu original du submaster a été écrasé. Les niveaux de sorties restent inchangés.

Modifier les niveaux des circuits d'une Mémoire

Si vous souhaitez changer des niveaux de circuit d'une Mémoire ou d'un Submaster, le plus simple est d'adopter la méthode suivante :

1. Utilisez les touches haut et bas ou les boutons FLASH de Circuit pour sélectionner une mémoire existante ou un submaster. Le pupitre enverra la scène sélectionnée sur le plateau.
2. Mettez les potentiomètres des circuits désirés à leurs nouvelles intensités. Si un circuit a un niveau de sortie supérieur au niveau du potentiomètre, montez le potentiomètre de façon à atteindre le niveau du circuit, puis redescendez le au niveau de votre choix.
3. Lorsque vous avez modifié tous les circuits voulus, appuyez sur le bouton PROGRAM/GO. Le LCD/moniteur vous demandera si vous souhaitez réenregistrer la mémoire ou la transformer en chenillard. Choisissez <Overwrite> et appuyez sur ENTER.

NOTES**Réenregistrement**

Il existe quatre façons de réenregistrer une mémoire

- Appuyez sur PROGRAM puis sur ENTER quand le message apparaît.
- Appuyez sur PROGRAM une première fois puis une seconde fois quand le message apparaît.
- Appuyez sur PROGRAM et maintenez appuyé la touche quelques secondes
- Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur PROGRAM en même temps.

Effacer une mémoire de type Scène

1. Utilisez les touches haut et bas pour sélectionner une mémoire existante à effacer.
2. Maintenez enfoncé le bouton CLEAR pendant une seconde. Toutes les valeurs des circuits sont remises à zéro, et un astérisque (*) apparaît à côté du numéro de mémoire sur le LCD indiquant par là que la mémoire est vide.

Effacer un Submaster

1. Appuyez sur le bouton FLASH de Circuit sous le Submaster à effacer.
2. Maintenez le bouton CLEAR pendant 1 seconde. Le Submaster sera effacé.

NOTES**Prévisualisation des Mémoires**

En mode Program, vous pouvez passer d'une mémoire à une autre, en utilisant les boutons haut et bas, chaque mémoire étant en même temps envoyée sur scène.

Mémoires de type « Chenillard »

Programmation d'un nouveau Chenillard

1. Paramétrez le pupitre pour programmer comme décrit ci-dessus.
2. Utilisez les boutons haut et bas pour choisir une mémoire vide dans le champ des mémoires. Si vous souhaitez enregistrer le chenillard dans un submaster, appuyez sur le bouton FLASH du submaster à programmer.
3. Utilisez les potentiomètres des PREPARATIONS A et B pour régler les niveaux de sortie pour ce pas. Le résultat apparaît sur scène.
4. Appuyez sur le bouton PROGRAM/GO. Les niveaux de sortie sont enregistrés dans le premier pas du chenillard. Vous devez maintenant sélectionner de nouveau la mémoire de type chenillard (le submaster, lui, reste sélectionné). Utilisez les boutons « haut » et « bas » pour choisir la mémoire à sélectionner.
5. Utilisez les potentiomètres des PREPARATIONS A et B pour donner les niveaux de sortie du pas suivant. Le résultat apparaît sur scène.
6. Appuyez sur le bouton PROGRAM/GO pour sauvegarder les niveaux de sortie. La première fois le LCD vous demandera si vous souhaitez réenregistrer la mémoire, la transformer en chenillard ou annuler l'opération. Utilisez les boutons « haut » et « bas » pour choisir l'option <Make Chase>, et appuyez sur ENTER. Les niveaux de sortie actuels seront enregistrés en pas 2, et le pupitre va préparer le pas 3 comme prochain pas.
7. Répétez les étapes 6 et 7 jusqu'à ce que tous les pas soient enregistrés.
8. Appuyez sur le bouton Gauche pour sortir du champ < STEP >, le chenillard démarre. Réglez la vitesse avec le bouton SPEED. Si vous le désirez, vous pouvez aussi régler la DIRECTION (En avant (>), En arrière (<), Aller et retour (<>) et Aléatoire) et le type d'ATTAQUE (Sec, Montée temporisée-descente en 0 sec, Montée en 0 sec -descente temporisée, ou Fondu).

Nommer les Mémoires et les Submasters

Les Mémoires et les Submasters peuvent être nommés. Pour donner un nom à une Mémoire ou à un Submaster, déplacez vous jusqu'au champ « Name » (indiqué par < > sur le LCD) et appuyez sur ENTER. Le JESTER entre en mode « Nom ». Dans ce mode, les boutons Flash des circuits de la PREPARATION A deviennent des touches d'entrée de texte, le fait d'appuyer plusieurs fois permettant de passer d'un groupe de caractères à un autre. Pour entrer la lettre C par exemple, appuyez sur le bouton Flash du potentiomètre numéro 2 trois fois de suite rapidement. Il est aussi possible de passer d'un groupe à un autre avec les touches « haut » et « bas » puis de choisir le caractère voulu avec les flèches « droite » et « gauche ». Toutes les informations relatives à ce mode apparaissent sur le moniteur lorsque l'on nomme un élément. Pour passer en Majuscule, maintenez SHIFT enfoncée et le bouton Flash voulu. Quand le nom est donné, appuyez sur ENTER pour valider.

1	, ' 1
4	g h i 4
7	p q r s 7
10	_ 0

2	a b c 2
5	j k l 5
8	t u v 8
11	() - +

3	d e f 3
6	m n o 6
9	w x y z 9
12	! ; @ #

Insérer une Mémoire

1. Utilisez les touches « haut » et « bas » pour sélectionner la mémoire qui précédera la nouvelle mémoire (si vous souhaitez insérer la mémoire 3,5 sélectionnez la mémoire 3).
2. Appuyez sur le bouton INSERT.
3. Utilisez les touches « haut » et « bas » pour aller jusqu'à la mémoire à insérer. Toutes les mémoires entre X,1 et X,9 sont disponibles, l'astérisque suivant le numéro indiquant qu'elles sont vides.
4. Utilisez les potentiomètres des PREPARATIONS A et B pour donner les niveaux de sortie de la nouvelle mémoire. Le résultat apparaît sur scène.
5. Appuyez sur le bouton PROGRAM/GO pour sauvegarder les niveaux de sortie ainsi que les temps de transfert pour la nouvelle mémoire. L'astérisque disparaît, et la mémoire suivante est sélectionnée.

Insérer un Pas

1. Utilisez les touches « haut » et « bas » pour sélectionner la mémoire de type Chenillard voulue.
2. Utilisez les boutons de curseur « droit » et « gauche » pour vous positionner sur le « champ des PAS ».
3. Utilisez les touches « haut » et « bas » pour sélectionner le pas précédant le pas à insérer (par exemple pour insérer un pas entre 4 et 5, sélectionner le pas 4).
4. Appuyez sur le bouton INSERT. Le LCD affiche alors le nouveau pas suivi d'un astérisque indiquant par là que ce pas est vide.
5. Utilisez les potentiomètres des PREPARATIONS A et/ou B pour donner les niveaux de sortie du nouveau pas. Le résultat apparaît sur scène.
6. Appuyez sur le bouton PROGRAM/GO pour sauvegarder les niveaux de sortie du nouveau pas. L'astérisque disparaît.

Effacer un Pas

1. Utilisez les touches « haut » et « bas » pour sélectionner la mémoire de type Chenillard voulue.
2. Appuyez sur le bouton de curseur « droit ».
3. Utilisez les touches « haut » et « bas » pour sélectionner le pas à effacer.
4. Maintenez appuyé le bouton CLEAR pendant 1 seconde. Le pas sélectionné sera retiré du chenillard. Le LCD affichera le numéro de pas précédent.

Réenregistrer un Pas

1. Utilisez les touches « haut » et « bas » pour sélectionner la mémoire de type Chenillard voulue.
2. Utilisez les boutons de curseur « droit » et « gauche » pour vous positionner sur le « champ des PAS ».
3. Utilisez les touches « haut » et « bas » pour sélectionner le pas précédant le pas à réenregistrer.
4. Utilisez les potentiomètres des PREPARATIONS A et/ou B pour donner les niveaux de sortie du pas. Le résultat apparaît sur scène.

5. Appuyez sur le bouton PROGRAM/GO. Le LCD vous demande si vous souhaitez réenregistrer le pas, sélectionnez <Overwrite> et appuyez sur ENTER. Vous pouvez aussi forcer le réenregistrement en maintenant enfoncé le bouton PROGRAM/GO ou en utilisant la combinaison SHIFT+PROGRAM/GO.

NOTES**Ajouter des Pas**

Il n'est pas possible d'ajouter un nouveau pas tant que le pas en cours n'a pas été enregistré en appuyant sur le bouton PROGRAM/GO.

Renumérotation des pas

Tous les pas d'origine d'un chenillard venant à la suite d'un pas inséré seront renumérotés en conséquence. Si, par exemple, vous insérez un pas entre le pas 4 et le pas 5 dans un chenillard de 10 pas, le nouveau pas devient le pas 5, et les pas d'origine 5-10 deviennent 6-11. Tous les pas d'origine d'un chenillard venant à la suite d'un pas supprimé seront renumérotés en conséquence. Si, par exemple, vous supprimez le pas 5 dans un chenillard de 10 pas, les pas d'origine 6-10 deviennent 5-9.

Insérer des pas

Le bouton INSERT permet d'insérer un pas après le pas en cours. Si vous souhaitez insérer un pas avant le Pas 1 suivez les étapes ci-dessous :

Insérez un nouveau pas après le Pas 1 en utilisant le bouton INSERT. Copiez le contenu de l'ancien Pas 1 dans le nouveau Pas avec le bouton COPY/PASTE, puis réenregistrez l'ancien avec les nouvelles intensités souhaitées pour ce pas.

Effacer le dernier pas

S'il n'y a qu'un seul pas dans le chenillard, ce dernier sera automatiquement transformé en Mémoire de type scène. Par la suite cela revient à effacer le mémoire elle-même.

Maximum de pas enregistré

Si vous essayez d'ajouter un pas dans un chenillard de 999 pas, le LCD affiche un message d'alerte. Le chenillard et les niveaux de sortie ne sont pas modifiés.

Effacer une Mémoire de type chenillard

1. Utilisez les touches « haut » et « bas » pour sélectionner une Mémoire existante à effacer.
2. Maintenez enfoncés les boutons SHIFT et CLEAR pendant une seconde. La mémoire redeviendra un mémoire de type Scène, vide.

Effacer un Submaster de type chenillard

1. Appuyez sur le bouton FLASH de Circuit sous le Submaster à effacer.
2. Maintenez les boutons SHIFT et CLEAR pendant 1 seconde. Le Submaster sera effacé.

NOTES**Prévisualisation des Pas**

Vous pouvez passer d'un pas d'un chenillard au pas suivant, en utilisant les boutons haut et bas, chaque pas étant en même temps envoyé sur scène.

Utilisation du bouton Copy/Paste

Le bouton COPY/PASTE permet de copier les informations d'un emplacement vers un autre. Le contenu d'une mémoire de type Scène, d'un submaster ou d'un pas de Chenillard peut être copié puis collé dans une mémoire, un submaster ou un pas différent. Le même contenu d'une mémoire peut être copié à plusieurs endroits.

Copier le contenu d'une mémoire de type scène

1. . Utilisez les touches « haut » et « bas » pour sélectionner la mémoire de type Scène voulue.
2. Appuyez sur le bouton COPY/PASTE. Le contenu de la scène sera enregistré dans un espace tampon. Le voyant du bouton COPY/PASTE s'allume.

Copier le contenu d'un Pas de chenillard

1. . Utilisez les touches « haut » et « bas » pour sélectionner la mémoire de type Chenillard voulue ou appuyez sur le bouton Flash du submaster.
2. Appuyez sur le bouton de curseur « droit ».
3. Utilisez les touches « haut » et « bas » pour sélectionner le pas à copier.
4. Appuyez sur le bouton COPY/PASTE. Le contenu du pas sera enregistré dans un espace tampon. Le voyant du bouton COPY/PASTE s'allume.

Copier le contenu d'un Submaster

1. Appuyez sur le bouton FLASH de CIRCUIT sous le Submaster à copier.
2. Appuyez sur le bouton COPY/PASTE. Le contenu du Submaster sera enregistré dans un espace tampon. Le voyant du bouton COPY/PASTE s'allume.

Coller le contenu dans une mémoire de type scène

1. Copier le contenu de la mémoire de votre choix (scène ou pas de Chenillard) comme décrit ci-dessus. Vérifiez que le voyant du bouton COPY/PASTE est allumé.
2. Utilisez les touches « haut » et « bas » pour sélectionner une mémoire / scène.
3. Maintenez appuyé SHIFT et appuyez sur le bouton COPY/PASTE. Les informations copiées sont collées dans la mémoire / scène.

Coller le contenu dans un Pas de chenillard

1. Copier le contenu de la mémoire de votre choix (Scène ou pas de Chenillard) comme décrit ci-dessus. Vérifiez que le voyant du bouton COPY/PASTE est allumé.
2. Utilisez les bouton « curseurs » pour sélectionner un chenillard
3. Appuyez sur le bouton de curseur « droit ».
4. Utilisez les touches « haut » et « bas » pour sélectionner le pas sur lequel les informations doivent être copiées.

5. Maintenez appuyé SHIFT et appuyez sur le bouton COPY/PASTE. Les informations copiées sont collées dans le pas de chenillard.

Copier le contenu dans un Submaster

1. Copier le contenu de la mémoire de votre choix (Scène ou pas de Chenillard) comme décrit ci-dessus. Vérifiez que le voyant du bouton COPY/PASTE est allumé.
2. Utilisez les boutons Flash de Submaster pour sélectionner un Submaster.
3. Maintenez appuyé SHIFT et appuyez sur le bouton COPY/PASTE. Les informations copiées sont collées dans le Submaster .

NOTES

Copie à partir d'une source non-programmée

Si l'utilisateur sélectionne une mémoire de type scène, un submaster ou un pas vides, et appuie sur le bouton COPY/PASTE, toutes les données précédemment copiées seront perdues. Le voyant de bouton COPY/PASTE sera éteint, indiquant ainsi qu'il n'y a aucune information à coller.

Réenregistrement de données copiées

Lorsque vous appuyez sur le bouton COPY/PASTE alors qu'il y a déjà des informations enregistrées en attente d'être collées, le voyant du bouton COPY/PASTE « flashe » brièvement puis reste allumé.

Copier/Coller voyant éteint

Si le voyant du bouton COPY/PASTE est éteint, le fait d'appuyer sur le bouton COPY/PASTE en maintenant SHIFT enfoncé n'aura aucune conséquence.

Coller dans une Mémoire ou un Pas, vides

Si des données sont collées dans une mémoire ou un pas de chenillard non-programmé, la mémoire ou le pas sont, après coup, considéré comme programmé.

Coller dans une Mémoire ou un Pas existant

Si des données sont collées dans une mémoire ou un pas de chenillard existant, le contenu d'origine sera écrasé. Le pupitre vous demande confirmation avant de réenregistrer.

DMX In

Le JESTER accepte 512 voies DMX512 en entrée, et peut copier ces données dans n'importe quelle mémoire. Le JESTER peut donc être utilisé comme pupitre de secours (« backup »). Si des informations DMX arrivent au JESTER, le JESTER redirige automatiquement les canaux DMX non patchés vers la sortie DMX. Les canaux patchés seront quant à eux mixés suivant le mode du « plus fort l'emporte ». Quand vous enregistrez une mémoire ou un submaster avec du DMX entrant, la mémoire ou le Submaster enregistre 512 canaux, englobant tous les canaux non patchés. La mémoire ou le submaster seront affichés avec un +, pour indiquer qu'une donnée supplémentaire a été enregistrée. Cela fonctionne ensuite comme une mémoire de sauvegarde, permettant de restituer l'état lumineux à n'importe quel moment.

Mode Run (RESTITUTION)

Introduction

Le Mode Run permet la restitution de mémoire ou de submaster précédemment enregistrés. Les mémoires programmées sont enregistrées dans une liste et peuvent être restituées uniquement une seule à la fois dans l'ordre numérique ascendant. Cela permet de restituer dans l'ordre l'ensemble d'un spectacle simplement en appuyant sur le bouton PROGRAM/GO. Les boutons « curseurs » peuvent aussi être utilisés pour sélectionner une mémoire en particulier, qui peut alors être envoyée sur le plateau en appuyant sur le bouton PROGRAM/GO. L'afficheur LCD montre la mémoire en cours et la mémoire à venir. Les Temps de transfert, Vitesse de chenillard et Attaque peuvent être modifiés par le biais des contrôleurs dédiés. Les niveaux de sortie d'une mémoire dépendent directement des niveaux enregistrés dans cette mémoire, du général des mémoires (MEMORY MASTER) et du Grand général (GRAND MASTER). Les niveaux de sortie d'un submaster dépendent directement des niveaux enregistrés dans ce submaster et du Grand général (GRAND MASTER). Le pupitre restitue 512 canaux DMX en permanence.

Mode Run : Commandes et affichages

PREPARATION A / PREPARATION B

Il y a 12 (24) potentiomètres pour la PREPARATION A qui contrôlent les circuits individuels de 1 à 12 (1 - 24). Il y a 12 (24) potentiomètres pour la PREPARATION B qui contrôlent les circuits individuels de 13 à 24 (25 - 48).

GENERAL (MASTER) A et GENERAL (MASTER) B

Les potentiomètres des généraux A et B sont désactivés en mode PROGRAM.

LCD

L'écran LCD indique la mémoire sélectionnée en cours ou le numéro de submaster, et le numéro de pas (s'il y en a). Un astérisque après le numéro indique que le pas ou la mémoire ne sont pas programmés, le signe + indique que la mémoire inclue des informations DMX venant du port DMX-in.

MONITEUR

Le moniteur montre la mémoire sélectionnée en cours ou le numéro de submaster avec une barre jaune, et le numéro de pas (s'il y en a) dans la colonne « steps ». Un astérisque après le numéro indique que le pas ou la mémoire n'est pas programmé. Les noms pour les mémoires et les submasters sont affichés sur le moniteur, ainsi que les temps de montée et de descente pour les mémoires, et les niveaux de sortie.

CLEAR (EFFACEMENT)

Ce bouton sert à effacer une mémoire, un submaster ou un pas de chenillard. Maintenez le bouton appuyé pendant une seconde pour effacer une mémoire ou un pas. Maintenez SHIFT et le bouton appuyé pendant une seconde pour effacer chenillard ou une entrée de texte.

PROGRAM/GO

En mode Program, ce bouton permet d'enregistrer les niveaux de sortie et les temps de transfert pour la mémoire sélectionnée, ou les niveaux de sortie pour le submaster voulu. Pour un chenillard, les niveaux de sortie du pas en cours sont enregistrés ainsi que les éditeurs du chenillard dans son ensemble.

PREPARATION A et PREPARATION B

Il y a 12 (24) potentiomètres pour la PREPARATION A qui contrôlent les circuits individuels de 1 à 12 (1 - 24). Il y a 12 (24) potentiomètres pour la PREPARATION B qui contrôlent les Submasters.

BOUTONS FLASH DE CIRCUITS

Il y a 24 (48) boutons FLASH de CIRCUIT correspondant respectivement aux 12 (24) circuits de la PREPARATION A et aux 12 (24) circuits de la PREPARATION B, ces derniers permettant aussi de « flasher » les Submasters individuellement.

GENERAL (MASTER) A et GENERAL (MASTER) B

Le GENERAL A permet de contrôler le niveau de sortie maximum des potentiomètres de la préparation A. Le GENERAL B est inactif en mode RUN.

MEMORY MASTER

Le GENERAL DES MEMOIRES (MEMORY MASTER) permet de contrôler le niveau de sortie de la mémoire en cours.

TEMPS DE TRANSFERT

Le contrôleur de TEMPS a plusieurs fonctions en mode RUN. Il permet d'accélérer ou de ralentir le transfert entre deux mémoires envoyées avec le bouton GO. Il permet de déterminer le temps de restitution d'un Submaster et le temps appliqué au Général de PREPARATION A.

VOYANT DE TEMPORISATION

Le voyant rouge de temporisation clignote pendant tout le temps du déroulement du transfert. Si le transfert est interrompu avec le bouton PAUSE le voyant continue de clignoter. Le voyant s'éteint uniquement lorsque le transfert est terminé.

LCD

L'écran LCD affiche les informations de la Mémoire en cours et de la Mémoire à venir.

MONITEUR

Le moniteur affiche les informations de la Mémoire en cours et de la Mémoire à venir ainsi que tous les Submasters.

VITESSE

Le contrôleur de VITESSE permet de modifier la vitesse de tous les chenillards actifs. Chaque chenillard est « capturé » lorsque le contrôleur atteint la valeur de vitesse du chenillard. Ce contrôleur possède une position OFF (au tout début de la rotation) qui arrête le chenillard et permet d'accéder à un contrôle manuel total grâce au bouton INSERT.

ATTAQUE

Le bouton ATTACK permet de passer d'un mode à un autre. De nouveau, chaque chenillard est « capturé » quand on passe par son option actuelle, puis prend la nouvelle option. Les options sont les suivantes : Sec, Montée temporisée-descente en 0 sec, Montée en 0 sec -descente temporisée, ou Fondu.

DIRECTION

Ce bouton permet de changer la direction d'un chenillard en restitution. De nouveau, chaque chenillard est capturé quand on passe par sa valeur puis prend la nouvelle valeur proposée. Les voyants associés au bouton indiquent le type de direction choisi. Une option ALEATOIRE est aussi proposée, pour créer des effets simples.

PROGRAM/GO

Le bouton PROGRAM permet de déclencher un transfert entre la mémoire à venir et la mémoire en cours (sur le plateau) comme indiqué dans le LCD. En appuyant sur le bouton PROGRAM/GO , la mémoire à venir devient la mémoire en cours et le LCD ou le moniteur affichent automatiquement le numéro de la mémoire suivante. Pour interrompre un transfert en cours (équivalent d'un bouton PAUSE), appuyez sur SHIFT+PROGRAM/GO. Pour redémarrer le transfert appuyez sur le bouton PROGRAM/GO de nouveau.

NOTES**Remote Go**

Appuyer sur un interrupteur connecté à la prise Jack à l'arrière du pupitre revient à appuyer sur le bouton PROGRAM/GO par défaut. Cela peut être modifié dans le SUPER USER.

Passer en mode Run

1. Si le pupitre est en mode PRESET ou SUPER USER, appuyez et maintenez appuyé le bouton MODE pendant 1 seconde. Le pupitre passera en mode PROGRAM. Lorsque le pupitre est en mode PROGRAM, appuyez simplement sur le bouton MODE pour passer en mode RUN.
2. Assurez vous que la fonction « Black-out » n'est pas active (le voyant du bouton black-out doit être éteint).
3. Mettez tous les potentiomètres de PREPARATION ainsi que les généraux A et B à zéro.
4. Mettez le « Memory Master » et le Grand Master à 100%
5. Réglez le contrôleur de TEMPORISATION à la valeur souhaitée.

Sélectionner la mémoire suivante

L'écran LCD et le moniteur affiche des informations relatives à la mémoire en cours et à la mémoire à venir. Les boutons « curseurs » haut et bas permettent de sélectionner la prochaine mémoire à envoyer sur le plateau. En appuyant sur le bouton-curseur "bas", la sélection se déplace sur la mémoire suivante. Lorsque la dernière mémoire est atteinte, le fait d'appuyer sur le bouton-, « curseur » bas sélectionne la première mémoire de la liste. En appuyant sur le bouton-curseur » haut, la sélection se déplace sur la mémoire précédente. Lorsque la première mémoire est atteinte, le fait d'appuyer sur le bouton-, « curseur » haut sélectionne la dernière mémoire de la liste. En appuyant sur les deux boutons à la fois la sélection se déplace à la première mémoire de la liste.

Pour connaître la mémoire en cours (sur scène)

L'afficheur LCD montre le numéro de la mémoire en cours sur le côté gauche de l'écran <C: #>. Vous retrouverez aussi cette information sur le moniteur, mise en valeur par une barre verte.

Envoyer une mémoire programmée sur scène

Les touches « haut » et « bas » permettent de sélectionner la prochaine mémoire à envoyer sur scène. Le bouton PROGRAM/GO fait office de bouton GO en mode Run, cela aura pour effet de déclencher un transfert entre la mémoire à venir et la mémoire en cours. L'incréméntation se fait automatiquement, à chaque transfert, la mémoire à venir devient la mémoire en cours (C) et une nouvelle mémoire à venir est préparée. Le transfert se déroule avec les temps enregistrés dans la mémoire à venir. Ce transfert peut être accéléré ou ralenti en utilisant le contrôleur de temporisation.

Interrompre un transfert

1. Utilisez les touches « haut » et « bas » pour sélectionner la mémoire à envoyer sur scène.

2. Appuyez sur le bouton PROGRAM/GO. Cela aura pour effet de déclencher un transfert entre la mémoire à venir et la mémoire en cours, avec les temps enregistrés dans la mémoire à venir. Pendant toute la durée du transfert, le voyant rouge de FONDU (FADING) clignote.

3. Pour interrompre le transfert, appuyez et maintenez appuyé le bouton SHIFT et appuyez sur le bouton PROGRAM/GO. Les voyants du bouton PROGRAM/GO et du FONDU clignotent et les niveaux de sortie restent statiques.

4. Pour redémarrer le transfert interrompu, appuyez de nouveau sur PROGRAM/GO. Le transfert reprend. À la fin du transfert, le voyant rouge de FONDU s'éteint. Le bouton PROGRAM/GO s'arrête de clignoter dès que l'on a appuyé dessus.

NOTES**Sélection de mémoire**

Seules les mémoires enregistrées peuvent être sélectionnées. Les mémoires vides ne sont pas proposées.

Préparations en Mode Run

En mode Run, les potentiomètres de préparation (PREPARATION A) fonctionnent comme des circuits htp (« le plus fort l'emporte »). La valeur de n'importe quel circuit peut être augmentée en « montant » le potentiomètre lui correspondant. (n'oubliez pas que les niveaux de sortie de la Préparation A sont contrôlés par le Général MASTER A). Les circuits peuvent aussi être « flashés », en utilisant le mode FLASH paramétré dans le LCD. Le JESTER possédant deux pages de circuits 1-12 et 13-24 (1-24 et 25-48), le bouton PAGE A permettra de passer d'une page à l'autre. Si vous passez à une nouvelle page de circuits, tous les potentiomètres sont affectés aux intensités de cette page. Pour modifier l'intensité d'un circuit de cette nouvelle page, il faut d'abord atteindre cette intensité. Une fois le niveau atteint, il est possible de l'augmenter ou de le diminuer.

Submasters en Mode Run.

En mode Run, les potentiomètres des submasters (preset B) sont mélangés aux mémoires sur le principe du « plus fort l'emporte » (HTP). Chaque submaster peut être « monté », les circuits le composant sont alors envoyés sur scène proportionnellement au niveau du potentiomètre. Les submasters peuvent aussi être flashés, en utilisant le mode FLASH paramétré dans le LCD. Le JESTER possédant deux pages de submasters 1-12 et 13-24 (1-24 et 25-48), le bouton PAGE B permettra de passer d'une page à l'autre.

Losque vous passez à une nouvelle page de submasters, tous les potentiomètres sont affectés aux niveaux des submasters de cette page. Pour modifier le niveau d'un submaster de cette nouvelle page, il faut d'abord atteindre cette intensité. Une fois le niveau atteint, il est possible de l'augmenter ou de le diminuer. Par contre si un submaster contient un chenillard, ce dernier sera

automatiquement envoyé une fois que le potentiomètre de submaster est passé par zéro.

Restitution d'un chenillard

1. Utilisez les touches haut et bas pour sélectionner le chenillard à envoyer sur scène.
2. Appuyez sur le bouton PROGRAM/GO. Cela aura pour effet de déclencher un transfert entre la mémoire à venir et la mémoire en cours. Le temps de transition entre les deux mémoires dépend des temps enregistrés dans la mémoire à venir. Vous pouvez modifier ces temps grâce au contrôleur de Temporisation.
3. Quand le chenillard est envoyé sur scène, la fréquence, le temps de transition entre les pas et la direction peuvent être modifiés en utilisant les différents contrôleurs du pupitre comme décrit plus loin.

Passer d'un pas à un autre – Manuellement

1. Sélectionnez d'abord une mémoire ou un submaster contenant le chenillard qui vous intéresse.
2. Déplacez le contrôleur de vitesse de façon à « capturer » l'actuelle valeur programmée, puis ramenez le contrôleur à sa plus petite valeur jusqu'à sentir un « click » ce qui signifie que vous êtes passé en mode manuel.
3. Pour passer d'un pas à l'autre utilisez le bouton INSERT.

Passer d'un pas à un autre – Automatiquement

1. Sélectionnez d'abord une mémoire ou un submaster contenant le chenillard qui vous intéresse.
2. Déplacez le contrôleur de vitesse de façon à « capturer » l'actuelle valeur programmée, puis ajustez la vitesse avec le contrôleur. Si vous souhaitez modifier uniquement la vitesse du chenillard sélectionné, maintenez la touche SHIFT enfoncée en même temps que vous modifiez la vitesse .

Mode Beat

Parfois il peut être utile de paramétrer un chenillard pour qu'il défile au tempo de la musique. Pour cela, paramétrez tout d'abord le mode Flash sur <Beat>. Puis appuyez deux fois de suite sur le bouton INSERT (en rythme) pour que la vitesse du chenillard en cours soit mise à jour. Si un chenillard est envoyé depuis un submaster et que vous désirez le câler sur un tempo, paramétrez tout d'abord le mode Flash sur <Beat>, puis utilisez le bouton Flash du submaster en question pour « donner » le tempo. Le JESTER mesure le temps entre deux pressions sur le bouton , et utilise ce temps pour le chenillard, jusqu'à ce qu'une nouvelle option soit prise.

Utilisation de l'entrée Son

Un chenillard peut être restitué de façon automatique en suivant le rythme des basses d'une source musicale, ou alors le chenillard « tourne » à la vitesse à laquelle il a été programmé, et le rythme des basses de la source musicale permet d'ajouter des pas supplémentaires.

1. Branchez une source de musique à l'entrée audio du pupitre
2. Vérifiez que la fonction « son » est active. Reportez vous au chapitre SUPER USER pour avoir plus d'information quant à la fonction « son ».
3. Pour utiliser le son uniquement pour déclencher les pas du chenillard, mettez le contrôleur de Vitesse sur Manuel.
4. Pour utiliser une combinaison de son et d'automatisme, utilisez le contrôleur de Vitesse pour déterminer la vitesse de base.

NOTES**Bouton Insert**

Le bouton INSERT est actif dès qu'un chenillard est en restitution. Il peut être utilisé pour avancer d'un pas dans le chenillard restitué depuis la séquence de mémoires. Pour avancer d'un pas un chenillard en mode manuel restitué depuis un submaster, utilisez le bouton Flash du Submaster.

Entrée Audio

Pour utiliser une source audio externe reliée au pupitre pour déclencher les pas d'un chenillard, la fonction « son » doit être activée. Cela se fait dans le SUPER USER.

Débrancher la source Audio

Si la source externe est débranchée, le chenillard défilera à la vitesse programmée avec le contrôleur de Vitesse. Si le contrôleur est réglé sur Manuel, le chenillard va s'arrêter.

Attaque

Le JESTER permet d'utiliser plusieurs modes d'attaque pour la restitution des chenillards en particulier : Sec, Montée temporisée-descente en 0 seconde, Montée en 0 seconde -descente temporisée, ou Fondu.

Contrôle du sens du Chenillard

Le sens du Chenillard est contrôlé par le bouton DIRECTION. Appuyez sur le bouton DIRECTION pour choisir le sens – Vers l'avant (>), Vers l'arrière (<) ou Aller et retour (< >). En dessous du bouton DIRECTION, est proposée l'option RANDOM, cette option choisit les pas de façon aléatoire.

Prévisualisation d'une Mémoire

Le contenu de la mémoire à venir peut être obtenu en prévisualisant la mémoire. La prévisualisation est automatique sur le JESTER dès qu'un moniteur est connecté. Sélectionnez la mémoire que vous souhaitez examiner en utilisant les boutons curseurs « haut » et « bas ». Le champ « prévisualisation » (sous le champ « sorties ») affiche le contenu de la mémoire.

Prévisualisation d'un Submaster

Le contenu d'un submaster peut être obtenu en prévisualisant ce submaster. Pour ce appuyez sur SHIFT+le bouton Flash du submaster dont vous souhaitez connaître le contenu. Le submaster sera affiché.

Pour suspendre la prévisualisation, relâchez les boutons.

Auxiliaires

Introduction

Le JESTER propose 12 (24) boutons auxiliaires qui vous permettront de contrôler des appareils pilotés en DMX512 tels que des machines à fumée, stroboscopes et changeurs de couleur. Chaque auxiliaire peut être patché sur plusieurs adresses DMX, et peut être paramétré avec une valeur ON et une valeur OFF. En plus, les auxiliaires peuvent être configurés pour fonctionner en mode Flash, Latch, Solo ou désactivés.

Les auxiliaires ne sont pas enregistrés dans les mémoires/submasters, mais peuvent être pratiques pour rajouter un effet en appuyant simplement sur un bouton. Les Auxiliaires peuvent être utilisés en mode Preset, Program et Run.

Paramétrage des auxiliaires

1. Pour paramétrer les auxiliaires il faut d'abord entrer dans le mode Super User. Pour ce appuyez sur SHIFT et MODE pendant une seconde. Une fois dans le Super User déplacez vous avec les flèches jusqu'à « AUX SETUP » et appuyez sur ENTER.
2. Appuyez maintenant sur le bouton de l'auxiliaire que vous souhaitez éditer. Les auxiliaires sont toujours associés aux boutons flash de la Préparation A.
3. Le menu affiché sur le LCD vous permet de changer de mode et de donner les valeurs On et OFF pour l'auxiliaire. Choisissez ce que vous souhaitez modifier puis appuyez sur ENTER.
4. Utilisez les touches « curseurs » pour changer la valeur du champ sélectionné. Les valeurs paramétrées seront envoyées sur scène, ce qui vous permet de vérifier vos réglages. Il est aussi possible de donner une valeur en utilisant les potentiomètres de Préparation correspondant aux Auxiliaires à paramétrer.. De nouveau ces modifications sont effectives sur scène.
5. Une fois que vous avez terminé le paramétrage des auxiliaires, déplacez vous jusqu'à <OK> et appuyez sur ENTER.
6. Appuyez sur SHIFT et MODE pendant une seconde pour quitter le Super User.

Pour plus d'informations concernant le paramétrage et le patch des auxiliaires, merci de vous reporter au chapitre SUPER USER de ce mode d'emploi.

Utilisation des Auxiliaires

L'utilisation des auxiliaires est toujours associée au bouton SHIFT. Par défaut tous les auxiliaires sont à leur valeur OFF.

En mode Program ou Run, un auxiliaire sera « activé » en appuyant sur le bouton Flash de la PREPARATION A lui correspondant tout en maintenant le bouton SHIFT enfoncé.

Si l'auxiliaire est paramétré pour fonctionner en mode <Flash>, il atteindra sa valeur ON puis retournera à sa valeur OFF quand vous relâcherez le bouton Flash.

Si l'auxiliaire est paramétré pour fonctionner en mode <Solo>, il atteindra sa valeur ON et simultanément tous les autres circuits iront à zéro. Quand vous relâchez le bouton Flash, il retournera à sa valeur OFF et tous les circuits reprendront leur valeur initiale.

Si l'auxiliaire est paramétré pour fonctionner en mode <Go>, il atteindra sa valeur ON et y restera. Pour mettre l'auxiliaire à sa valeur OFF, appuyez de nouveau sur le bouton Flash correspondant. Entre ces deux actions, vous pouvez relâcher le bouton SHIFT et utiliser d'autres fonctions du pupitre, néanmoins vous serez obligé d'utiliser le bouton SHIFT si vous souhaitez contrôler d'autres auxiliaires (sauf s'ils sont verrouillés, voir fin du chapitre)

Contrôle des AUXILIAIRES par potentiomètre

Il est possible de donner un niveau précis à un Auxiliaire en utilisant les potentiomètres de circuit. Tout d'abord verrouillez les boutons A en mode AUXILLIAIRES. Pour ce, appuyez et maintenez appuyé SHIFT et le bouton de la page A. Maintenant, tout en maintenant le bouton Flash enfoncé, amenez le potentiomètre de l'auxiliaire en question à la valeur d'origine pour « capturer » le circuit, puis réglez le à la valeur souhaitée. Le fait de relâcher le bouton Flash gardera la nouvelle valeur pour l'auxiliaire jusqu'à une nouvelle modification. En mode Flash ou en mode Solo, l'auxiliaire retournera à sa valeur OFF dès que le bouton Flash est relâché.

Notes**Verrouillage des Auxiliaires**

Il est possible de verrouiller les boutons Flash de la Préparation A de façon à ce qu'il puissent être utilisés comme boutons d'Auxiliaires en mode Program, Run et Préparation. Pour activer cette fonction, appuyez sur le bouton PAGE A en maintenant SHIFT enfoncé. L'information AUXLOCKED apparaît sur le moniteur et les boutons Flash de la Préparation A fonctionnent à présent comme des boutons d'Auxiliaires (sans devoir utiliser SHIFT). Pour désactiver cette fonction, appuyez de nouveau sur le bouton PAGE A en maintenant SHIFT enfoncé.

Contrôle par potentiomètre

Lorsque vous utilisez les Auxiliaires avec le contrôle par potentiomètre, il est préférable de se mettre en <Mode> <Off> dans le Super User. De cette façon, le fait d'appuyer ou de relâcher le bouton Flash n'aura aucun effet sur l'auxiliaire.

Mode Super User

Introduction

En Mode SUPER USER les Mémoires et les Préparations sont désactivées. L'utilisateur pourra activer ou désactiver la fonction « récupération des Mémoires », effacer toutes les Mémoires, remettre le Patch à zéro, verrouiller le pupitre, patcher les circuits à la sortie DMX, sauvegarder ou recharger des informations, ainsi que paramétrer les Auxiliaires ou les Entrées de commande à distance.

Les champs Numériques pourront être complétés en utilisant les boutons Flash de la Préparation B comme touche d'entrée numérique. Le bouton Flash du circuit 1 correspondra au numéro 1, le bouton Flash du circuit 2 au numéro 2, etc, jusqu'au circuit 10 qui permettra d'entrer la valeur 0.

Entrer dans le Mode Super User

Pour entrer dans le mode Super User appuyez sur le bouton Mode en maintenant SHIFT enfoncé. Le voyant SUPER USER à côté du bouton Mode s'allume. Le moniteur et le LCD affichent la version de logiciel (Jester 48v1.0 par exemple) et le numéro de série de la CPU (ex : 0010900 05251234), ainsi que les deux premières options du Super User.

Sortir du Mode Super User

Pour sortir du Mode SUPER USER appuyez sur le bouton Mode en maintenant SHIFT enfoncé. Le pupitre repassera en Mode PROGRAM.

Patch DMX

Par défaut, le Patch dans le pupitre est « droit » (le circuit 1 est patché à l'adresse DMX 1, le circuit 2 est patché à l'adresse DMX 2, etc...) Chaque circuit peut être patché avec n'importe quel adresse DMX. Par exemple le circuit 1 pourrait être patché aux adresses DMX 1, 101 et 201. Un circuit peut aussi être dépatché, il n'est alors patché à aucune adresse DMX.

Une adresse DMX ne peut être affectée qu'à un seul circuit (mais plusieurs auxiliaires). Le Patch DMX peut être modifié à n'importe quel moment sans affecter les informations des mémoires enregistrées dans le pupitre.. Le Patch est enregistré comme une partie du spectacle lorsque le spectacle est sauvegardé dans une unité de sauvegarde externe. Le Patch peut être modifié à n'importe quel moment, sans que cela affecte les Mémoires enregistrées dans le pupitre.

Quand le spectacle est enregistré sur une unité de sauvegarde externe, le patch aussi est enregistré.

Affectation des circuits

Utilisez les touches de curseur pour choisir l'option <DMX Patch>. Si un circuit est patché sur une adresse affichée sur le moniteur/LCD, le voyant du bouton FLASH de ce circuit s'allume. Le LCD et le moniteur affichent le Patch DMX sous forme d'une liste commençant par DMX 001. S'il n'y a aucun circuit de patché sur les adresses affichées sur le moniteur/LCD, le circuit est affiché comme suit : Ch--.

Utilisez les touches haut et bas pour sélectionner l'adresse DMX souhaitée. Pour patcher un circuit à l'adresse précédemment sélectionnée, appuyez sur le bouton FLASH du circuit en question. Le voyant de ce bouton s'allume.

Pour dépatcher un circuit appuyez simplement sur le bouton FLASH de ce circuit, ou appuyez sur CLEAR. Le voyant du bouton FLASH s'éteint.

Pour patcher un Auxiliaire sur une adresse DMX, appuyez sur SHIFT et le bouton FLASH de l'Auxiliaire que vous souhaitez patcher. Le Moniteur/LCD affichera Aux01. Si plusieurs Auxiliaires sont patchés sur la même adresse DMX, l'affichage indiquera Aux01G pour signaler qu'un groupe d'Auxiliaires a été patché. L'intérêt de cette fonction particulière réside dans la possibilité d'utiliser les niveaux ON/OFF pour définir plusieurs points de valeurs DMX, c'est utile pour les changeurs de couleur par exemple.

Pour revenir au PATCH par défaut appuyez et maintenez le bouton Clear pendant 1 seconde. Le patch redeviendra « droit » (1 :1).

Pour quitter le Mode Patch, utilisez les touches « curseur » pour vous déplacer jusqu'à <OK> puis appuyez sur ENTER. Lorsque vous quittez le Menu PATCH, vous retournez au Menu Super User.

Paramétrage des Auxiliaires

Pour paramétrer les Auxiliaires, allez jusqu'au menu AUX SETUP. Choisissez le bouton FLASH du circuit que vous souhaitez paramétrer. Le LCD/moniteur affiche le Mode du bouton Auxiliaire ainsi que les valeurs ON et OFF. Pour paramétrer le Mode, déplacer vous jusqu'au champ Mode, puis appuyez sur ENTER. Le champ Mode clignote, et vous pouvez désormais utiliser les touches « curseur » pour choisir l'option voulue (Flash, Solo, Go, Off). Une fois le mode sélectionné appuyez sur ENTER.

En Mode Flash le (s) circuit (s) de l'Auxiliaire sont momentanément envoyés sur scène à leur valeur ON lorsque l'on appuie et que l'on maintient appuyé le bouton Flash, et retournent à leur valeur OFF lorsque le bouton est relâché. Ce peut être pratique pour des appareils comme des Stroboscopes ou des Machines à fumée.

Le Mode Solo fonctionne de la même façon que le Mode Flash, excepté que lorsque l'auxiliaire est actif tous les autres circuits sont mis à zéro. Le fait de relâcher le bouton Flash libère tous les circuits qui reprennent leur valeurs initiales.

Le Mode Go a une fonction de maintien, l'Auxiliaire étant activé à la première impulsion sur le bouton Flash et désactivé à la suivante.

Régler les Auxiliaires sur OFF désactive la fonction.

Chaque Auxiliaire possède une valeur ON et une valeur OFF, par défaut, ON est égal à 255 (100%) et OFF à zéro. Pour modifier ces valeurs, sélectionnez d'abord l'Auxiliaire voulu avec le bouton Flash, puis choisissez la valeur ON ou OFF et appuyez sur ENTER. La valeur actuelle va clignoter, indiquant par là qu'il est possible de la modifier. Vous pouvez dès lors augmenter ou diminuer cette valeur en utilisant les touches « haut » et « bas ». Vous pouvez aussi « entrer » la valeur en vous servant des boutons Flash de Circuit comme de touche d'entrée numérique. Le bouton Flash du circuit 1 correspondra au numéro 1, le bouton Flash du circuit 2 au numéro 2, etc, jusqu'au circuit 10 qui permettra d'entrer la valeur 0. Dès que vous avez donné la valeur souhaitée, appuyez sur ENTER pour valider la modification. Pour annuler la modification, appuyez sur ENTER en maintenant la touche SHIFT enfoncée. Dans ce cas la valeur reprend son niveau initial.

Lorsque vous avez fini de changer les réglages des Auxiliaires, utilisez les touches « curseur » pour vous déplacer jusqu'à <OK> puis appuyez sur ENTER. Lorsque vous quittez le Menu Auxiliaires, vous retournez au Menu Super User.

Paramétrage du Mode « Récupération des mémoires »

Ce mode détermine le fonctionnement du pupitre par rapport à la séquence en cas de redémarrage. Lorsque le Mode Recovery est On- le pupitre récupère la mémoire en cours avant l'extinction du pupitre (et l'envoie sur scène) et prépare automatiquement la mémoire suivante. Lorsque le Mode Recovery est Off- le pupitre redémarre sur la première Mémoire de la séquence et prépare la seconde.

Choisissez l'option <Memory Recovery> en utilisant les touches « curseur », puis appuyez sur ENTER.

1. Il est possible dès lors de choisir entre ON ou OFF pour le mode de récupération des mémoires en utilisant les touches « haut » et « bas ». Une fois le type de mode choisi, validez avec ENTER, utilisez les touches « curseur » pour choisir <OK> puis appuyez de nouveau sur ENTER.

Effacer les Mémoires/Submasters

Si vous souhaitez effacer les mémoires et les submasters, sélectionnez <Clear Mems/Subs>. Appuyez sur ENTER, le pupitre vous demandera alors de confirmer l'effacement de cette partie du pupitre. Utilisez les touches « curseur » pour sélectionner <OK>, puis appuyez sur ENTER. Les Mémoires et les Submasters seront effacés, et vous retournerez au menu Super User.

Remise à zéro du pupitre

Pour tout effacer y compris le Patch, et remettre le pupitre à ses réglages par défaut, sélectionnez <Reset Desk> à l'aide des touches « curseur ». Appuyez sur ENTER. Le pupitre va vous demander de confirmer-utilisez les touches « curseur » pour choisir <OK>, puis appuyez sur ENTER. Le pupitre reviendra à ses réglages par défaut, et vous retournerez au menu Super User.

Sauvegarde des données du spectacle

1. Assurez vous qu'une clé USB est bien connectée sur le port USB du pupitre (face avant).
2. Utilisez les touches « curseur » pour sélectionner <Load/Save Show> et appuyez sur ENTER.
3. Déplacez le curseur jusqu'à <Save Show> et appuyez sur ENTER.
4. Donnez un nom au fichier et appuyez sur ENTER. Les informations de Mémoires et le Patch sont sauvegardés sur la clé USB.
5. Une fois terminé déplacez le curseur jusqu'à <OK> et appuyez sur ENTER. Vous retournerez au menu Super User.

Chargement des données d'un spectacle

1. Assurez vous qu'une clé USB est bien connectée sur le port USB du pupitre (face avant)..
2. Utilisez les touches « curseur » pour sélectionner <Load/Save Show> et appuyez sur ENTER.
3. Avec les touches « curseur », sélectionnez le spectacle à charger.
4. Déplacez le curseur jusqu'à <Load Show> et appuyez sur ENTER. Les informations de Mémoires et le Patch sont chargés depuis la clé USB.
5. Une fois terminé déplacez le curseur jusqu'à <OK> et appuyez sur ENTER. Vous retournerez au menu Super User.

Entrée pour la commande à distance

L'entrée de commande à distance peut être paramétrée pour fonctionner comme n'importe quel bouton du panneau avant du pupitre. Utilisez les touches « curseur » pour sélectionner <Remote Input> et appuyez sur ENTER. Maintenant appuyez sur ENTER et le bouton que vous souhaitez commander à distance. Par défaut, c'est le bouton PROGRAM/GO. Une fois que vous avez paramétré l'entrée de commande à distance comme vous le souhaitez, déplacez le curseur jusqu'à <OK> et appuyez sur ENTER. Pour désactiver l'entrée de commande à distance appuyez sur SHIFT, ENTER et le bouton en question. L'affichage montre <Disabled>.

Entrée Audio

Dans le Super User, vous pouvez activer ou désactiver l'entrée « Sound2Lite » située à l'arrière du pupitre. Utilisez les boutons curseurs pour sélectionner <Sound Input> puis appuyez sur ENTER. Maintenant appuyez sur ENTER, et avec les flèches vers le haut ou vers le bas, sélectionnez l'option voulue <Enabled> ou <Disabled> (<activée> ou <désactivée>). Quand l'option que vous avez choisie s'affiche, validez avec ENTER, puis allez sur <OK> et appuyez de nouveau sur ENTER.

Paramétrage du MIDI

L'entrée MIDI du Jester peut être paramétrée depuis le Super User. Sélectionnez le menu <MIDI Setup> et appuyez sur ENTER. Le LCD/Moniteur affiche 3 champs– le premier vous renseigne sur l'état de l'entrée MIDI (activée ou désactivée), le second permet de déterminer le canal de réception, et le dernier la note de démarrage.

Sélectionnez le champ qui vous intéresse, appuyez sur ENTER, puis utilisez les touches « curseur » pour passer d'une option à une autre, enfin, appuyez sur ENTER pour valider le changement. Pour plus d'informations concernant les paramètres MIDI et leur fonctionnement, reportez vous au chapitre « MIDI » de ce mode d'emploi.

Réglage de la date et de l'heure

Vous pouvez régler la date et l'heure du Jester en allant sur l'option <Set Date/Time> du Super User. Utilisez les boutons curseurs pour sélectionner <Set Date/Time> puis appuyez sur ENTER. Vous pouvez dès lors régler la date et l'heure en utilisant les flèches vers le haut ou vers le bas pour changer les valeurs. Une fois terminé déplacez le curseur jusqu'à <OK> et appuyez sur ENTER. Vous retournerez au menu Super User.

Il n'y a pas de déclenchement de mémoires en temps réel dans le Jester, en fait l'heure sert uniquement au système. L'affichage se fait en bas et à droite de l'écran.

Paramétrage du LCD

Les menus <LCD Backlight> et <LCD Contrast> permettent de régler la luminosité et le contraste du LCD. Utilisez les boutons curseurs pour sélectionner le menu de votre choix puis appuyez sur ENTER. Appuyez de nouveau sur ENTER puis changez la valeur en utilisant les flèches « vers le haut » ou « vers le bas » et validez par ENTER. Il est possible de revenir au paramétrage par défaut en sélectionnant <Default> puis <OK> et validez par ENTER.

MIDI

Simple MIDI

Avant d'utiliser le MIDI, vous devez tout d'abord activer cette fonction dans le Super User. Pour cela appuyez sur SHIFT et MODE, déplacez vous jusqu'à l'item <MIDI Setup> et appuyez sur ENTER, puis sélectionnez le champ <Disabled> avec ENTER et en utilisant les flèches « vers le haut » ou « vers le bas » changez pour <Enabled> et validez par ENTER. Une fois que vous avez activé la fonction MIDI, branchez un câble MIDI entre un clavier et l'entrée MIDI « In » puis mettez le Jester en mode Preset. Chaque note jouée sur le clavier active un circuit. Si ça ne marche pas, c'est que quelqu'un a déjà paramétré le pupitre en MIDI pour une autre utilisation, dans ce cas, allez dans le Super User et exécutez un Reset du Pupitre, puis activer de nouveau la fonction MIDI.

La partie "introduction au MIDI" ci-dessous vous aidera si vous avez besoin ou envie d'informations techniques.

Introduction au MIDI

Le MIDI (Musical Instrument Digital Interface) est à l'origine, conçu comme moyen de communication entre les instruments de musique électroniques. Il est important de comprendre certains de ces concepts compliqués avant de commencer à programmer le pupitre pour répondre d'une façon précise aux commandes MIDI.

Communication

Le MIDI est un moyen de communication dans les deux sens entre des instruments de musique.

Transmettre et recevoir des Canaux MIDI

En MIDI, les canaux de Réception et de Transmission sont séparés et au nombre de 16.

En réglant la Réception sur un canal précis, seules les informations destinées à ce canal seront reçues. A l'inverse la Réception peut être paramétrée pour recevoir tous les canaux <-->, ainsi toutes les informations MIDI seront reçues.

Le canal de Transmission peut aussi être réglé sur un numéro en particulier.

Pour faire communiquer deux instruments MIDI ensemble au sein d'un système comprenant beaucoup d'autres instruments, il faut les paramétrer en utilisant des canaux MIDI qui ne sont pas utilisés par d'autres instruments.

Numéros de Note

Le standard MIDI assigne les "numéros de note" aux notes de musique. Le Do du milieu correspond au numéro 60.

Contrôle de Vitesse

Certains claviers possèdent cette particularité. Cela permet au musicien de contrôler la puissance de la musique en fonction du toucher. Le signal MIDI transmis par ce type de clavier s'appelle la Vitesse et va de 0 à 127.

Quand l'instrument n'a pas de contrôle de vitesse, la vitesse est réglée par le fabricant sur 63, ce qui évite que le son soit trop faible ou trop fort.

Résumé

Les instruments MIDI envoient un flot d'informations depuis le port OUT. Les informations envoyées sont principalement des messages Note On, qui sont constitués d'une commande Note On suivie d'une quantité variable de paire de numéro de note + vitesse. Il peut y avoir occasionnellement une information Program Change si la voie est changée.

Le MIDI et le Jester

Le Jester est prévu uniquement pour recevoir des informations MIDI. Il ne peut envoyer d'informations MIDI à aucun autre appareil, bien qu'un port MIDI THRU soit prévu, ce port MIDI THRU permettra seulement d'insérer le Jester dans une suite d'appareils.

MIDI Reçu

En mode Preset :

La première note de chaque Octave correspondra au circuit 1, la seconde au circuit 2, et ainsi de suite. Le Canal de Réception est réglé sur <--> par défaut. Cela signifie que le pupitre acceptera des informations MIDI de tous les canaux (16). La Vitesse correspondra à la temporisation du circuit.

En mode Run :

La première note de chaque Octave correspondra au Submaster 1, la seconde au Submaster 2, et ainsi de suite. La Vitesse correspondra à la temporisation du Submaster.

Vous pouvez désactiver complètement le contrôle MIDI en mettant MIDI sur <Disabled> dans le Super User. C'est le réglage par défaut du pupitre, donc si ça ne fonctionne pas en MIDI, vérifiez d'abord si le mode MIDI est activé.

Autres fonctions***Aide en ligne***

Le JESTER possède une aide en ligne intégrée. Pour y accéder à n'importe quel moment, appuyez sur SHIFT+LEFT+RIGHT et le JESTER affichera une Aide basique sous forme de résumé. Vous pouvez naviguer parmi les différents écrans d'aide pour vous renseigner sur d'autres sujets.

Mises à jour du logiciel

Lorsque de nouvelles mises à jour pour le JESTER sont disponibles, celles-ci sont annoncées sur le site de ZERO 88– www.zero88.com – précisant où et comment obtenir ces mises à jour. Au cas où vous souhaiteriez vérifier si vous utilisez la dernière version de logiciel ou pas, rendez-vous à la partie Téléchargement du site de ZERO88. Il est important de mettre la console à jour régulièrement tant pour profiter de nouvelles fonctions que pour éviter de passer à côté d'une mise à jour majeure.

Pour mettre à jour le logiciel du Jester, commencez par télécharger la mise à jour depuis le site de Zéro88 et décompactez le fichier directement sur une clé USB. Puis démarrez le Jester avec la clé USB en place, et maintenez enfoncées les flèches droite et gauche. La mise à jour démarrera après quelques secondes et vous serez guidé dans le processus. A la fin vous pouvez retirer la clé USB.

Les pupitres Zero88 ont depuis toujours pris en compte dans leur développement les remarques des utilisateurs. Si vous avez une suggestion à faire concernant une fonction n'existant pas dans le Jester ou n'importe quelle autre console, visitez le site Zero88, utilisez le lien pour vous rendre sur un de nos forums et faites votre proposition. L'adhésion est gratuite et les informations concernant les mises à jour sont mises en lignes dès que celles-ci sont disponibles.

Glossaire (Le Jester de A à Z)

Master A

Le potentiomètre de général qui contrôle le niveau des circuits de la préparation A.

Analogique

Un standard de commande qui existait avant l'invention du DMX512. Grâce au signal de commande 0/10 v le gradateur reçoit directement une information de niveau. Le signal DMX512 peut être transformé en signal 0/10 v par l'intermédiaire d'un **Démultiplexeur**.

Attaque

La courbe de temps pour un chenillard, elle peut être réglé sur « sec », « temporisé » ou une combinaison des deux.

Entrée Audio

Cf **Sound2Light**

Auxiliaire

Un bouton sur le JESTER permettant de piloter des appareils dMX512 avec des valeurs ON et OFF, par l'intermédiaire des boutons Flash de la préparation A. Les Auxiliaires ne sont pas enregistrés dans les Mémoires.

B Master

Le potentiomètre de général contrôlant le niveau des circuits de la préparation B.

Backlight

L'intensité du rétro éclairage de l'écran LCD. C'est aussi le terme utilisé pour les contres, souvent destinés à créer un silhouettage sur un personnage.

Backward

Restitution d'un chenillard en sens inverse, les pas iront de 6 à 1, par exemple, et ainsi de suite (6,5,4,3,2,1,6...).

Blackout

Tous les circuits à 0%. Cette fonction est activée avec le bouton BLACKOUT . On utilise aussi l'abréviation **DBO** pour BLACKOUT.

Blue Room

Un forum de discussion technique sur internet, où les techniciens discutent des habitudes de travail dans le milieu du spectacle, proposant un support technique dans un cadre convivial. Il existe d'autres forums de discussion sur internet. www.blue-room.org.uk

Bounce

Restitution d'un chenillard en aller et retour (d'abord à l'endroit puis à l'envers) ce qui va donner : 1,2,3,4,5,6,5,4,3,2,1,2,3,4,5,6,5...

Bump

Nom américain pour Flash.

Bump Button

Nom américain pour un **Bouton Flash**.

Button

Commande du panneau avant du JESTER permettant de contrôler une fonction du pupitre.

CE

Conformité Européenne – Un standard de produit Européen, affiché sur tous les produits en vente dans les pays de l'Union Européenne.

Channel (Circuit)

Terme utilisé pour décrire un simple potentiomètre qui contrôle un seul luminaire. Le JESTER peut contrôler 24 ou 48 circuits.

Chase (Chenillard)

Un chenillard représente une suite d'états lumineux restitués en boucle de façon automatique. Dans le JESTER, un chenillard peut être enregistré dans un submaster ou dans une mémoire de la séquence. Les éditeurs comme direction, speed et attack fonctionnent avec les chenillards.

Clear

Le bouton utilisé pour supprimer des mémoires, des submasters et des caractères quand on nomme un élément.

Contrast

La différence de luminosité entre une zone sombre et une zone éclairée du LCD. Le contraste est paramétrable dans le Super User.

Copy (Copie)

Fonction du JESTER qui permettant d'enregistrer temporairement des informations relatives aux circuits avant de les coller ailleurs. Cette fonction est activée avec le bouton COPY/PASTE.

Crossfade (Transfert)

Transition entre une scène et une autre, avec un temps prédéfini.

Cue

Cue est un autre nom pour Mémoire.

Curseur

Les flèches du panneau avant du Jester sont des touches de curseur. Elles vous permettent de naviguer dans le LCD ou le moniteur et de modifier certaines choses.

DBO

cf **Blackout**.

Demultiplexeur

Appareil qui transforme le signal DMX 512 en commande analogique, ce qui permet de piloter les anciennes générations de gradateurs.

Desk (Pupitre)

Nom couramment utilisé pour désigner un équipement de contrôle des éclairages. Aussi appelé Jeux d'orgues, Console lumière.

Dimmer (Gradateur)

Un appareil qui, en fonction d'un signal de commande, va faire varier une tension permettant de modifier la luminosité d'une lampe standard.

DIN

Deutsches Institut für Normung e.V. Le standard MIDI précise l'usage de connecteurs DIN 5 pin 180 degrés.

Dipless

Les transferts dans le JESTER sont prévus pour qu'il n'y est pas de baisse d'intensité sur scène lors du passage d'une mémoire à une autre.

Direction

Sens dans lequel les pas d'un chenillard vont être restitués. Cela peut être vers l'avant, vers l'arrière, aller et retour ou aléatoire.

DMX-512

Protocole standard de communication entre les différents appareils (contrôleurs, gradateurs, asservis ...). 512 canaux multiplexés en numérique envoyés par un câble aux gradateurs, qui reçoivent chacun les informations qui leur sont destinées en référence à leur adresse de départ.

DMX In

La capacité à recevoir un signal DMX (entrée DMX du JESTER) et à le restituer (sortie DMX du JESTER). Les 24 (48) circuits du JESTER peuvent être ajoutés

au signal DMX sortant. Vous pourrez aussi enregistrer les informations arrivant par l'entrée DMX dans une mémoire ou un chenillard et les restituer par la suite. Ceci jouant sur la totalité des canaux du DMX 512.

Enter

Touche au milieu des touches curseurs permettant de valider une entrée dans le JESTER.

Fade Down (temps de descente)

Le temps de descente correspond au temps que vont mettre les circuits, enregistrés à des niveaux inférieurs dans la mémoire à venir (par rapport à la mémoire envoyée), pour atteindre ce niveau.

Fade Time Pot (Potentiomètre rotatif de temporisation)

Le contrôleur utilisé pour régler le temps de fondu dans le JESTER. Il peut être utilisé conjointement avec SHIFT pour donner des temps de montée et de descente séparés.

Fade Up (temps de montée)

Le temps de montée correspond au temps que vont mettre les circuits, enregistrés à des niveaux supérieurs dans la mémoire à venir (par rapport à la mémoire envoyée), pour atteindre ce niveau.

Fader (Potentiomètre linéaire)

Un potentiomètre de circuit permet de contrôler l'intensité d'un luminaire. En plus de ces potentiomètres, le JESTER a des potentiomètres généraux, qui contrôlent l'ensemble des sorties du pupitre, les mémoires et les niveaux des préparations A et B. Les potentiomètres du JESTER peuvent aller de 0 à 100%. Parfois un potentiomètre peut être appelé **Slider**.

Fading LED (Voyant de Fondu)

Le voyant qui signale qu'un transfert est en cours. Il s'allume automatiquement au début du transfert.

FCC

Federal Communications Commission. L'équivalent aux états Unis de **CE**.

Flash

Le fait d'appuyer sur un bouton Flash, entraîne l'augmentation brutale et temporaire de l'intensité, d'une durée égale au temps pendant lequel la touche est maintenue enfoncée. Les circuits d'intensité sont envoyés à 100% quand on appuie sur le bouton Flash. L'action est temporaire puisque suspendue lorsqu'on libère la touche Flash. Les boutons flash peuvent aussi être paramétrés pour fonctionner en mode **Solo**.

Flash Disk

Unité de sauvegarde USB.

Forward (en avant)

Restitution d'un chenillard de façon séquentielle et à l'endroit, les pas iront de 1 à 6, par exemple, et ainsi de suite 1,2,3,4,5,6,1...

Go

Une des fonctions du bouton PROGRAM/GO. Cela déclenche un transfert entre un mémoire et la suivante, avec un temps prédéfini.

Grab (Capture)

- Faculté de « capturer » le niveau d'un circuit en montant ou baissant le potentiomètre pour en prendre le contrôle.
- Le mode de fonctionnement du JESTER lorsque des informations DMX512 en entrée sont ajoutées à la mémoire en mode PROGRAM.

Grand Master

Potentiomètre Général, il contrôle l'ensemble des sorties du pupitre.

Green (Vert)

Couleur du bouton PROGRAM/GO quand le pupitre est en mode RUN.

Group (Groupe)

Dans le JESTER, cette notion correspond à la possibilité de grouper plusieurs auxiliaires pour piloter une seule adresse DMX mais avec chacun un niveau ON/OFF différent. Cela permet, par exemple, de contrôler un changeur de couleur en paramétrant un auxiliaire par couleur.

Help (Aide)

Pour obtenir l'aide en ligne appuyez sur SHIFT, LEFT et RIGHT en même temps.

HTP

Le plus fort l'emporte. La méthode utilisée par le JESTER pour mélanger les informations de plusieurs provenances (submaster/mémoire).

IEC320-C14

Référence du connecteur sur l'alimentation externe, parfois abrégé IEC, appelé aussi fiche CEE22.

Insert

Le bouton Insert permet d'ajouter une mémoire entre deux mémoires existantes ou un pas dans un chenillard.

Intensity (Intensité)

Le niveau de luminosité d'un projecteur.

Jack

Ce connecteur est utilisé pour l'entrée Audio In et pour les commandes à distance. Le type de Jack utilisé sur le JESTER est un Jack 6,35 STEREO.

Jester

Le jeu d'orgues que vous avez devant vous.

Key (Touche)

Un autre nom pour **bouton**.

Law

La courbe d'un gradateur, qui normalement se paramètre directement dans le gradateur. Le JESTER ne permet pas de changer les courbes de gradateur.

LCD

Liquid Crystal Display, la zone située au dessus du bouton PROGRAM/GO qui affiche des informations de mémoire basiques.

LED

Light Emitting Diode. Un petit composant électrique qui émet de la lumière lorsqu'il est traversé par un courant électrique dans un sens précis. On les retrouve à l'intérieur de certains boutons, pour indiquer une sélection ou une activation.

Lock

Une fonction du JESTER qui permet d'empêcher toute modification d'une mémoire ou d'un submaster.

LTP (Latest Takes Precedence)

Le dernier l'emporte. C'est la méthode utilisée pour mélanger les informations DMX 512 entrantes. Cela signifie que le fait d'envoyer sur scène une nouvelle mémoire aura pour conséquence de remplacer les anciennes valeurs par les nouvelles même si certaines intensités sont plus faibles que les intensités précédentes.

Memory (Mémoire)

Un ensemble de données enregistrées contenant des informations sur les circuits du JESTER. Le JESTER a une capacité de 500 mémoires.

Memory Master

Le potentiomètre Général qui contrôle l'ensemble des intensités envoyées par les mémoires.

Memory Stick (Carte mémoire)

Un autre terme pour **Flash Disk**.

MIDI

Musical Instrument Digital Interface. Il est possible d'utiliser un signal MIDI provenant d'un clavier ou d'un autre appareil de musique MIDI, pour contrôler le niveau des circuits ou des submasters du JESTER.

MSD

Mass Storage Device, cf **Flashdisk**.

Mode

Ce bouton permet de déterminer dans quel mode le JESTER fonctionne.

Modifieurs (Editeurs)

Souvent utilisé pour décrire les différentes options d'édition disponible pour les chenillards. Les éditeurs du JESTER sont Attack, Direction et Speed.

Non-Isolated

Les ports DMX à l'arrière du JESTER ne sont pas opto-isolés.

Notes

En MIDI, une note spécifique pourra déclencher une mémoire ou un submaster donnés.

Numeric Entry

Le JESTER permet d'entrer des chiffres (si besoin) en utilisant les boutons Flash des circuits.

Output (Sortie)

Un circuit console unique, contrôlé par le JESTER.

Page

Les boutons Page (PAGE A et PAGE B) permettent de changer les fonctions des potentiomètres de Préparation.

Patch

L'espace de travail dans le JESTER où l'on va spécifier quelle (s) adresse (s) contrôle chaque circuit/potentiomètre. Par défaut le circuit 1 contrôle l'adresse DMX 1, le circuit 2 contrôle l'adresse DMX 2, etc.

Paste (Coller)

Une fonction du JESTER qui permet de créer une mémoire ou un submaster à partir d'informations relatives aux circuits enregistrées temporairement. C'est la combinaison de touches : COPY/PASTE et SHIFT, qui active cette fonction.

Playback (Registre de restitution séquentielle)

Un autre nom pour séquence, aussi appelée « **Cue Stack** ».

Pot

Un potentiomètre rotatif, qui peut être tourné pour donner une valeur précise. Les deux potentiomètres rotatifs du JESTER sont le potentiomètre FADE TIME et le potentiomètre SPEED. En tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, on augmente la vitesse ou la durée

Preset

Le mode par défaut du Jester. Dans ce mode les potentiomètres de circuit contrôlent des circuits individuels et les transferts entre les préparations peuvent être réalisés avec les généraux A et B. En mode 2 préparations, le bouton PROGRAM/GO est inactif. Ce mode peut être basculé en **Mode Etendu**, dans ce cas le bouton PROGRAM/GO fonctionne comme un bouton d'enregistrement.

Program

A la fois un mode du Jester, et une fonction du bouton PROGRAM/GO. Les deux sont liés à une notion d'enregistrement, que ce soit d'une scène, d'un chenillard, aussi bien dans une mémoire que dans un submaster.

PSU

Power Supply Unit (Alimentation du pupitre). Le boîtier externe d'alimentation qui délivre le courant avec les valeurs correctes au Jester.

Q

Cf **Cue**

Ramp Down

Une des options « d'attaque » pour un chenillard. Les circuits sélectionnés « sautent » à leur niveau enregistré puis disparaissent progressivement.

Ramp Up

Une autre option « d'attaque » pour un chenillard. Les circuits sélectionnés vont progressivement vers leur niveau enregistré puis disparaissent brutalement.

Random

Une fonction des chenillards qui permet un choix aléatoire des pas envoyés sur scène. C'est pratique pour créer des effets de scintillement. C'est signalé par un "?" sur le panneau avant du pupitre.

Rate

Un synonyme de Vitesse pour le déroulement d'un chenillard.

Red(Rouge)

La couleur du bouton PROGRAM/GO quand le pupitre est en mode PROGRAM.

Remote (Commande à distance)

Le Jester offre un port pour commande déportée, à l'arrière du pupitre, permettant de déclencher un bouton à distance. Cela se fait par contact sec.

Run

Le mode du Jester qui va permettre d'activer le séquenceur de mémoires, ainsi que les accès aux submasters. En mode Run le bouton PROGRAM/GO est VERT et déclenche un transfert entre la mémoire en cours et la mémoire à venir.

Shift

Un bouton important sur le Jester. La touche SHIFT permet d'accéder à de nombreuses options supplémentaires ainsi qu'à des fonctions comme les auxiliaires par exemple.

Slider

Cf **Fader**.

Snap

Un transfert instantané.

Solo

Un circuit à 100% (suivant le niveau du général Grand Master) et tous les autres à zéro. C'est une action temporaire en général liée à un bouton Flash.

Sound2Lite

Cette fonction permet de contrôler les éclairages en fonction du rythme de la musique. Le Jester possède une entrée sound2lite qui analyse le son entrant, et

qui, suivant les réglages du chenillard, modifie les éclairages en fonction du tempo.

Speed Pot

Potentiomètre rotatif permettant de changer la vitesse d'un chenillard dans le Jester. Il se situe sur le côté droit du panneau avant.

Store

Fonction du bouton PROGRAM/GO lorsque le pupitre est en mode **Etendu**. Le bouton est éclairé en jaune et alterne entre A FADERS B STORED et B FADERS A STORED.

Super User

La partie du Jester où les réglages peuvent être modifiés.
La combinaison SHIFT+MODE permet d'y accéder.

Terminaison DMX (bouchon)

Résistance de 120Ω soudée entre les contacts 2 et 3 d'un connecteur XLR mâle, qui évite les retours d'informations. À mettre dans le dernier appareil de la chaîne.

Time

Le JESTER permet de choisir un temps de montée et un temps de descente pour chaque mémoire, qui détermineront comment le transfert s'établira.

Topset

C'est la possibilité de limiter un circuit à un niveau donné. En général on limite directement le « dimmer » dans le patch. Le Jester ne permet pas cette fonction.

USB

Universal Serial Bus. Un standard pour le transfert et l'enregistrement d'informations. Le JESTER possède un port USB à l'avant permettant l'enregistrement des spectacles.

VGA

Video Graphics Array. La sortie moniteur à l'arrière du pupitre est une sortie VGA.

Wide

Le mode étendu correspond au contrôle de tous les circuits du JESTER par tous les potentiomètres. Du premier potentiomètre au dernier, correspondent le circuit 1 jusqu'au dernier. Dans ce cas, la Préparation B correspond à la seconde moitié des circuits du JESTER.

www.zero88.com

L'adresse du site Web de ZERO 88

X-fade

Un autre nom pour **Crossfade**. Un fondu d'une scène vers une autre, avec des temps de montée et de descente prédéfinis.

XLR

Le type de connecteur utilisé pour l'entrée et la sortie DMX512 ainsi que pour l'alimentation du JESTER, situées à l'arrière du pupitre. Il y a plusieurs types de connecteurs XLR disponibles, principalement les connecteurs XLR3 (utilisé pour l'Audio et les appareils DMX 512 d'entrée de gamme), XLR4 (utilisé pour les alimentations et les changeurs de couleur) et XLR5 (standard USITT de connecteur pour les appareils DMX 512). Attention, n'utilisez jamais l'alimentation d'un appareil donné, en XLR4, avec un autre appareil. Les fabricants utilisant des tensions différentes, les conséquences pourraient être fâcheuses pour l'un des deux ou pour les deux appareils.

Jaune

La couleur du bouton PROGRAM/GO quand le pupitre est en mode PRESET.

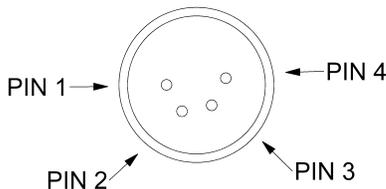
Zero88

Le fabricant du JESTER.

Spécifications Techniques

Ce chapitre présente les différentes entrées, sorties et autres connexions présentes sur le pupitre.

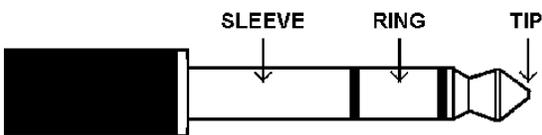
Alimentation



Pin 1	0V
Pin 2	+5V
Pin 3	+12V
Pin 4	Not Used
Shell	Ground

Une alimentation externe est nécessaire pour alimenter le Jester. Elle est reliée au pupitre par le biais d'un connecteur XLR 4.

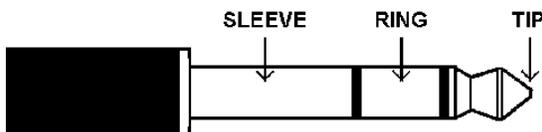
Entrée Audio



Tip	Left
Ring	Right
Sleeve	Ground

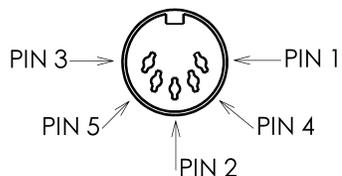
Le pupitre possède une entrée audio à l'arrière, en JACK Stéréo 6,35. Elle est utilisée avec la fonction *Sound2lite* du pupitre.

Entrée de la commande à distance



Une prise Jack 6,35 permet de créer une commande à distance. Pour cela il suffit de fermer le circuit en reliant la pointe et le corps (tip et sleeve) ce qui simule un bouton-poussoir.

MIDI



MIDI Input	
Pin 1	Libre
Pin 2	Libre
Pin 3	Libre
Pin 4	Entrée opto-isolée
Pin 5	Entrée opto-isolée

MIDI Thru	
Pin 1	Libre
Pin 2	Masse
Pin 3	Libre
Pin 4	Sortie
Pin 5	Sortie

Le pupitre possède une entrée MIDI et un MIDI Thru sur DIN 5 broches.

Port USB

Vous trouverez un port USB externe sur la face avant du pupitre.

Lecteur de disquette externe

Si nécessaire, vous pouvez connecter un lecteur de disquette au port USB 1.1.

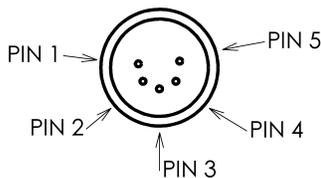
Unités de Sauvegarde externes (Clé USB)

La méthode basique de sauvegarde des données pour le JESTER est la clé USB. A connecter sur le port USB du pupitre.

Sortie Video

Connecteur Sub D 15 broches, sortie VGA, mode texte non-entrelacé, de 80x50 caractères visibles, mode graphique d'une résolution de 640x400 pixels, au total 800x449 pixels, taux de rafraichissement de 70Hz, synchronisation Horizontale négative (H-sync), synchronisation Verticale positive (V-sync), fréquence de balayage 31,5 Hz, 64 couleurs, horloge de point à 25MHz.

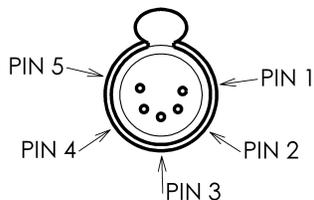
Entrée DMX



Pin 1	Ground
Pin 2	Signal -
Pin 3	Signal +
Pin 4	Not Used
Pin 5	Not Used

Le pupitre possède une entrée DMX 512, sur un connecteur XLR 5 mâle. Les canaux DMX entrant sont mélangés aux circuits du pupitre et ressortent par la sortie DMX.

Sortie DMX



Pin 1	Ground
Pin 2	Signal -
Pin 3	Signal +
Pin 4	Not Used
Pin 5	Not Used

Le pupitre possède une sortie DMX 512, sur un connecteur XLR 5 femelle. Elle concerne les canaux 1 à 512. La ligne DMX doit **toujours** se fermer avec un bouchon de terminaison.

Index

- Alimentation, **56**
- Attaque, **28, 32**
- Audio (Entrée) , **35**
- Auxiliaire, **34**
 - Potentiomètres, **35**
 - Verrouillage, **35**
 - Patch, **38**
 - Paramétrage, **34, 37**
- Beat, **31**
- Blackout (NOIR), **6**
- Chargement, **40**
- Chenillard, **21**
- Commande à distance (Entrée), **40**
- Copier/Coller, **17, 24**
 - Chase, **24**
 - Scene, **24**
 - Submaster, **24**
- Date/Time, **41**
- Effacer, **20**
 - Mems/Subs, **39**
 - Chenillard, **23**
 - Pas, **22**
- Direction, **21, 29**
- DMX, **57**
 - Entrée, **25**
 - Patch, **36**
- Edit, **14**
- Entrée Audio , **32, 33, 40, 56**
- Entrée de commande à distance, **40, 56**
- Flash, **13, 16, 38**
- Général des mémoires (MEMORY MASTER)* **28**
- Glossaire, **45**
- Go, **30**
- Grand Master, **6**
- Help, **44**
- Insert
 - Bouton, **23, 32**
 - Memoires, **22**
 - Pas, **22**
- LCD, **16, 41**
- Mémoire Faible, **15**
- MIDI, **42, 56**
 - Paramétrage, **41**
- Mise à jour du logiciel, **44**
- Mode, **8**
- Mode Etendu, **8, 12**
- Mode Program, **15**
- Mode Récupération des Mémoires, **39**
- Mode Run, **26**
- Noir, **6**
- Patch, **36**
- Pause (Interruption d'un transfert), **30**
- Préparation, **31**
 - Mode, **8**
 - Deux, **9**
- Prévisualisation
 - Mémoire, **20, 34**
 - Submaster, **20, 34**
- Program/Go, **6, 17, 29**
- Programmation, **18**
- Récupération des Mémoires, **38**
- Réenregistrement, **20**
 - Scène, **19**
 - Pas, **25**
 - Submaster, **19**
- Reset, **40**
- Sauvegarder, **39**
- Scène, **15, 18**
 - Mémoire, **15**
 - Submaster, **15**
- Solo, **11, 38**
- Temps de transfert **9, 11**
 - Split, **19**
- Vitesse, **29**
- Submaster, **15, 30**
- Super User, **36**
- USB (et Clé USB) **57**
- VGA, **57**

 The logo for 'jester' features the word in a stylized, rounded font. The 'j' is red, 'e' is yellow, 's' is red, 't' is yellow, 'e' is red, and 'r' is yellow. Above the letters is a crown-like graphic with three points, colored red and yellow.	For news, views and the latest software, visit our website at: www.zero88.com	Zero88 Lighting Ltd. Usk House Llantarnam Park Cwmbran Gwent NP44 3HD	Tel: +44 (0)1633 838088 Fax: +44 (0)1633 867880 email: sales@zero88.com Web: www.zero88.com
--	---	---	--