

Famille C O N G O[®]



Manuel de l'utilisateur

v6.4

ETC autorise la reproduction de documents provenant de ce manuel uniquement à des fins non commerciales. Tous les autres droits sont réservés par ETC.
Ce document, qu'il soit imprimé ou en version électronique, est destiné à être fourni dans son intégralité.

MANUEL CONGO

Ceci est le manuel de la famille Congo.
(V 6.4 2013-05-10)

Ce manuel traite du Congo Senior, Congo Junior, Congo Kid, Congo Lightserver, Congo Client et la version Offline.



Table des matières

MANUEL CONGO	1
Table des matières.....	2
MANUEL CONGO	39
Ce manuel - Utilisation du système d'aide.....	40
Système d'aide - Changer de langue	40
Système d'aide - Navigation.....	40
Aide - Fonction recherche.....	41
Système d'aide - Favoris	42
Ce manuel - Terminologie	43
Avertissement	44
Les nouveautés de la version 6.4	45
Les nouveautés de la Version 6.3	46
6.3 - Une interface plus intuitive.....	46
6.3 - Une nouvelle façon d'organiser une séquence	47
6.3 - Une Organisation Facile et Flexible	48
6.3 - L'importation totalement revue.....	51
6.3 L'importation de conduite Safari/VLC améliorée.....	52
6.3 - Nouvelles options de contrôle	52
Les nouveautés de la V6.2	53
Les nouveautés de la V6.1	54
Les Nouveautés dans la Version 6.....	55
Amélioration de l'affichage général dans la Version 6	55
L'édition en aveugle des Attributs dans la Version 6.....	56
Les effets dans la Version 6	56
La Nouvelle Télécommande - iRFR dans la Version 6	57
Les Masters dans la Version 6	57
L'impression dans la Version 6.....	58
Les Nouvelles Micro-Fenêtres dans la Version 6	58
Le Time Code dans la Version 6.....	59
La gestion des Fichiers dans la Version 6.....	59
Le Verrouillage de la Console dans la Version 6.....	59
Les Séquences et les Mémoires dans la Version 6	60

La Touche Scale dans la Version 6.....	60
La Fermeture Automatique des Onglets dans la Version 6	60
La synthèse de la Conduite dans la Version 6	61
POUR COMMENCER.....	62
Informations générales.....	63
Présentation générale du système	64
Spécifications de la console	65
Spécifications des interfaces	66
Directives d'installation	67
Syntaxe des touches	68
Terminologie du logiciel.....	69
Tour rapide - Hiérarchie des commandes	71
Registres - Introduction.....	71
Hiérarchie des commandes - Registres Master	71
Hiérarchie des commandes - Registre de transfert.....	72
Hiérarchie des commandes - La valeur la plus forte l'emporte.....	72
Informations sur le système - Logiciel et mise à jour.....	73
Informations sur la version	73
Flux de données dans le Congo	74
Patch (flux de données).....	74
Contrôle (flux de données).....	75
Enregistrer (flux de données).....	77
Playback (flux de données).....	78
Editeur (flux de données).....	79
Procédure de mise en marche	81
Réinitialisation le système	82
Réinitialiser le Façade du Congo	82
Vérifier la sortie	84
Eviter l'écran de démarrage.....	85
Dépannage.....	86

Dépannage - Les lumières ne répondent pas	87
Dépannage - Pannes et bogues.....	88
Un message contextuel d'erreur apparaît...	88
Que faire après une panne ?	89
Comment faire un rapport de panne ou de bogue	89
Dépannage - Réinitialisation.....	90
Dépannage - Aide auprès des services techniques ETC	91
ETC Services techniques – Europe.....	91
ETC Services techniques – Amériques.....	91
ETC Services techniques – Asie	91
ETC Services techniques – Allemagne.....	91
Informations sur le système	92
Spécifications de la console	92
Spécifications des interfaces	93
Façade du pupitre	94
Façade - Congo	95
Façade - Congo Jr	96
Congo Jr Module Masters	97
Facade - Congo Kid	99
Façade - Congo LS	100
Façade du Congo - Section de programmation.....	101
Façade du Congo - Afficheur LCD principal du pupitre	103
Fonctions du LCD.....	104
Façade du Congo - Trackball.....	106
MANUEL DE RÉFÉRENCE	107
Navigation.....	108
Navigation - Introduction.....	109
Pavé de navigation	109
Touches flèches de navigation	110
Touche ESC (6.0).....	110
Touche MODIFY	110

Tambour de niveau	110
Navigation - Le Navigateur	111
Commandes dans le Navigateur.....	112
Fonctions dans le Navigateur - LOAD	113
Navigation - Les Onglets	114
Fermeture automatique des onglets (6.0).....	114
Navigation dans les Onglets.....	114
Configuration et verrouillage des onglets	115
Les onglets - Glissé - Déposé (6.3).....	115
Navigation - Vues circuits (6.3).....	117
Format de circuit compact	118
Format de la vue des circuits - Sélectionnés et avec un niveau	118
Format de la vue des circuits - Sélectionnés et différents de zéro	119
Format de la vue des circuits - Sélectionnés et capturés.....	119
*** Channel View Format - Used In Play	120
Format de la vue des circuits – Plan de circuits.....	120
Zoom dans la Vue de circuits.....	121
Navigation - Listes.....	122
Navigation dans les listes.....	123
Édition dans les Listes	124
Trier par colonne.....	125
Changer la Vue des listes	125
Navigation - Pages des touches du LCD	126
Copier, couper et coller.....	127
Copier, couper et coller des attributs	127
Saisir des textes.....	128
La touche TEXT	128
Texte avec le clavier intégré du pupitre	128
Affichage dans le LCD principal	130
Mute et Solo.....	132
Mute et Solo - MUTE	132

Mute et Solo - SOLO	133
Façade du Congo - Interrupteur Output Mode.....	134
Grand Master	135
Mode Geler	136
Accès directs	138
Sélections directes - Introduction	139
Sélections directes - Contenu.....	140
Types de contenu (6.3).....	141
Touches de sélection directe - Record et Update.....	143
Sélections directes - Configurations utilisateur	144
Sélections directes - Mode direct.....	145
Mode Jam.....	146
Mode Jam - Introduction (6.0).....	147
Activer le Mode Jam et ses réglages dans la Version 6.....	148
Deux préparations de Masters (6.0).....	149
Transfert entre les Deux Préparations de Masters (6.0).....	149
Créer un nouvel état lumineux en Aveugle et l'enregistrer dans les masters (6.0).....	150
Mode Device Masters (6.0)	151
Device Masters étape 1 - Tester les Groupes.....	152
Device Masters - Etape 2 - Mettre à jour les palettes Focus.....	152
Device Masters Etape 3 - tester les palettes de Couleur	153
Device Masters - Option - Créer des palettes de Beam	154
Mode Device masters - Méthode de travail (6.0)	156
Mode Device Master - Sélectionner des devices	156
Mode Device Masters - Régler les positions et les couleurs.....	156
Menu Divers - les fonctions complémentaires (6.0).....	158
Verrouiller le pupitre (6.3).....	160
Menu Contextuel (6.3).....	161
Le Glisser/Déposer (6.3).....	164

Glisser/Déposer - Remplacer des données (6.3)	167
A propos.....	168
A propos - Congo.....	169
A Propos - La Conduite	171
Incidents Gradateurs/Devices	172
Retour d'information des gradateurs Sensor3 & Sensor+ (6.2)	173
Fichiers.....	174
Fichiers - Introduction	175
Nouveau (6.3)	177
Ouvrir.....	182
Supprimer une conduite	183
Enregistrer et enregistrer sous... (6.3).....	184
Création de dossiers pour ranger les fichiers (6.3).....	185
Sauvegarder sur USB (6.3)	186
Import depuis... (6.3)	187
L'Organiseur de l'import - Fonctions (6.3).....	187
Import - Types d'éléments à importer (6.3)	189
Import Items With Dependencies (6.3).....	189
Import depuis d'autres systèmes de controle d'éclairage (6.3).....	193
Exporter sur une disquette Expert.....	197
Wizard de la conduite par défaut (6.1)	198
Imprimer	199
Copier des fichiers journaux sur une clé USB	201
Quitter pour les paramètres du système	202
Réglages du Système - Général	203
Paramètres du système - Port COM.....	205
Réglages système - Protocoles.....	206
Paramètres du système - Carte des Univers (6.0)	210
Paramètres du système - Output (6.4).....	212
Paramètres du système - Backup	213
Réglages système - Réseau	214
Configuration des Applications Réseau (6.0)	217

Paramètres du système - Les écrans	218
Réglages systèmes - Mettre à jour le logiciel	220
Mise à niveau du logiciel	221
Réglages systèmes - USB RFR.....	222
Réglages système- Utilitaires (6.0).....	223
Quitter pour l'écran d'accueil	225
Eteindre (quitter).....	227
Coupure de courant	227
Réglages généraux	228
Setup	229
Paramètres du système - Introduction.....	230
Paramètre du système - Démarrage	231
Paramètre du système - Circuits	232
Paramètres des Circuits.....	233
Paramètres du système - Transfert.....	234
Paramètres de transfert.....	235
Paramètre du système - Masters	237
Paramètres des Masters.....	238
Paramètres système - Effets (6.1)	239
Paramètres du système - Système.....	240
Paramètres du système	240
Paramètre du système - Attributs.....	241
Paramètres d'Attribut (6.0).....	242
Paramètre du système - MIDI (6.4)	244
Mode MIDI Direct (6.4)	246
Paramètres de conduite - Show Control	248
Réglages Show Control.....	248

Réglages de la console	251
Réglages audio	252
Réseau	253
Réseau - Introduction	254
Réseau - Fonctions	256
Réseau - Serveur / Backup	257
Réseau - Configuration du Backup	258
Réseau - Client	259
Réseau - Multiples utilisateurs	261
Multiples utilisateurs - Fonctions globales	261
Multiples utilisateurs - Fonctions locales	262
Commandes serveur	263
Envoyer une Conduite	263
Récupérer une conduite	264
Réseau - Synchronisation du Backup	265
Forcer Backup	266
Commandes Backup	267
Récupérer une conduite	267
Convertir en Serveur	268
Interfaces sur réseau	269
Trouver / configurer les CEM+	270
Liste des devices Net3/ACN	271
Ecrans	272
Noms des configurations d'écran	273
Charger une configuration d'écran (6.0)	273
Supprimer des configurations écrans	274
Micro-fenêtres (6.1)	275
Les Micro-Fenêtres- Introduction	276
Les micro-Fenêtres - Fonctions	278

Micro-fenêtres - Configurer (6.3)	278
Micro-fenêtres - Navigation (6.3)	280
Micro-fenêtres : la console virtuelle	282
Infos du Playback.....	283
La micro-Fenêtre des circuits sélectionnés sur scène	284
La Micro-fenêtre Time Code	285
La Micro-fenêtre Couleur (6.1)	286
Utilisateurs	287
Liste des utilisateurs - Colonnes	287
Créer un compte utilisateur	288
Changement d'utilisateur	289
Liste des évènements	290
Liste d'évènements - Introduction.....	291
Liste d'évènements - Scripts	292
Les Règles pour Les Scripts.....	292
Scripts Congo (6.2)	293
Commandes COM Série	295
Commandes MIDI	295
Commandes UDP (6.2).....	296
Liste d'évènements - Evènements	298
Déclencheurs d'évènements	298
Liste des macros.....	300
Macros - Enregistrement et restitution.....	300
Patch.....	302
Patch - Introduction	303
Patch par circuit/gradateur	304
Editeur des adresses - Formats.....	304
Editeur des adresses - Patcher par circuit.....	307
Editeur des adresses - Patcher par gradateur.....	308
Edition des adresses - Test des gradateurs	309
Edition des adresses - Test des circuits (6.1)	309

Wizard d'Import de Templates (6.2)	310
Patch - Wizard du Patch.....	313
Patch Dimmer(s)	313
Patch des Devices	314
Effacer/Réinitialiser le patch ou la renumérotation	315
Liste des Devices	316
Définitions des Devices - Colonnes et Fonctions	316
Paramètres des devices - Patcher (6.1).....	317
Éditer/Changer un Device	318
>Paramètres et outils - Patch	319
Patch - Liste des circuits	320
Liste des circuits - Colonnes et Fonctions	321
Liste des circuits - Sélectionner et Patcher des circuits (6.3).....	322
Patch – Renumérotation des circuits.....	323
Changer un nom de circuit	323
Patch - Liste des Outputs	324
Liste des Outputs - Colonnes et Fonctions	324
Liste des sorties - Sélection et patch des sorties	325
Park	326
Park - Liste des éléments parkés.....	327
Devices - Templates.....	328
Templates de Device - Introduction.....	329
Templates de Device - Liste	330
Liste des Templates - Colonnes et Fonctions	330
Templates de Device - Éditeur.....	331
Éditeur de Templates - Colonnes et Fonctions	332
Templates de Device - Créer	333
Templates de Device _ Type LTP ou HTP.....	334

Templates de Device - Contrôle en 8/16 bit	335
Contrôle en 16 Bits et comportement du tambour	335
Contrôle en 16 Bit - Pas Fin.....	336
Templates de Device - Snap	337
Templates de Device - Cadres	338
Éditeur de Cadres de positions de Templates - Colonnes.....	339
Wizard des cadres de Templates.....	340
Templates de Device - Modes Tables.....	341
Définir une Table de séries	341
Templates de Device - Fondu avec Intensité	343
Templates de Device - Paramètre	344
Éditeur de définition des paramètres.....	345
Patch - Courbes de gradateur	346
Patch - Editeur de courbe de gradateur	346
Conduite principale.....	348
L'Organiseur (1 onglet) (6.3)	349
Ouvrir l'Organiseur pour une sélection (6.3)	350
Exécuter à partir de l'Organiseur (6.3).....	351
Glisser/déposer dans l'Organiseur (6.3)	352
L'organiseur (2 onglets) (6.3).....	354
Groupes	355
Groupes - Introduction.....	356
Fonctionnalité du groupe	356
Enregistrer un Groupe (6.1)	356
Groupes - Enregistrer.....	358
Les mémoires 900	358

Groupes - Sélection des circuits.....	359
Groupes - Sélectionner des circuits par le menu contextuel (6.3)	360
Groupes - Extraire les intensités	361
Groupes - Liste.....	362
Liste des groupes - Colonnes et Fonctions	363
Groupes - Liste d'affichage.....	364
Groupes - Charger dans des registres	365
Mémoires	366
Mémoires – Introduction	367
Enregistrez une mémoire en direct.....	367
Mémoires - Enregistrer	369
Menu contextuel d'enregistrement (6.3)	369
Enregistrer des mémoires - Onglet Scène.....	371
Enregistrer mémoires - dans le Registre A uniquement	372
Enregistrer une mémoire - Sans l'ajouter à la séquence.....	372
Enregistrer tous les attributs pour les circuits sélectionnés.....	373
Enregistrer directement dans un Master.....	374
Enregistrer les circuits sélectionnés dans une Mémoire	375
Mémoires - Mettre à jour	376
Mémoires - Liste.....	377
Liste des mémoires :La vue circuits (6.0).....	377
Liste des mémoires - Colonnes	378
Liste des mémoires - Fonctions	379
Mémoires - Charger dans les Registres	380
Chargement rapide des mémoires dans des Masters.....	380
Mémoires - Copier	381
Mémoires - Sélectionner des circuits.....	382
Mémoires - Menu contextuel Sélectionner les circuits (6.3)	382
Mémoires - Copier des Intensités	383

Mémoires - Display List	384
Mémoires - Éditeur de circuits Wizard.....	385
Éditeur de circuits Wizard - Type de changement.....	386
Éditeur de circuits Wizard - Argument.....	386
Éditeur de circuits Wizard - Inclure si 0%	386
Mémoires - Auto-Save.....	387
Mémoires - Temps	388
Mémoires - Mode Compare.....	389
Mémoires - Supprimer	390
Mémoires - Renumeroter (6.3)	391
Mémoires - Import & Annuler (6.3)	393
Mémoires - Import Multiple & Annuler (6.3)	394
Séquences.....	397
Séquences - Introduction	398
Enregistrer une Séquence en direct (6.1)	399
Séquences - Dans le Registre de transfert.....	400
Séquences - Gestionnaire de séquences.....	401
Liste des Séquences - Insérer/Supprimer/Charger.....	401
Liste des Séquences - Colonnes	402
Séquences- Edition de Séquence	403
Edition de Séquence- La Fenêtre de Circuit	403
Editeur de la Séquence - Les Fonctions.....	405
Editeur de Séquence - Les Colonnes	406
Textes pour les pas ou les Mémoires (6.0)	407
Séquences - Crossfade, Movefade et Lockfade	408
Séquences - Temps (6.0).....	409
Temps de la séquence - Travailler sur A ou B.....	409
Temps de la séquence - Temps principaux (apparition/disparition/délai/maintien).....	410
Temps de séquences - Temps particuliers	411
Séquence - Editeur des temps particuliers	412
Menu contextuel Éditeur de temps	413
Page de menu des temps du LCD principal	414
Temps de séquences - Temps FCB	416

Temps de séquence - Temps de paramètre	417
Temps de séquences - Temps d'alerte WAF	417
Temps de séquence - Temps de maintien (Wait) et de suivi (Followon) WAF	418
Séquences - Profils deTransfert	419
Séquences - Insérer un Pas.....	420
Insérer un pas de séquence - Dans un Registre.....	420
Insérer un Pas de Séquence directement dans le Playback Principal (6.0).....	420
Insérer un pas de séquence - Dans l'éditeur	421
Séquences - Supprimer un Pas.....	422
Supprimer un pas de séquence directement dans le Playback Principal (6.0)	422
Séquences - Liens	423
Liens de Pas de séquence - Master	423
Liens de pas de séquence - Raccourci.....	424
Liens de Pas de séquence - Pages Master	424
Liens de Pas de séquence - Autre Pas	424
Séquences - Charger	425
Séquences - Modes Fixe et Modifiée (6.3).....	426
Séquence - Mode Séq Fixe	427
Séquence - Mode Séquence Modifiée.....	427
Séquences - Les Blocks	428
Séquences - Suivi de circuits	429
Séquence - CHASER	430
Chaser - Introduction	431
Chaser - Vue dans le Playback	432
Chaser - Modes de Restitution.....	433
Chaser - Établir une vitesse	434
Chaser - BPM et Tap Tempo	435
Déterminer BPM numériquement.....	435
Établir un BPM en utilisant Tap Tempo	435
Chaser - Wizard	436
Chaser Wizard - Fonctions.....	438

Séquences - Transfert en mode Split (6.1)	439
Séquences - Glisser/Déposer (6.3).....	440
Glisser/Déposer un pas de séquence (6.3)	440
Glisser/déposer des Attributs / Devices (6.3)	443
Séquences - Marqueurs de Sections (6.3).....	445
Faire un Saut vers une Section (6.3)	447
Séquences - Playliste (6.2).....	448
Playliste - Mode	449
Playliste - Affichage de la console.....	449
Vue d'ensemble des groupes/palettes.....	450
Réglages et outils - Données de spectacle principal	451
Courbes de transfert (6.1)	452
Séquences - Affecter des courbes de transfert	453
NOTES.....	454
Notes - Créer	454
Notes - Editeur	455
Editeur de notes - Les Colonnes	456
Editeur de notes - Supprimer	456
Wizard de l'effacement	457
Circuits.....	459
Plans de circuits – Introduction	460
Circuits - Fonctions.....	461
Circuits - Vues	462
Circuits - Syntaxes des Commandes.....	463
Sélectionner les circuits (6.1).....	464
Établir les niveaux de circuit.....	465
Parker un niveau	465
Circuits - Mode Circuits uniquement.....	466
Circuits - Niveaux sur 256 Points/bits	467

Circuits - Mode Capture	468
Mode capture permanent.....	468
Capturer des niveaux ou des paramètres.....	469
Enregistrer uniquement les circuits capturés	469
Libérer les circuits capturés	470
Circuits - Effacer tout	471
Circuits - Mode Check.....	473
Circuits - Mode Balance	474
Touche Mode Balance	475
Circuits - Fonction Sélection Aléatoire (Random)	476
Circuits - Utilisation du Scale.....	478
Effacer les valeurs de Scale (6.0).....	479
Circuits- Utilisés et inutilisés.....	480
Circuits - Mode Groupe des Tambours.....	481
Circuits - Rem Dim.....	484
Circuits - Menu du LCD principal.....	485
Circuits - Mode Next et Last.....	487
Circuits - Fonctions de Sélections	488
Sélectionner - Fonctions de sous-sélection.....	489
Scène (6.0)	490
Scene - Introduction (6.0).....	491
Activer la fenêtre Scène (6.0)	491
Sélection des circuits à la souris (6.3).....	492
Commuter entre les formats de la vue circuits.....	492
Zoom dans la Vue de circuits.....	493
Informations sur les circuits - zone d'information	494
Les Onglets Multiples pour le Live	495
Travail en Live.....	496
L'Enregistrement en Live.....	497
Symboles des circuits (6.0).....	498
Information sur les circuits- Modes principaux (6.0)	500

Information sur les Circuits- Indications des Transferts (6.0)	501
Registre Blind (6.0).....	502
Registre Blind - Introduction (6.0)	503
Sélectionner la fenêtre Blind.....	503
Editer en Blind (6.0)	504
Enregistrer et copier dans Blind (6.0)	505
Suivi de circuits (Track).....	506
Suivi de circuits - Introduction (6.3).....	507
Suivi de circuits - Listes (6.1).....	508
Suivi de circuits - Fonctions	509
Suivi de circuits - Afficher les niveaux et les attributs	510
Suivi de circuits - Circuits	511
Suivi de circuits - Dans les séquences	511
Suivi avec Wizard.....	512
Suivi de circuits - Dans les mémoires.....	512
Suivi de circuits - Groupes.....	513
Suivi de circuits - Palettes.....	514
Suivi de circuits - Dans la conduite	515
Suivi de circuits - Mémoires (6.3)	516
Suivi de circuits - Palettes.....	518
La Fonction Tracking.....	519
Tracking sur les Intensités	519
Edition du suivi - Mettre à jour les Attributs (6.1)	520
Edition du suivi - Unblock des attributs	521
Park	522
Park - Introduction	523
Park - valeurs de park	524
Park - Editer les valeurs pré-enregistrées	526
Park - Annuler des valeurs pré-enregistrées	527
Park - Liste des éléments parkés.....	528

Réglages et outils - Circuits	529
Base de données des circuits.....	530
Définir des noms de circuits pour la Base de données.....	530
Liste d'affichage - Auto-Groupes.....	533
Base de données de circuits - Assistant d'import de fichiers texte	533
Import de fichiers texte - LightWright.....	536
Import de fichiers texte - Excel.....	537
Plans de circuits	538
Plans de circuits - Introduction	539
Plans de circuits - Afficher et naviguer	540
Plans de circuits – Liste	541
Liste des Plans de circuits - Colonnes et Fonctions	541
Plans de circuits - Éditeur (6.0)	542
Plans de circuits - Éditeur - Fonctions	543
Plans de circuits - Éditeur - Tambours.....	544
Plans de circuits - Éditeur - Couleurs	544
Plans de circuits - Éditeur - Alignement	545
Plans de circuits - Éditeur - Assistant	545
Plans de circuits - Éditeur - Texte.....	547
Imprimer les Plans de circuits (6.0)	547
Plans de circuits - Créer	548
Plans de circuits - Circuits	549
Plans de circuits - Numéros de circuit	549
Plans de circuits - Fonctions des circuits	550
Plans de circuits - Lignes	551
Plans de circuits - Boîtes et cercles (6.0).....	552
Plans de circuits - Contenu	553
Partitions de circuits.....	554
Partitions - Introduction	555
Partitions - Liste.....	556
Liste des partitions - Colonnes.....	556

Partitions - Créer	557
Partitions - Assistant d'ajout de partition	558
Partitions - Activer.....	559
Devices.....	560
Devices - Introduction	561
Devices - Médias Serveurs.....	562
Devices - Fonctions	564
Devices - Commande.....	565
Contrôle d'un Device - Introduction	566
Commandes de Device asservi - Explication.....	567
Contrôle des Device - Allumage Extinction & Reset	568
Page de touches Soft de Contrôle - Fonctions	570
Contrôle d'un Device - Position Home	571
Contrôle de Device - U1-U2-U3.....	572
U1-U2-U3 - Configuration des paramètres.....	573
Contrôle de Device - Aligner.....	574
Contrôle de Device - Fan	575
Fan - Paramètres	575
Contrôle de Device - Fetch/Copy	576
Contrôle de Device - Mode Highlight	577
Contrôle de device - Flip	578
Contrôle de device - Micro-fenêtre projecteur motorisé	580
Contrôle de device - Fonction Select Changed.....	580
Devices - Affichage	582
Vues de Devices - Introduction	583
Vues des Devices - Live	584

Vues des Devices - Filtrer.....	585
Vues des Devices - Éditer.....	586
Vues des Devices - Mémoires	587
Éditeur d'attributs de mémoire - Colonnes.....	588
Éditeur d'attributs dans une mémoire - Temps	588
Vues de devices - Data.....	589
Device - Enregistrer	590
Enregistrer un Device - Introduction	591
Mode d'enregistrement des Attributs	592
Mode Changé.....	593
Mode Actif et Mark	595
Faire du Tracking en Mode Actif.....	596
Enregistrer un device - Mémoires Bloc	597
Enregistrer un device - Supprimer	598
Enregistrer un Device - Cue Only.....	599
Devices - Palettes.....	600
Palettes de Device - Introduction.....	601
Palettes de Device - Enregistrer.....	602
Chaque Device ou Chaque type de Device.....	602
Enregistrer une Palette Focus.....	603
Enregistrer une Palette Color	604
Enregistrer une Palette Beam.....	605
Enregistrer une Palette Globale.....	606
Palettes de Device - Mettre à jour.....	607
Palettes de devices - Mettre à jour depuis les Accès Directs.....	608
Ré-enregistrer une Palette - Fusionner ou Remplacer	608
Palettes de Device - Editer.....	609
Palettes de Device - Listes	610
Liste de Devices - Colonnes et Fonctions.....	610
Palettes de Device - Les Rappeler par leur numéro.....	611
Palettes de Device - Mode Direct	612

Palettes de Device - Dans les Masters	613
Palettes de Device - Sélectionner les circuits actifs.....	614
Palettes de Device - Sélectionner les circuits enregistrés	615
Palettes de Device - Dans le LCD Principal	616
Palettes de Device - Mode Focusing.....	617
Palettes - Renuméroter (6.3)	618
 Devices - Temps	 619
Temps des Devices - Introduction	620
Temps par défaut des attributs (6.2)	620
Temps de Devices, en Pourcentage ou en secondes ?.....	621
Temps des Devices - par paramètre ou par Famille FCB (6.0)	622
Temps de Device - Éditeur de Temps d'attribut	624
Temps d'attributs	625
Temps de délai d'attributs	626
Temps de Devices - FAN sur les Temps	627
 Devices - Playback.....	 628
Devices - Playback - Introduction	629
Devices - Playback - Les attributs suivent les potentiomètres.....	630
Masters et Attributs - Généralités	630
Transferts et Attributs	630
Devices Playback - mise en place des attributs	631
Automark	631
Attributs Actifs (6.0).....	632
Attributs sur Scène - Colonnes	633
 Nuancier de gélatines.....	 635
Palettes Mixtes	636
Palettes Focus	637
Palettes Color.....	638
Palettes Beam.....	639
Mask.....	640

Masque - Fonctions.....	640
Masque - Éditeur (6.1).....	641
Masques personnalisés - Fonctions (6.1).....	642
Réglages et outils.....	643
Rouleaux de changeurs de couleurs.....	644
Éditeur de Rouleaux de changeur - Colonnes.....	644
Créer un Rouleau de changeur.....	644
Assigner un Rouleau de couleurs.....	645
Calibrer des Rouleaux de couleurs individuellement.....	647
Forcer la Ventilation des scrollers.....	647
Wizard d'Auto-Création de Palettes (6.0).....	648
Wizard du Mode Jam (6.0).....	649
Effets.....	651
Effets - Introduction (6.0).....	652
Effets - Fonctions.....	654
Effets - Vues (6.0).....	655
Les Effets dans les Micro-Fenêtres (6.0).....	656
Effets - Syntaxe de Commande.....	657
Sélectionner et démarrer des effets (6.1).....	657
Sélectionner des Circuits à partir d'un effet (6.1).....	659
Les Fonctions Home pour les Effets.....	659
Charger un registre d'effet dans un master.....	660
Le Menu Effet du LCD Principal.....	661
Les Effets - Edition (6.0).....	662
Les Effets - Enregistrement.....	663
Effets - Wizard de distribution des circuits.....	664
Effets sur Scène.....	666
Registres d'effets.....	667
Créer un registre d'effets.....	668
Vue d'ensemble des effets.....	669
Effets Chaser.....	670

Créer un Chaser.....	671
Copier un effet chenillard (6.0).....	672
Contrôler un effet Chaser.....	673
Fonction Tap/Tempo des Chasers.....	673
Paramètres d'effet Chase.....	674
Edition des Chenillards.....	675
Chase Edition - Fonctions.....	677
Edition des pas des Chasers.....	678
Edition des pas des Chasers - Fonctions.....	679
Effet type Content (6.0).....	680
Créer un registre d'effet Content.....	681
Contrôler des effets Content.....	682
Paramètres d'effet Content.....	683
Modes d'effet Content.....	687
Quel mode utiliser ?.....	687
Temps d'effet Content.....	689
Les Séries.....	690
Liste des séries - Fonctions.....	691
Editeur de série.....	692
Editeur de pas de série - Fonctions.....	693
Effet dynamique.....	694
Courbes -Templates de Dynamiques et tableaux.....	695
Créer un registre d'effet dynamique.....	695
Contrôler un effet dynamique.....	695
Paramètres d'effet dynamique.....	696
Dynamiques - Librairie d'effets.....	698
Librairie d'Effets dynamiques - Colonnes et Fonctions.....	698
Éditeur de Templates dynamiques - Créer.....	698
Éditeur de Template dynamique - Fonctions.....	699
Tableau des dynamiques.....	700

Edition des tableaux	701
Les dynamiques (Ancien générateur)	702
Effets dynamiques actifs - Colonnes.....	703
Anciens effets dynamiques	704
Dynamiques - Valeur de base	705
Dynamiques - Démarrer.....	706
Démarrer un Dynamique par son numéro.....	706
Appliquer un Dynamique à partir de la fenêtre de la Librairie d'effets	706
Démarrer des Dynamiques à partir de l'interface "Librairie d'effets" dans le Navigateur ..	707
Démarrer des Dynamiques à avec les Directs Select.....	707
Démarrer des Dynamiques en Mode Direct.....	708
Contrôles des Dynamics	709
Clear Dynamics.....	709
Tambours des dynamics - Taille et vitesse	710
Affichage de la liste des Effets dynamics actifs	710
Garder les dynamics dans la mémoire suivante	710
Régler la distance en %	710
Dynamiques - Stop.....	711
Stopper manuellement les Dynamiques.....	711
Appliquer un Stop Dynamiques.....	712
Effacer un Dynamique des Dynamiques en cours	712
Effacer un Dynamique en utilisant l'afficheur dynamique	713
Transférer une Mémoire dans le Playback Principal	714
Charger une nouvelle Séquence dans le Playback Principal.....	714
Dynamics - Enregistrer	715
Enregistrer les Dynamics modifiés	715
Enregistrer* les Dynamics dans une autre Mémoire	715
Enregistrer Dynamics dans un Master	716
Enregistrer la fonction Garder les Dynamics.....	716
Dynamiques - Mémoire dynamique	718
Dynamiques - Taille et vitesse.....	719
Taille	719
Taille et Circuit	719

Vitesse.....	720
Vitesse et Circuit.....	720
N/A.....	720
Dynamiques - Relations et distance.....	721
Relation Offset.....	721
Relation offset - Afficheur de dynamiques.....	722
Relation Délai et Distance.....	723
Relation délai et distance - Afficheur de dynamiques.....	724
Dynamiques - Compte de boucles.....	725
Dynamiques - Fondu.....	726
Dynamiques - Forme.....	728
Dynamiques - Copier depuis une mémoire.....	729
Dynamiques - Restitution.....	730
Dynamiques - Enregistrer l'effet en cours dans la Librairie.....	731
Effets Image (6.0).....	732
Créer un registre d'effet Image (6.0).....	733
Contrôle des effets image (6.0).....	733
Paramètres des Effets Image (6.0).....	733
Les Effets d'animation (6.0).....	735
Les Matrices (6.0).....	736
Créer une nouvelle matrice d'effet (6.0).....	736
Wizard d'une matrice d'effet (6.0).....	737
Les Tambours de l'Editeur de Matrice d'Effet (6.0).....	738
Les outils de circuit dans la matrice d'effet (6.0).....	739
Copier une matrice d'effet (6.0).....	741
Effets Image (6.0).....	742
Créer une nouvelle image (6.0).....	742
Editer une image (6.0).....	743
Copier un effet d'image (6.0).....	744
Effets de Texte (6.0).....	745
Créer un effet de texte (6.0).....	745
Importer des Effets Image (6.0).....	746
Jeux de circuits.....	747

Créer un jeu de circuits	748
Editer un jeu de circuits	749
Playback principal.....	750
Registre de transfert - Introduction.....	751
Registre de transfert - Fonctions.....	754
Registre de transfert - Transferts manuels	755
Registre de transfert - Touches d'actions du Playback.....	756
Liste GOTO (6.1).....	757
Registre de transfert - Touches d'édition	758
Registre de transfert - Réglages des temps	759
Registre de transfert - Réglages par défaut.....	760
Registre de transfert - Fonctions Refresh	761
Séquences - Vues des Registres.....	762
Vues des Registres de Séquence - Représentation graphique.....	763
Vues des registres de séquence - Format des colonnes.....	764
Gestionnaire des séquences	765
Charger une séquence	766
Les indépendants.....	767
Les indépendants - Introduction	768
Micro-fenêtre des indépendants	769
Utilisation des indépendants	770
Modes des indépendants	771
Micro-fenêtre des indépendants.....	772
Masters.....	774
Les Masters - Introduction (6.0)	775
Les touches importantes pour le contrôle des masters (6.0)	775
Playback des Masters- Sélecteur Fader Mode (6.0).....	776
Masters - Fonctions (6.0).....	777

Setup des Masters (6.1).....	778
Le Mode Master	780
Exclusion de l'Enregistrement.....	780
Touche d'assignation de Master (6.3)	781
Setups des potentiomètres des masters (6.1).....	782
Setups des Flash (6.1)	783
Désactiver les Touches Flash (6.3)	784
Setup des Masters depuis la console	785
Masters - Les Commandes.....	786
Sélection et réglage des niveaux	786
Ouvrir le contenu d'un master (6.1)	787
Sélectionner des circuits dans un master	787
Masque dans les masters (6.1)	788
Masters - Vider	788
Masters - Temporisations.....	789
Établir des temps d'ouverture - de Maintien- de Fermeture pour un Master	789
Masters suit les temps	790
Flash avec Temps.....	790
Masters - Circuits (6.0).....	791
Charger des circuits dans les masters (6.1)	791
Réglage des Masters pour les Circuits (6.0)	791
Masters - Les mémoires (6.0)	794
Charger une mémoire sur un master (6.0)	795
Enregistrer une mémoire sur un master (6.0).....	795
Setups des masters pour les mémoires (6.0)	798
Masters - Les Groupes (6.0)	800
Charger un groupe sur un master (6.0)	800
Les setups des masters pour des groupes (6.0)	801
Masters - Les Effets (6.0)	803
Charger un effet dans un master (6.0).....	803
Setups des masters pour les effets (6.0)	804

Masters - Les palettes (6.1).....	806
Charger des palettes sur les masters.....	807
Restituer des palettes depuis les masters	807
Masters - Les Séquence (6.1).....	808
Charger une séquence sur un master.....	808
Enregistrer une séquence sur un master (6.1)	809
Setups des masters pour les séquences	810
Le Mode Double Potentiomètre pour les Séquences (6.1)	812
Masters - Les Séquences en Mode Chenillard (6.0)	814
Charger une séquence en mode chenillard dans un master (6.0).....	815
Le setup des masters pour les séquences en mode chenillard (6.0)	815
Masters - Dynamiques	818
Charger un dynamique dans un master (6.0)	818
Masters - Les Plans de Circuits.....	819
Charger un plan de circuits dans un master (6.0).....	819
Masters - Paramètre d'attribut (6.1)	820
Charger un paramètre dans un master (6.0)	820
Masters - Les touches du jeu d'orgue.....	821
Assigner une touche du jeu d'orgue à un master (6.0)	821
Masters - Les Macros.....	822
Assigner un macro sur un master (6.0)	822
Playback des Masters – Fonctions	823
Masters - contenus Glisser/Déposer (6.3).....	824
Liens de Master Glisser/Déposer (6.3)	826
Registres Masters - Vue Masters	827
Vue des masters - Formats	828
Éditeur des Masters.....	829

Éditeur des Masters - Colonnes et Fonctions.....	830
Masters - Contenu	831
Pages de Masters.....	832
Pages de Masters - Introduction.....	833
Pages de Masters - Enregistrer (6.2).....	834
Pages de Masters - Fonctions (6.1).....	835
Menu Masters du LCD principal Pour le Junior et le Kid (6.2).....	836
Pages de Masters - Liste	837
Liste des Pages de Masters - Colonnes	837
Liste des Pages de Masters - Fonctions	838
Pages de Masters - L'Éditeur	839
Page de Masters - Colonnes	840
Pages de Masters - Temps	841
Temps de Page de Masters - Apparition, Disparition, Maintien.....	841
Temps de Page de Masters - Temps de Page	842
Temps de Page de Masters - BPM	842
Pages de Masters - Mise à jour automatique	843
Pages de Masters - Liste d'affichage.....	844
Télécommandes	845
Effacer les registres de télécommande.....	845
Liste des Télécommandes	846
Média	847
Média	848
Films	849
Images.....	850
Images - Supprimer.....	850
Média - Projets de formation	851
Projets de formation - Ouvrir un projet.....	851
Projets de formation - La caméra.....	852

Projets de formation - Conseils.....	853
TOUCHES DU PUPITRE.....	854
Touches du pupitre - Aide	855
Touche du pupitre - ?	855
Touche du pupitre - <-- (Disp Mode)	855
Touche du pupitre - @LEVEL.....	856
Touche du pupitre - A.....	856
Touche du pupitre - ALIGN	856
Touche du pupitre - ALL	857
Touches du pupitre - Flèches	857
Flèche gauche.....	857
Flèche droite.....	857
Flèche vers le haut	858
Touche du pupitre - ATTRIB	858
Touche du pupitre - B	858
Touche du pupitre - BALANCE.....	858
Touche du pupitre - BANK.....	859
Touche du pupitre - BEAM	859
Touche du pupitre - BLIND.....	859
Touche du pupitre - BROWSER.....	860
Touche du pupitre - C/ALT (6.3).....	860
Touche du pupitre - CAPTURE.....	861
Touche du pupitre - CH/ID	861
Touche du pupitre - CHANNEL SET.....	862
Touche du pupitre - CHASE.....	862
Touche du pupitre - CH TIME.....	862
Touche du pupitre - CH DELAY	862
Touche du pupitre - CLEAR CHANGED	863
Touche du pupitre - CLIENT.....	863
Touche du pupitre - COLOR	863
Touche du pupitre - COLUMN.....	864
Touche du pupitre - CONNECT	864
Touche du pupitre - COMPARE.....	865
Touche du pupitre - COPY/CUT	866
Touche du pupitre - CURSOR	866
Touche du pupitre - DATA (6.0)	866
Touche du pupitre - DELAY	867
Touche du pupitre - DELETE.....	867
Touche du pupitre - DEVICE	867
Touches du pupitre - Pages de sélection directe	868
Touche du pupitre - DISPLAY LIST.....	868
Touche du pupitre - EFFECT	868

Touche du pupitre - EFFECT OVERVI	869
Touche du pupitre - ESC (6.3)	869
Touche du pupitre - FAN	869
Touche du pupitre - FCB DELAY	870
Touche du pupitre - FCB TIME.....	870
Touche du pupitre - FLASH	870
Touche du pupitre - FLASH MODE (6.2).....	870
Touche du pupitre - FLIP.....	871
Touche du pupitre - FOCUS	871
Touche du pupitre - FOCUS MODE	871
Touche du pupitre - FORMAT	872
Touche du pupitre - GO	872
Touche du pupitre - GO Master Playback	872
Touche du pupitre - GO BACK	873
Touche du pupitre - GO BACK (Registre Master).....	873
Touche du pupitre - GOTO.....	873
Touche du pupitre - GROUP	874
Touche du pupitre - GROUP WHEEL MODE.....	874
Touche du pupitre - HIGHLIGHT	874
Touche du pupitre - HOME ATTRIB.....	875
Touche du pupitre - IN.....	875
Touche du pupitre - INDEPENDANTS 7,8,9	875
Touche du pupitre - INSERT	876
Touche du pupitre - INV GROUP	876
Touche du pupitre - JUMP TO B.....	876
Touche du pupitre - LAST	876
Touche de pupitre - LEARN ALERT.....	877
Touche du pupitre - LEARN MACRO.....	877
Touche du pupitre - LEARN PROFILE (6.0).....	877
Touche du pupitre - LEFT (GAUCHE)	877
Touche du pupitre - LIVE.....	878
Touche du pupitre - LOAD (6.3)	878
Touche du pupitre - MACRO	878
Touche du pupitre - MARK.....	879
Touche du pupitre - MASK	879
Touche du pupitre - TOUCHES MASTER.....	880
Touche du pupitre - MASTER.....	880
Touche du pupitre - MOINS	881
Touche du pupitre - MOINS POUR CENT (-%).....	881
Touche du pupitre - MODIFY	882
Touche du pupitre - MODIFY SEQ.....	882
Touche du pupitre - MUTE.....	882
Touche du pupitre - NEXT	883
Touche du pupitre - NOTE	883
Touche du pupitre - Pavé numérique	883

Touche du pupitre - ON/FETCH	884
Touche du pupitre - OUT.....	884
Touche du pupitre - OUTPUT	884
Touche du pupitre - PAGE	885
Touche du pupitre - Page+	885
Touche du pupitre - Page-.....	885
Touche du pupitre - PAUSE	885
Touche du pupitre - PAUSE (Master Playback).....	886
Touche du pupitre - PALETTE (Alt P).....	886
Touche du pupitre - PARAMETER.....	886
Touche du pupitre - PARK	887
Touche du pupitre - PASTE.....	887
Touche du pupitre - PLAYBACK	887
Touche du pupitre - PLAYLIST	888
Touche du pupitre - PLUS	888
Touche du pupitre - PLUS POUR CENT (+%).....	888
Touche du pupitre - PRESET	889
Touche du pupitre - PRINT SCREEN	889
Touche du pupitre - RANDOM	889
Touche du pupitre - REM DIM	890
Touche du pupitre - RECORD.....	890
Touche du pupitre - REFRESH	891
Touche du pupitre - RELEASE	891
Touche du pupitre - RIGHT (Trackball).....	892
Touche du pupitre - SCALE (6.0).....	892
Touche du pupitre - SELECT	892
Touche du pupitre - SELECT 2ND	892
Touche du pupitre - SELECT 3RD.....	893
Touche du pupitre - SELECT ALL	893
Touche du pupitre - SELECT CHANGE.....	893
Touche du pupitre - SELECT NTH	894
Touche du pupitre - SERIES.....	894
Touche du pupitre - SETUP.....	894
Touche du pupitre - SET CHANGED	895
Touche du pupitre - SEQ	895
Touche du pupitre - SEQ +	895
Touche du pupitre - >> (Master Playback).....	896
Touche du pupitre - SEQ -	896
Touche du pupitre - << (Master Playback).....	896
Touche du pupitre - SOLO	896
Touche du pupitre - START	897
Touche du pupitre - TAB	897
Touche du pupitre - TAP	897
Touche du pupitre - TEXT.....	898
Touche du pupitre - THRU.....	898

Touche du pupitre - TIME	899
Touche du pupitre - TRACK	899
Touche du pupitre - TYPE	900
Touche du pupitre - U1-U3	900
Touche du pupitre - UNPARK	900
Touche du pupitre - UPDATE	901
Touche du pupitre - UPDATE PALETTE	901
Touche du pupitre - WAIT	901
Touche du pupitre - WIZARD	902
Menu des touches du LCD Principal - Circuits	902
Menu des touches du LCD Principal - Device	902
Menu des touches du LCD Principal - Effet	903
Menu des touches du LCD Principal - Learn	903
Menu des touches du LCD Principal - Misc	903
Menu des touches du LCD Principal - Select	903
Menu des touches du LCD Principal - Temps	904
Menu des touches du LCD Principal - Touches des Tambours de paramètres	904
Raccourcis des touches du jeu d'orgue	905
Raccourcis - Sélectionner circuits	906
Raccourcis - Niveaux de circuit	907
Raccourcis - Modes de circuits	908
Raccourcis - Sélectionner Nièmes fonctions	908
Raccourcis - Vues des circuits	909
Raccourcis - Aide	909
Raccourcis - Mode circuits uniquement	911
Raccourcis - Touches d'Édition générale	912
Raccourcis - Edition de tableau	912
Raccourcis - Touches de navigation	913
Raccourcis - Les Masters	914
Raccourcis - Masters et Circuits	916
Raccourcis - Pages de Masters	917
Raccourcis - Position Home des Devices	918
Raccourcis - Éditeurs d'attributs de Devices	918
Raccourcis - Masquer un Device	920
Raccourcis - Enregistrer une palette	921
Raccourcis - Activer une palette de Device	922
Raccourcis - Mettre à jour les palettes de Device	923
Raccourcis - Fonctions spéciales de palette de Device	923
Raccourcis - Vues des palettes de Device	924
Raccourcis - Palettes de Device dans les Masters	924
Raccourcis - Fonctions Align et Fetch	924
Raccourcis - Patch et Sorties	925
Raccourcis - Afficheur Principal, général	927

Raccourcis - Suivi (Track)	927
Raccourcis - Mémoires	929
Raccourcis - Groupes	930
Raccourcis - Live et Blind	931
Raccourcis - Fonctions d'enregistrement	932
Raccourcis - Fonctions de mise à jour	932
Raccourcis - Assistant de texte de circuit (Channel Text Wizard)	933
Raccourcis - Registre de transfert	933
Raccourcis - Editeur de séquence	934
Raccourcis - Sélections directes.....	935
Raccourcis - Notes	935
Raccourcis - Capturer et libérer	936
Raccourcis - Dynamiques	938
Raccourcis - Temps.....	940
ACCESSOIRES	941
Accessoires - Clavier Externe.....	942
Clavier - Saisie de nombres sur un ordinateur portable (5.0)	942
Clavier alphanumérique - Fonctions standard	942
Touches de console - Touches de clavier équivalentes.....	943
Clavier - Tambour de niveau	945
Clavier alphanumérique - CH + & CH	945
Accessoires - Souris ou Trackball Externe (6.3)	946
Accessoires - Modules Masters	947
Module Maxi 40 Masters	947
Modules Masters Universels (6.0)	948
Module de potentiomètres Lynx	948
Accessoires - Télécommandes.....	949
Télécommande - Introduction (6.0).....	950
Les Télécommandes et le Mode AT	951
Télécommande - Télécommande HF RFR	952
Connexion de la RFR	952
RFR - Fonctions	953
RFR - Les Fonctions Circuit	953
RFR - Liste des Groupes.....	954
RFR - Les Devices	954
RFR - Le Playback (6.1)	955

RFR - Le Patch (6.0).....	956
RFR - Les Palettes (6.1).....	956
Le Mode Focus	957
RFR - Le mode Calibrage des Changeurs.....	957
Télécommande - par Téléphone	958
Télécommande Téléphone - les Fonctions	958
Télécommande - iRFR (6.0).....	961
Utilisation de la iRFR (6.0).....	961
iRFR - le Color Picker (6.0).....	962
Réglages de la iRFR (6.0).....	963
Configuration réseau pour la iRFR (6.0)	963
Configuration iPhone and iPod (6.0)	964
Tester la connexion Réseau de l'iRFR (6.0).....	966
Connecter la iRFR à votre console (6.0).....	968
Télécommande - cRRFU	971
Fonctions de la télécommande cRRFU.....	971
Setup de la télécommande	974
Remplacer la batterie de la télécommande	974
Télécommande - Télécommande HF TT.....	975
Télécommande HF TT - Fonctions.....	975
Accessoires - Logiciels de visualisation	977
Visualisation - WYSIWYG	977
Visualisation - Capture	978
Visualisation - Sortie aveugle (Blind output)	978
Accessoires - Client	979
Accessoires - Interface vidéo à distance Net3	980
X-Keys	981
ANNEXE.....	982
Annexe - Connecteurs.....	983
Connecteur - DMX512	983
Connecteur - Moniteur VGA	984

Connecteur - Phone Remote	984
Connecteur - Télécommande radio	985
Connecteur - MIDI.....	985
Connecteur - APN.....	985
Connecteur - Trig Externe	986
Connecteur - Ethernet	987
Connecteur - Clavier et souris.....	987
Connecteur - Éclairage de la console.....	987
Connectique - Arrière du Congo Jr.....	987
Connectique - Arrière du Congo Kid.....	988
MIDI	989
MIDI - Introduction	990
MIDI - Standard MIDI.....	991
MIDI - MIDI Show Control.....	992
MIDI - Time Code	995
Edition du time code dans l'éditeur de séquence (6.0).....	996
MIDI - Table d'implémentation	997
Touche du pupitre - Table MIDI.....	998
Potentiomètres du pupitre - Table MIDI.....	1002
Congo - Historique.....	1004
Congo - L'héritage Avab.....	1004
Congo - Crée la spécification.....	1005
Congo - Conception des écrans.....	1006
Congo - Conception du matériel	1006
Congo - L'Eurovision.....	1007
Congo - L'arrivée de Jr !	1008
V5 - une nouvelle approche des effets !.....	1009
V6 - Gagner du temps !.....	1009
Fonctionnalités RDM (6.3).....	1010
Patch RDM (6.2).....	1010
Indicateurs RDM (6.2)	1012
Liste des Devices RDM (6.2).....	1013
Liste des appareils RDM en mémoire (6.3)	1014
Liste des paramètres des Devices RDM (6.2).....	1015
Liste des capteurs des Devices RDM (6.2).....	1015

Fonctionnalités OSC (6.3)	1016
Réception - OSC (6.3).....	1016
Émission - OSC (6.3).....	1018
INDEX	1020

MANUEL CONGO

Ceci est le manuel de la famille Congo.
(V 6.4 2013-05-10)

Ce manuel traite du Congo Senior, Congo Junior, Congo Kid, Congo Lightserver, Congo Client et la version Offline.



L'introduction comprend les sections suivantes

- [Ce manuel - Utilisation du système d'aide](#)
- [Ce manuel - Terminologie](#)
- [Avertissement](#)

Ce manuel - Utilisation du système d'aide

Action	Key	Feedback
Démarrer l'Aide	[?]	Le système d'aide démarre dans un onglet.
Rechercher la signification d'une touche	[?] & [Key]	Maintenez la touche ? et appuyez sur une touche de la console pour accéder aux explications pour cette touche.
Find topic tab	[?]	Appuyer à nouveau sur ? pour revenir à la page d'accueil de l'aide en ligne.
Aller à la page 1	[?]	Appuyez sur ? pour aller à la page 1.

- Avec les flèches de navigation haut et bas, parcourez la table de matières. La flèche droite explique un sujet de manière plus détaillée, la flèche gauche passe au sujet ascendant et ferme le sujet. Voir [Navigation - Browser](#).

Système d'aide - Changer de langue

Le choix de la langue se fait dans les paramètres du système. Voir [Paramètres du système - Généralités](#).

Système d'aide - Navigation

La navigation dans l'aide peut se faire comme dans un manuel papier (page suivante ou fin) et comme dans un navigateur (page précédente).

Action	Touche	Retour
Faire défiler la page	[Fleche bas] et [Tambour]	Monter/descendre dans la page en cours.
Page suivante	[Fleche bas]	Passer à la page suivante.
Page précédente	[Fleche haut]	Passer à la page précédente.
Dernière page visitée	[Fleche gauche]	Passer à la dernière page visitée.

Aide - Fonction recherche

Appuyer sur TEXT dans l'onglet Aide ouvre une fenêtre de recherche permettant de rechercher des informations dans l'aide en ligne.



La page de résultats est affichée comme dans l'exemple ci-dessous. Le lien mis en avant sera en gras.



La navigation dans les liens se fait comme suit. MODIFY ouvre le lien mis en avant (en gras).

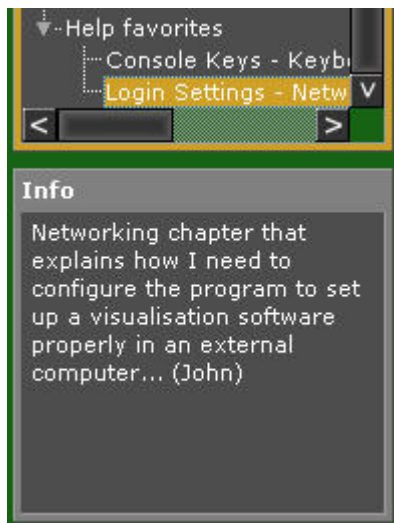
Action	Touche	Retour
Suivant	C/ALT & Fleche Bas	Passe à l'hyperlien suivant (gras).
Précédent	C/ALT & Fleche Haut	Passe à l'hyperlien précédent (gras).
Début de la page	C/ALT & Fleche Gauche	Affichage du premier hyperlien de la page.
Fin de la page	C/ALT & Fleche Droite	Affichage du dernier hyperlien de la page.
Ouvrir	MODIFY	Suit l'hyperlien mis en avant

Système d'aide - Favoris

Appuyez sur NOTE dans un onglet d'aide pour placer un marque-page. Une fenêtre vous permet de saisir une description relativement longue du chapitre pour lequel vous souhaitez placer un marque-page.



Ce texte apparaît dans la zone d'information quand vous sélectionnez un marque-page dans le navigateur.



Voir [Navigation - Navigateur](#).

Pour effacer une note, sélectionnez-la dans le navigateur et appuyez sur DELETE.

Ce manuel - Terminologie

Ce manuel est destiné à être utilisé avec le système de commande Avab Congo d'ETC.

Le manuel en ligne et le manuel sur papier sont identiques.

Les conventions de texte et d'appellation suivantes ont été utilisées pour permettre de trouver facilement les fonctions et les commandes.

- Processeur Congo (matériel) : l'ordinateur utilisé pour l'exécution des applications Congo.
- Façade du Congo (matériel) : la console de commande. Est aussi appelé « Façade du Congo ».
- Logiciel Congo : L'application vous donnant la fonctionnalité du système Congo commandé à partir de la Façade du Congo.
- Les commandes de l'onglet Navigateur (Browser Tab) sont indiquées ainsi : Navigateur >Fichiers >Nouveau.
- Les touches du pupitre sont indiquées en général en MAJUSCULES. Exemple, RECORD.
- Les touches de la console dans les tables sont encadrées comme ceci :

RECORD

- Une touche maintenue appuyée simultanément avec une autre touche est indiquée ainsi : RECORD & MASTER
- Les références à d'autres parties du manuel sont indiquées sous forme d'hyperliens soulignés. Lorsque vous visualisez ce manuel à l'écran, cliquez sur la référence pour passer directement à cette section du manuel.

Avertissement

Nous faisons tout notre possible pour assurer la fiabilité de ce système.

Pour cette raison, il est interdit d'installer quoi que ce soit par vous-même sur un système Congo. Ceci concerne également les imprimantes, les écrans tactiles, etc.

Il vous est interdit de changer ou d'ajouter quoi que ce soit dans Windows, à l'exception de la résolution de l'écran et de l'adresse IP. `

Nous recommandons fortement de sauvegarder régulièrement votre conduite pendant la programmation et d'effectuer une sauvegarde externe sur clé USB.

En cas de doute, contactez votre représentant ETC.

Voir [Dépannage](#).

Les nouveautés de la version 6.4

Un des principales changements dans la 6.4 est l'ajout d'un mode Midi Direct qui permet de connecter n'importe quel appareil MIDI qui sera défini pour les différentes fonctions décrites dans le chapitre permettant de contrôler le Congo à distance.

Voir [Mode Midi Direct](#).

Une autre nouveauté est la possibilité d'avoir du RDM directement sur les sorties DMX du jeu d'orgue. Le RDM est activé par défaut.

Voir [Paramètres du système - Output](#).

Outre cela, il ya beaucoup de modifications mineures, que l'on peut retrouver par une recherche du terme "6.4".

Les nouveautés de la Version 6.3

La version 6.3 du Congo contient de belles évolutions. Vous pouvez par exemple utiliser la fonction recherche pour trouver tout ce qui concerne les nouveautés 6.3 dans l'aide.

- [Une interface plus intuitive](#)
- [Une nouvelle façon de structurer une séquence](#)
- [Une organisation plus facile et plus flexible](#)
- [A CompleUte new import interface](#)
- [Enhanced Safari/VLC import](#)
- [New interface options](#)

6.3 - Une interface plus intuitive

Beaucoup d'utilisateurs nous ont dit avoir choisi le Congo parce qu'il possède une interface intuitive : *"Une fois que vous avez compris la structure de base, il devient facile, amusant et intuitif de trouver les bonnes commandes".*

Par exemple, le fait que la touche RECORD fonctionne aussi en association avec d'autres touches :

RECORD = Enregistre une mémoire
RECORD & GROUP = Enregistre un groupe
RECORD & FOCUS = Enregistre une palette de focus
etc...

C'est rapide, logique et simple... à condition de savoir que c'est la touche RECORD que vous devez utiliser, OK ?

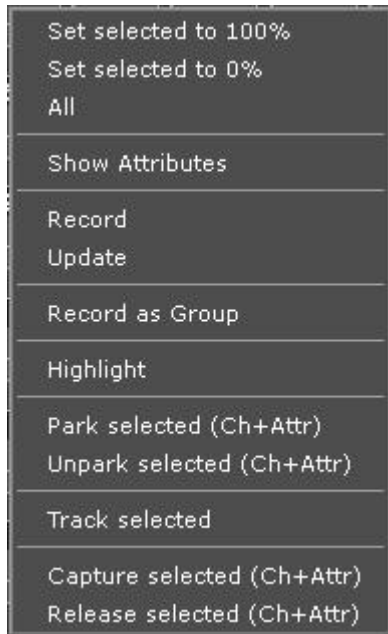
Alors, si vous vous demandez "lesquelles de toutes ces fonctions sont les plus utiles quand je travaille dans une vue de circuit ?"

Et bien, il y a le système d'aide en ligne, vous pouvez maintenir la touche "?" enfoncé et appuyer sur LIVE pour ouvrir la page d'aide de la touche LIVE. Si vous savez que la touche CH est une touche clé dans la sélection de circuits, vous pouvez maintenir "?" enfoncé et appuyer sur CH afin d'obtenir également tous les raccourcis. Et si vous vouliez simplement trouver certaines des fonctions les plus importantes pour la vue circuits en Live (ou n'importe quelle autre situation) ?

Réponse : *Les Menus Contextuels !*

En Live, si vous appuyez deux fois sur SELECT, cela ouvrira le Menu Contextuel pour Live.

Voici les options que vous aurez dans une vue circuits :



Vous pouvez choisir et sélectionner n'importe quelles fonctions avec les touches flèches et appuyer sur MODIFY pour confirmer.

La raison pour laquelle on appelle ça un menu "contextuel" est qu'il propose les fonctions qui peuvent s'appliquer le mieux à la partie de l'interface où vous êtes à ce moment.

Exemples

- Appuyez sur *BROWSER* pour sélectionner le navigateur. Choisissez n'importe quel menu avec les touches flèches et appuyez sur *SELECT* deux fois afin d'ouvrir le Menu Contextuel approprié.
- Appuyez sur *SELECT* pour ouvrir la liste des mémoires. Sélectionnez n'importe quelle cellule avec les flèches, et appuyez sur *SELECT* deux fois afin d'ouvrir le Menu Contextuel approprié.
- Vous travaillez avec une souris ? Faites un clic droit pour ouvrir le Menu Contextuel !

Voir [Menus Contextuels](#).

6.3 - Une nouvelle façon d'organiser une séquence

Quand il y a une longue séquence principale, avec plusieurs sections différentes, vous pouvez naviguer avec les numéros de Mémoires ou les numéros de Pas. C'est là que la technique des marque-pages entre en jeu sous la forme de Marqueurs de Section de la Séquence.



Elles sont facile à activer et à désactiver à partir du nouveau menu contextuel dans l'onglet Playback mais elles sont également disponibles via une colonne dans l'éditeur de Séquence, et en option dans l'onglet Avancé dans la boîte de dialogue de l'Enregistrement - les Sections permettent une aide visuelle ainsi qu'une nouvelle façon de naviguer dans sa conduite en utilisant une combinaison de touches ou avec la nouvelle option de type d'Accès Directs.

Curieux ? Voir [Séquences - Marqueurs de Section](#).

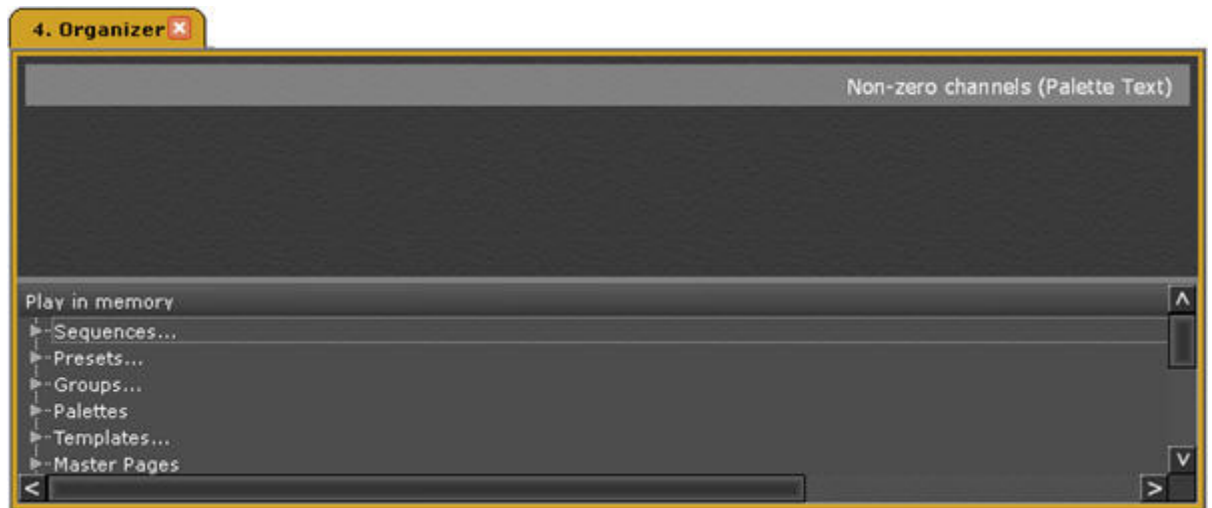
6.3 - Une Organisation Facile et Flexible

Une bonne partie du travail de conduite consiste à trier et regrouper les données de différents types et de corriger les temps. Vous organisez les circuits et les paramètres, en Groupes afin de les sélectionner plus rapidement, en tant que Focus, Couleurs, ou Palettes de Beam pour pouvoir les réutiliser et référencer les données, soit dans des Mémoires qui peuvent être relues en tant que pas dans une Séquence, soit depuis les Masters.

Parfois, vous avez besoin de réorganiser les données, déplacer peut être les mémoires d'un master à un autre, ou copier une série de pas de séquence à un autre emplacement... ou simplement un device d'un pas de séquence à un autre parce qu'il fait trop de bruit et doit être positionné plus tôt dans la conduite...

Ne serait-il pas génial s'il était possible de le faire aussi facilement qu'un copier/coller ou qu'un glisser/déposer dans un document texte ?

Réponse : *L'organiseur !*

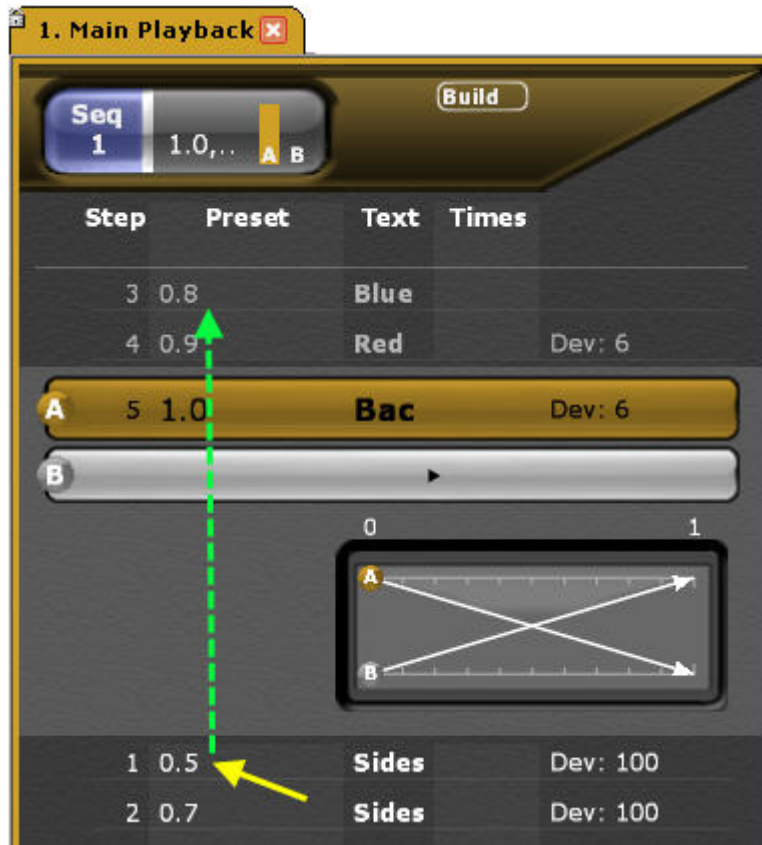


Voici le nouvel onglet de la 6.3 qui vous offre beaucoup plus de possibilités qu'il n'y paraît ! Il vous montrera la totalité des données de votre conduite, sous la forme d'une arborescence comme le navigateur.

Vous pouvez naviguer avec les touches ou la souris. Utiliser les touches revient exactement au même que naviguer dans le navigateur :

- les flèches haut/bas pour faire défiler
- les flèches droite/gauche pour ouvrir/fermer les menus
- SELECT et les flèches pour sélectionner plusieurs objets
- Utilisez COPY/CUT et PASTE (copier/couper Coller) pour déplacer les objets
- SELECT SELECT pour ouvrir le menu contextuel pour un objet

En utilisant la souris, vous pouvez cliquer sur n'importe quelle partie afin de l'agrandir, sélectionner n'importe quel objet, ou en choisir plusieurs avec Maj + Clic - et glisser (maintenir enfoncé la touche gauche et faire glisser vers un nouvel emplacement).



Exemples de glisser/déposer

- Cliquer-maintenir et faire glisser une mémoire vers un pas de séquence.
- Cliquer-maintenir et faire glisser un lien d'attribut d'un pas de séquence vers un autre pas de séquence.

Autres actions

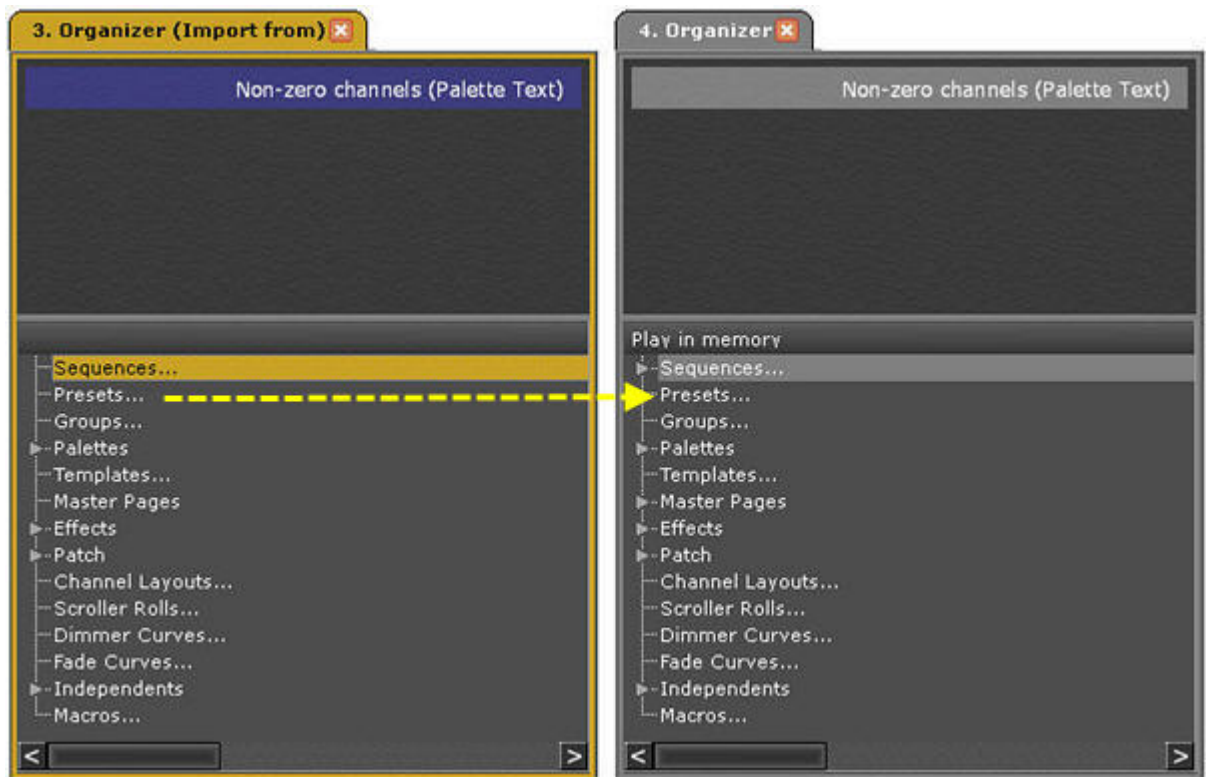
Faire un clic-droit sur un groupe pour ouvrir le menu contextuel. Choisir une action:



Voir [Glisser/Déposer](#).

6.3 - L'importation totalement revue

L'interface de l'Import partiel depuis une autre conduite dans la conduite en cours est passée du système Wizard d'Import au nouvel Organiseur - avec un onglet spécial d'Importation dans l'Organiseur où vous pouvez glisser-déposer facilement des éléments d'une conduite du disque dur/ clé USB vers la conduite en cours.



Voir [Import partiel...](#)

6.3 L'importation de conduite Safari/VLC améliorée

La lecture des conduites exportées en ASCII Safari a été améliorée :

- Les types de palettes supplémentaires (4 et 5) sont intégrés aux palettes de Beam. Notez : s'il y a déjà une palette de Beam correspondante, l'existant sera conservé. S'il n'y a pas de palette de Beam correspondante, le nom de la palette VLC sera utilisé.
- Les séquences supplémentaires au delà de la N°1 sont lues.
- Les effets VLC sont transformés en Séquences en mode Chenillard avec une numérotation de 10 en 10 (comme pour l'import des conduites Presto).

Voir [Importer à partir de - Avab VLC Safari \(6.3\)](#)

6.3 - Nouvelles options de contrôle

Souvent vous vous dites que ce serait bien que votre jeu d'orgue puisse interagir avec d'autres équipements ? Vous pensez que ça doit être possible, mais vous êtes loin d'imaginer à quel point c'est facile ?

En effet, le Congo 6.3 intègre le langage Open Sound Control (OSC), un format de contenu qui permet d'envoyer des messages entre les ordinateurs, les synthétiseurs de son, et d'autres appareils multimédias. L'OSC est souvent utilisé comme une alternative au système MIDI, quand on désire des performances supérieures, une meilleure résolution et un paramétrage plus riche.

Voici quelques exemples de situations dans lesquelles l'OSC peut être utile :

- *Personnaliser une télécommande en déportant des éléments de contrôle du pupitre tels que les potentiomètres de masters et les touches de playback pour les mettre sur n'importe quel ordinateur, iPad®, iPhone®, Android™ ou tout autre interface tactile...*
- *Adapter l'affichage des informations, tel que l'état des masters et du playback, de votre jeu d'orgue jusqu'à d'autres équipements...*
- *Intégrer la lumière avec des éléments interactifs de tous types comme les interrupteurs, les capteurs de lumière, les manettes de Nintendo Wii™ ou synchroniser la lumière sur le son grâce à des logiciels OSC comme Isadora ou Max/MSP*

Voir [Fonctionnalités OSC](#).

Les nouveautés de la V6.2

Vous pouvez trouver toutes ces nouvelles fonctions dans l'aide en utilisant la fonction recherche (appuyer sur la touche TEXT quand l'aide en ligne est ouverte) et chercher "6.2".

La version 6.2 du Congo apporte des **fonctionnalités** et les **améliorations** suivantes :

Le retour d'infos radateurs et des Devices

Les informations des gradateurs CEM3, FDX et des appareils RDM ont été ajoutés.

Voir dans Navigateur > A Propos > [Journal des retours d'informations des gradateurs/Devices](#).

Patch et contrôle des Appareils RDM

Le Congo détectera et gèrera le contrôle et le patch des appareils RDM présents sur le réseau.

Voir dans Navigateur > [Fonctionnalités RDM](#).

Codes UDP

Le Congo peut maintenant recevoir et envoyer des codes UDP.

Voir dans Navigateur > Réglages généraux > Liste des événements > Action Macros > [UDP Data](#).

Evolutions mineures

- FCB Time et Delay sont accessibles sur le Junior et le Kid dans le Menu Times du LCD principal.
- Macros et Action Macros sont indiquées dans la fenêtre du Playback.
- Les Devices avec une gestion native en Teinte/Saturation sont entièrement gérés avec le Gel Picker et le Color Picker.
- Les Templates avec des informations de couleurs calibrées qui peuvent être contrôlées avec la commande Hue/Sat et le color picker sont indiquées dans le Wizard d'import de Template avec un (C).

Les nouveautés de la V6.1

La version 6.1 du Congo apporte des **fonctionnalités** et les **améliorations** suivantes :

Amélioration des performances

Les temps d'exécutions sont améliorés dans tous les domaines et notamment pour le rafraichissement de l'affichage, la sauvegarde et le chargement des conduites.

Un nouveau gestionnaire de couleurs

Vous disposez d'une nouvelle micro-fenêtre pour gérer la couleur et d'un nouveau color picker. Notez que pour voir le tracé de la plage des couleurs accessibles sur le color picker, vous devez utiliser les templates de la librairie étendue.

Voir [La Micro-fenêtre Couleur](#).

Les options des masters

Tout a été amélioré pour vous donner plus d'options et un meilleur contrôle avec les potentiomètres et les touches des masters. Le nouveau "Mode double potentiomètres" permet de faire des transferts manuels pour les séquences dans les masters, en répartissant la séquence sur deux masters consécutifs.

Voir [Mode double potentiomètres pour les séquences](#)

Transfert en mode Split

Une nouvelle option pour réaliser des transferts manuels sans la fonction dipless avec les potentiomètres du playback.

Voir [Séquences - mode Split](#)

Vous pouvez trouver toutes ces nouvelles fonctions dans l'aide en utilisant la fonction recherche (appuyer sur la touche TEXT quand l'aide en ligne est ouverte) et chercher "6.1".

Les Nouveautés dans la Version 6



Le Congo V6 est une mise à jour majeure apportant **de nouvelles fonctions** et des **améliorations** à toutes les niveaux. Cela inclus un graphisme amélioré, des temps de réponse raccourcis, une nouvelle résolution pour les temporisations et l'édition en aveugle.

Une partie de la V6 est conçue spécifiquement pour ceux d'entre vous qui doivent improviser en Live - en permettant de travailler à un tout autre niveau technique grâce au mode deux préparations de masters et avec beaucoup plus d'options dans la configuration des masters.

Vous pouvez trouver toutes les nouvelles fonctions dans le système d'aide en utilisant la fonction recherche (appuyez sur la touche TEXT quand l'aide est ouverte) et en cherchant "6.0".

Amélioration de l'affichage général dans la Version 6



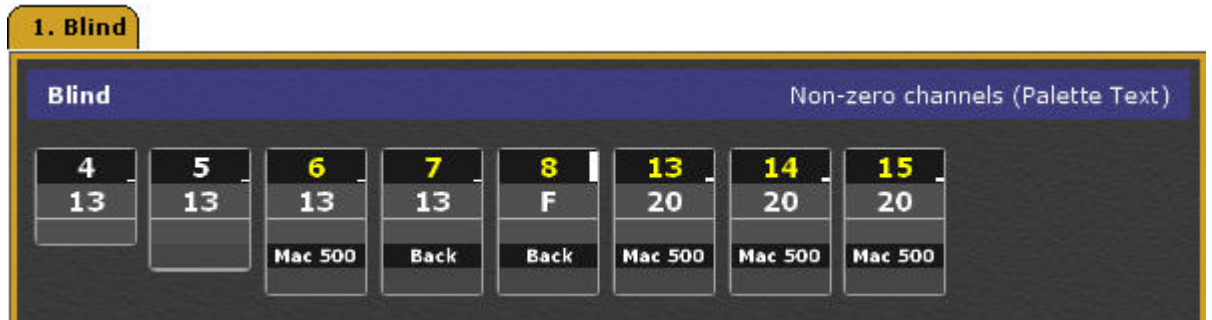
L'affichage des circuits a été revu pour permettre la lecture de plusieurs circuits d'un seul coup d'oeil. Il y a des nouveaux formats d'affichage qui donnent des indications plus claires, et beaucoup plus d'informations pour les projecteurs asservis.

Voir [Affichage des circuits](#).

L'affichage des Attributs est maintenant intégré dans chaque fenêtres des circuits, en édition, aveugle/live. Il suffit d'appuyer sur la touche ATTRIB pour l'activer.

Voir [Affichage des Devices](#).

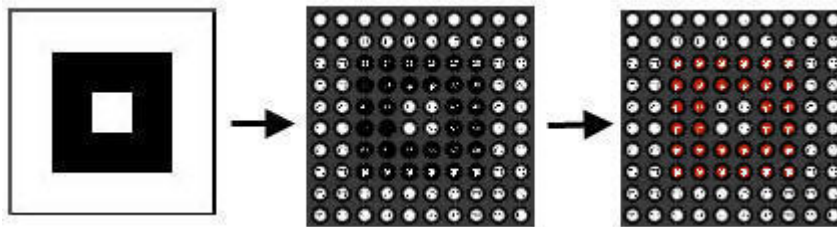
L'édition en aveugle des Attributs dans la Version 6



Puisque l'on peut maintenant afficher les Attributs pour n'importe quel page de circuits, l'édition de ces tableaux peut être activé pour chaque fenêtre - ceci permet d'utiliser les tambours des paramètres, les fonctions Fetch et Palettes dans toutes les fenêtres d'Attributs y compris BLIND.

Voir [L'édition des Devices](#).

Les effets dans la Version 6



Les nouveaux registres de contrôle d'effets qui avaient été présentés dans la Version 5 ont maintenant de nouveaux symboles avec plus d'options et on a ajouté un nouveau type d'effets qui gère parfaitement les matrices de circuits : L' effet Image. Les effets Images vous permettront d'appliquer des images, des animations (intégrées) et des textes sur les circuits, en appliquant celui-ci sur l'intensité, la couleur, l'iris ou le zoom.

Voir [Les Effets Image](#).

Il y a aussi quelques fonctions nouvelles pour sélectionner plus rapidement les circuits utilisés dans les registres d'effets.

Voir [La sélection des circuits dans les effets](#)

La Nouvelle Télécommande - iRFR dans la Version 6



Dans la Version 6, le nouveau système iRFR pour iPhone où iPod Touch permet de vous donner toutes les fonctions de la RFR.

Voir [La Télécommande - iRFR](#)

Les Masters dans la Version 6



C'est un atout majeur de la Version 6. Nous avons ajouté 40 masters supplémentaires - ce qui met à votre disposition un total de 80 masters. Ils peuvent être utilisés soit directement depuis le logiciel, soit en utilisant n'importe quelle combinaison des modules masters.

Voir [Masters](#).

Les indications de valeur des masters et les écrans ont été reconçus pour permettre une plus grande précision dans les réglages de chaque master. Cette amélioration s'applique aux modes de flash, mode des touches de master, mode des potentiomètres, et aux fonctions de mask, inhibition, exclusif, restitution LTP et fonction rubberband.

Voir [Les Réglages des Masters](#).

Notre nouveau mode de Deux préparations de Masters vous permettra d'accéder à de nouvelles possibilités dans l'improvisation, grâce à l'ajout de 20 masters aveugles, qui permettent de pré-régler puis de les restituer en live les 20 autres masters.

Voir [Mode 2 préparations de Masters](#).

Maintenant, on édite le contenu de chaque master de façon indépendante.

Voir [Edition des contenus des Masters](#).

L'impression dans la Version 6



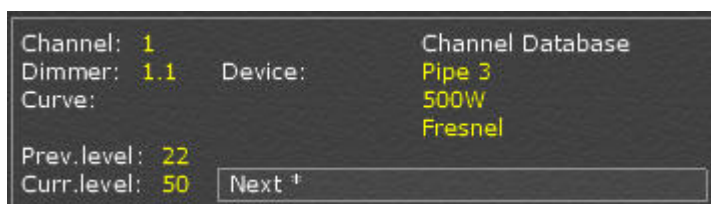
Il y a un nouveau wizard de l'impression qui permet d'imprimer de la conduite en pdf ou en fichier texte, triés de différentes façons et dans des formats différents. Ces fichiers pourront être copiés sur une clé USB et imprimé depuis n'importe quel ordinateur.

Voir [Impression](#).

Vous pouvez imprimer les configurations des circuits en noir et blanc ou en couleur au format jpg.

Voir [L'Impression des Configurations des Circuits](#).

Les Nouvelles Micro-Fenêtres dans la Version 6



La navigation à l'intérieur des micro-fenêtres a été simplifiée. Vous pouvez toujours accéder au navigateur en appuyant sur la touche BROWSER - fermer/ouvrir ou faire varier n'importe quelle micro-fenêtre en maintenant La touche BROWSER appuyée et en utilisant les touches Flèches correspondantes.

- Il y a une nouvelle micro-fenêtre Info du playback qui informe sur l'état des registres de restitution en cours et des palettes.
- Il y a une nouvelle micro-fenêtre Circuits sélectionnés pour les circuits et les registres d'effets.
- Il y a aussi une nouvelle micro-fenêtre pour le Time Code.

Voir [Les Micros-Fenêtres](#).

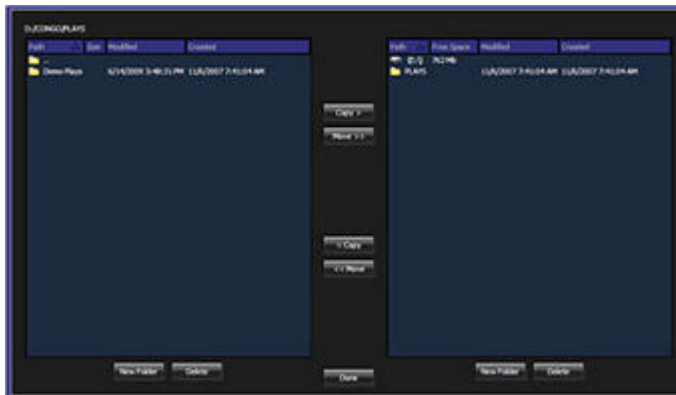
Le Time Code dans la Version 6

00.00.00.24

Il y a une nouvelle micro-fenêtre Time Code et un nouvel Editeur de Time Code pour éditer plusieurs pas.

Voir [La Micro-Fenêtre Time Code](#) et [L'Editeur de Time Code dans la séquence](#)

La gestion des Fichiers dans la Version 6



Dans les réglages du système, il y a un nouvel utilitaire pour déplacer des conduites de votre Congo vers une clé USB.

Voir [Les Réglages Système - Utilitaires](#)

Le Verrouillage de la Console dans la Version 6



Vous avez la possibilité de verrouiller votre pupitre pour empêcher un opérateur non-autorisé de l'utiliser.

Voir [Le Verrouillage de la Console](#)

Les Séquences et les Mémoires dans la Version 6

Record new preset **9999.999**

Les possibilités de numérotation des mémoires ont été augmentées jusqu'à 9999.999 pour vous permettre plus de nouvelles possibilités dans l'organisation de votre numérotation.

Voir [Mémoires - Introduction](#)

Pour vous permettre plus de précision dans le timing des séquences, les temps passent à deux décimales.

Voir [La Séquence - gestion des Temps](#)

Des profiles de transfert manuel peuvent être enregistrés pour être restitués dans la séquence.

Voir [Séquences - Profiles de transfert.](#)

Vous pouvez insérer et supprimer des pas de séquence directement avec un raccourci : INSERT et A/B ou DELETE et A/B.

Voir [Séquences - Insérer des pas.](#)

La Touche Scale dans la Version 6



Dans la version 6, la très pratique touche SCALE a été ajoutée Dans le menu Circuits du LCD principal, ce qui permet en la maintenant, de le régler directement en visualisant les intensités des circuits concernés. Cette nouvelle fonction est très utile en tournée ou en studio de télévision.

Voir [Les Circuits- Scale sur les circuits](#)

La Fermeture Automatique des Onglets dans la Version 6

Auto Close Tab Mode

Dans les réglages système du Congo, vous pouvez activer un mode qui fermera l'onglet précédent quand vous en ouvrez un nouveau, pour garder un nombre réduit d'onglets ouverts en même temps.

Voir [Réglages Système - Général.](#)

La synthèse de la Conduite dans la Version 6



Vous trouverez une nouvelle synthèse de la conduite dans le menu A Propos du Navigateur.

Voir [Le Résumé de la Conduite](#)

POUR COMMENCER

La rubrique Pour commencer traite des branchements de votre console, de la mise en marche et de la compréhension des fonctions de base.

- [Informations générales](#)
- [Flux de données dans Congo](#)
- [Procédure de mise en marche](#)
- [Dépannage](#)
- [Informations sur le système](#)
- [Façades de console](#)
- [Fonctions générales](#)

REMARQUE

Nous conseillons aux nouveaux utilisateurs de prendre une demi-heure pour consulter les sections [Flux de données dans Congo](#). Voyez également les [vidéos](#) du dossier MEDIA du navigateur.

Informations générales

Ce chapitre décrit la syntaxe du Congo, les fonctions de base de la console et la terminologie de logiciel.

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Présentation générale du système](#)
- [Directives d'installation](#)
- [Syntaxe des touches](#)
- [Terminologie du Logiciel](#)
- [Hiérarchie des commandes](#)
- [Logiciel et mise à jour](#)

Présentation générale du système

Le Congo est un système de pilotage de projecteurs classiques, de projecteurs motorisés, de changeurs de couleur et de serveurs de médias. Il peut piloter jusqu'à 3072 circuits et 6144 adresses.

Pupitres et principaux accessoires



1. Congo
2. Congo Jr
3. Congo Light Server, Net3 RVI et client
4. Télécommande HF
5. Module Masters 2x20
6. Module Masters 2x10
7. Node Net3
8. Nouveau, Congo Kid voir [Face avant du Congo Kid](#)

Depuis 30 ans, ETC est reconnu pour sa conception révolutionnaire du contrôle d'éclairage. Depuis 30 ans, les produits Avab sont connus pour leur esprit d'innovation. Ces deux grands esprits se sont associés dans le Congo. En fusionnant l'excellence technique et l'expérience des systèmes ETC et Avab, le Congo garde la simplicité des systèmes conventionnels tout en offrant les nombreuses fonctions d'un pupitre d'éclairage dédié. Les fonctions élémentaires du travail théâtral quotidien vont de pair avec les lumières traditionnelles et le contrôle avancé de centaines de lumières motorisées sans que vous ayez besoin d'une souris ou de menus. A l'image des productions actuelles, sophistiquées mais soumises à des délais courts, le Congo est un concentré d'énergie avec des commandes pratiques pour un résultat plus rapide.

Avec Congo, vous pouvez déplacer des circuits indépendants tels que les contrôles des éclairages de travail, des conducteurs de lumière, des projecteurs de poursuite et ceux d'une machine de fumée vers une section spéciale qui ne serait pas affectée par le reste du système. Vous pouvez placer vos écrans sans bloquer la vue de la scène. Vous pouvez consulter les informations importantes à n'importe quel moment, sur les écrans ou les afficheurs du pupitre. Vous pouvez même disposer d'une télécommande de votre appareil avec votre propre téléphone sans fil. Un contrôle d'éclairage simple, intuitif et innovant, avec un gros cerveau pour régler les problèmes complexes. Le Congo sait gérer le futur sans pour autant oublier le passé. Le Congo est conçu pour l'éclairage de théâtres, à la télévision, dans les clubs, lors de concerts et dans l'évènementiel. Lors du *Concours Eurovision de la chanson* filmé en direct à Kiev, en Ukraine, les pupitres Congo ont piloté plus de 300 projecteurs motorisés, plus de 200 projecteurs classiques et 16 serveurs de médias, entre autres. Complet avec une paire de potentiomètres principaux de restitution de style théâtre, 40 masters polyvalents pour les groupes, les

submasters, les effets et les séquences additionnelles, 40 touches de sélection directe et une section consacrée aux projecteurs motorisés, le Congo est équipé pour parer à n'importe quel type de spectacle. Plus de 200 templates de projecteur motorisé et un tout nouveau système d'effets sont fournis avec le pupitre, ce qui le rend particulièrement efficace dans la création et l'édition d'effets à la volée.

Spécifications de la console

Données sur la console	Explication
Circuits de commande	<i>Maximum de 3072 circuits numérotés de 1 à 4999. Le Congo Kid : 250 circuits.</i>
Sorties	<i>Maximum de 6144 sorties. Le Congo Kid : 1024 sorties.</i>
Protocoles de sortie	<i>DMX512, ETCNET2, ETCNet3, AVAB IPX et ArtNet sur Ethernet, streaming ACN.</i>
Gradateurs	<i>Patch proportionnel, illimité par circuit</i>
Affichages	<i>Maximum trois écrans, affichage LCD, affichages LED.</i>
Sélection de circuits	<i>NPI et At Mode (Mode direct)</i>
Dynamiques	<i>999</i>
Groupes de circuits	<i>999</i>
Mémoires	<i>9999,999</i>
Séquences et Chases	<i>999</i>
Registre de transfert	<i>1</i>
Masters	<i>80. Congo Kid : 40 physiques, 40 Virtuels.</i>
Médias d'archives	<i>Disque dur, Mémoire USB</i>
Puissance	<i>110 V/230 V, 47...63 Hz, environ 270 VA</i>

Spécifications des interfaces

Interfaces	Explication
Moniteur	<i>Congo Senior : 3 x VGA Congo Junior avec câble Y pour 2 DVI ou VGA (avec adaptateurs inclus) Congo Kid : 2 x DVI ou 1xDVI et 1VGA. 2 écrans maxi.</i>
Souris ou trackball	<i>Interface USB (intégré sur le Senior)</i>
Clavier	<i>Interface intégré plus USB</i>
DMX512	<i>Sortie 1 et 2 pour DMX512. avec RDM.</i>
Ethernet	<i>RJ 45 (câble réseau)</i>
Phone Remote	<i>Connecteur RJ pour téléphone sans fil</i>
MIDI	<i>IN/OUT (2 connecteurs)</i>
APN	<i>Pour panneaux externes ou console Lynx (seulement sur Congo Senior)</i>
Télécommande Radio	<i>La commande Radio, peut traverser un « rideau de fer »</i>
Entrées de déclenchement externes	<i>sub-D 15</i>
Éclairage de la console	<i>Connexions pour 2 lampes flexibles sur le Senior, 1 sur le Junior et le Kid.</i>
Audio In & Out	<i>Sur mini Jack stéréo</i>

Directives d'installation

Équipement nécessaire pour utiliser ce système

- Console Congo et câble d'alimentation
- Moniteur(s) et câble d'alimentation
- Câble(s) d'interface avec moniteur
- DMX512 ou câble(s) Ethernet allant vers des équipements externes

Branchez le(s) câble(s) des moniteurs au dos de la console sur le(s) moniteur(s), branchez le câble d'alimentation sur une prise de 230/110 V, puis démarrez toutes les unités. Après 30 secondes environ, le Congo doit être démarré.

Si ça ne fonctionne pas, vérifiez si :

- chaque moniteur est paramétré pour un mode compatible avec VGA IBM,
- chaque câble de moniteur est connecté correctement,
- chaque moniteur est alimenté.

NOTE

Le Congo Junior fonctionne uniquement avec la sortie moniteurs double DVI. Vous devez utiliser un adaptateur DVI/VGA pour connecter un écran VGA sur le Congo Jr.

Voir [Procédure de mise en marche](#).

Syntaxe des touches

La console comprend deux sortes de touches principales : les touches avec une fonction fixe et les touches programmables (Soft) autour de l'affichage LCD.

Les touches du Congo peuvent se comporter de la manière suivante

Fonction	Description	Exemple
Fonctions directes	<i>Effectue directement une fonction lorsqu'elle est pressée.</i>	GO et PAUSE dans le Registre de transfert
Fonctions avec un préfixe numérique	<i>Exige une entrée numérique (0 à 9) avant d'appuyer sur cette touche.</i>	(#) RECORD pour archiver une mémoire avec ce numéro
Combinaisons de touches	<i>Maintenez cette touche appuyée et appuyez sur une autre touche pour changer la fonction de cette autre touche.</i>	Maintenez appuyé C/Alt et appuyez en même temps sur PLAYBACK pour vider le Registre de transfert (Main Playback)

Certaines touches peuvent combiner ces trois manières de fonctionner. La touche PRESET en est un exemple

- Une pression sur PRESET sans préfixe numérique ouvre la Liste des mémoires avec toutes les mémoires.
- Un nombre (0 à 9) et PRESET sélectionne tous les circuits de la mémoires désignées.
- Un nombre (0 à 9) et la touche PRESET tenue appuyée en appuyant sur une touche Master chargera la mémoire (#) dans ce Master.

REMARQUE

Tenez appuyé la touche ? (HELP) et appuyez sur une touche pour passer à la page du manuel en ligne qui décrit cette fonction.

Terminologie du logiciel

Vous comprendrez mieux le fonctionnement du Congo si vous connaissez la signification des termes utilisés.

Circuits (terminologie)

Un Circuit est la poignée de commande servant à appeler tout ce qui est commandé par le Congo. Que ce soit une cellule de gradateur, un appareil asservi, une machine à fumée ou quelque chose d'autre, chaque élément aura toujours un numéro de circuit dans le Patch.

Voir [Circuits](#)

Attributs (terminologie)

Tous les paramètres de commande qui ne sont pas un gradateur, par exemple les paramètres d'un appareil asservi ou d'un changeur sont appelés attributs. Ceux-ci sont patchés aux commandes du Congo lorsque le Template (bibliothèque) correspondant à cet appareil est attribué à un circuit de commande dans le Patch.

Voir [Devices](#)

Patch (terminologie)

Le Patch permet de configurer les sorties et les appareils. Lorsque vous commencez une Nouvelle conduite, le réglage par défaut est 1=1.

Voir [Patch](#)

Protocole de sortie (terminologie)

Le Congo supporte de nombreux protocoles de sortie par ethernet et a aussi deux sorties DMX512.

Voir [Réglage des Outputs](#)

Groupes (terminologie)

Les combinaisons de circuits utilisées fréquemment peuvent être archivées dans un maximum de 999 groupes pour pouvoir être rappelées rapidement au moyen du clavier ou d'une télécommande.

Voir [Groupes](#)

Mémoires (terminologie)

Ceci est un concept spécifique à « Avab ». Les états lumineux sont enregistrés sous forme de Mémoires allant jusqu'à 9999.999 pour la restitution dans le Registre de transfert ou dans les Masters. La combinaison d'une Mémoire et d'un Pas de séquence équivaut à un Effet (Cue) dans de nombreux autres systèmes. L'avantage ici est que les Mémoires peuvent être réutilisées dans plusieurs Pas de Séquence avec des temps différents.

Voir [Mémoires](#)

Séquences (terminologie)

Les listes de Mémoires sont appelées Séquences et peuvent être restituées en crossfade, move fade ou lock fade les unes après les autres dans un Registre Master ou de transfert. Une séquence peut être restituée en mode Chaser.

Voir [Séquences](#)

Effets dynamiques (terminologie)

Les effets dynamiques sont des courbes appliquées à l'intensité ou à des paramètres (attributs) pour une sélection de circuits afin de produire un Effet dynamique, par exemple, un mouvement circulaire ou aléatoire.

Voir [Dynamiques](#)

Effets (terminologie)

Les effets sont restitués grâce aux registres de contrôle d'effet, très similaire à un circuit avec attributs (comme un Device). Il y a aussi les effets chase, similaires à ceux que l'on peut obtenir avec une séquence en mode Chaser.

Il y a 4 types d'effets.

- Les Effets Chase - seulement sur l'intensité, basés sur des pas avec contrôle du tempo via la fonction Tap.
- Les Effets Device - très puissants effets basés sur une succession d'états préprogrammés qui peuvent être réutilisés avec de nouvelles données.
- Les Effets Dynamique - effets à base de courbes pour obtenir des mouvements.
- Les Effets Image - un texte, une vidéo ou une image est appliquée sur une matrice de circuits.

Voir [Effets](#)

Tour rapide - Hiérarchie des commandes

Les intensités sont traitées en HTP : La valeur la plus forte l'emporte.

Tous les autres paramètres (appareil asservi) sont traités en LTP : La dernière action est prioritaire.

Il y a un Grand Master et des Masters d'inhibition qui peuvent soustraire des éléments de la sortie.

Il y a un mode Capture qui permet de prendre le contrôle sur les intensités en HTP.

Registres - Introduction

Les intensités et les paramètres peuvent être restitués à partir des registres suivants.

- Le registre de transfert et le registre Scène
- Les 80 Masters
- Les sélections directes
- Les potentiomètres indépendants
- Le registre Aveugle
- Le registre Freeze (Geler)

Les fonctions suivantes peuvent affecter la restitution d'une intensité ou d'un paramètre

- Mode Capture
- Mode Exclusif
- Mode Inhibition
- Mode Balance
- Park
- Scale
- Solo
- Mute

Hiérarchie des commandes - Registres Master

L'état lumineux des Masters est ajouté à la sortie selon le principe du HTP (Highest Takes Precedence) : la valeur la plus forte l'emporte. Les attributs d'appareils asservis sont commandés selon le principe LTP (Last Takes Precedence) : la dernière action l'emporte.

Un Master en mode inhibition soustraira les circuits attribués de la sortie, d'une manière semblable à la fonction du Grand Master.

Voir [Masters](#)

Hiérarchie des commandes - Registre de transfert

L'état lumineux du Registre de transfert est ajouté à la sortie selon le principe HTP. Les attributs d'appareils sont commandés selon le principe LTP.

Le Registre de transfert comprend deux potentiomètres, un pour les circuits actifs (A), l'autre pour les circuits en préparation (B). Ils interagissent également selon le principe du HTP, avec en plus la prise en compte des circuits présents dans les deux registres avec la fonction «Dipless», ce qui assure que tous les transferts se font sans atténuation. Avec les Dipless, vous ne pouvez pas obtenir un noir dans le Registre de transfert avec les deux potentiomètres à 0 % pour les circuits actifs dans A et dans B.

Voir [Registre de transfert](#)

Hiérarchie des commandes - La valeur la plus forte l'emporte

Vous pouvez restituer simultanément des états lumineux avec tous les Masters et le Registre de transfert. Mais que se passe-t-il si vous restituez la Mémoire 1 depuis le Registre de transfert et en même temps depuis un Master ?

- La réponse est que la règle de la valeur la plus forte d'un même circuit l'emporte chaque fois qu'il provient de plus d'un endroit dans le système.

Si la valeur restituée la plus forte est générée par l'un des Masters, elle sera affichée en jaune, si elle est générée par le Registre de transfert, elle sera affichée en blanc.

Informations sur le système - Logiciel et mise à jour

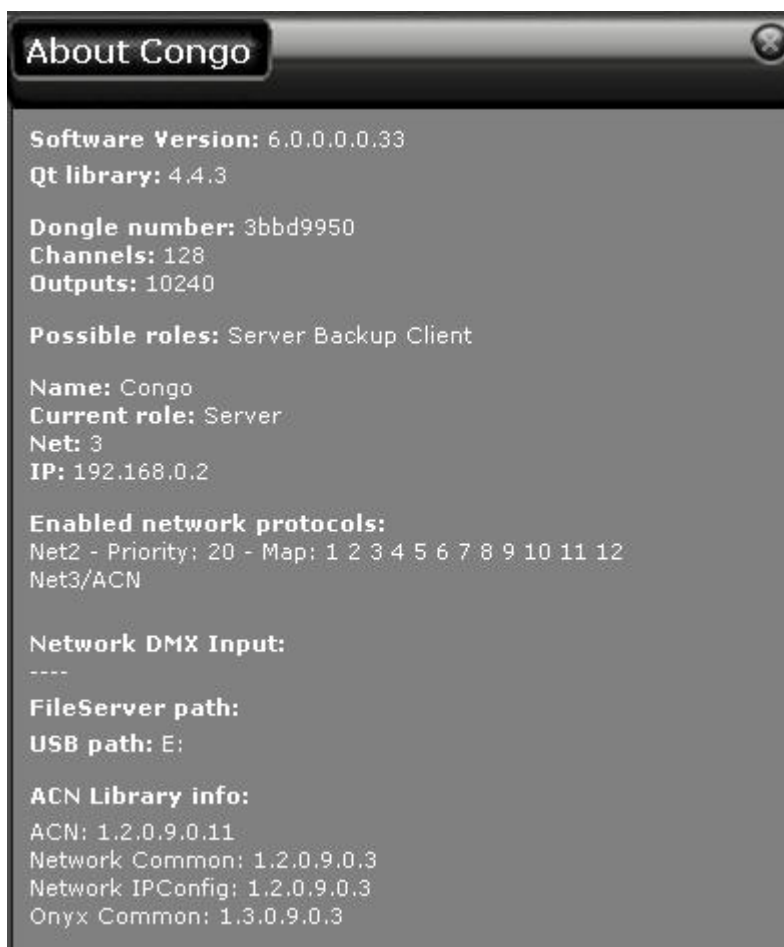
Nous mettons constamment le logiciel Congo à jour avec de nouvelles fonctions, des corrections et des changements. Visitez de temps en temps le site www.etcconnect.com ou www.avab.fr pour voir s'il existe une version plus récente que celle que vous utilisez actuellement.

Les versions de logiciels existent en deux types : version Beta et version Officielle. Les versions Beta sont des versions d'essai qui ne sont pas destinées à être utilisées pour des Conduites réelles. Une fois les versions Beta testées et prouvées acceptables, elles deviennent des versions officielles.

Le logiciel AVAB Congo appartient à ETC et est fabriqué par ETC.

Informations sur la version

Vous pouvez voir la version que vous utilisez dans A propos du Congo (Navigateur > À propos > A propos du Congo).



Flux de données dans le Congo

Le flux de données dans le Congo peut être divisés en cinq étapes



Ce chapitre est une introduction simple à ce flux de données, il est conçu pour servir d'introduction aux fonctions de base du système.

Patch

Avant de pouvoir contrôler un gradateur ou un device, celui-ci doit être patché sur un circuit. Voir [Patch \(flux de données\)](#).

Control (contrôle)

Control est votre manière de sélectionner des circuits et de régler les niveaux et les paramètres. Voir [Contrôle \(flux de données\)](#).

Record (enregistrement)

Pour être en mesure de restituer quelque chose, l'élément en question doit avoir été enregistré au préalable. Voir [Enregistrer \(flux de données\)](#).

Playback (registre)

Il y a un registre principal et 40 registres Master. Voir [Playback \(flux de données\)](#).

Editeur

Offre de nombreux outils d'édition pour modifier une information enregistrée. Voir [Editeur \(flux de données\)](#).

Patch (flux de données)



En fonction de votre situation, différentes approches sont possibles pour patcher. Très souvent, les projecteurs conventionnels sont patchés sur un univers donné et les projecteurs motorisés sur un autre afin de faciliter la résolution des problèmes. Pour le patchage, le plus gros du travail est effectué en amont lors de la préparation, avant même de toucher le pupitre.

Patcher des projecteurs conventionnels

Il existe essentiellement trois manières de patcher les projecteurs conventionnels.

Patch 1:1

Vous pouvez sélectionner l'option "Patch 1:1" quand vous ouvrez une conduite, ou vous pouvez régler

cette option dans l'assistant Patch.
Voir [Wizard du Patch](#).

Patcher par circuit

Il est très simple et rapide de patcher par circuit dans le patch. Il est possible de le faire en direct ou en aveugle. Vous pouvez démarrer à partir d'un patch vide ou d'un patch 1:1.
Voir [Patcher par circuit/gradateur](#).

Patcher par gradateur

Il est très simple et rapide de patcher par gradateur dans le patch. Il est possible de le faire en direct ou en aveugle. Vous pouvez démarrer à partir d'un patch vide ou d'un patch 1:1.
Voir [Patcher par circuit/gradateur](#).

REMARQUE

Pour vider le patch, voir le [Wizard du Patch](#).

Pour une vue d'ensemble du patch en cours, voir la [Liste des circuits](#).

Patcher des projecteurs motorisés

Pour patcher un projecteur motorisé, un changeur de couleur, un appareil de mélange de couleur ou un serveur de médias, vous devez charger un template pour ce device. Vous pouvez l'importer avec l'assistant d'import de template ou à partir d'une autre conduite. Vous pouvez également créer des templates personnalisés dans l'éditeur de template.
Voir [Wizard d'import de templates](#).

Il y a deux manières possibles de patcher les projecteurs motorisés simples ou multiples.

Wiazrd Patch (Assistant de patchage)

Avec l'assistant de patchage, il est très simple de patcher des projecteurs simples et multiples ayant des adresses qui se suivent. Il est également possible d'ajouter un décalage de circuit à un template.
Voir [Wizard du Patch](#).

Liste des devices

Si vous patchez des devices simples ou des devices multiples avec des adresses qui ne se suivent pas, la liste des devices est très utile. Elle est également très pratique pour changer d'adresse ou d'univers, pour régler individuellement des paramètres comme pan et tilt, et pour le calibrage des changeurs de couleur.
Voir [Liste des devices](#).

Contrôle (flux de données)



Contrôler les circuits, les niveaux et les paramètres des projecteurs motorisés est très simple. Par défaut, le travail se fait en direct, c'est-à-dire avec tous les registres cumulés. Les intensités sont ajoutées au direct dans le champ A du registre principal.

Syntaxe des commandes

Toute la structure de commande du Congo vise à vous amener du point A au point B avec un minimum de touches à utiliser. En général, aucune fonction ne nécessite l'utilisation de plus de deux touches (en dehors des nombres).

La structure est très simple

- Appuyer sur une touche
- Maintenir une touche enfoncée et appuyer sur une autre touche.

Quand il est nécessaire d'indiquer un numéro, faites-le avant d'effectuer l'une des combinaisons de touches mentionnées ci-dessus.

Voir [Circuits - Syntaxe des commandes](#).

Les circuits

Qu'un projecteur soit conventionnel ou motorisé, son paramètre d'intensité sera rattaché à un numéro de circuit unique du patch.

Exemple

- *Indiquez un numéro et actionnez le tambour de niveau pour sélectionner le circuit et modifier l'intensité.*

Quand vous sélectionnez ce circuit, tous les paramètres sont automatiquement routés vers les commandes du pupitre. Tous les paramètres sont divisés en trois groupes ayant une touche dédiée sur le pupitre.

- FOCUS (pan/tilt)
- COLOR (mélange de couleurs et tambours de couleur)
- BEAM (gobos, couteaux, iris, zoom, prisme, etc.)

Exemple

- *Si le circuit sélectionné possède un changeur de couleur, appuyez sur COLOR. Le changeur peut être piloté à partir de l'un des quatre tambours de paramètre par son numéro (cadre) ou en continu.*
- *Si le circuit sélectionné est un projecteur motorisé, appuyez sur FOCUS pour accéder aux fonctions pan et tilt avec les tambours de paramètre.*

Voir [Devices - Contrôle](#).

REMARQUE

Si vous cherchez une fonction de type "RELEASE", c'est que vous êtes habitué à travailler avec un pupitre possédant un "programmeur". Il n'y en a pas sur le Congo, vous travaillez directement dans les registres.

Enregistrer (flux de données)



Si vous appuyez sur RECORD en direct (LIVE), la cible d'enregistrement par défaut est la prochaine mémoire libre dans la séquence du registre principal. Vous pouvez également enregistrer vers n'importe quelle cible en faisant appel aux différentes fonctions d'enregistrement.

Voir [Mémoires - Enregistrer](#).

Qu'est-ce qui est enregistré?

Les intensités

Par défaut, toutes les intensités sur scène sont enregistrées. Aussi bien pour les projecteurs conventionnels que pour les projecteurs motorisés.

Les projecteurs motorisés

Avant de commencer à enregistrer des projecteurs motorisés, vous avez deux décisions à prendre dans les réglages par défaut des attributs (paramètres).

- Quels sont les paramètres que je veux enregistrer? (**Actif** (par défaut), **popup**, **all**, **Changé**). Voir [Mode d'enregistrement des attributs](#).
- Comment les paramètres doivent-ils être exécutés? (**Auto Mark** (par défaut), **On Go**, **In B**). Voir [Restitution des devices - GoOnGo ou GoInB](#).

Où est-ce que tout cela est enregistré?

Les mémoires - l'élément de base

Les intensités de lumière et les paramètres des projecteurs motorisés sont enregistrés dans les mémoires. Une mémoire consiste en des données référencées pouvant être restituées de manière autonome dans un registre master ou dans le registre principal. Elles peuvent également être restituées comme le contenu d'un **pas de séquence** ou d'un **effet**. Une mémoire peut contenir des données absolues (valeurs) ou référencées (**palettes**).

Voir [Mémoires](#).

Voir [Séquences](#).

Autres éléments enregistrables

En plus des mémoires, il y a les groupes, qui permettent d'organiser la sélection de circuits, et les palettes, qui permettent de référencer les données des projecteurs motorisés.

Voir [Groupes](#).

Voir [Devices - Palettes](#).

Playback (flux de données)



Il y a le Playback principal et 40 Masters. Le Playback principal permet une restitution séquentielle de type théâtre pour les mémoires et les séquences.

Les Masters peuvent restituer

- Des circuits
- Des groupes
- Des palettes
- Des paramètres
- Des mémoires
- Des séquences
- Des touches du pupitre

Voir [Masters](#).

Restitution de mémoires et de la séquence principale.

- Dès qu'une mémoire est enregistrée, vous pouvez la restituer sur le registre principal ou sur l'un des 40 registres Master.
Voir [Mémoires - Charger dans les registres](#).
- Toutes les mémoires enregistrées en direct sont ajoutées dans la séquence du registre principal sous forme de pas avec le temps de fondu par défaut (5s). Elles peuvent être restituées avec ou sans le temps par défaut, ou manuellement.
Voir [Registre de transfert](#)

Règles de restitution

- Les intensités seront restituées selon le principe HTP (priorité au niveau le plus élevé) sur tous les registres.
- Les attributs suivent le principe LTP (priorité à l'élément le plus récent). Dès qu'ils sont déclenchés, ils passent à cette position. Ils n'appartiennent jamais à un registre donné.

Exceptions

- CAPTURE écrase toutes les fonctions normales de restitution et "bloque" les valeurs d'intensité et/ou d'attributs.
Voir [Capture](#).
- Une fonction PARK permet de "pré-enregistrer" une intensité ou un paramètre à une valeur fixe.
Voir [Park](#).
- Un mode exclusif pour les indépendants et les registres Master permet de "supprimer" l'intensité des circuits attribués du fonctionnement normal du pupitre.
Voir [Mode des indépendants](#).

- Un mode INHIBIT (inhiber) pour les indépendants et les registres Master permet de filtrer la sortie maximum d'un circuit d'intensité.
Voir [Modes des indépendants](#).
- Un mode FREEZE permet de maintenir la sortie DMX fixe de manière à pouvoir travailler entièrement en aveugle.
Voir [Commutateur de sortie](#).

Editeur (flux de données)



Une fois que vous aurez enregistré une conduite, vous voudrez éditer et ajuster les données. La majorité des fonctions du Congo sont consacrées à l'édition. C'est là que les données de bases sont éditées.

Groupes

- On édite les circuits, les intensités et les textes dans la liste des groupes.
Voir [Groupes - Liste](#).

Mémoires

- On édite les intensités, les textes et les données de temps FCB dans la liste des mémoires.
Voir [Mémoires - Liste](#).
- Les attributs et les temps d'attributs individuels peuvent être édités dans l'éditeur d'attribut de mémoire.
Voir [Vues de Device - Mémoires](#).

Séquences

- On édite les mémoires, les temps, les textes, les mouvements d'attribut, le time code, les macros et les notes dans l'éditeur de séquence.
Voir [Séquences - Liste des Séquences](#).
- Les temps par circuit peuvent être édités dans l'éditeur de temps de circuit.
Voir [Séquences - Temps](#).
- Les liens Master peuvent être édités dans l'éditeur de lien Master.
Voir [Séquences - Liens](#).
- Le mode restitution générale (séquence/Chaser) et les paramètres de chaser se règlent dans la liste des séquences.
Voir [Liste des Séquences](#)


Fonctions supplémentaires d'édition

- La fonction Track permet de suivre et d'éditer les intensités et les paramètres de nombreuses manières différentes.
Voir [Suivi - Editer le suivi de circuit](#).
- L'assistant d'édition de circuit permet d'éditer les intensités d'un circuit du registre principal.
Voir [Mémoires - Wizard de l'éditeur de circuit](#).

Procédure de mise en marche

Pour obtenir la meilleure performance, mettez votre système en marche dans l'ordre suivant.

Aucun signal de sortie ne sera envoyé tant que la conduite n'est pas chargée.

Action	Matériel	Rappels
1. Mettre les routeurs ethernet, les nodes ou les switchs ethernet externes sous tension	Interrupteurs	
2. Mettre la console et le ou les moniteurs sous tension	Interrupteur de la console et moniteurs	Les écrans s'allument avec le logo du Congo. L'écran d'entrée en session apparaît. 
3. Démarrer le logiciel Congo	<input type="button" value="MODIFY"/>	Vous pouvez sélectionner l'option Serveur à la souris ou avec les touches flèches du pupitre.
4. Choisir la conduite de démarrage	<input type="button" value="MODIFY"/> ou <input type="button" value="ESC"/>	Une fenêtre s'ouvrira donnant le choix entre la dernière conduite (ou récupération) ou une nouvelle une conduite. Voir Nouveau .
5. Activer l'une des interface ETCNet2 et les accessoires tels que les unités Remote Focus	Interrupteurs	Vous devez pouvoir contrôler les sorties maintenant**.

* Voir [Touche du pupitre - OUTPUT](#)

REMARQUE

Dans un réseau avec plusieurs systèmes Congo actifs, attendez que le système principal soit démarré complètement avant de démarrer les autres systèmes. Ceci assurera que le réseau se configure correctement.

Réinitialisation le système

Lorsque vous ouvrez une nouvelle Conduite (vide), le patch est réinitialisé à 1=1. Ce chapitre aide à réinitialiser le Façade du Congo et à vérifier la sortie.

Ce chapitre comprend les sections suivantes


- [Réinitialiser le Façade du Congo](#)
- [Vérifier la sortie](#)

Avant de commencer, assurez-vous d'avoir chargé une nouvelle Conduite (vide). Voir [Charger une nouvelle Conduite \(vide\)](#)

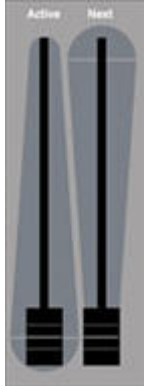
Réinitialiser le Façade du Congo

Pour piloter les projecteurs, assurez-vous que la console soit réinitialisée correctement.

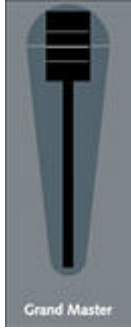
Il y a un interrupteur Output Mode au coin supérieur droit de la console.

Action	Console	Rappels
<i>1. Activer la sortie</i>	L'interrupteur Output Mode est sur ON (activé)	

Les potentiomètres de transfert sont au coin inférieur droit de la console.


Action	Console	Rappels
2. Réinitialiser les potentiomètres de transfert en les déplaçant du haut, vers le bas puis remonter en haut.	Potentiomètres A/B à la position du bas	

Le Grand Master est au coin supérieur droit. Il commande la sortie générale de la console.

Action	Console	Rappels
3. Réinitialiser le Grand Master	Grand Master à 100 %	

L'interrupteur du mode des Masters (Fader Mode) est normalement en mode Masters.

Notez que sur les Congo Jr et les Kid cette fonction est dans le LCD. Voir [Fonctions Master Page du LCD sur Jr & Kid](#)

Action	Console	Rappels
4. Réinitialiser le mode des masters (Fader Mode)	L'interrupteur Fader Mode est sur MASTERS	

Vérifier la sortie

Après avoir chargé une nouvelle Conduite, le patch est réglé à 1=1 et le protocole de sortie est défini à DMX512 sur les deux connecteurs de sortie au dos de la console.

Si vous entrez un numéro et déplacez le tambour de niveau, un gradateur doit répondre - si un gradateur est connecté.

Si rien ne se passe, voir [Les projecteurs ne répondent pas.](#)

Eviter l'écran de démarrage

Il est possible de configurer le système de manière à ce qu'il lance directement le logiciel de commande d'éclairage, sans passer par l'écran d'entrée de session.

Ceci a été conçu pour les systèmes de sauvegarde et les serveurs d'éclairage, afin qu'ils puissent démarrer tout seuls. Cela peut être utile pour une utilisation normale, où il n'est pas nécessaire de faire apparaître les paramètres du système au démarrage.

Cette fonction est décrite dans [Réglages Système - Backup](#)

Dépannage

Si un problème survient en utilisant ce système, il y a un nombre de causes probables.

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Dépannage - Les lumières ne répondent pas](#)
- [Dépannage - Vous ne comprenez pas une fonction](#)
- [Dépannage - Pannes et bogues](#)
- [Dépannage - Aide auprès du support techniques d'ETC](#)

Dépannage - Les lumières ne répondent pas

Si des lumières (gradateurs, appareils asservis) sont connectées et si elles ne répondent pas, vérifiez ce qui suit.

- *Est-ce que l'appareil est alimenté correctement ? Voir [Réinitialiser le système](#).*
- *Est-ce que l'appareil est réglé pour recevoir le protocole que vous avez établi dans le tableau de transmission ?*
- *Est-ce que le l'appareil reçoit un signal de la console ?*
- *Est-ce que le l'appareil est réglé sur la bonne adresse de circuit ?*
- *Y a-t-il une source lumineuse connectée au l'appareil ?*
- *Y a-t-il un problème de lampe ?*
- *Est-ce que le disjoncteur de l'appareil est tombé ?*

Si rien n'y fait, vérifiez avec un testeur DMX qu'il y a une présence de DMX allant aux appareils récepteurs.

Dépannage - Pannes et bogues

Tous les produits à base de logiciel sont sujets à des pannes, indépendamment des procédures d'essais. Au cas peu probable où un problème surviendrait, veuillez nous aider à l'éliminer en nous signalant les pannes et les bogues.

Un message contextuel d'erreur apparaît...

Si vous recevez un message d'erreur, nous avons sauvegardé vos données de spectacle et créé un fichier log (journal d'incidents) qui est enregistré automatiquement dans une mémoire USB s'il y en a une connectée à la console. Autrement :

1. Connecter une clé USB au pupitre.
2. Ouvrir le Navigateur et sélectionner "Copier le fichier sur USB"



3. Envoyez-nous ce fichier par email à congo@etconnect.com

NOTE

Ce fichier est généré directement. Le fichier dmp est un fichier temporaire qui sera réécrit au prochain événement rencontré. TOUS les fichiers sont nécessaires pour nous aider à résoudre le problème. Merci de votre aide.

Que faire après une panne ?

Dans la plupart des cas, vos données ont été sauvegardées (recover.asc). Dans ce cas, un message contextuel vous donne une explication et l'écran d'entrée en session apparaît.

- Entrez de nouveau en session.

Si vous ne revenez pas à l'écran d'entrée en session, *ce qui est extrêmement peu probable*, vous devez redémarrer la console.

- Appuyez sur Esc si la Façade avant semble figé.
- Essayez de **relancer** la console avec le bouton **reset** au milieu de la face arrière de la console.
- Si ces mesures ne donnent aucun résultat, contactez votre représentant local d'ETC.

Comment faire un rapport de panne ou de bogue

Si vous avez la possibilité, essayez de reproduire le problème en répétant vos actions. Si vous pouvez nous envoyer une description précise de la manière de reproduire le problème, nous serons très probablement en mesure de le résoudre rapidement.

Rapport de panne ou de bogue

Date =

Votre nom =

Téléphone/fax/Email =

Congo Software version = 4.1 (coin inférieur droit de l'écran principal ou About Congo dans l'explorateur)

Description (exemple) :

1. J'essayais d'éditer un mémoire sur scène.
2. J'ai commencé un crossfade
3. Il s'est produit un panne avec un message = FILE main.cpp LINE 37 ou Offset: 12345678
4. Ceci peut être répété en suivant les étapes 1 et 2.

Veuillez faxer les rapports de bogue à Congo BUG REPORT, +49 8024 990-300 ou préférablement envoyez-les par Email à congo@avabcontrol.com

Dépannage - Réinitialisation

Il y a un bouton "Reset" à l'arrière de la console. Il fonctionne différemment selon le modèle de Congo.

Il y a 2 modèles de Congo.

Sans UPS interne

Ces pupitres ont une touche d'allumage type bouton poussoir.

- Pour faire un Reset, appuyer sur Reset.

Avec UPS interne

Ces pupitres ont une touche d'allumage type interrupteur.

- Maintenez le bouton Reset enfoncé pendant plus de 5 secondes pour réinitialiser la console. Ceci entraîne l'arrêt de la console.
- Pour redémarrer la console après l'opération ci-dessus, appuyez une fois sur le bouton Reset. Ceci entraîne le redémarrage de la console.

Dépannage - Aide auprès des services techniques ETC

Un service d'urgence est disponible auprès de tous les agences ETC en dehors des heures ouvrables.

En cas de difficultés, consultez les références figurant dans ce manuel ou le système d'Aide. Pour une recherche plus approfondie, consultez le site Web de ETC à www.etconnect.com/community ou <http://www.avab.fr>. Si ces ressources ne suffisent pas, contactez les services techniques ETC directement à l'un des bureaux ci-dessous.

Lorsque vous contactez le service d'assistance par téléphone, veuillez fournir les informations suivantes :

- Le modèle de la console et le numéro de série (situé sur le panneau arrière)
- Version de logiciel (situé sous le logo de Congo sur l'écran 1)
- Le type de gradateurs et type d'installation
- Les informations sur les projecteurs asservis (fabricant, mode, type de câble de données)
- et les autres composants de votre système (Unison®, autres consoles, etc.)

ETC Services techniques – Europe

ETC Europe Ltd.
Technical Services Department
5 Victoria Industrial Estate
Victoria Road,
London W3 6UU England
+44 (0)20 8896 1000
service@etceurope.com

ETC Services techniques – Asie

Theatre Controls Asia, Ltd
Technical Services Department
Room 605-606
Tower III, Enterprise Square
9 Sheung Yuet Road
Kowloon Bay, Kowloon, Hong Kong
+852 2799 1220
service@etcasia.com

ETC Services techniques – Amériques

Electronic Theatre Controls Inc.
Technical Services Department
3031 Pleasant View Road
Middleton, WI 53562
800-775-4382 (USA, toll-free)
+1-608 831-4116
service@etconnect.com

ETC Services techniques – Allemagne

Electronic Theatre Controls GmbH
Technical Services Department
Ohmstrasse 3
83607 Holzkirchen, Allemagne
+49 (80 24) 47 00-0
techserv-hoki@etconnect.com

Informations sur le système

Ce chapitre décrit les différentes parties du système Congo.

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Informations sur le système - Directives d'installation](#)
- [Informations sur le système - Logiciel et mise à jour](#)
- [Informations sur le système - Spécification de la console](#)
- [Informations sur le système - Spécification des interfaces](#)

Spécifications de la console

Données sur la console	Explication
Circuits de commande	<i>Maximum de 3072 circuits numérotés de 1 à 4999. Le Congo Kid : 250 circuits.</i>
Sorties	<i>Maximum de 6144 sorties. Le Congo Kid : 1024 sorties.</i>
Protocoles de sortie	<i>DMX512, ETCNET2, ETCNet3, AVAB IPX et ArtNet sur Ethernet, streaming ACN.</i>
Gradateurs	<i>Patch proportionnel, illimité par circuit</i>
Affichages	<i>Maximum trois écrans, affichage LCD, affichages LED.</i>
Sélection de circuits	<i>NPI et At Mode (Mode direct)</i>
Dynamiques	<i>999</i>
Groupes de circuits	<i>999</i>
Mémoires	<i>9999.999</i>
Séquences et Chases	<i>999</i>
Registre de transfert	<i>1</i>
Masters	<i>80. Congo Kid : 40 physiques, 40 Virtuels.</i>
Médias d'archives	<i>Disque dur, Mémoire USB</i>
Puissance	<i>110 V/230 V, 47...63 Hz, environ 270 VA</i>

Spécifications des interfaces

Interfaces	Explication
Moniteur	<i>Congo Senior : 3 x VGA Congo Junior avec câble Y pour 2 DVI ou VGA (avec adaptateurs inclus) Congo Kid : 2 x DVI ou 1xDVI et 1VGA. 2 écrans maxi.</i>
Souris ou trackball	<i>Interface USB (intégré sur le Senior)</i>
Clavier	<i>Interface intégré plus USB</i>
DMX512	<i>Sortie 1 et 2 pour DMX512. avec RDM.</i>
Ethernet	<i>RJ 45 (câble réseau)</i>
Phone Remote	<i>Connecteur RJ pour téléphone sans fil</i>
MIDI	<i>IN/OUT (2 connecteurs)</i>
APN	<i>Pour panneaux externes ou console Lynx (seulement sur Congo Senior)</i>
Télécommande Radio	<i>La commande Radio, peut traverser un « rideau de fer »</i>
Entrées de déclenchement externes	<i>sub-D 15</i>
Éclairage de la console	<i>Connexions pour 2 lampes flexibles sur le Senior, 1 sur le Junior et le Kid.</i>
Audio In & Out	<i>Sur mini Jack stéréo</i>

Façade du pupitre

Il y a 4 modèles de Congo :

- Congo
- Congo Jr
- Congo Kid
- Congo LS (rack)

La face avant du pupitre Congo est divisé en plusieurs parties. Les Parties du Congo Senior et du Congo Junior sont plus ou moins proches, mais il y a quelques petites différences.

Ces sections sont décrites dans ce chapitre

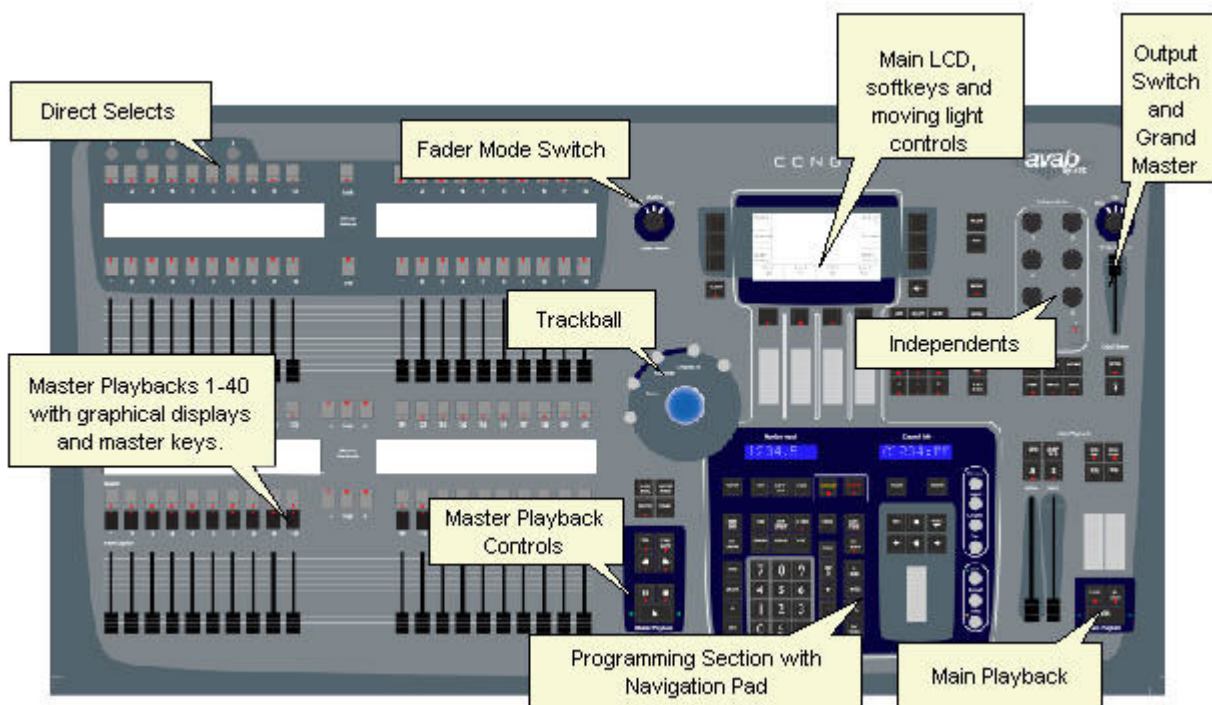
- [Facade - Congo](#)
- [Facade - Congo Jr](#)
- [Facade - Congo Kid](#)
- [Facade - Congo LS](#)
- [Facade - Section de programmation](#)
- [Facade - Afficheur LCD principal du pupitre Facade - Trackball](#)

Ces sections sont présentées dans une autre partie de ce manuel

- [Playback principal](#)
- [Masters](#)
- [Sélections Directes](#)
- [Independants](#)
- [Interrupteur Output Mode](#)
- [Grand Master](#)

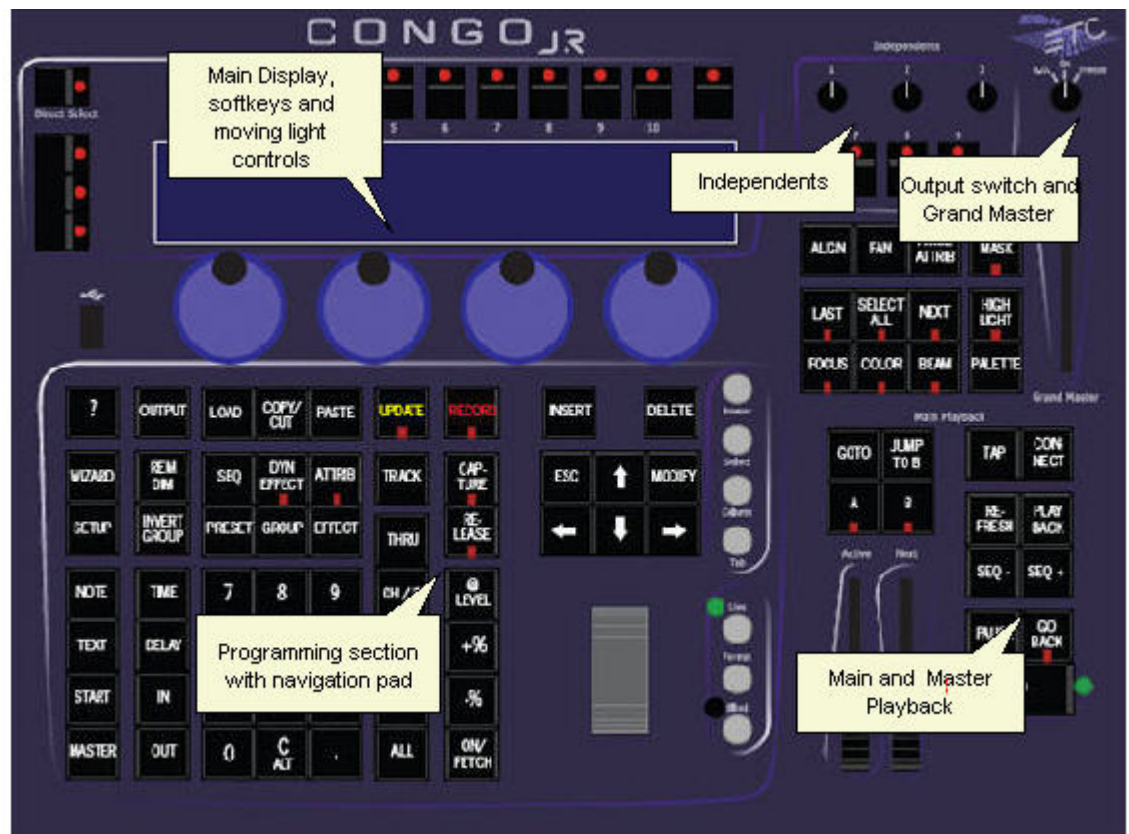
Façade - Congo

Tous les éléments sont intégrés sur la façade de la console Congo. La console dispose d'un trackball intégré et d'une section registre Master. L'afficheur principal possède une section d'affichage de liste.



Façade - Congo Jr

La console Congo Jr dispose d'une souris externe. L'afficheur principal ne possède pas de section d'affichage de liste. La section registre Master est optionnelle. La fonction registre Master est intégrée au registre principal.

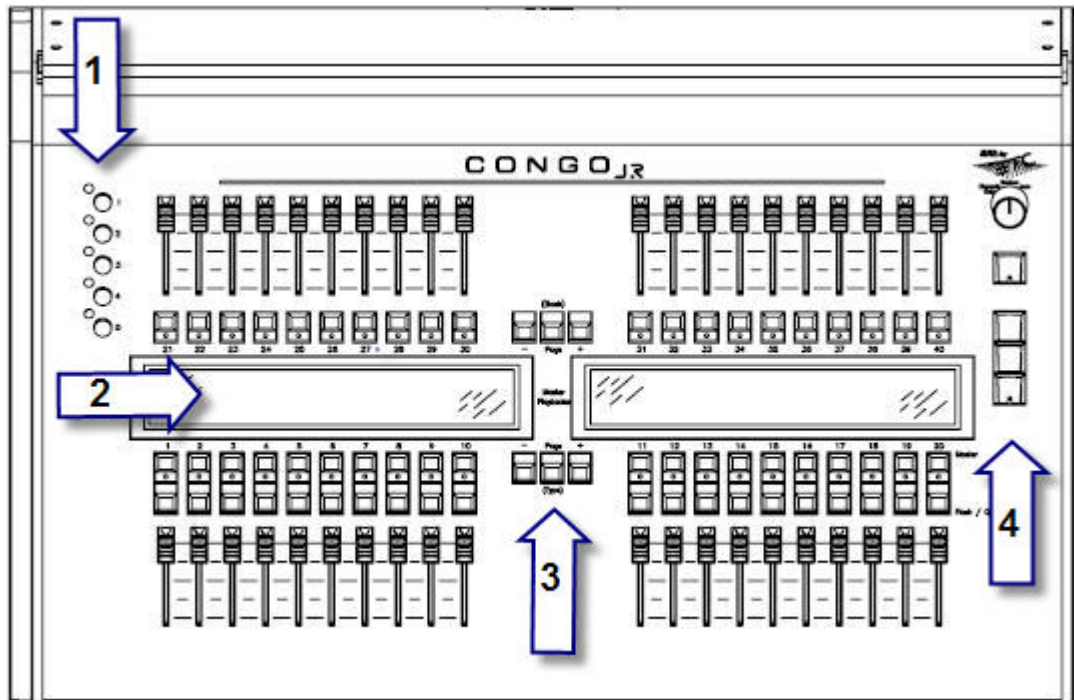


Congo Jr Module Masters

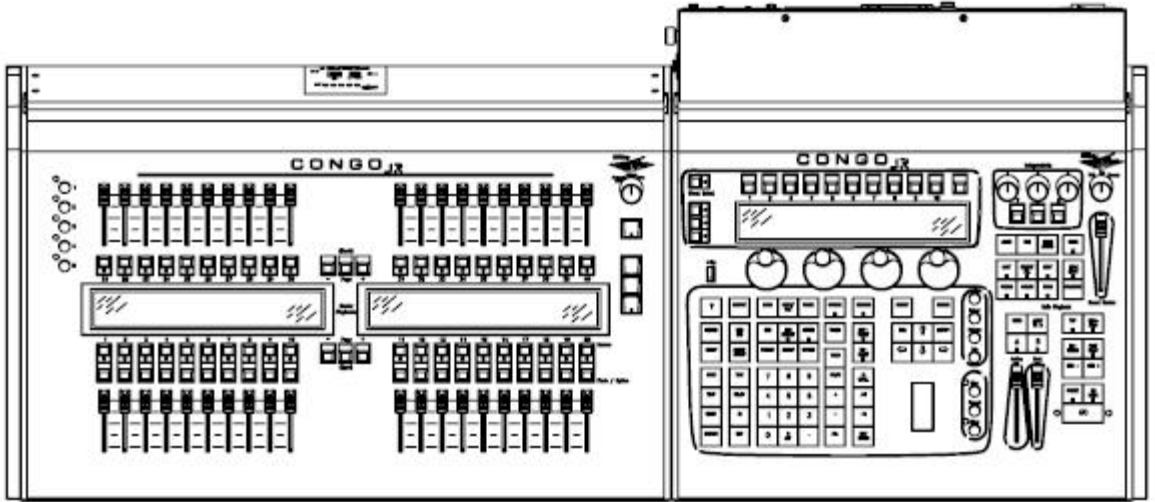
Le module Master peut être relié au Congo Jr à l'aide d'une alimentation externe et d'un câble USB, ou ils peuvent être assemblés pour former un seul appareil.

Voir [Accessoires - Modules Masters](#).

Le fonctionnement est identique à celui du grand Congo, mais, étant donné qu'il y a que deux afficheurs, vous devrez jongler entre le mode de sélection directe et le mode Master. Vous pouvez le faire avec la touche **DIRECT SELECT** sur la droite.



1. Pages Direct Select
2. Afficheurs
3. Les touches **BANK** et **TYPE** pour commander les sélections directes sont situées entre les afficheurs avec les touches **PAGE**.
4. Touches de fonction, comme dans le mode de sélection directe du Congo.



Facade - Congo Kid

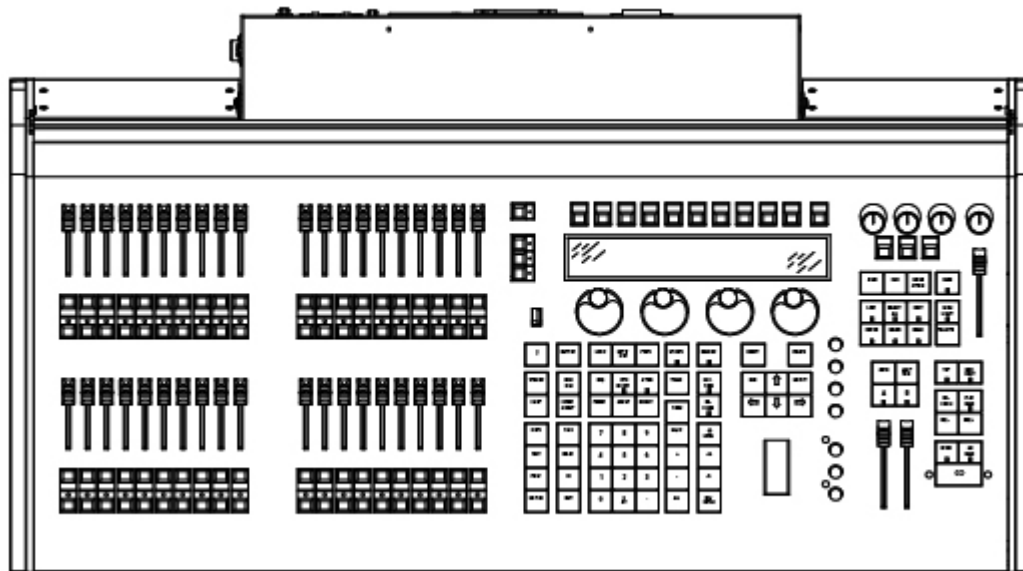
Le Congo Kid est identique au Congo Junior au niveau de la facade et des fonctionnalités d'affichage. La souris est externe si besoin (principalement pour créer les plans de circuits). L'afficheur principal ne possède pas de section d'affichage de liste. Il y a quand même quelques limitations sur le Kid :

Circuits / Adresses

Le Kid ne peut contrôler au maximum que 256 circuits/devices et 1024 adresses via les sorties directes ou par Ethernet. **Masters** Les fonctionnalités de Master Playback sont intégrées au Playback principal.

La gestion des Masters est gérée depuis le LCD. voir [Fonctions Master Page du LCD pour Jr & Kid](#)

Ecrans> Il y a Des sorties directes pour 2xDVi ou 1xDVI & 1xVGA (mais pas 2xVGA).



Façade - Congo LS

Le boîtier 19" du Congo Light Server offre les mêmes fonctions et possibilités en terme de circuits et de sorties que le pupitre Congo, rassemblées dans un boîtier indépendant rackable plus adapté aux installations fixes. Basé sur le logiciel Congo, le Congo Light Server est un contrôleur d'éclairage entièrement indépendant, il peut également constituer une solution de secours très efficace. Il dispose de vingt touches avec une fonction Maj en façade, ce qui lui permet de piloter un grand nombre de fonctions. Une souris externe est fournie et son usage est recommandé.



Touches de fonctions - Maj non activé

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Ch	Thru	All	+	@	Output	Master	Point	C	Maj.

Touches de fonctions - Maj. activé

Esc	Haut	Modify	Insert	Live	Format	Tab	Browser	Macro	Load Play
Gauche	Bas	Droite	Supprimer	Goto	GO	Pause	Revenir en arrière	Record (Enregistrer)	Maj.

Nous recommandons l'utilisation d'un clavier X-keys. Voir [X-keys](#).

Façade du Congo - Section de programmation

NOTE

Congo & Congo JR possèdent exactement la même section de programmation. La seule différence est que sur Congo Junior, les nombres saisis et les infos des circuits sont seulement affichés dans la barre de status sur les écrans.

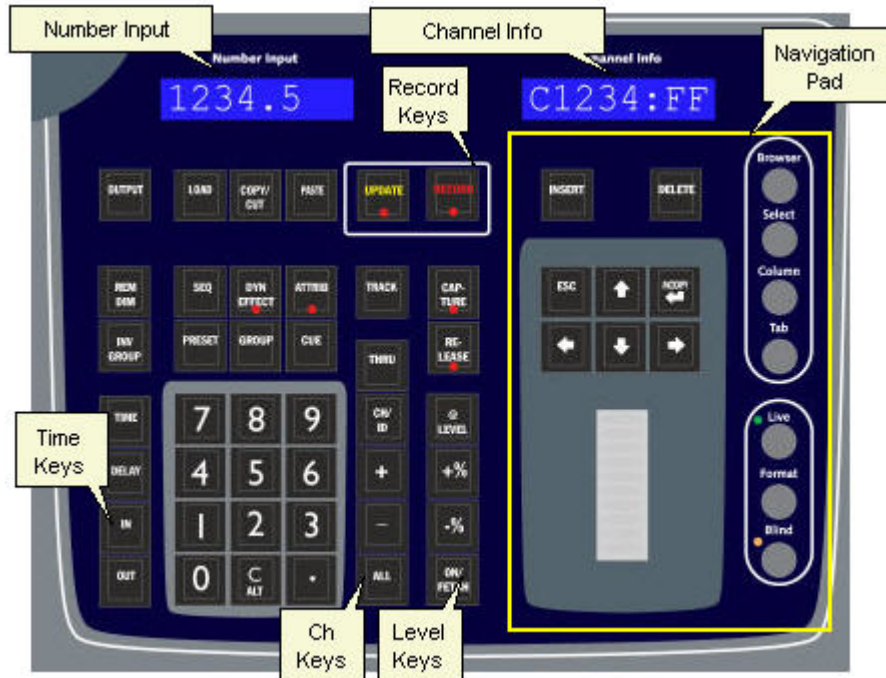
Les touches de la section de programmation permettent de sélectionner et d'enregistrer des circuits, des niveaux, des paramètres et des temps de projecteurs motorisés.

Généralités

- À droite du clavier numérique, une rangée de touches permet de sélectionner des groupes de circuits et à la droite de cette rangée, une autre rangée de touches permet de régler les niveaux de différentes manières.
- Des touches permettent de définir les temps pour la séquence dans le Registre de transfert.
- Des touches permettent d'enregistrer et de mettre à jour la mémoire actuelle.
- Des touches directes permettent d'ouvrir les éditeurs pour afficher les données de conduite (SEQ, PRESET, GROUP, etc)
- Le pavé de navigation comprend les touches rondes de navigation, les touches flèches de navigation, le tambour de niveau et ESC et MODIFY. Voir [Navigation dans le Congo](#)

Il y a deux petits afficheurs

- L'entrée des chiffres (à gauche) affiche le dernier numéro entré à partir du clavier numérique.
- L'information sur les circuits (à droite) affiche le numéro et le niveau du dernier circuit sélectionné.

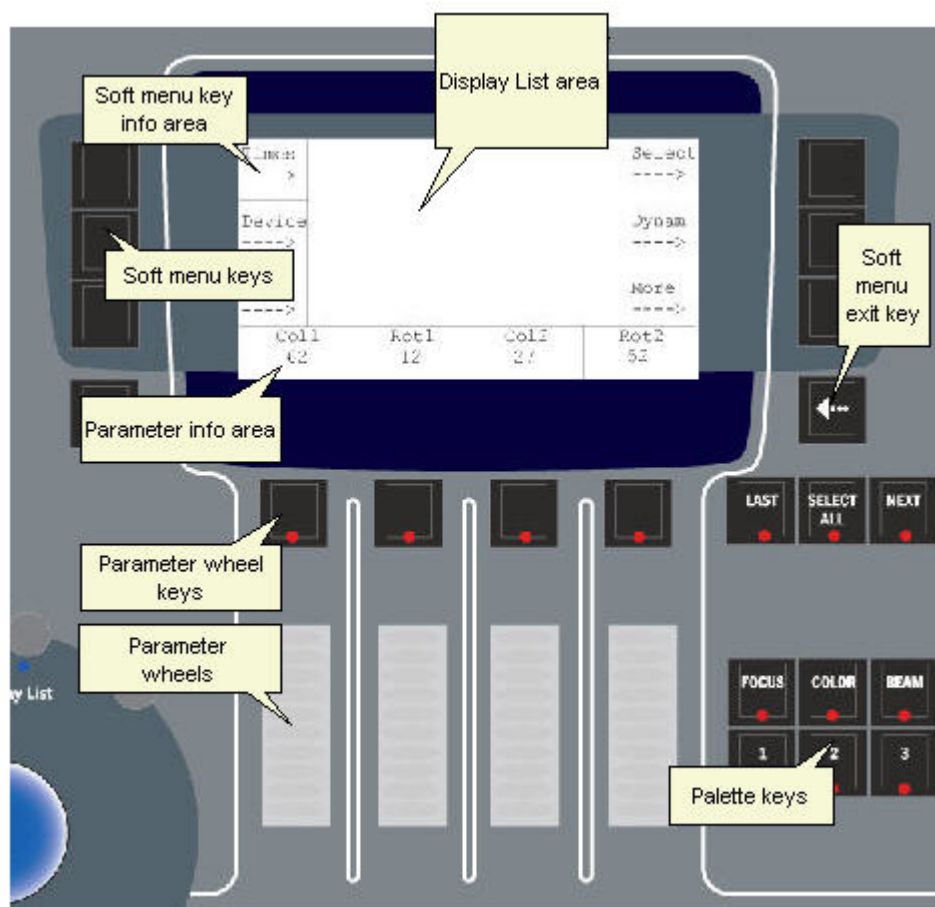


Façade du Congo - Afficheur LCD principal du pupitre

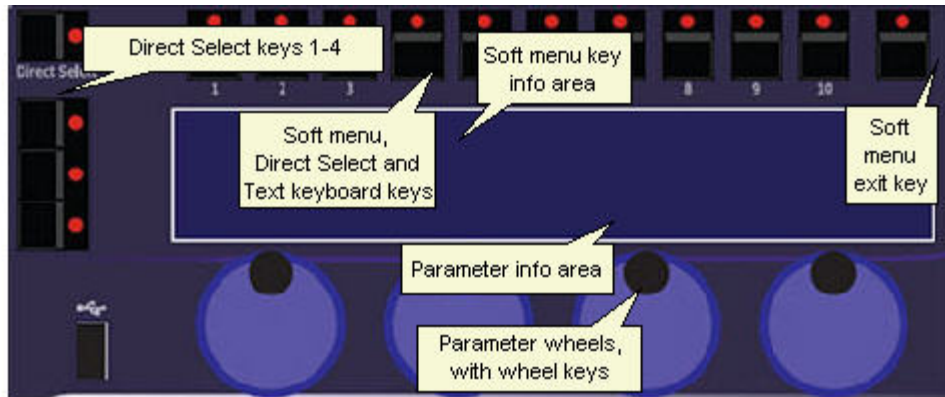
Cette section comporte trois fonctions de programmation.

- Le grand LCD possède des menus Soft correspondants aux différents groupes de fonctions des touches qui l'entourent
- La zone centrale est commandée par la fonction Disp List du Trackball.
- Les Tambours peuvent être utilisées pour tout paramètre d'appareil ainsi que le trackball en mode Paramètre.

LCD du Congo Senior



LCD du Congo Junior

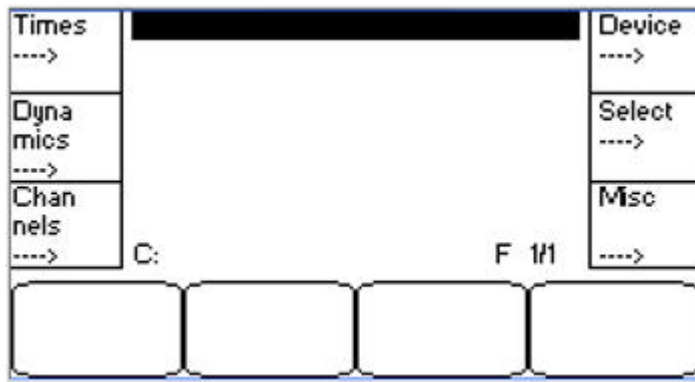


Fonctions du LCD

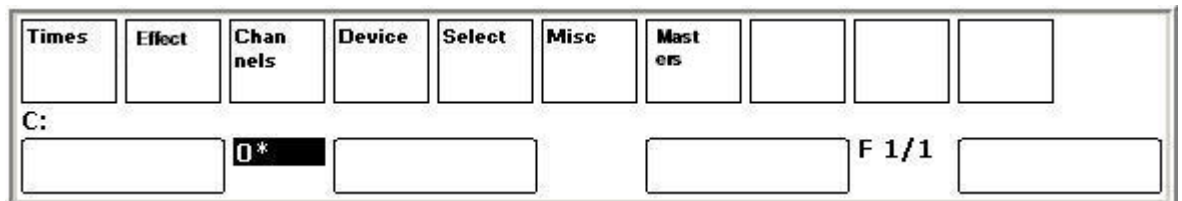
La touche de sortie du menu (<-->) permet de reculer d'un niveau dans les menus à chaque fois qu'elle est utilisée.

Voici les touches du niveau de base du LCD

Congo



Congo Jr



Index des menus du LCD

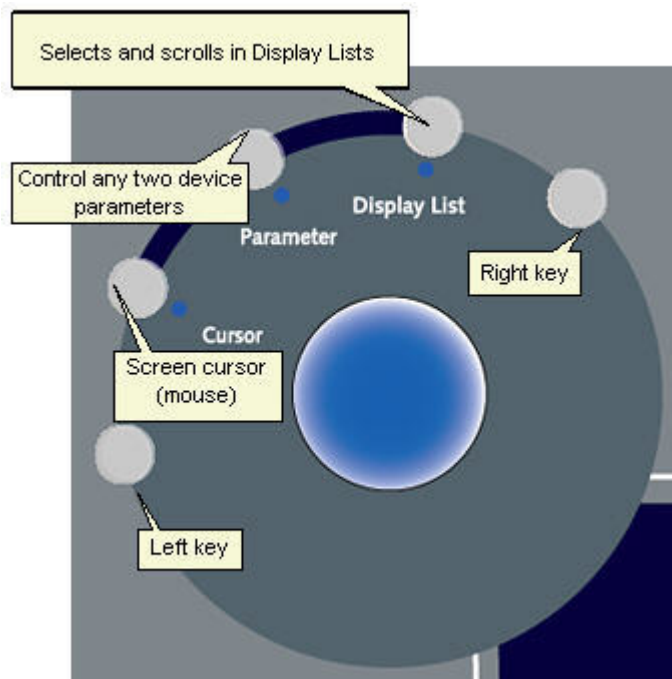
Menus du LCD	Description
Times	<i>Raccourcis pour les temps.</i> Voir Gestion des Temps
Effects	<i>Gestion des Effects.</i> Voir Gestion des Effets
Channels	<i>Fonction circuits.</i> Voir Circuits - Balance Voir Circuits - Group Wheel Mode Voir Mémoires - Compare
Device	<i>Contrôle des Devices et fonctions spéciales.</i> Voir Contrôle de Device - Flip Voir Palettes Device - Focus Mode Voir Choix des paramètres en Mode Changé Voir Mettre à jour les Palettes
Select	<i>Sélections par grappes.</i> Voir Sélection de circuits par Grappes
Misc	<i>Fonctions diverses.</i> Voir Menu Divers - les fonctions complémentaires

Façade du Congo - Trackball

NOTE

Le Congo Junior n'a pas de souris ou de trackball intégré. Il est fourni avec une souris externe qui se connecte en USB.

Le trackball a trois modes activés par les touches l'entourent.



Touche	Rappels
Curseur	Le trackball commande le curseur du logiciel comme avec une souris. Ceci sert surtout sélectionner une information ou à créer des plans de circuits.
Paramètre	Commande les paramètres Pan et Tilt des appareils sélectionnés.
Display List	Sert à sélectionner et à faire défiler les listes présentes sur le grand LCD. Voir Listes d'affichage .

REMARQUE

Il est possible de connecter une souris ou un trackball USB.

Voir [Souris ou Trackball externe](#)

MANUEL DE RÉFÉRENCE

Voici la section de référence de ce manuel où toutes les fonctions importantes sont décrites en détail.

Voici les chapitres

- [Navigation](#)
- [Copier, Couper & Coller](#)
- [Entrer des Textes](#)
- [Affichage dans le LCD principal](#)
- [Mute & Solo](#)
- [Interrupteur Output Mode](#)
- [Grand Master](#)
- [Sélections Directes](#)
- [Mode Jam](#)
- [Menu Divers - fonctions complémentaires](#)
- [Verrouiller le pupitre](#)

Navigation

Vous pouvez commander toutes les fonctions du logiciel depuis le pavé de navigation.

Ouvrir et fermer les fenêtres, effectuer un zoom, déplacer les onglets et éditer les listes,

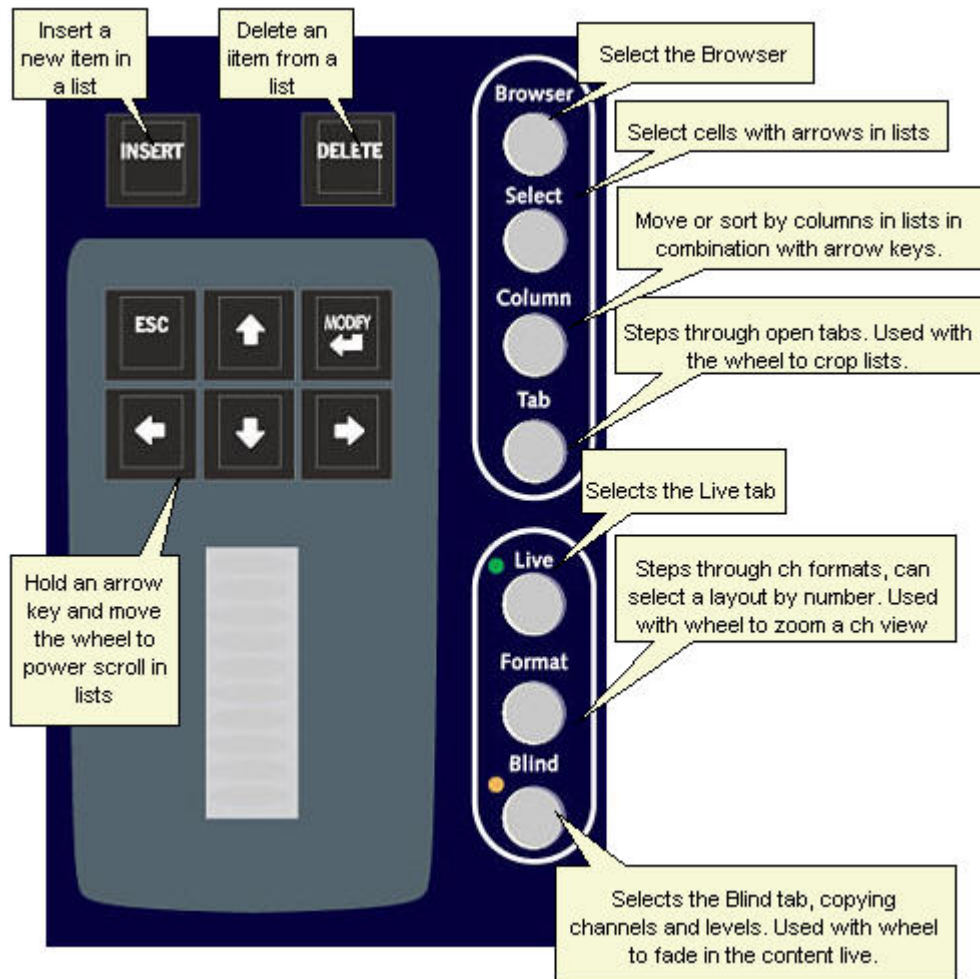
Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Navigation - Introduction](#)
- [Navigation - Navigateur](#)
- [Navigation - Onglets](#)
- [Navigation - Vues des circuits](#)
- [Navigation - Listes](#)

Navigation - Introduction

Le pavé de navigation est le centre de la programmation de Congo. Il permet d'ouvrir des fenêtres, de déplacer les onglets, d'explorer le logiciel et d'utiliser la fonction zoom sans devoir utiliser une souris ou un trackball.

Pavé de navigation



Les touches rondes de navigation sont décrites dans d'autres chapitres.

- Pour BROWSER voir [Le Navigateur](#)
- Pour SELECT voir [Les listes](#)
- Pour COLUMN voir [Les listes](#)
- Pour TAB voir [Les onglets](#)
- Pour LIVE voir [Fenêtre LIVE](#)
- Pour FORMAT voir [Affichage des circuits](#)

- Pour BLIND voir [Registre Blind](#)

Touches flèches de navigation

Les touches flèches de navigation, flèches vers le haut, le bas, vers la droite et la gauche, servent à naviguer dans toutes les directions. Tenez une touche flèche de navigation et utilisez le tambour pour défiler rapidement dans cette direction.

Touche ESC (6.0)

La touche ESC (Echappe) sert à fermer les onglets et les menus contextuels.

NOTE

En appuyant sur ESC pour fermer une boîte de dialogue n'ayant pas de touche [ESC], on validera en même temps les réglages effectués dans cette fenêtre.

Touche MODIFY

La touche Modify équivaut à la commande Entrer. Elle sert à valider des valeurs ou à commuter entre des options ou à ouvrir des menus contextuels.

Elle est également utilisée en combinaison avec d'autres touches pour des fonctions spéciales.

- Tenez la touche MODIFY et appuyez sur une des touches du playback pour ouvrir son éditeur.
- Tenez la touche MODIFY et appuyez sur certaines touches pour ouvrir un éditeur, par exemple, appuyez sur CH pour ouvrir la Liste de circuits.

Tambour de niveau

Le tambour de niveau détermine les intensités. Avec les touches de navigation, il a aussi les fonctionnalités suivantes.

- Tenez une touche à flèche quelconque et utilisez le tambour de niveau pour défiler rapidement dans cette direction.
- Tenez FORMAT et utilisez le tambour de niveau pour zoomer dans les vues de circuits.
- Tenez BLIND et utilisez le tambour de niveau pour ajouter ce contenu à la sortie sur scène.
- Tenez COLUMN et utilisez le tambour de niveau pour faire varier la largeur de la colonne.

Navigation - Le Navigateur

L'onglet Navigateur offre un lien direct à toutes les fonctions du Congo.



Commandes dans le Navigateur

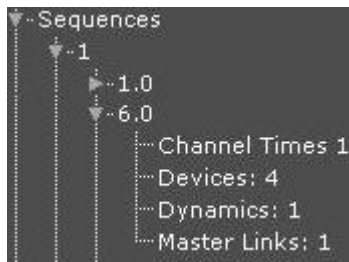
Action	Touche	Rappels
Sélectionner le Navigateur	BROWSER	Le Navigateur est sélectionné. Appuyez de nouveau pour le fermer ou l'ouvrir.
Aller vers le haut ou le bas dans une liste	Touches Flèches	Les flèches vers le haut et bas permettent d'aller dans toutes les listes ouvertes.
Ouvrir une sous-liste	Flèche Droite	La flèche vers la droite ouvre une sous-liste sous une rubrique fermée.
Sauter au haut et fermer une sous-liste	Flèche Gauche	La flèche vers la gauche saute au haut d'une sous-liste, puis ferme cette rubrique si elle appuyée de nouveau.
Ouvrir un éditeur	MODIFY	Ouvre l'éditeur de l'objet sélectionné dans le Navigateur.
Redimensionner le Navigateur	BROWSER & Tambour de niveau	Le déplacement du Tambour de niveau en tenant BROWSER appuyé redimensionne la largeur du Navigateur.
Fermer le Navigateur	C & BROWSER	Toutes les micros-fenêtres sont fermées

Fonctions dans le Navigateur - LOAD

Utilisez MODIFY et LOAD (Charger) pour activer des articles sélectionnés dans les listes du Navigateur.

Action	Touche	Rappels
Ouvrir un éditeur	MODIFY	Ouvre l'éditeur de l'objet sélectionné dans le Navigateur.
Charger un groupe	LOAD	Charge le groupe sélectionné dans la vue active des circuits.
Activer une palette	LOAD	Active la palette N°# pour le(s) circuit(s) sélectionné(s).
Charger une séquence dans le registre de transfert (Playback principal)	LOAD	Charge la séquence sélectionnée dans le registre de transfert
Charger une séquence dans le registre (playback) N°#	LOAD & Touche Master	Charge la séquence sélectionnée dans le Registre N°#
Charger une mémoire dans le Registre N°#	LOAD & Touche Master	Charge la mémoire sélectionnée dans le Registre N°#
Activer un Effet dynamique	LOAD	Active la bibliothèque d'effets N°# pour le(s) circuit(s) sélectionné(s).

* Il est possible d'augmenter le détail des éléments, par exemple dans les séquences, pour voir les informations de chaque pas, et ouvrir l'éditeur correspondant en appuyant sur MODIFY.



Navigation - Les Onglets

Toutes les données et tous les éditeurs sont ouverts avec un onglet.

- Il existe des touches d'accès direct pour la plupart des fenêtres (PRESET, PLAYBACK, etc.)
- Les fenêtres peuvent aussi être ouvertes depuis le Navigateur
- Deux onglets ne sont jamais fermés : Scène et PLAYBACK PRINCIPAL
- Les onglets peuvent être verrouillés (PARK & TAB)
- Chaque onglet possède un numéro quand il est ouvert.



Fermeture automatique des onglets (6.0)

Dans les réglages systèmes, vous pouvez activer un mode qui fermera l'onglet précédent dès qu'un nouvel onglet est ouvert, pour ne garder qu'un petit nombre de fenêtres ouvertes en même temps.

Voir [Réglages du Système - Général](#).

Navigation dans les Onglets

Fonction	Touche	Rappels
Alterne entre les onglets ouverts	TAB	Passe par tous les onglets ouverts dans tous les écrans
Sélectionner onglet N°#	# TAB	Sélectionne l'onglet portant ce numéro
Diviser la vue	TAB & Fleche Bas	Appuyez une fois pour diviser verticalement, une deuxième fois pour diviser horizontalement
Restaurer la vue	TAB & Fleche Haut	Quitte une vue divisée.
Déplacer un onglet	TAB & Fleche Droite	Déplace l'onglet sélectionné à droite (ou à gauche) de l'écran.
Fermer un onglet	ESC	Ferme l'onglet actif excepté SCENE et Playback.

Fermer Tous les onglets	C/ALT & TAB	Ferme tous les onglets non verrouillés.
Onglets par défaut	C/ALT & TAB TAB	Restaure la config des écrans par défaut.

Configuration et verrouillage des onglets

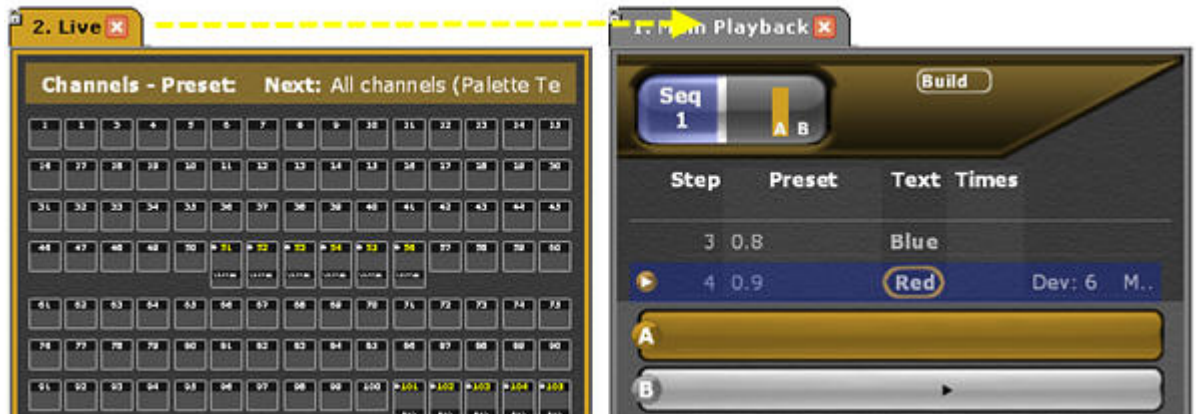
Il est possible de protéger un onglet contre la fermeture en appuyant sur ESC. Cela se règle dans la configuration des onglets. Pour y accéder, maintenez SETUP enfoncé et appuyez sur TAB.



Inclure La vue des circuits dans l'onglet par défaut concerne uniquement les onglets Live. Voir [Live - Onglet Scène](#).

Les onglets - Glissé - Déposé (6.3)

Vous pouvez déplacer à la souris les onglets entre les écrans et les affichages séparés en deux. Vous devez le déposer dans un espace ayant déjà une fenêtre ouverte ou dans une séparation.



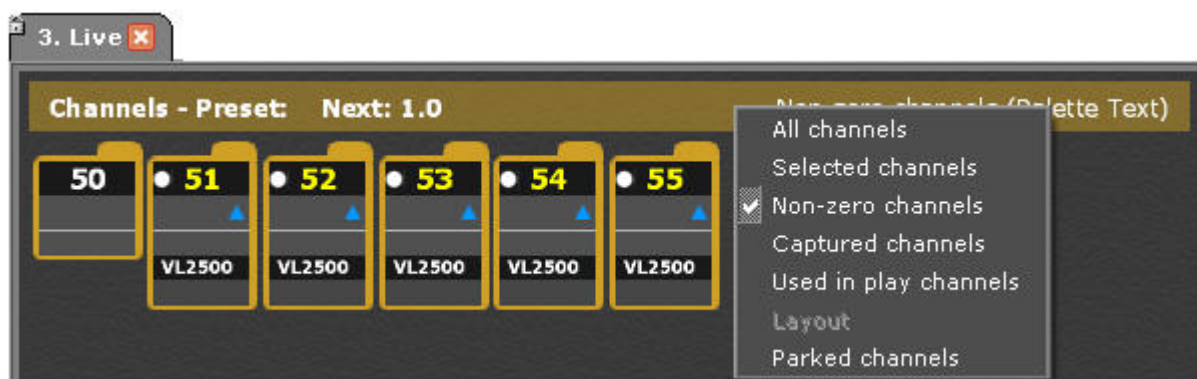
Il y a aussi un menu déroulant pour les réaliser si vous faites un clic-droit sur l'en-tête d'un onglet.



Navigation - Vues circuits (6.3)

Il est facile de naviguer dans les vues des circuits avec les touches de navigation.

- Maintenez FORMAT et utilisez le tambour pour la fonction zoom
- Maintenez C & FORMAT pour remettre par défaut le zoom
- Appuyez sur FORMAT pour basculer entre les formats de circuits
- Maintenez FORMAT et appuyez sur ALL pour afficher tous les circuits
- Maintenez FORMAT et appuyez sur les touches flèches Haut/Bas pour changer de format compact (voir la suite)
- Entrez un numéro et appuyez sur FORMAT pour sélectionner un plan de circuits.
- Maintenez CH et appuyez sur les touches flèches Haut/Bas changer de page
- Maintenez CH et utilisez le tambour de niveau pour se déplacer dans la page les circuits.



La barre d'état du dessus de la fenêtre indique la mémoire en cours dans le playback principal et à droite, le format sélectionné. Vous pouvez faire un clic-droit dans la partie droite de la barre d'état pour ouvrir un menu déroulant avec tous les formats disponible.

Le symbols des circuits et leurs formats sont décrits dans un autre chapitre. Voir [Les Symboles des circuits](#).

Format de circuit compact

Il existe un format de circuit compact où les niveaux sont indiqués avec une barre d'état jaune.

- FORMAT et flèche haut - permet de sélectionner le format compact
- FORMAT et flèche bas - permet de sélectionner le format normal



Format de la vue des circuits - Sélectionnés et avec un niveau

Seuls les circuits sélectionnés sont indiqués (Appuyez sur FORMAT pour basculer entre les formats.)



Format de la vue des circuits - Sélectionnés et différents de zéro

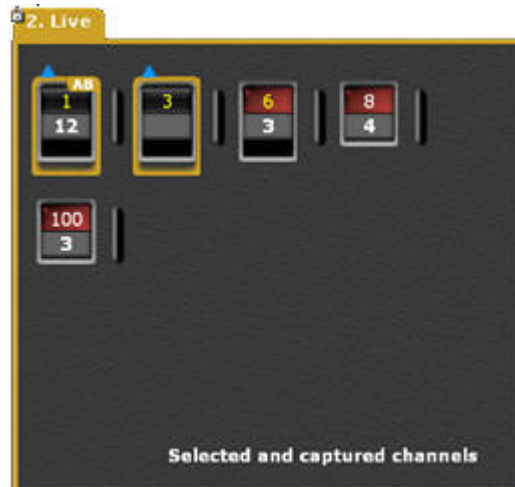
Les circuits sélectionnés et avec un niveau sont affichés. (Appuyez sur FORMAT pour basculer entre les formats.)



Maintenez FORMAT et appuyez sur CH pour sélectionner ce format directement.

Format de la vue des circuits - Sélectionnés et capturés

Les circuits sélectionnés et capturés sont affichés. (Appuyez sur FORMAT pour basculer entre les formats.)



Maintenez FORMAT et appuyez sur CAPTURE pour afficher ce format directement. Voir [Circuits - Mode Capture](#).

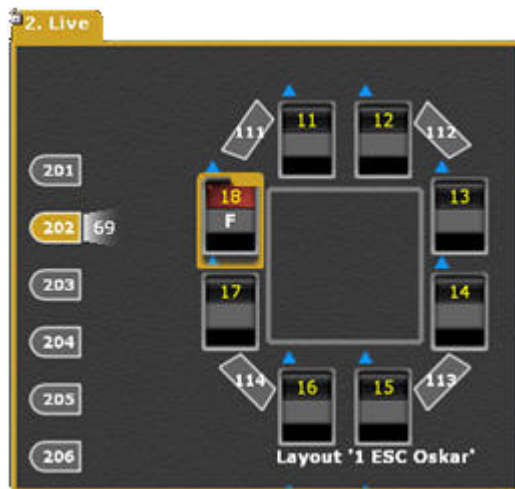
*** Channel View Format - Used In Play

Only channels recorded in some way in this play are shown. (Pressing FORMAT toggles through the formats).



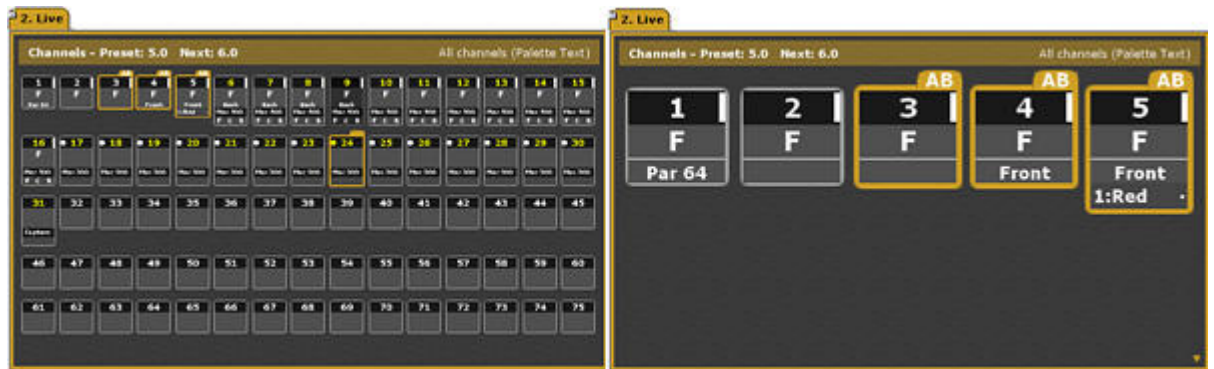
Format de la vue des circuits – Plan de circuits

Le dernier plan (Layout) de circuit sélectionné est affiché. (# FORMAT sélectionne le plan de circuits N° #.) Si aucun plan n'est archivé dans le spectacle, cet écran n'apparaît pas.



Zoom dans la Vue de circuits

Maintenez la touche FORMAT et utilisez le tambour pour zoomer avant/arrière par multiples de 5.



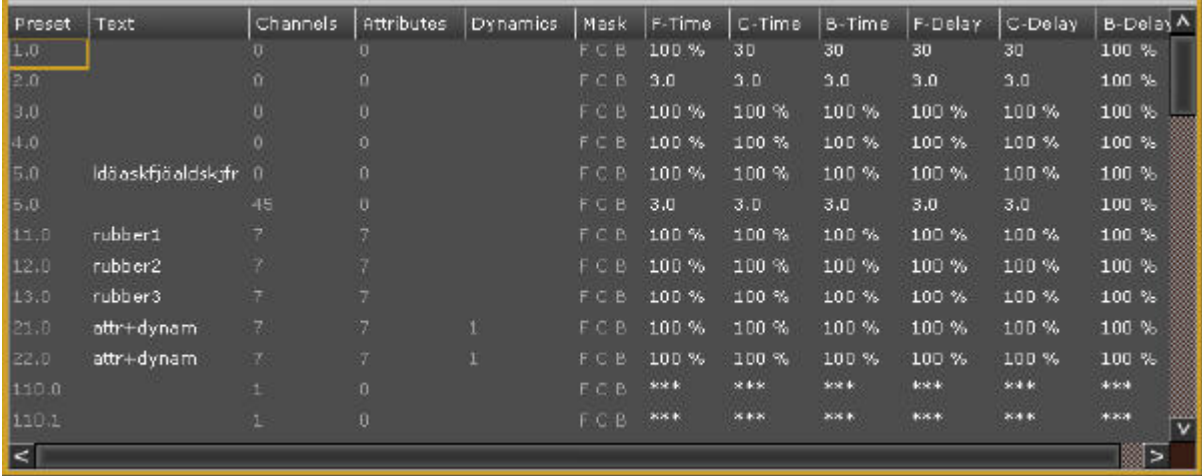
NOTE

Maintenez C & FORMAT pour changer le coefficient du zoom.

Navigation - Listes

Tous les éditeurs sont des listes. Ils se comportent de manière très semblable à une feuille de calcul standard.

- Vous pouvez éditer toutes les cellules qui ne sont pas grisées
- Vous pouvez éditer plusieurs cellules
- Vous pouvez trier les informations par colonne
- Vous pouvez déplacer les colonnes
- Vous pouvez redimensionner une liste en tenant TAB et en utilisant le Tambour de niveau



Preset	Text	Channels	Attributes	Dynamics	Mask	F-Time	C-Time	B-Time	F-Delay	C-Delay	B-Delay
1.0		0	0		F C B	100 %	30	30	30	30	100 %
2.0		0	0		F C B	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	100 %
3.0		0	0		F C B	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
4.0		0	0		F C B	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
5.0	ldöaskfjöldskjfr	0	0		F C B	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
6.0		45	0		F C B	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	100 %
11.0	rubber1	7	7		F C B	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
12.0	rubber2	7	7		F C B	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
13.0	rubber3	7	7		F C B	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
21.0	attr+dynam	7	7	1	F C B	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
22.0	attr+dynam	7	7	1	F C B	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
110.0		1	0		F C B	***	***	***	***	***	***
110.1		1	0		F C B	***	***	***	***	***	***

Navigation dans les listes

Fonction	Touche	Rétroaction
Passer ou défiler	Flèches de navigation et Tambour de niveau	Utilisez les touches de navigation (à flèches) ou maintenez une de ces touches et utiliser le tambour de niveau pour défiler rapidement dans une direction quelconque.
Passer à la première cellule	HOME (clavier)	Saute à la première cellule dans la colonne sélectionnée
Saute à la dernière cellule	END (clavier)	Saute à la dernière cellule dans la colonne sélectionnée
Défiler une page en avant	PAGE Haut (clavier)	Défile une page en avant
Défiler une page en arrière	PAGE Bas (clavier)	Défile une page en arrière

Édition dans les Listes

Fonction	Touche	Rappels
Éditer les cellules sélectionnées	MODIFY	Entrez une valeur et appuyez sur MODIFY Si c'est une fenêtre de dialogue, appuyez seulement sur MODIFY. Si c'est une cellule de texte, appuyez sur MODIFY, saisissez un texte et appuyez sur MODIFY pour valider et quitter.
Insérer un nouvel article	INSERT	Insère un nouvel article avec le premier numéro libre. Si vous entrez d'abord un numéro, l'article inséré aura ce numéro.
Supprimer un ou plusieurs articles sélectionnés	DELETE	Supprime les articles sélectionnés (ne peut pas être annulé)
Sélectionner tous les articles d'une colonne	COLUMN	Sélectionne toutes les cellules d'une colonne depuis la cellule actuelle jusqu'en bas.*
Sélectionner plusieurs cellules	SELECT & Flèches de navigation	Tenez SELECT et utilisez les flèches vers la droite et vers le bas pour sélectionner plusieurs cellules.*
Sélectionner plusieurs cellules dans une colonne dans un ordre quelconque	CTRL et cliquer (Clavier et trackball)	Tenez CTRL et sélectionnez plusieurs cellules avec le curseur.*

* Une valeur entrée suivie d'une pression sur MODIFY est appliquée à toutes les cellules sélectionnées.

Trier par colonne

Fonction	Touche	Rappels
Trier de bas en haut	COLUMN & Flèche vers le Haut	La liste de cette colonne est triée de bas en haut.*
Trier de haut en bas	COLUMN & Flèche vers le Bas	La liste de cette colonne est triée de haut en bas.*

* Ces changements sont temporaires, ils seront perdus si l'onglet est fermé et ouvert de nouveau.

Changer la Vue des listes

Fonction	Touche	Rappels
Déplacer une colonne	COLUMN & Flèches vers la gauche ou vers la droite	La colonne sélectionnée se déplace vers la gauche/droite selon la flèche sur laquelle vous appuyez*
Redimensionner la partie de la liste	TAB & Tambour de niveau	La partie de la liste est redimensionnée*

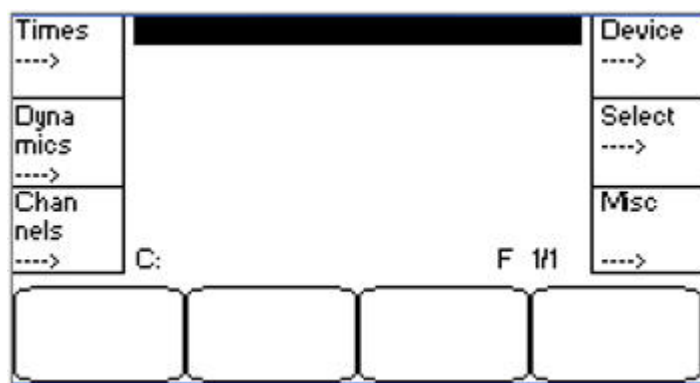
* Ces changements sont temporaires, ils seront perdus si l'onglet est fermé et ouvert de nouveau.

Navigation - Pages des touches du LCD

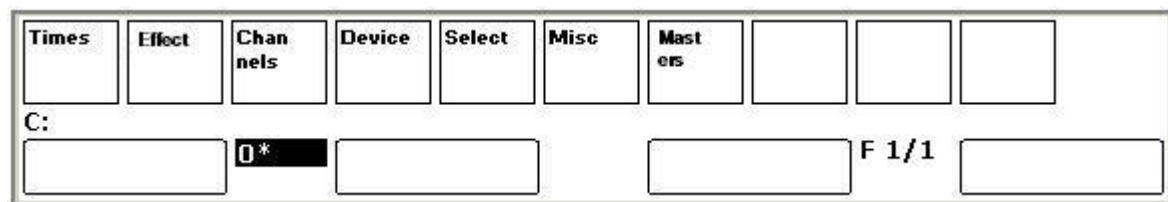
Les pages de touches soft sont les touches de menu autour de l'afficheur principal des pupitres. L'écran est différent entre le Congo et le Congo Jr, mais ils fonctionnent de la même façon.

Sur les deux pupitres, une touche de menu avec une flèche gauche "<--", en haut à droite de l'écran, permet de passer à la racine du menu. Appuyez sur une touche soft pour accéder à la page correspondante.

Touches soft Congo



Touches soft Congo Jr



Copier, couper et coller

Il est possible de copier, couper et coller des textes, des pas de séquence, des groupes et des mémoires.

Action	Touche	Rappels
Copier	<input type="button" value="COPY/CUT"/>	L'objet sélectionné actuellement est copié.
Couper	<input type="button" value="COPY/CUT"/> <input type="button" value="COPY/CUT"/>	L'objet sélectionné actuellement est coupé.
Coller	<input type="button" value="PASTE"/>	Le dernier objet copié ou coupé est collé.

REMARQUE

Quand vous collez un pas de séquence dans l'éditeur de séquence, il est inséré avant le pas de séquence sélectionné dans la liste.

Quand vous collez une mémoire dans l'éditeur de mémoire, vous écrasez le contenu de la mémoire sélectionné dans la liste.

Copier, couper et coller des attributs

Dans la liste des mémoires, il est possible de copier, couper et coller des attributs des circuits sélectionnés d'un pas à un autre.

1. Ouvrez la liste des mémoires.
2. Allez dans la colonne Attributes (attributs).
3. Sélectionnez les circuits à copier ou à couper.
4. Appuyez une fois sur COPY pour copier, une deuxième fois pour couper (voir la confirmation dans la barre d'état en bas de l'écran).
5. Passez à la colonne d'attributs de la mémoire cible.
6. Appuyez sur PASTE.

Saisir des textes

La plupart des éléments d'une Conduite (Play) peuvent être nommés.

Les textes sont saisis à partir d'un clavier et une touche spéciale TEXT qui permet d'éditer rapidement le texte d'un pas de séquence ou d'une Mémoire/Groupe dans un Master.

Les nombres et le point peuvent être entrés à partir du pavé numérique du jeu d'orgue.

NOTE IMPORTANTE

Si vous avez un clavier externe avec une touche Verr Num, vous devez activer Verr Num pour travailler sur Congo car les 2 pavés numériques sont liés.

La touche TEXT

Appuyez sur TEXT pour convertir l'afficheur master sur les masters 11-20 en clavier qwerty. Les touches master correspondent à la touche dans l'afficheur.

Il est aussi possible de saisir un texte directement en spécifiant l'élément avec la touche TEXT.

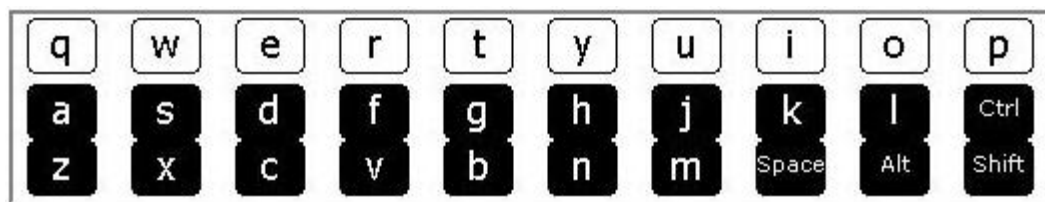
Action	Touche	Rappels
Établit le texte pour la Mémoire en A	TEXT	Un menu contextuel pour établir le texte au pas dans A apparaît.
Établit le texte pour la Mémoire en B	TEXT & B	Un menu contextuel pour établir le texte au pas dans B apparaît.
Définit le texte pour le contenu dans un Master	TEXT & Touche Master	Un menu contextuel pour établir le texte dans la mémoire dans Master N° # apparaît.
Établit le texte dans une cellule de texte dans une colonne de données.	MODIFY	Le texte entré est activé pour la cellule de texte.
NOTE En mode clavier, le tambour des niveaux et la souris sont bloqués pour éviter les erreurs de manipulation.		

Texte avec le clavier intégré du pupitre

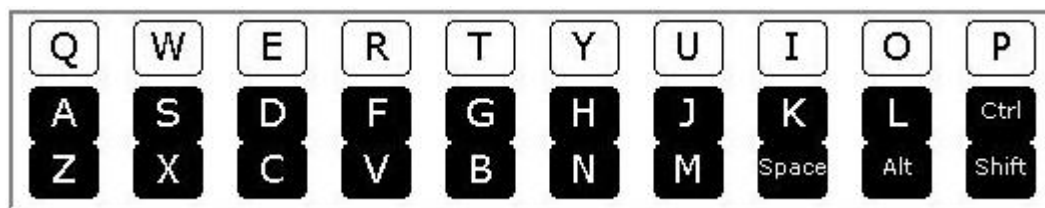
A chaque fois que la saisie de texte est activée, La moitié droite des Masters et son afficheur se transforme en clavier AZERTY. Les touches des masters correspondent aux touches affichées.

NOTE

Sur Congo Junior le clavier fonctionne de la même façon, mais s'affichent sur le LCD principal du jeu d'orgue. Vous devrez utiliser les trois touches sur le côté gauche de l'écran pour sélectionner une ligne de caractères.

Affichage dans la partie droite

Maintenir la touche SHIFT (touche flash du master 20) pour écrire en majuscule.



Des autres touches sont utilisées en combinaison avec des lettres du clavier interne.

Function	Key	Feedback
Caractères spéciaux	SHIFT & #	Maintenir la touche SHIFT et appuyez sur 1-9 pour obtenir les caractères spéciaux.
Supprimer	DELETE	cette touche de la Console est une fonction du clavier.
Insérer	INSERT	cette touche de la Console est une fonction du clavier.
Effacer	C/ALT	cette touche de la Console est une fonction du clavier.
Les nombres	Pavé Numérique	ces touches de la Console sont des touches du clavier.

Voir [Accessoires - Clavier externe](#)

Affichage dans le LCD principal

NOTE

Il est possible d'afficher des listes sur le LCD principal du Congo et sur celui de la console virtuelle.

voir [Micro-fenêtres - Console virtuelle](#).

L'afficheur LCD principal de la console fait apparaître un nombre de listes. Vous pouvez utiliser le trackball pour accéder aux informations dans ces listes en mode Display List.

- Les listes peuvent être ouvertes en tenant DISPLAY LIST et en appuyant sur une touche de fonction
- Les listes peuvent être ouvertes en tenant DISPLAY LIST et en sélectionnant des touches de Sélections directes

Exemple - L'affichage des Groupes

Times ---->	Auto Groups	Device ---->	
	[CF7 HEX] StudioBeam		
	Led Front of ho		
Dyna mics ---->	Mac 250 M4 Specials	Select ---->	
	Mac 500 M4 Fixed rig		
Chan nels ---->	StageScan	Play back ---->	
	G:81	F 1/1	
Pan 50	Tilt 50	Focus Spe Tracking 1	

Voici les listes. Sélectionnez un article avec le trackball et cliquez à droite ou à gauche pour l'activer.

Liste	Raccourci	Description
Toutes les Listes	DISPLAY LIST & ALL	Affiche la liste de toutes les listes.
Liste des Mémoires	DISPLAY LIST & PRESET	Affiche toutes les mémoires.
Affiche tous les groupes	DISPLAY LIST & GROUP	Tous les groupes. Cliquez pour sélectionner.
Liste des Circuits	DISPLAY LIST & CH	Affiche tous les circuits et noms sélectionnés.
Liste des Auto Groupes	DISPLAY LIST & CH CH	Affiche tous les auto-groupes de la base de données des circuits. Cliquez pour sélectionner.
Liste du Playback	DISPLAY LIST & PLAYBACK	Affiche les Pas de séquence et les temps dans le Registre de transfert.
Liste des Paramètres	DISPLAY LIST & TOUCHE TAMBOUR	Affiche toutes les ranges du paramètre sélectionné.
Liste des Effets Dynamiques	DISPLAY LIST & DYN EFFECT	Affiche tous les effets dynamiques. Cliquez pour activer.
Liste des Séquences	DISPLAY LIST & SEQ	Affiche toutes les séquences
PlayListe	DISPLAY LIST & PLAYLIST	Affiche la Playliste. Voir Playlist .
Liste des Palettes Globales	DISPLAY LIST & PALETTE	Affiche toutes les Palettes globales. Cliquez pour activer.
Liste des Palettes Focus	DISPLAY LIST & FOCUS	Affiche toutes les Palettes Focus. Cliquez pour activer.
Liste des Palettes Color	DISPLAY LIST & COLOR	Affiche toutes les Palettes Color. Cliquez pour activer.
Liste des Palettes Beam	DISPLAY LIST & BEAM	Affiche toutes les Palettes Beam. Cliquez pour activer.
Liste des Pages de Master	DISPLAY LIST & PAGE	Affiche toutes les Pages de Master. Cliquez pour activer.
Liste des Masters	DISPLAY LIST & MASTER	Affiche tous les registres Masters.
Liste des Plans de Circuit	DISPLAY LIST & Direct Select	Affiche toutes les listes de circuit. Cliquez pour activer.

Mute et Solo











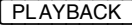


Mute et Solo vous permettent de traiter les registres comme vous le feriez sur une régie son, en pouvant exécuter Mute ou Solo sur le contenu de n'importe quel registre.

- La fonction Mute appliquée à un registre entraîne un arrêt temporaire de toutes les sorties de ce registre sans modifier les données ou les niveaux des potentiomètres.
- La fonction Solo appliquée à un registre donné entraîne un arrêt temporaire de tous les autres registres sans modifier les données ou les niveaux des potentiomètres.

C'est exactement la même fonction que sur une régie son. Cela vous permet d'isoler rapidement les projecteurs d'un registre donné pour l'édition ou pour donner un effet particulier pendant la restitution.

Mute et Solo - MUTE

Maintenez MUTE enfoncée et appuyez sur une touche de registre pour activer/désactiver la fonction.

Fonction	Touche	Retour
Sourdine sur la sortie du registre N°#	 &  	L'état Mute est indiqué sur l'afficheur Master de la console et dans la vue Master.
Sourdine sur la sortie du registre de transfert	 & 	L'état Mute est indiqué dans l'onglet des registres (Playback) 
Enlever la sourdine sur la sortie du registre N°#	 &  	
Enlever la sourdine sur la sortie du registre de transfert	 & 	
Annuler toutes les sourdines	 & 	Tous les registres en sourdine sont réinitialisés.














REMARQUE

MUTE ne modifie aucune donnée ni aucun niveau de curseur. Vous pouvez également mettre le registre de transfert en sourdine en appuyant sur la touche PLAYBACK.

Sur le Congo Jr, la touche MUTE est une touche soft dans la [page de touches](#)

Mute et Solo - SOLO

Maintenez SOLO enfoncée et appuyez sur une touche de registre pour activer/désactiver la fonction.

Fonction	Touche	Retour
Solo sur la sortie du registre N°#	 &  	L'état Solo est indiqué sur l'afficheur Master de la console et dans la vue Master.
Solo sur la sortie du registre de transfert	 & 	L'état Solo est indiqué dans l'onglet des registres (Playback) 
Enlever Solo sur la sortie du registre N°#	 &  	
Enlever Solo sur la sortie du registre de transfert	 & 	
Annuler tous les Solos	 & 	Tous les registres en Solo sont réinitialisés.

REMARQUE

SOLO ne modifie aucune donnée ni aucun niveau de curseur. Vous pouvez également mettre le registre de transfert en solo en appuyant sur la touche PLAYBACK.

L'équivalent clavier de SOLO est Alt Y.

Sur le Congo Jr, la touche SOLO est une touche soft dans la [page de touches soft diverses \(Misc Soft Key Page\)](#).

Façade du Congo - Interrupteur Output Mode

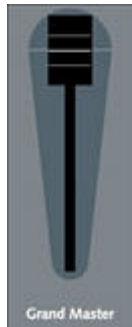
L'interrupteur Output Mode, au coin supérieur droit de la façade du Congo a trois positions.

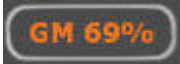


Action	Rappels
B.O.	Occulte toutes les sorties, excepté celles commandées par les Potentiomètre indépendants en mode Exclusive. B.O. (Black Out) indiqué en rouge apparaîtra au haut de tous les écrans.
ON	Activé, mode de fonctionnement normal de la console
Freeze	Gel de la sortie actuelle sur scène. GELER (Freeze) indiqué en bleu apparaîtra au haut de tous les écrans. Voir Mode Freeze .
NOTE Si la position Geler est activée avant de démarrer l'application, la sortie ne sera pas rafraîchie tant que vous ne rebasculez pas l'interrupteur sur ON. Cela permet de démarrer sans signal de sortie, de préparer l'état lumineux correcte avant d'activer celui-ci en sortie.	

Grand Master

Le Grand Master se trouve dans l'angle supérieur droit du jeu d'orgue.



Console	Rappels
Grand Master	<p>Gère le niveau de sortie général quand il est inférieure à 100 %, excepté les circuits commandés par les indépendants en mode Exclusif. Le niveau (Level) indiqué en rouge apparaîtra au haut de tous les écrans.</p> 
NOTE Les Attributs ne sont pas affectés par le Grand Master.	

Mode Geler

Lorsque l'interrupteur Output Mode est positionné sur Freeze (Geler), la sortie "data" est « gelée » sur scène et restera figée jusqu'à ce que l'interrupteur soit remis sur On.



Toutes les sorties "gelées" sont chargées dans le registre A du Playback principal La Séquence se repositionnera où elle était quand vous avez activé Freeze.

Action	Rappels
Activer Freeze	Toutes les sorties seront « gelées », y compris les appareils asservis. Vous pouvez utiliser toutes les fonctions sans changer la sortie*
Désactiver Freeze	La sortie « gelée » du registre Freeze est chargée dans le registre A du Playback principal**

*L'ensemble des "data" en sortie, y compris tous les Registres Master, est chargée dans le registre Freeze.

**Si tous les potentiomètres de Masters sont remis à zéro lorsque vous quittez le mode Freeze, aucun changement dans la sortie sur la scène ne sera visible.

L'interrupteur Output Mode, au coin supérieur droit de la façade du Congo a trois positions.



Action	Rappels
B.O.	Occulte toutes les sorties, excepté celles commandées par les Potentiomètre indépendants en mode Exclusive. B.O. (Black Out) indiqué en rouge apparaîtra au haut de tous les écrans.
ON	Activé, mode de fonctionnement normal de la console
Freeze	Gel de la sortie actuelle sur scène. GELER (Freeze) indiqué en bleu apparaîtra au haut de tous les écrans. Voir Mode Freeze .
<p>NOTE Si la position Geler est activée avant de démarrer l'application, la sortie ne sera pas rafraîchie tant que vous ne rebasculez pas l'interrupteur sur ON. Cela permet de démarrer sans signal de sortie, de préparer l'état lumineux correcte avant d'activer celui-ci en sortie.</p>	

Accès directs

Il existe quatre groupes comprenant dix touches de sélection directe pour accéder rapidement aux Palettes, Effets, Groupes, etc (comme des pages de masters sans potentiomètres).

Sélectionner le type de contenu et la banque.

Ce chapitre comprend les sections suivantes

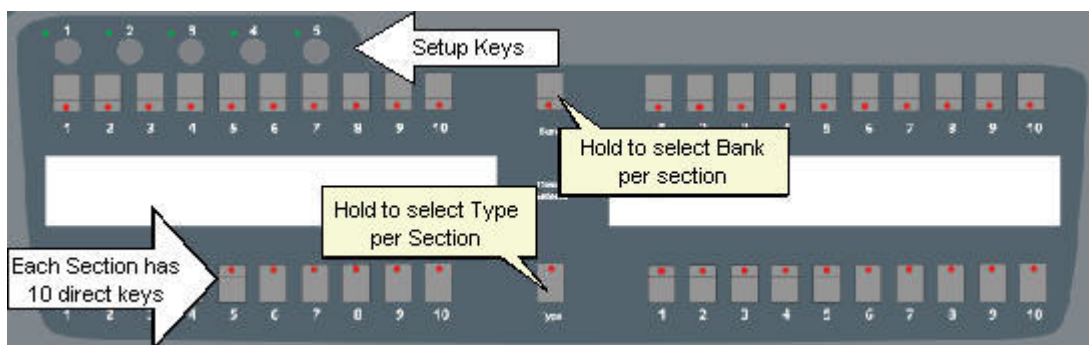
- [Sélections directes - Introduction](#)
- [Sélections directes - Contenu](#)
- [Sélections directes - Enregistrer et mettre à jour](#)
- [Sélections directes - Configurations utilisateur](#)
- [Sélections directes - Direct Mode](#)

Sélections directes - Introduction

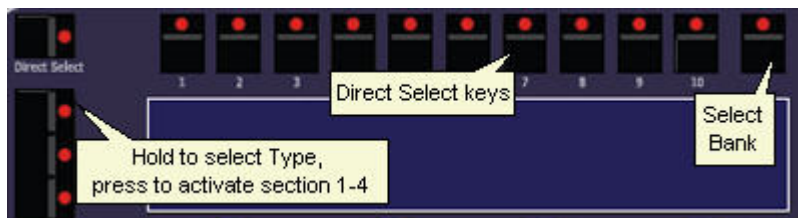
Les Sélections directes permettent d'accéder rapidement aux données enregistrées telles que : groupes, palettes, effets et écrans.

- Les Sélections directes sont divisées en quatre sections indépendantes de dix touches.
- Vous pouvez sélectionner un type de contenu et une banque pour chaque section.
- Vous pouvez archiver une configuration complète de quatre sections dans les cinq touches Setup.

Congo



Congo Jr



Quand vous appuyez sur une touche TYPE, Les accès directs sont activés pour une des parties de 1 à 4. Utilisez BANK pour choisir la plage à afficher. Appuyer sur TYPE à nouveau pour sortir. Vous pouvez entrer un numéro de 1-5 et appuyer sur la touche DIRECT SELECT du haut pour accéder aux 5 "Pages" d'accès directs du Congo Senior.

NOTE

Sur le Junior, vous pouvez en appuyant à nouveau sur la même touche.

Maintenez MODIFY et appuyez sur une touche d'accès direct d'une palette ou d'un groupe pour éditer son contenu (5.0).

Sélections directes - Contenu

Le contenu est choisi avec Type, puis par bank de groupes de 10.

Type de contenu (Maintenir la touche TYPE)

Focus	Color	Beam	Pal	Gels	Group	Param	Auto Group	Empty	More
-------	-------	------	-----	------	-------	-------	---------------	-------	------

Appuyez sur More pour la voir la suite

Screen		Mask	Section					Empty	More
--------	--	------	---------	--	--	--	--	-------	------

Si vous maintenez la touche TYPE appuyée, vous pouvez voir les différents types de contenu qui peuvent être chargés. Appuyez sur la touche correspondant au type que vous voulez, sans relâcher TYPE.

***Congo Junior & Kid :** sur le Junior, les 4 touches à gauche du LCD activent un des accès directs de 1 à 4 ET servent aussi de touche TYPE quand c'est actif.*

Les Banks (maintenir la touche BANK)

1- 10	11- 20	21- 30	31- 40	41- 50	51- 60	61- 70	71- 80	81- 90	91- 100
----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	------------

Quand la touche BANK est maintenue appuyée les différentes Banques disponibles sont affichées. Appuyez sur celle souhaitée sans relâcher la touche BANK.

***Congo Junior & Kid :** Activez un des accès directs entre 1 et 4 avec la touche TYPE correspondant, comme expliqué plus haut et choisir un type de contenu. La touche à droite des 10 touches d'accès fonctionne comme la touche BANK décrite plus haut.*

REMARQUE

Une banque contient les éléments qui ont été enregistrés pour ces numéros de référence. Par exemple la palette de Focus 11 est dans la banque 11-20.

Types de contenu (6.3)

Voici les différents Types de contenu pour les accès directs.

Focus	Color	Beam	Pal	Gels	Group	Param	Auto Group	Empty	More
-------	-------	------	-----	------	-------	-------	---------------	-------	------

Screen		Mask	Sectio					Empty	More
--------	--	------	--------	--	--	--	--	-------	------

Type	Fonction	Lire davantage à ce sujet
FOCUS	Appuyez pour activer une palette de Couleurs pour le(s) circuits(s) sélectionné(s)*	Appareil asservi - Palettes
COLOR	Appuyez pour activer une palette Color pour le(s) circuits(s) sélectionné(s)*	Appareil asservi - Palettes
BEAM	Appuyez pour activer une palette Beam pour le(s) circuits(s) sélectionné(s)*	Appareil asservi - Palettes
BEAM	Appuyez pour activer une palette Beam pour le(s) circuits(s) sélectionné(s)*	Appareil asservi - Palettes
PAL	Appuyez pour activer toutes les palettes pour le(s) circuits(s) sélectionné(s)*	Appareil asservi - Palettes
GEL	Appelle une référence de gélatines d'un des nuanciers de fabricants de gélatines	Vue Device - nuancier de gélatines
GROUP	Appuyez pour sélectionner les circuits dans un Groupe***	Groupes
PARAM	Affiche les objets prédéfinis d'un paramètre (Gobo)	Sélectionnez en premier Param, puis appuyez une des touches de paramètre du LCD pour connecter les objets prédéfinis aux accès directs.
Screen	Appuyez pour sélectionner les configurations d'affichages archivés	Config d'écrans
Auto Group	Les Auto Groupes sont générés à partir des informations de la base de données des circuits.**	Base de données des circuits & Auto Groupes
Mast (junior/Kid)	Masters (1-80)	Les touches correspondent aux touches d'assignation de masters des modules Masters
Masks	Les Masks	Masques utilisateurs - Fonctions
Section	Les sections	Séquences - Marqueurs de Section

* Vous pouvez saisir un temps avant d'appuyer sur une touche pour l'exécuter de façon temporisé.

** Les Auto Groupes sont générés à partir des informations de a base de données des circuits

***Vous pouvez maintenir appuyé une touche de GROUPE et utiliser le tambour de niveau pour changer les niveaux directement (6.3)

Touches de sélection directe - Record et Update

Les données des touches de sélection directe sont chargées dès qu'elles sont enregistrées, et ce, quelle que soit la manière de les enregistrer.

Il est possible d'enregistrer et de mettre à jour directement sur les touches de sélection directe, une méthode de travail extrêmement rapide nécessitant l'utilisation de peu de touches.

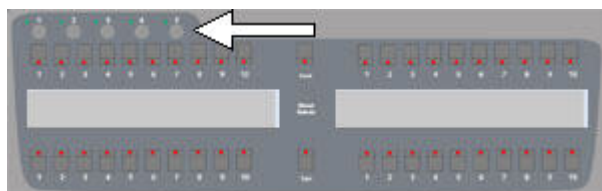
Voici les types de contenu pouvant être enregistrés et mis à jour directement en maintenant [RECORD] ou [UPDATE] enfoncée et en appuyant sur une touche de sélection directe correspondant au contenu en question.

- Focus
- Color
- Beam
- Pal (palette All)
- Groupe
- Écran

Sélections directes - Configurations utilisateur

Il existe cinq « pages » de configuration utilisateur pour tous les paramètres chargeables dans les Sélections directes, Ces pages sont archivées dans les cinq touches rondes au-dessus des Sélections directes.

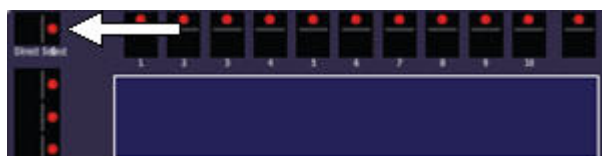
Congo



Action	Console	Rappels
1. Sélectionner Setup des Utilisateurs	Touche Setup	La LED de cette touche est allumée.
2. Sélectionner Types et Banques		Le type et la banque actuelle peuvent être rappelés avec cette touche Setup.

Congo Jr

Voir [Accès Directs - Contenu](#).



Action	Console	Infos
1. Activer une section d'accès direct	Touches Accès Direct (1-4)	La LED de cette touche s'allume.
2. Choisir un Type	# Touche Direct Select	La LED de cette touche est allumée.
3. Choisir une Banque	Touche Bank	Le type choisi et la banque pourront être rappelés avec cette touche

Sélections directes - Mode direct

L'une des fonctions uniques et très rapides du Congo. De nombreuses touches peuvent être maintenues enfoncées pour accéder temporairement au mode Direct pour les sélections directes. Tant que la touche est maintenue enfoncée, il est possible d'accéder aux 40 premiers éléments appartenant à cette catégorie de touche.

Fonction	Touche	Retour
1. Activer le Mode Direct	Maintenez une touche enfoncée	L'écran de sélection directe affiche les 40 premières touches.
2. Sélectionner une touche (1-40)	Touche de sélection directe	Lorsqu'on appuie sur la touche, l'élément correspondant est activé.

Les touches qui lancent le mode Direct quand on les maintient enfoncées

Touche	Fonction
FOCUS	Palettes Focus.
COLOR	Palettes Color.
BEAM	Palettes Beam.
PALETTE	Palettes All.
Paramètre de tambour	On peut appuyer sur n'importe quel paramètre de tambour pour accéder directement à toutes les positions de la plage. Ceci comprend également les changeurs de couleur. Les seules exceptions sont les tables de séries.
GROUP	Sélectionner les circuits dans Groupe.
CLIENT	Autoriser la connexion de pupitres clients.

Mode Jam

Le mode Jam permet de passer à un mode de 2 préparations de Masters ou un accès rapide aux asservis une fois patchés. Il est aussi possible de générer des données automatiquement pour faire du Live.

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Mode Jam - Introduction](#)
- [2 préparations de Masters](#)
- [Device sur Masters](#)

Mode Jam - Introduction (6.0)

Le mode Jam est conçu pour permettre à un opérateur d'improviser avec des projecteurs asservis directement après les avoir patchés.

Il y a 2 possibilités pour le mode Jam.
Voir [Setup des Masters](#).

Deux Préparations de Masters (par Défaut)

Idéal pour tous les types de projecteurs, traditionnels ou motorisés. Le rang supérieur des masters est la préparation (en aveugle) qui sera envoyé sur scène et charger au rang inférieur de masters. Cela permet un contrôle total et une grande souplesse d'utilisation dans les deux cas : live et aveugle. En un seul coup d'oeil vous êtes prêt à jouer. Il est très facile de faire des modifications à la volée et de les restituer.

Mode Device Masters

Ce mode est destiné aux plans lumières qui ont de nombreux projecteurs asservis. Le jeu d'orgue est préréglé pour les masters puissent être utilisés directement pour produire un état lumineux en Live par combinaison.

Le mode Jam utilise une page spéciale pour stoker la configuration des Accès directs. Il est donc possible d'assigner indépendamment sur les accès directs en mode Jam. En mode normal, vous garder vos 5 pages d'accès directs, le mode Jam vous permet de retrouver les accès directs du Jam.

Activer le Mode Jam et ses réglages dans la Version 6

Le mode Jam se commande à partir de ce bouton trois positions situé au milieu en haut sur le Congo Senior ou sur le module 2x20 Congo pour le Congo Junior.



Le Mode Jam est indiqué en haut de tous les écrans.



Le choix du mode Jam se trouve dans le Setup des Masters.

1. Appuyez sur SETUP
2. Sélectionnez l'onglet Masters
3. Utilisez le menu pour sélectionner Deux Préparations de Masters (par défaut) ou Mode Jam.

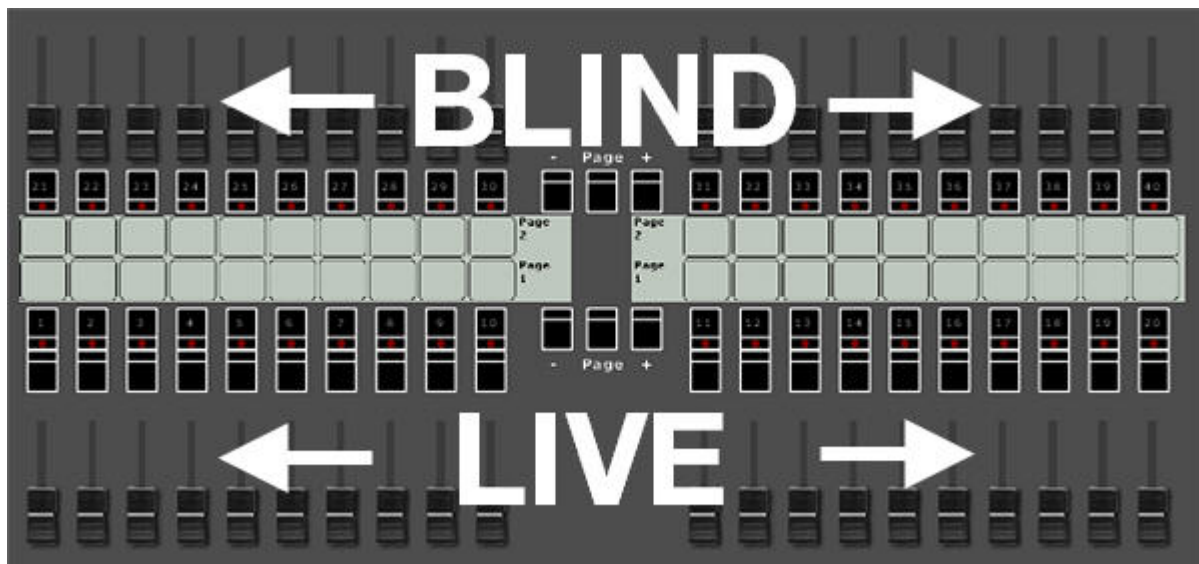
Deux préparations de Masters (6.0)

L'apport majeur dans Congo Version 6 est certainement l'apparition du mode intitulé Deux Préparations de Masters. C'est l'option par défaut du bouton du Mode Jam. Voir le Setup des Masters.

Le mode Deux Préparations de Masters permet de travailler la lumière "à l'ancienne" en fabricant à la volée une préparation en Aveugle puis en la restituant sur scène.

- Les vingt potentiomètres du haut sont la préparation Aveugle
- Les vingt potentiomètres de la partie basse sont la partie Live.

Vous pouvez préparer comme vous souhaitez un état lumineux avec les masters du haut, puis les transférer à la vitesse de votre choix. Quand le transfert est terminé, tous les masters du haut sont chargés dans ceux du bas - vous pouvez ainsi les contrôler à ce moment là en Live.



Transfert entre les Deux Préparations de Masters (6.0)

Pour transférer les réglages et les contenus des masters de la partie haute (aveugle) vers la partie basse (live), appuyez sur START où sur le GO du Master Playback.

Vous pouvez saisir un temps avant d'appuyer sur START où GO. Ce temps restera opérationnel tant que vous n'en entrez pas un nouveau.

ATTENTION Tous les changements que vous aurez fait dans le contenu des masters du haut seront chargés dans ceux du bas, SEULEMENT si le potentiomètre du master est au-dessus de zéro %.

Il est possible de modifier les masters de la partie Live à tous moments sauf si

il y a un transfert en cours entre Aveugle et Live et ce à cause du temps de calcul du dipless.

Créer un nouvel état lumineux en Aveugle et l'enregistrer dans les masters (6.0)

Dans le mode Deux Préparation de Masters, une des façons de créer, à la volée, de nouvelles ambiances lumineuses, est de se servir du registre Blind pour les créer.

- 1. Appuyez sur la touche BLIND pour passer dans le registre aveugle.*
- 2. Sélectionnez les circuits et les devices que vous voulez modifier en aveugle puis fabriquez les nouvelles ambiances de lumière en utilisant les roues de paramétrage et les différentes fonctions proposées.*
- 3. Maintenir RECORD enfoncé et appuyez sur une touche Master du haut pour pouvoir l'enregistrer sur ce master. Un popup s'affichera pour vous demander de confirmer.*
- 4. Montez le potentiomètre du master pour faire apparaître l'ambiance de lumière sélectionnée. Appuyez sur la touche START pour transférer cette ambiance dans le master correspondant du bas (Live).*

Mode Device Masters (6.0)

La configuration et les possibilités offertes dans le mode Device Masters tiennent compte de notre expérience et des attentes des éclairagistes. La plupart de ces données sont choisies dans [Le Wizard du Mode Jam](#).

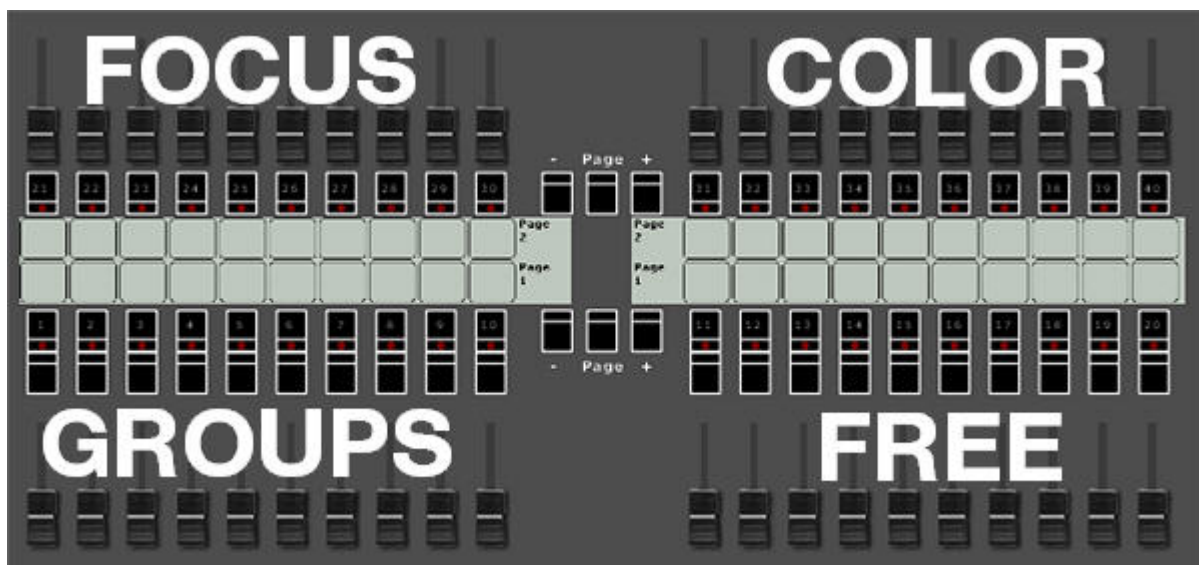
DESCRIPTION DU MODE JAM

Les Masters de 1 à 10 sont utilisés pour sélectionner (activer) un groupe de Devices, les autres masters pour les contrôler.

- Utiliser les Touches des Masters 1 à 10 pour sélectionner un groupe de Devices et les potentiomètres pour contrôler leurs intensités.
- Utiliser les Masters 11 à 14 pour les effets, et les Masters 18 à 20 pour les contrôler.
- Utiliser les Masters 21 à 30 pour créer un mouvement vers de nouvelles positions depuis les potentiomètres ou les touches de masters.
- Utiliser les Masters 31 à 40 pour changer les couleurs avec les potentiomètres ou les touches.

La principale différence avec les autres manipulations d'un master, est que si vous sélectionnez un groupe en appuyant sur la touche de ce master, il restera actif jusqu'à ce que vous sélectionniez un autre groupe.

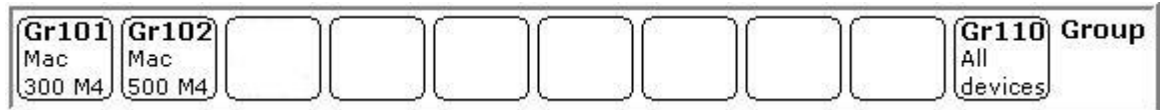
Quand vous quitter le Mode Jam (en tournant le bouton sur Masters ou sur Channels Only) la console revient dans la configuration Masters dans laquelle elle était avant que vous passiez en Mode Jam. Pour éviter des changements brusques, tous les potentiomètres réglés au-dessus de 1% seront désactivés, cela signifie que leurs contenus ne seront réactivés que quand ils seront remis à zéro.



Device Masters étape 1 - Tester les Groupes

Les masters de 1 à 10 sont utilisés pour les groupes. Ces groupes sont la base pour la programmation. Si vous avez besoin d'un groupe particulier qui n'est pas créé, faites-le.

Le Wizard du mode Jam permet de créer un maximum de 10 groupes à partir du N° 101. Le groupe N° 110 est tous les Devices.



See [Groupes - Enregistrer](#) et [Groupes - Les charger pour les restituer](#).

Device Masters - Etape 2 - Mettre à jour les palettes Focus

Les masters 21 à 30 sont utilisés pour les palettes Focus. A la première activation du mode Jam, dix palettes Focus sont créées à partir du N° 101. **Elles doivent être réenregistrées car elles sont toutes par défaut sur HOME.** La première palette est une palette HOME, elle n'a pas besoin d'être mise à jour.



La mise à jour des palettes Focus dans les registres Master 21 à 30 est la seule préparation nécessaire pour utiliser le mode Jam en vue d'improviser avec les devices. Etant donné que tous les devices sont générés en tant que groupes définis par type de device dans les registres Master, nous recommandons d'utiliser ces groupes pour mettre à jour les palettes Focus.

Mettre à jour les palettes de Focus

1. Sélectionnez tous les devices du master 1 en appuyant sur la touche du Master.. Le voyant de la touche Master s'allume. Tous les devices du premier type sont sélectionnés.
2. Utilisez la touche NEXT pour les sélectionner un par un, et les tambours (ou le trackball en mode Paramètres) PAN et TILT pour créer la première Position.
3. Maintenez UPDATE enfoncée et appuyez sur la touche du Master 22 pour la seconde palette Focus. La fenêtre de mise à jour s'ouvre.



4. Appuyez à nouveau sur **UPDATE** pour confirmer.
5. Répétez cette procédure pour toutes les palettes de Focus dont vous pouvez avoir besoin. Répétez-la ensuite pour tous les devices du groupe dans Master 2 (s'il y a plus d'un type patché).

Device Masters Etape 3 - tester les palettes de Couleur

Les masters 31 à 40 sont utilisés pour les palettes de Couleur. A la première activation du mode Jam, dix palettes Color CMY sont créées à partir de la palette N°101. La première palette est le blanc (Open White, O/W).

Color	Co101	Co102	Co103	Co104	Co105	Co106	Co107	Co108	Co109	Co110
	O/W	Red	Green	Blue	Cyan	Magenta	Yellow	Warm	Cold	CONGO

Ces palettes Color sont auto-générées pour les devices avec un système de trichromie CMY. S'il n'y a pas de device CMY, vous pouvez enregistrer des palettes Color pour vos devices. Les sélections directes peuvent donner accès aux roues de couleurs.

Tester les palettes de Color

1. Sélectionnez tous les devices du master 1 en appuyant sur la touche du Master. Le voyant de la touche du Master s'allume. Tous les devices du premier type sont sélectionnés.
2. Vérifiez la correspondance avec la palette Color 1 en appuyant sur la touche du Master 31. Les devices seront envoyés avec la première couleur.

Mise à jour des palettes de Color

1. Sélectionnez tous les devices du master 1 en appuyant sur la touche du Master. Le voyant de la touche du Master s'allume. Tous les devices du premier type sont sélectionnés.
2. Sélectionnez les paramètres **COLOR** sur l'afficheur principal du pupitre.
3. Utilisez les tambours pour régler les paramètres de couleur.
4. Maintenez **UPDATE** enfoncée et appuyez sur une touche de Master pour l'enregistrer. Une fenêtre vous proposant de saisir son nom apparaît.
5. Appuyez sur **MODIFY** pour confirmer.

Device Masters - Option - Créer des palettes de Beam

Les sélections directes de la quatrième section (en bas à droite) sont utilisées pour les palettes Beam (1-10). Les palettes Beam ne sont pas générées automatiquement. Si des palettes Beam 1 à 10 existent, elles sont affichées. Si non, il est très facile de les mettre à jour/enregistrer.

Beam 1-10										
----------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Enregistrer des palettes Beam





1. *Sélectionnez tous les devices du master 1 en appuyant sur la touche Master de ce registre. Le voyant de la touche Master s'allume. Tous les devices du premier type sont sélectionnés.*
2. *Sélectionnez les paramètres BEAM sur l'afficheur principal du pupitre.*
3. *Utilisez les tambours pour sélectionner les paramètres Beam.*
4. *Maintenez RECORD enfoncée et appuyez sur une touche de sélection directe pour enregistrer. Une fenêtre vous proposant de saisir du texte apparaît.*
5. *Appuyez sur MODIFY pour confirmer.*

Mode Device masters - Méthode de travail (6.0)

Le mode Device Masters permet de sélectionner des projecteurs asservis et de leur donner de nouvelles positions ou couleurs. On a aussi la possibilité d'utiliser de puissants effets spéciaux en direct au tempo de son choix. La création de ces options se configure avec le [Wizard du mode Jam](#).

Mode Device Master - Sélectionner des devices

Les devices sont sélectionnés à partir des masters.

Fonction	Touche	Retour
Sélectionner un groupe de devices	Touche Master 1-10 (>20)	Le voyant de la touche Master est allumé. Le groupe reste sélectionné jusqu'à ce que vous appuyiez sur une autre touche Master*
Ajouter un groupe d'un autre master	 &  Touche Master	Les deux voyants sont allumés et les deux groupes sont activés*
Retirer un groupe d'un autre master	 &  Touche Master	Ce groupe est désactivé*
Sélectionner librement un device quelconque	Voir Sélectionner des circuits	Il est possible de sélectionner n'importe quel device avec une syntaxe de commande normale à partir du pavé numérique.

Mode Device Masters - Régler les positions et les couleurs

Le groupe actif en cours (voyant Master allumé) se déplace vers la cible de n'importe quelle palette à l'aide des touches ou des curseurs.

Les masters 21 à 30 offrent des palettes Focus et les masters 31 à 40 des palettes Color CMY.

Voici les fonctions de base

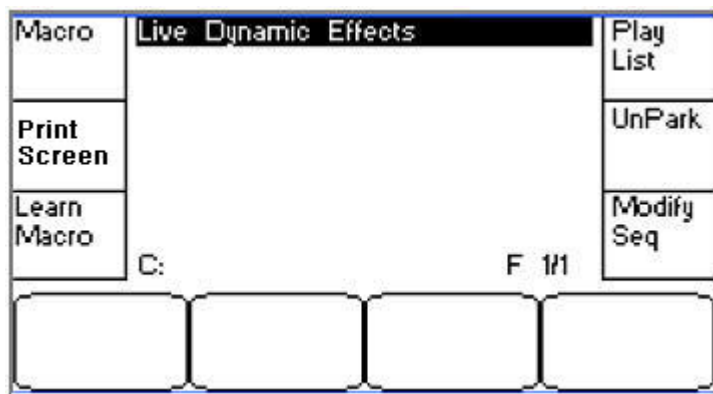
Fonction	Touche	Retour
Rubberband sur la palette N°#	Déplacer le curseur Master	Le groupe actif en cours fera un fondu vers la cible de la palette dans ce registre Master.
Sec (Snap) sur la palette N°#	<input type="text" value="Touche"/> <input type="text" value="Master"/>	Le groupe actif en cours fera une transition sans fondu vers la cible de la palette*
Déplacer vers la palette N°# dans # secondes.	<input type="text" value="#"/> <input type="text" value="Touche Master"/>	Le groupe actif en cours se déplacera vers la cible de la palette dans # secondes.

*L'exécution des palettes en appuyant sur les touches Master entraîne leur exécution sur la base du champ de temps s'il y en a un, ou du temps de page Master, si un temps en % est réglé pour ce champ. Voir [Registres Master - Temps](#).

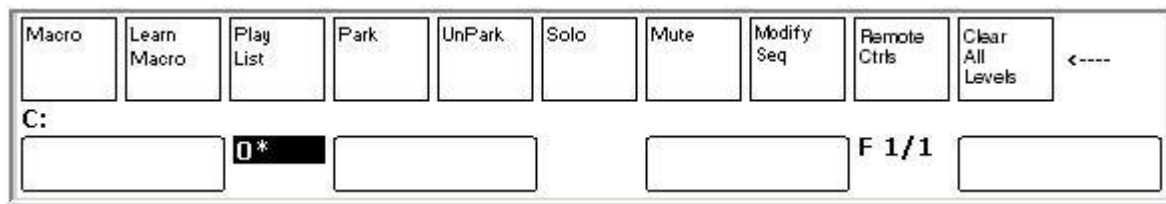
Menu Divers - les fonctions complémentaires (6.0)

La page des touches Soft Playback est sélectionnée avec la touche Soft PLAYBACK dans l'Afficheur Principal de la console.

Congo Senior



Congo Jr & Kid



Voici les fonctions

(Solo, Mute etPark sont expliqués dans les chapitres : [SOLO](#), [MUTE](#), [PARK](#))

Fonction	Touches	Rappels
Utiliser la Macro #	# Macro	La Macro # est exécutée. Voir MACROS .
Créer la Macro #	# Learn Macro	La Macro # est enregistrée. Voir MACROS .
"Imprime l'Ecran"	Print Screen	Imprime l'écran actif dans un fichier stocké dans le menu Impressions. Voir Imprimer .
Mode Playlist	Playlist	La Playlist est activée. Voir La Playlist .
Déparkar	UnPark	Est utilisé combiné avec une autre touche pour libérer les valeurs d'un circuit parké. Voir Park .
Suspendre les automatismes dans le Registre de transfert	Modify Seq	Quand cette fonction est activée, les liens et les temps de maintien/de suivi ne sont pas activés pendant la restitution.
Liste des télécommandes	Remote Ctrls	Ouvre la liste des télécommandes. Voir Liste des Télécommandes .
Effacer les valeurs des télécommandes	Clear All Levels	Effaces toutes les valeurs provenant des télécommandes. Voir Télécommandes .

Verrouiller le pupitre (6.3)



Vous pouvez verrouiller le pupitre en maintenant C/ALT et en appuyant sur ESC. La même commande permet de déverrouiller.

ESC & **C/ALT**

NOTE

Les actions suivantes à la souris sont verrouillées (6.3)

- **Actions sur les écrans avec plans de circuits**
- **Les glissés/déposés**
- **Les double-clics ouvrant un éditeur.**

Menu Contextuel (6.3)

Dans la plupart des fenêtres du Congo, il y a des options maintenant accessibles avec un menu contextuel que nous allons détailler ci-dessous.

Pour l'ouvrir, appuyez deux fois sur SELECT, ou clic-droit avec la souris ou le trackball. Vous l'obtiendrez dans les fenêtres suivantes :

- Vue Circuits
- Vue Attributs
- Les Editeurs
- Le Navigateur
- L' Organiseur

Exemples

- Appuyez sur *BROWSER* pour sélectionner le navigateur. sélectionnez un menu avec les touches Flèche et appuyez sur *SELECT SELECT* pour ouvrir le menu Contextuel.
- Appuyez sur *PRESET* pour ouvrir la liste des mémoires. Sélectionnez une cellule avec les touches Flèche et appuyez sur *SELECT SELECT* pour ouvrir le menu contextuel correspondant.
- Vous préférez la souris ? Clic-droit pour ouvrir le menu contextuel !

Dans le Navigateur, vous obtenez ceci :



Vous pouvez choisir parmi les options avec les touches flèche et en appuyant sur MODIFY pour confirmer.

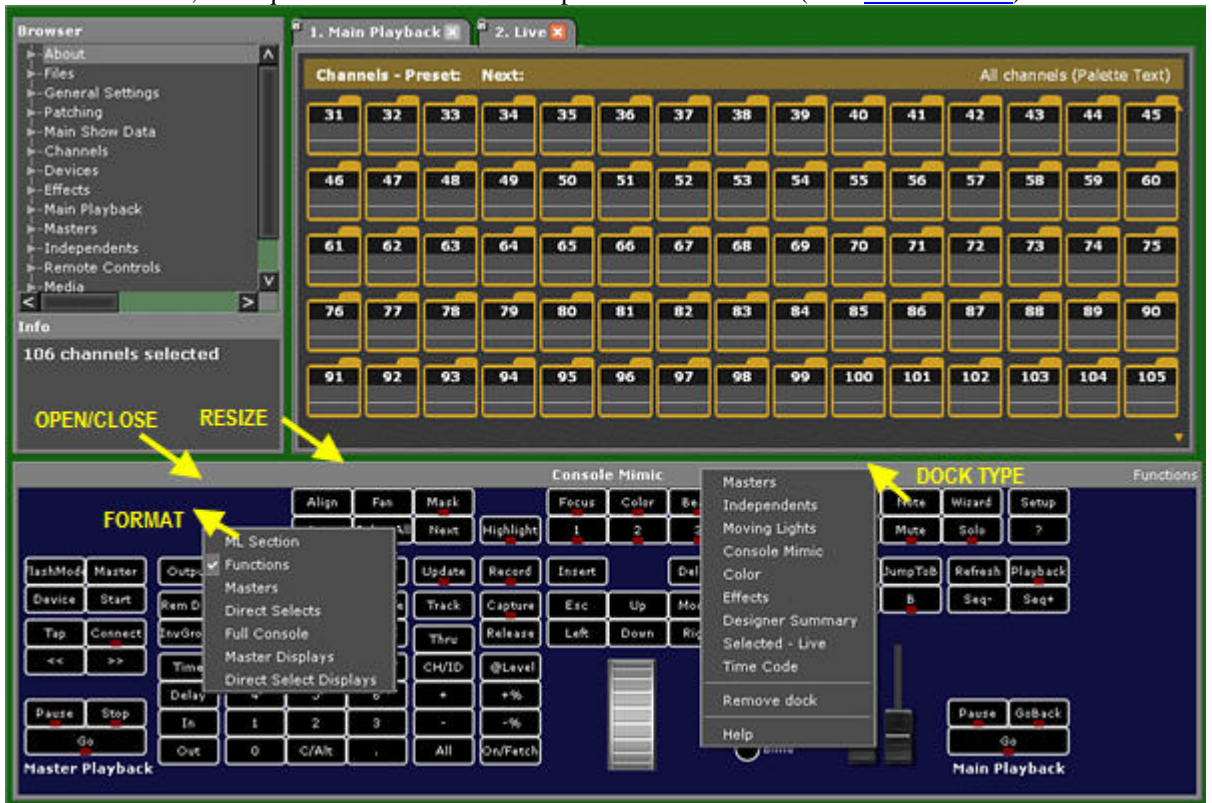
Dans une vue circuits, vous obtiendrez ceci :



Dans la fenêtre du Playback, sur un numéro de mémoire vous obtiendrez ça :



Sur une Micro-fenêtre, il y a 2 menus contextuels différents, un quand on se trouve sur l'en-tête pour choisir le contenu, et un quand on est sur le contenu pour choisir le format (voir [Micro-fenêtre](#)):



Le Glisser/Déposer (6.3)

La plupart du temps, sur les écrans du Congo, vous pouvez utiliser une souris ou un trackball pour glisser un contenu vers un autre emplacement et le déposer. C'est le même principe qu'un copier/coller ou un couper/coller avec les touches.

Vous remarquerez qu'il y a deux façons d'effectuer un glisser/déposer dans le Congo - en édition dans la même conduite en utilisant glisser/déposer pour importer des données d'une autre conduite - cela peut être une ancienne version de la conduite en cours pour annuler des opérations (UNDO) ou une conduite entière.

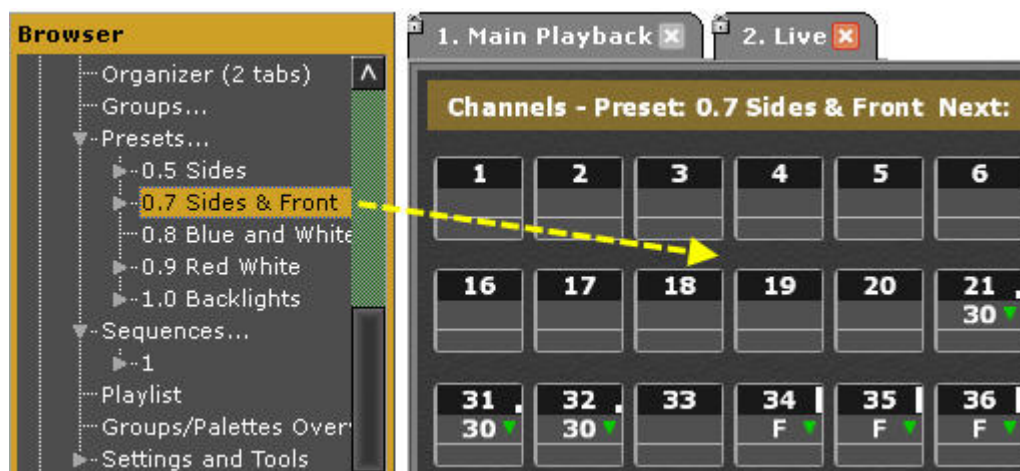
Généralement il y a une boîte de dialogue qui vous propose des options quand vous effectuez un glisser/déposer.

Exemples

- Dans le Navigateur, cliquez et maintenez une mémoire dans le menu des mémoires et glissez-la vers une vue de circuits afin de remplacer le contenu de cette fenêtre par cette mémoire.
- Dans l'éditeur de Séquence, cliquez et maintenez sur un pas de séquence et glissez-le vers un autre pas de séquence et déposez-le là : une boîte de dialogue pour les options (copier/déplacer) apparaît. Voir [Séquence - Glisser/déposer des données](#) .
- Dans l'affichage des Masters, cliquez et maintenez sur le contenu d'un master, puis glissez et déposez-le sur un autre master afin de le déplacer. Voir [Masters - Glisser/déposer des données](#) .

Glisser une mémoire du Navigateur au Live

1. Cliquez, maintenez et glissez une mémoire depuis le Navigateur jusqu'au Live.
2. Déposez-la dans Live - le contenu de Live sera remplacé par l'état lumineux de cette Mémoire.

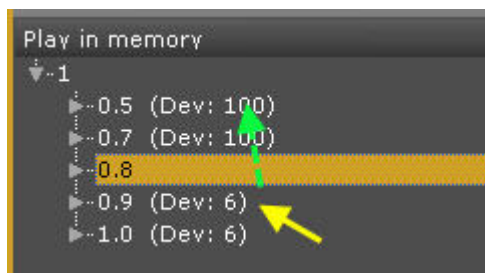


REMARQUE

Il n'y aura pas de message d'alerte, les valeurs en Live seront directement remplacées par les nouvelles intensités contenues dans la mémoire déposée.

Déplacer des pas de séquence

1. Ouvrir l'éditeur de Séquence dans playback principal (MODIFY & PLAYBACK).
2. Cliquez, maintenez et glissez un pas de séquence sur un autre pas de séquence, puis relâchez-le.



3. Une boîte de dialogue avec les options suivantes s'ouvre :



Cela vous permet de Copier ou Déplacer le pas sélectionné.

COPIER = Fait une copie de la source et l'insère dans la séquence après le pas ciblé.

DEPLACER = Déplace la source et l'insère dans la séquence après le pas ciblé.

Si vous sélectionnez l'onglet Avancé en appuyant sur la flèche gauche, vous obtiendrez les options suivantes :



La première option vous permet de définir où vous voulez copier/déplacer le pas.

- Après le pas ciblé (par défaut)
- Avant le pas ciblé
- Remplace le pas ciblé

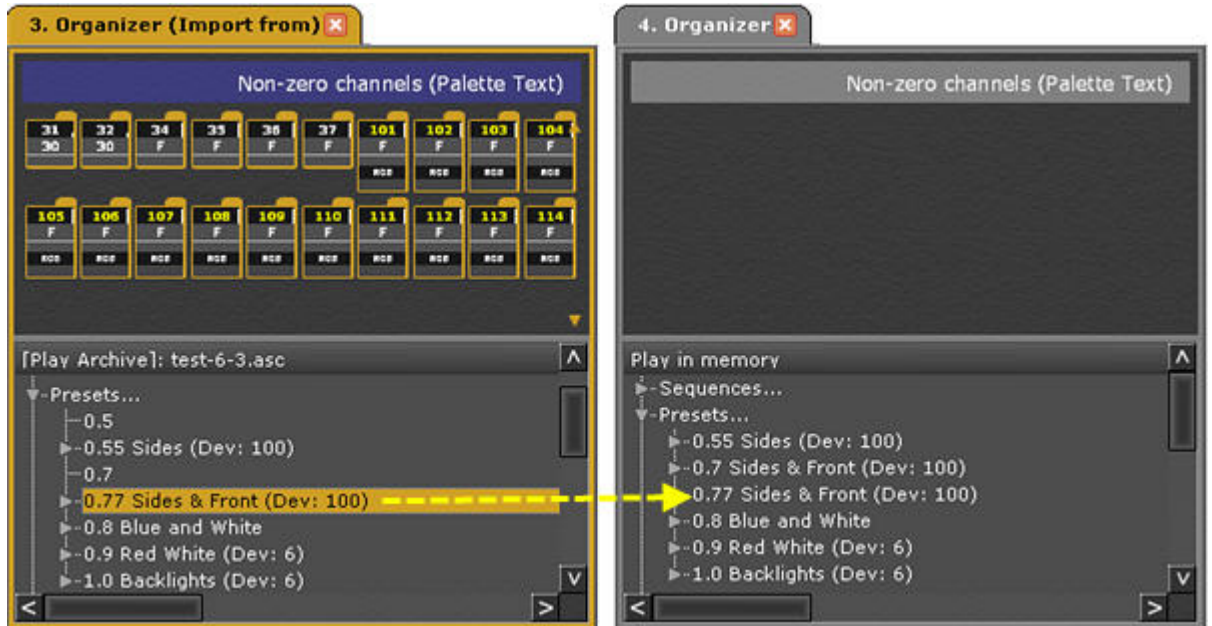
La seconde option "insérer entre" vous permet de créer un nouvelle mémoire portant un numéro entre ceux des Deux mémoires existantes et un insert (avant/après).

REMARQUE

Pour plus d'info, voir : [Séquence - glisser/déposer des données.](#)

Glisser/Déposer - Remplacer des données (6.3)

Si vous faites glisser une Séquence, une Mémoire ou une Palette et que vous les déposez dans un autre menu du même type, vous aurez la possibilité de remplacer le menu dans lequel vous déposez les données. Cette option fonctionne aussi bien dans la même conduite que dans l'organiseur de l'Import.



A propos

Le menu A Propos affiche une synthèse sur le système et une synthèse sur la conduite en cours.

Menu A Propos



Ce chapitre contient les chapitres suivants

- [A Propos - Congo...](#)
- [A Propos- La conduite...](#)

A propos - Congo

A Propos du Congo affiche une synthèse de la configuration du système - cette information est surtout utile pour le support technique.



Logiciel et sorties

- **Version du logiciel** : Indique la version et la révision du logiciel Congo installé.
- **Qt Librarie** : Qt est un outils utilisé par le Congo. Uniquement pour le support.
- **N° de Dongle** : C'est le numéro unique d'installation qui est nécessaire pour étendre la taille du système.
- **Version du Firmware de la Console** : Affiche la version du firmware de la face avant du Congo. Seulement pour le support technique.
- **Version du Firmware IO** : Affiche la version du firmware de la carte I/O. Seulement pour le support technique.
- **Circuits** : Le nombre de circuits que votre système peut gérer. Si vous avez réduit le nombre de circuits dans les réglages du système, c'est cette valeur qui sera affichée.
- **Sorties** : Le nombre d'adresses que peut gérer votre système. Le maximum est 6144 (12 univers DMX). Contacter votre revendeur ETC si vous voulez étendre votre système.

ROLES

- **Roles Possible** : Il y a plusieurs fonctionnements possible selon le dongle de la machine : Serveur, Backup et/ou Client.
- **Nom** : Nom du Système
- **Role Actuel** : Fonctionnement en cours.

Réseau

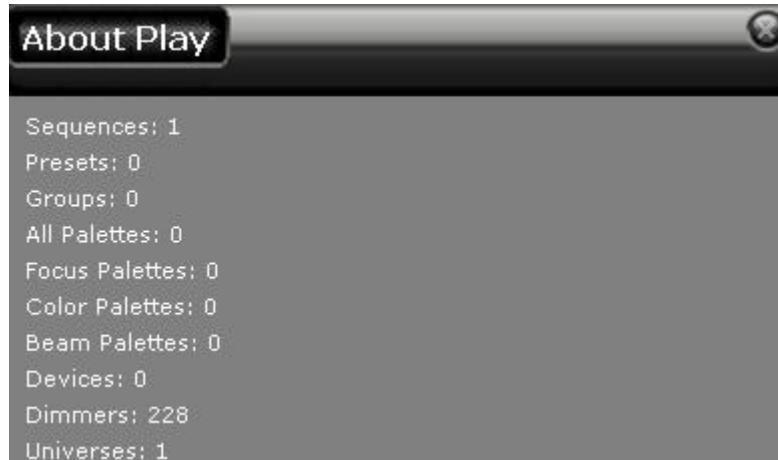
- **Net** : Le réseau logique de la console.
- **IP** : Adresse IP du système.
- **Les protocoles réseaux activés** : La synthèse des protocoles activés et la répartition des univers pour chacun d'eux.
- **Entrée DMX par le réseau** : Affiché si c'est actif.
- **Infos de la librairie ACN** : Affiche les informations à propos de la librairie de l'Advanced Control Network utilisée .

Localisation des fichiers

- **Serveur de fichiers** : Si il y a un serveur de fichiers qui est défini, c'est indiqué ici.
- **Chemin de la mémoire USB** : C'est la lettre du lecteur donné par le système pour la mémoire sur USB. Si le Congo de trouve pas de mémoire USB, vous pouvez vérifier ici que ça correspond à la lettre du lecteur assigné par Windows.

A Propos - La Conduite

C'est une synthèse de votre conduite. Ces informations sont incluses dans vos impressions.



Incidents Gradateurs/Devices

Les incidents reçus pas le retour d'informations des gradateurs et des devices seront affichées pour :

- RDM (Nouveauté de la v6.2)
- CEM3 (Nouveauté de la v6.2)
- FDX (Nouveauté de la v6.2)
- CEM+
- Dimstat

Les Messages seront affichées sous une forme similaire que dans les versions précédentes. Les erreurs en cours sont notées en rouge. Une colonne "Type" indiquera l'origine de l'erreur.

5. Dimmer/Device Feedback Log						
TimeStamp	Channel	Error	Status	Active	Type	
12/13/2011 9:13:31 AM	Channel 25	Sensor 'LED Head Temperature' over temp.	OK		RDM	
12/13/2011 9:13:31 AM	Channel 25	Sensor 'Control Temperature' over temp.	OK		RDM	
12/13/2011 9:12:19 AM	Rack: 1 (CEM3)	No DMX Port B	OK		CEM3	
12/13/2011 9:11:26 AM	Channel 25	Sensor 'LED Head Temperature' over temp. at 25.84°C	Error	✓	RDM	
12/13/2011 9:11:26 AM	Channel 25	Sensor 'Control Temperature' over temp. at 47.87°C	Error	✓	RDM	
12/13/2011 9:11:26 AM	Channel 25	Sensor 'LED Head Temperature' over temp. at 24.2°C	Error		RDM	
12/13/2011 9:11:26 AM	Channel 25	Sensor 'Control Temperature' over temp. at 47.85°C	Error		RDM	
12/13/2011 9:09:44 AM	B (S490) Rack: 2 (CEM3 Rack)	AF Bkr Trip B	Error	✓	CEM3	
12/13/2011 9:04:10 AM	Rack: 1 (CEM3)	Fan Fail	Error	✓	CEM3	
12/13/2011 9:04:10 AM	Rack: 1 (CEM3)	No DMX Port B	Error		CEM3	
12/13/2011 9:04:05 AM	Rack: 1 (CEM3 Rack)	No DMX Port B	Error		CEM3	

Caractéristiques

Caractéristiques

- La colonne "Actif" affiche si l'erreur est active ou si elle a été effacée. Vous pouvez effacer une erreur connue en cliquant sur la cellule Actif. Les erreurs en cours sont marquées avec une couleur différente.
- Sélectionnez une ou plusieurs lignes du tableau et appuyez sur DELETE pour les supprimer de la liste.
- Si il y a une erreur générale sur un gradateur, il y a une alerte affichée dans la barre d'état (voir plus bas).

Dans l'entête de chaque écrans, un panneau d'Alarm indiquera des défauts sur les gradateurs et/ou les autres défauts selon si c'est une erreur générale/gradateur.



Retour d'information des gradateurs Sensor3 & Sensor+ (6.2)

Ces appareils seront affichés dans la liste des devices Net3/ACN Device (Navigateur >Réglages Généraux >Réseau >Liste des Devices Net3ACN).

Affichage Circuits

Quand un circuit est patché à un gradateur de type Sensor3 ou Sensor+, son circuit affichera l'état de son gradateurs directement sur son circuit.

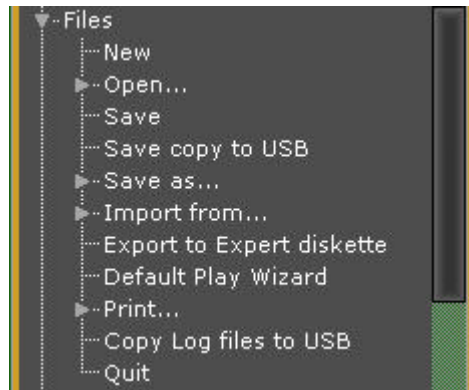
Quand les gradateurs sont en erreur ou avec une alerte, leurs circuits afficheront en plus un petit point d'exclamation en plus dans sa cellule.

Si un circuit est sélectionné, le numéro des gradateurs en erreur associé sera affiché dans la partie information en bas de la fenêtre du navigateur.

Fichiers

Le menu Fichiers vous permet d'ouvrir, de sauvegarder, d'exporter et d'importer les conduites de spectacle. Vous pouvez également sauvegarder un spectacle par défaut, copier des fichiers log sur une clé USB et quitter le système.

Dossier Fichiers



Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Fichiers - Introduction](#)
- [Nouveau](#)
- [Ouvrir](#)
- [Enregistrer et enregistrer sous...](#)
- [Import partiel...](#)
- [Exporter sur une disquette Expert](#)
- [Wizard de la conduite par défaut](#)
- [Copier des fichiers Log sur une clé USB](#)
- [Quitter pour les réglages du système](#)
- [Quitter pour l'écran d'accueil](#)
- [Eteindre](#)

Fichiers - Introduction

Assurez-vous toujours de l'enregistrement de vos informations. Si la Conduite actuelle a été modifiée après avoir été enregistrée pour la dernière fois, son nom sera affiché en jaune au lieu de blanc. Au bout de 30 minutes sans sauvegarde, le nom sera affiché en Rouge (6.1).

Toute la gestion des fichiers se fait à partir de l'interface Fichier (file) (NAVIGATEUR >FICHIER).



Le système possède un disque dur comme archivage principal. Vos pouvez aussi utiliser une clé mémoire USB, un lecteur de disquette USB externe ou un serveur de fichier sur le réseau. Pour utiliser des chemins d'archivage de conduite différents voir [Réglages du système](#).

Fonction	Touche	Rappels
Nouveau	MODIFY	Ouvre Une fenêtre de dialogue vous demandant de confirmer. Voir Charger une nouvelle Conduite (vide) .
Ouvrir...	MODIFY	Voir Ouvrir une Conduite .
Enregistrer	MODIFY	Enregistre la conduite actuelle. Ouvre Une fenêtre de dialogue vous demandant d'appuyer sur MODIFY pour confirmer.
Enregistrer sous...	MODIFY	Voir Enregistrer une Conduite .
Importer depuis...	MODIFY	Voir Import Wizard .

REMARQUE

Une mémoire USB est le moyen principal d'archivage externe.

Si vous connectez une clé USB contenant des photos ou des vidéos, le Congo vous propose de les importer.

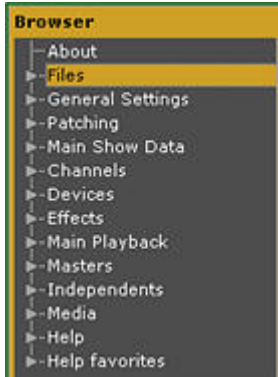
Le lecteur de disquette sert surtout d'interface pour importer depuis des

disquettes des spectacles venant d'autres systèmes tels que Expert, Pronto, Safari, Expression, Strand 500-series, etc. Si votre système n'a pas de lecteur de disquette, en connecter un en USB ou les déplacer sur clé USB. Pour plus d'information à propos de l'importation de conduites, voir [IMPORT WIZARD](#).

Les sous-dossiers sont affichés au début de la liste des fichiers avec leur nom entre [crochets].

Nouveau (6.3)

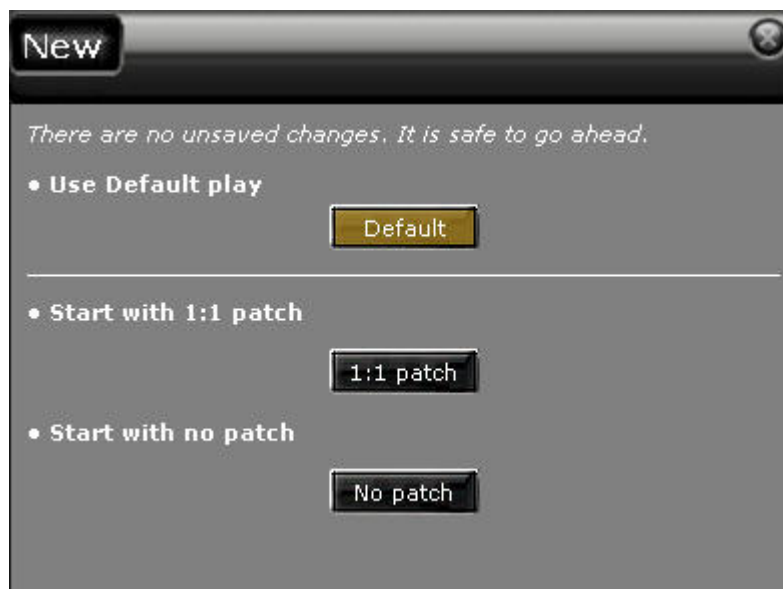
Lorsque vous voulez vider la console pour créer une nouvelle conduite, utilisez la commande Nouveau (New) (Navigateur >Fichiers >Nouveau).

<i>Fonction</i>	<i>Touche</i>	<i>Retour</i>
1. Sélectionner le Navigateur	BROWSER	Le Navigateur est sélectionné sur la gauche de l'écran 1. Si le Navigateur a déjà été sélectionné, il sera fermé. Appuyez de nouveau sur la touche Browser pour l'ouvrir. 
2. Aller à Fichiers en haut	Touches de navigation (flèches)	Fichiers (Files) est marqué en orange.
3. Ouvrir le menu Fichiers	Flèche droite	Ouvre une sous-arborescence de fonctions.
4. Sélectionner Nouveau	Flèche bas	Nouveau est marqué en orange.
5. Charger une nouvelle conduite	MODIFY	Ouvre une fenêtre de dialogue voir ci-dessous.

Fenêtre de confirmation si les changements de la conduite en cours n'ont pas été sauvegardés.



Après quoi cette fenêtre s'ouvrira :



Si la conduite en cours n'a pas été sauvée et n'a jamais été enregistrée, il y aura à la place cette boîte de dialogue :



Nouvelle conduite, options pour le Patch

Ce sont les réglages les plus importants que vous avez besoin d'ajuster quand vous partez d'une nouvelle conduite sur Congo.

Pour commencer, il y a une boîte de dialogue vous demandant ce que vous souhaitez pour le patch de cette nouvelle conduite. Il y a une option pour utiliser un patch par **Défaut**, un patch droit **patch 1:1** ou un patch vide : **Aucun patch**. Voir [Patch](#).

Puis, une autre boîte de dialogue vous demande de choisir pour les principaux réglages de cette nouvelle conduite.

Play data has been cleared

Some important settings that you might consider to change.

Use the Help function for more information.

General settings

Set times to	<input type="text" value="B"/>	<i>If times should be recorded to the step in A or the one in B</i>
Enable Remote controls	<input checked="" type="checkbox"/>	<i>Should remote controls be active or not</i>
Default Go Time	<input type="text" value="5"/>	<i>A non-recorded time that is used on all crossfades without recorded In/Out times</i>
Default Out Time	<input type="text"/>	<i>A specific Out time that will be automatically recorded to new steps</i>
Default In Time	<input type="text"/>	<i>A specific In time that will be automatically recorded to new steps</i>

Moving device settings

These settings are important for recording moving devices

Record Attribute mode	<input type="text" value="Active"/>	<i>How attributes get recorded</i>
Sequence attribute playback default	<input type="text" value="AutoMark"/>	<i>How sequence attributes play back</i>

Master settings

These settings are important for masters

Exclude Int. from Record	<input type="checkbox"/>	<i>Default setting for new masters</i>
Enable Flash key	<input checked="" type="checkbox"/>	<i>Default setting for new masters</i>

Let's begin!

Réglages généraux

Ces paramètres concernent les temps par défaut et l'enregistrement des Masters en Live.

- **Temps pour le pas de séquence dans** - Les options possibles sont A et B pour déterminer dans quel pas de séquence les commandes de temps seront affectés.
Voir [Séquences - Temps](#).
- **Activer les télécommandes** - Permet aux télécommandes de pouvoir se connecter et de contrôler le pupitre.
Voir [Paramètres de conduite - Système](#).
- **Temps du Go par défaut** - Règle le temps utilisé par les pas de séquence quand aucun temps n'a été enregistré.
Voir [Paramètres de conduite - Transfert](#).
- **Temps de disparition OUT par défaut** - Permet de régler le temps de disparition par défaut à enregistrer dans les pas de séquence.
Voir [Paramètres de conduite - Transfert](#).
- **Temps d'apparition IN par défaut** - Permet de régler le temps de d'apparition par défaut à enregistrer dans les pas de séquence.
Voir [Paramètres de conduite - Transfert](#).

Réglages des Devices

Ces paramètres déterminent la manière dont les projecteurs motorisés sont enregistrés et restitués.

- **Mode d'enregistrement des Attributs** - Voir [Enregistrer un device - Modes](#).
- **Mode de restitution par défaut des attributs** - Voir [Restitution de device - Attrib Move](#).

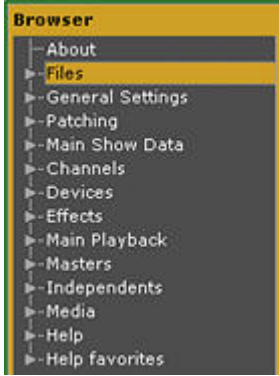
Masters

Ces réglages sont importants pour les Masters et les touches Flash.

- **Exclure les masters de l'enregistrement** - Les intensités des masters ne sont pas enregistrées en Live (non coché par défaut).
- **Activer les touches Flash** - cochez la case Touche Flash pour qu'ils soient actifs (coché par défaut)

Ouvrir

Pour ouvrir une conduite, utilisez la commande Ouvrir.. (Navigateur >Fichiers >Ouvrir).

Fonction	Touche	Retour
1. Sélectionner le Navigateur	BROWSER	Le Navigateur est sélectionné sur la gauche de l'écran 1*. 
2. Aller à Fichiers en haut	Touches de navigation (flèches)	Fichiers (Files) est marqué en orange.
3. Ouvrir le dossier Fichiers	Flèche droite	Ouvre une sous-arborescence de fonctions.
4. Sélectionner Ouvrir (Open)	Flèche bas	Ouvrir est mis en surbrillance.
5. Ouvrir cette interface	Flèche droite	Ouvre une sous-arborescence de choix de médias d'archive.
6. Sélectionner le Média d'archive (disque dur, disquette, support USB etc.)	Flèche bas	Le média d'archive (Lecteur de disquette, disque dur ou clé USB) est mis en surbrillance.
7. Ouvrir le média d'archive	Flèche droite	Une sous-arborescence s'ouvre avec toutes les conduites présentes dans le Média sélectionné**
8. Charger la conduite sélectionnée	MODIFY	Ouvre une boîte de dialogue. S'il y a eu des changements sur la conduite en cours, on vous demandera de sauvegarder.
9. Confirmer (ou non)	MODIFY	Sélectionnez votre choix avec les touches de navigation (flèches) et appuyez sur MODIFY pour confirmer. La conduite sélectionnée est chargée.

*Si le navigateur a déjà été sélectionné, il sera fermé. Appuyez de nouveau sur BROWSER pour l'ouvrir.

**Si disquette (Floppy), serveur de fichiers (File server) ou support USB n'apparaissent pas, vous pouvez actualiser le dossier en cliquant dessus.

Supprimer une conduite

Vous pouvez supprimer une conduite en la sélectionnant dans le navigateur et en appuyant sur DELETE.

Enregistrer et enregistrer sous... (6.3)

Le raccourci pour sauvegarder une conduite est C & UPDATE (enregistrer) ou C & RECORD (enregistrer sous). Vous pouvez également utiliser la combinaison de touches CTRL-S sur un clavier.

Pour sauvegarder, allez au menu Fichiers dans le navigateur :

Fonction	Touche	Retour
1. Ouvrir le Navigateur	BROWSER	S'il a déjà été sélectionné, il sera fermé. Appuyez à nouveau pour l'ouvrir.
2. Aller à Fichiers (Files)	Flèche vers le bas	Fichiers est mis en surbrillance.
3. Ouvrir les sous-rubriques	Flèche droite	Les sous-rubriques sont ouvertes.
4. Sélectionner Enregistrer sous (Save as)	Flèche vers le bas	"Enregistrer sous" est mis en surbrillance.
5. Confirmer	MODIFY	Le spectacle est enregistré et le nom du spectacle est affiché au coin supérieur gauche des écrans.

Selon si la conduite en cours a été sauvée ou non, vous devrez valider la fenêtre "Sauvegarder"



ou la Fenêtre Enregistrer sous



*Il est possible d'utiliser un serveur de fichiers en spécifiant le chemin réseau dans le setup du démarrage. Voir [Réglages d'entrée en session, Fonctions générales](#).

Création de dossiers pour ranger les fichiers (6.3)

Vous pouvez créer des sous-dossiers en appuyant sur INSERT dans le menu Fichiers (appuyez sur SELECT SELECT ou INSERT) dans le dossier d'archive des conduites Navigateur > Fichier > Enregistrer sous... > Disque Dur..



Sauvegarder sur USB (6.3)

Il y a une option pour sauvegarder la conduite directement sur mémoire USB pour avoir par exemple un backup.

BROWSER >Fichiers >Sauver dans la Clé USB

Connectez simplement votre clé USB puis choisir cette option.

NOTE (6.3)

Vous pouvez soit choisir la sauvegarde avec révision 1-9 de la conduite à chaque fois que vous enregistrez sous le même nom dans la même clé USB si vous choisissez Enregistrer... et l'option sauvegarder sur USB.

Import depuis... (6.3)

Vous pouvez importer des éléments de n'importe quelle conduite dans la conduite en cours. Si vous voulez réutiliser des palettes de couleurs, des mémoires, des groupes ou si vous voulez recharger la version précédente d'un élément, par exemple une mémoire de la sauvegarde précédente de votre conduite en cours.

Vous pouvez aussi importer des listing provenant d'Excel, LightWright ou WYSIWYG. Voir [Base de données des circuits - Import de fichier Texte](#).

Ce chapitre décrit les fonctionnalités de l'import. Les fonctionnalités du Glisser/déposer sont expliquées dans le chapitre Glisser/Déposer. Voir [Drag And Drop](#).

L'import depuis d'autres modèles de jeux d'orgue

Si vous êtes en train d'importer une conduite ou une partie d'une conduite venant d'un au modèle de jeu d'orgue, regardez les notes et possibilités dans ce chapitre.

1. Ouvrir la conduite - toutes les conduites au format standard ASCII Light Cues (nom.asc ou nom.alq) peuvent être ouvertes directement.
2. Sauvegarder la conduite comme fichier standard congo.
3. Utilisez ce fichier d'importation dans l'organiseur pour importer les éléments depuis ces conduites.

ATTENTION

Nous vous recommandons vivement de sauvegarder votre conduite avant d'effectuer un import afin de pouvoir revenir en arrière si besoin.

L'Organiseur de l'import - Fonctions (6.3)

Importer un seul élément

Quand vous voulez importer un seul élément, vous avez le choix entre les fonctions glisser/déposer, ou copier/coller.

Glisser/déposer

1. Cliquez et maintenez l'élément que vous voulez importer dans l'onglet Organiseur "Import Depuis".
2. Faites glisser l'élément jusqu'à la même position dans l'autre Organiseur et relâchez.
3. Confirmez le type d'action que vous êtes entrain d'effectuer dans la boîte de dialogue "glisser/déposer". Voir [Glisser/Déposer](#).

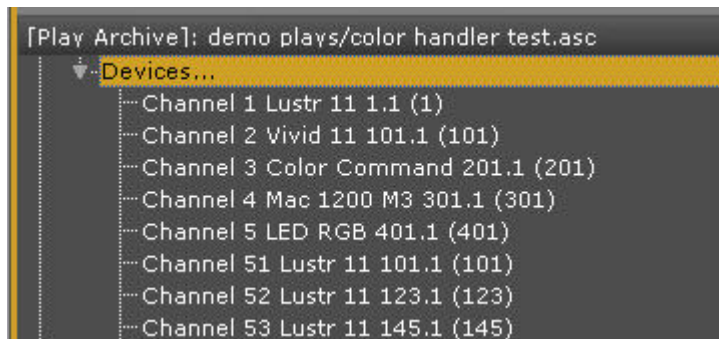
Copier/Coller

1. Utilisez les flèches pour sélectionner l'élément que vous voulez importer dans l'Organiseur "import depuis".
2. Appuyez sur COPY
3. Sélectionnez l'autre Organiseur (TAB) et utilisez les flèches pour sélectionner le menu vers lequel vous voulez importer cet élément.
4. Appuyez sur PASTE
5. Confirmez quel type d'action vous êtes en train d'effectuer dans la boîte de dialogue "glisser/déposer". Voir [Glisser/déposer](#).

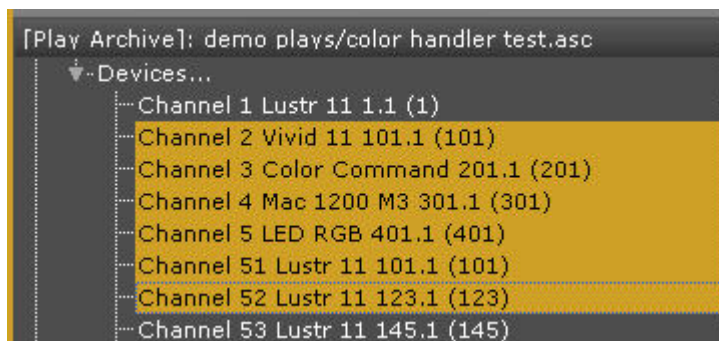
Importer des éléments multiples

Quand vous voulez importer des éléments multiples, vous procédez exactement de la même manière que pour importer un seul élément. La seule différence réside dans la façon de sélectionner les éléments à importer.

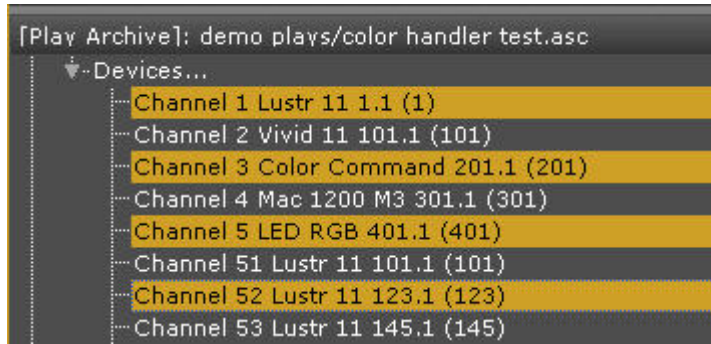
Sélectionnez le menu du haut afin d'importer tous les éléments de même type comme Séquence, Mémoires, Groupes etc...



Maintenez la touche Majuscule (clavier) ou SELECT et cliquez pour sélectionner une série d'éléments du même type. Maintenez SELECT et utilisez les flèches de la console.



Maintenez CTRL (clavier) et cliquez pour sélectionner des éléments multiples du même type dans un ordre aléatoire. Ce n'est possible qu'avec la souris/trackball et clavier.



Import - Types d'éléments à importer (6.3)

Voici quelques exemples des éléments qui peuvent être importés depuis n'importe quel fichier dans la conduite en cours en utilisant la fonction Import :

- Séquences
- Pas de Séquence
- Temps particuliers de circuit (channel Time)
- Device dans une séquence
- Liens de Master
- Actions Macros
- Mémoires
- Groupes
- Palettes
- Templates
- Patch
- Devices
- Effets
- Pages de Masters
- Rouleaux de Changeur de Couleurs
- Plans de Circuit

Import Items With Dependencies (6.3)

Beaucoup d'éléments dans une conduite sont dépendants d'autres éléments. Par exemple, si vous voulez importer une Palette de Focus, ça dépendra d'un device spécifique qui est utilisé dans cette palette ainsi que de la template de ce device. Pour simplifier, il y a une fonction intelligente qui détecte ces dépendances et les importe avec tous les éléments associés à votre place.

Voici quatre situations avec dépendances :

1. Quand vous importez un patch avec des devices, vous importerez également les templates des devices
2. Quand vous importez une palette, vous importez également le patch, devices et templates qui y sont reliés
3. Quand vous importez une mémoire, vous importez également les palettes, patch, devices et templates qui y sont reliés

4. Quand vous importez une séquence, vous importez également les mémoires, patch, devices, palettes et templates qui y sont reliés.

Chaque fois que vous effectuez un import avec dépendances, vous obtiendrez cette boîte de dialogue.



Ensuite, vous aurez une boîte de dialogue confirmant les dépendances qui ont été importées.



Beaucoup d'éléments dans une conduite sont dépendants d'autres éléments. Par exemple, si vous voulez importer une Palette de Focus, ça dépendra d'un device spécifique qui est utilisé dans cette palette ainsi que de la template de ce device. Pour simplifier, il y a une fonction intelligente qui détecte ces dépendances et les importe avec tous les éléments associés à votre place.

Voici quatre situations avec dépendances :

1. Quand vous importez un patch avec des devices, vous importez également les templates des devices
2. Quand vous importez une palette, vous importez également le patch, devices et templates qui y sont reliés

3. Quand vous importez une mémoire, vous importez également les palettes, patch, devices et templates qui y sont reliés
4. Quand vous importez une séquence, vous importez également les mémoires, patch, devices, palettes et templates qui y sont reliés.

Chaque fois que vous effectuez un import avec dépendances, vous obtiendrez cette boîte de dialogue.



Ensuite, vous aurez une boîte de dialogue confirmant les dependances qui ont été importées.



Import depuis d'autres systèmes de controle d'éclairage (6.3)

Il est facile d'importer d'un autre système d'éclairage, tant qu'il est sauvegardé sous le format Standard ASCII.

De fait, la manière la plus facile d'obtenir les informations dans Congo est de :

1. Ouvrir la conduite - n'importe quelle conduite dans le format de mémoire Standard ASCII (name.asc ou name.alq) peut être ouvert directement.
2. Sauvegardez la conduite en tant que conduite normale Congo.

3. Utilisez le chapitre d'import dans l'Organizer pour importer des parties de ces conduites.

Verifiez chaque système pour les règles de conversion spécifique. Le format ASCII est assez ancien et contient des définitions standards de données de conduite, comme le patch gradateur, des mémoires d'information d'intensité, des groupes et des submasters. Les données plus complexes, comme les données de déplacement de projecteur et les effets, ne sont pas définis dans le standard. Quelques fichiers de controle du système ASCII contiennent des données non-incluses dans le standard. Congo peut prendre des quantité différentes de données de ces fichiers ASCII de conduite. Les systèmes possédants des capacités supérieurs sont décrits en dessous.

REMARQUE
Du fait de quelques différences dans la structure des conduites, certaines données ne pourront pas être transférées.

Import depuis - ETC Express/Expression/Emphasis

Seul le format ASCII est accepté (fichiers se terminant par ".asc"). Vous pouvez l'exporter en utilisant Expression Offline ou dans Emphasis. Voir les manuels Express(ion) et Emphasis pour plus de détails.

- Les Groupes de mots-clés sont maintenant considérés comme de vrais groupes et plus comme des mémoires absentes de la séquence.
- Les Paramètres de Définitions sont importés.
- Les Templates sont importés.
- Les Devices sont importés.
- Support pour le transfert des valeurs de paramètres des niveaux de circuit (dans Emphasis) pour attribuer des paramètres (dans Congo).

Import depuis - Strand

Ce qui suit s'applique quand vous ouvrez une conduite avec des données du système Strand. Les fichiers Strand ASCII qui se terminent par ".alq" peuvent être ouvert directement.

Patch

Le Patch 1 est toujours utilisé.

Contenu du Submaster

Si un submaster contenait des attributs dans le système Strand, les attributs ne sont pas transférés au Congo, excepté les intensités.

Références de Palette

Dans système Strand , l'information d'attribut rangé par groupes peut être utilisée palettes et référencé dans les mémoires. les groupes Strand qui ont été référencés depuis les mémoires sont convertis en All Palettes et une référence à la palette est stockée dans la mémoire du Congo.

Groupes

Les Groupes qui ne sont pas référencés depuis d'autres mémoires sont stockés en tant que groupes Congo pour éviter une confusion avec les numéros des mémoires. Dans les conduites Strand, les groupes peuvent contenir des attributs - cela n'est pas possible dans Congo.

Parts

Les Parts sont transférés aux Temps de Circuit. Les consoles Strand peuvent stockées des circuits et des valeurs en les superposant dans les mémoires Part, de manière à ce qu'il soit possible de les transférer correctement dans les Temps de Circuit. Les consoles Strand peuvent stocker des informations d'attribut dans les Parts. Cela n'est possible dans Congo.

REMARQUE

Puisqu'une Palette Congo ne peut pas stocker de valeurs d'intensité, un groupe Strand qui seraient converti en All Palette perdra ses informations d'intensité.

Dans le système Strand, les intensités dans une mémoire peuvent aussi référencer un groupe. Cela n'est actuellement pas possible avec Congo. Ces valeurs-la seront fixées à 99% pour indiquer quelles doivent être mise à jour manuellement.

Import depuis - Avab VLC Safari (6.3)

La majorité des données d'une conduite Safari VLC version 3.5 ou supérieure dans le format ASCII peut être importés sur Congo. Voir le manuel du Safari pour exporter dans ce format.

- Les numéros de paramètres indexés (comme Shutters) sont réappliqués aux nouveaux numéros de paramètres dans Congo pour préserver les données correspondantes.
- Les référence de Palettes dans les séquences sont conservées.
- Les références de Rouleaux de Changeurs de Couleurs dans les palettes sont conservés.

Les améliorations de lecture des fichiers de conduite Safari ASCII dans 6.3

- les types de palettes supplémentaires (4 et 5) sont intégrés dans les palettes de Beam.
Remarque : S'il y a une palette de Beam correspondante, son nom sera conservé. S'il n'y a pas de palette de Beam correspondante, le nom de la palette VLC sera utilisé.
- Seul les séquences supérieures à 1 sont lus.
- Les effets VLC sont traduites en Séquences Chenillardes avec une numérotation de 10 en 10 (comme pour l'import Presto).

REMARQUE

Du fait de différence dans la structure de la conduite, certaines données de la conduites ne seront pas transférées.

Import depuis - Avab Expert

Les conduites venant d'Expert peuvent être directement lues avec un lecteur de disquette USB. Il est aussi possible d'exporter dans ce format.

Le format de conduite expert est lu et revu complètement pour conserver plus d'informations. Grâce à l'utilisation d'un utilitaire externe, la conduite expert au format binaire est convertie au format ASCII et ouverte comme un autre fichier.

- Le chargement d'une conduite Expert se fait depuis Fichiers > Ouvrir. Quand une disquette contenant un fichier Expert.pla est détecté, vous pouvez le sélectionner et le convertir en double-cliquant dessus.
- Une commande "Exporter sur disquette au format Expert" dans le navigateur vous permet d'exporter une conduite Congo au format Expert.

NOTE

Il y a certaines parties de la conduite qui ne sont pas importées. Evolution à l'avenir.

Il y a 5 parties dans une conduite Expert (pla, eff, ren, gl & set). Les cinq parties sont nécessaires.

Import depuis - GrandMa

Le Congo peut lire les conduites GrandMA exportées au format alq. Les mémoires contenant des valeurs en tracking seront converties en mémoires pleines.

Exporter sur une disquette Expert

Cette option vous permet d'exporter la conduite en cours vers une disquette au format de conduite Avab Expert.

1. Branchez un lecteur de disquette externe
2. Insérez une disquette vierge
3. Sélectionnez "Export to Expert diskette" (Exporter vers une disquette Expert) et appuyez sur MODIFY

Wizard de la conduite par défaut (6.1)

L'assistant de données spectacle par défaut vous permet d'enregistrer différentes parties du spectacle en cours en tant que fichier par défaut. Les données du fichier par défaut seront chargées à chaque fois que vous sélectionnez New (Nouveau).

Default Play Wizard

The data you select below will be stored in a Default Play file. During startup or when making New, you will be able to select this file as a starting point.

Dimmer Patch	<input checked="" type="checkbox"/>
Devices Patch	<input checked="" type="checkbox"/>
All Palettes	<input checked="" type="checkbox"/>
Focus Palettes	<input checked="" type="checkbox"/>
Color Palettes	<input checked="" type="checkbox"/>
Beam Palettes	<input checked="" type="checkbox"/>
Settings	<input checked="" type="checkbox"/>
Groups	<input checked="" type="checkbox"/>
Master Pages	<input checked="" type="checkbox"/>
Channel Layouts	<input checked="" type="checkbox"/>
Scroller Rolls	<input checked="" type="checkbox"/>
Channel Setup + Database	<input checked="" type="checkbox"/>
Direct Selects	<input checked="" type="checkbox"/>
Screen Layouts	<input checked="" type="checkbox"/>
Templates	<input checked="" type="checkbox"/>
Independents	<input checked="" type="checkbox"/>
Content Effects	<input checked="" type="checkbox"/>
Image Effects	<input checked="" type="checkbox"/>

The Default Play is called DEFAULT.ASC and will show up in the Browser.

(Using the Save button below will overwrite an existing Default Play file.)

To make minor changes to the Default Play, load it as a normal play file, make the changes/additions and re-save it.

Save selected data as the Default Play

Imprimer

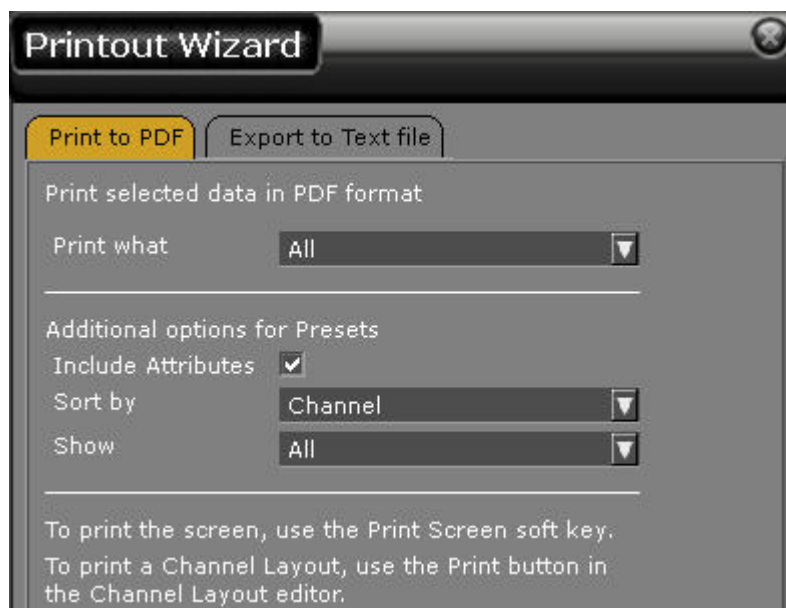
Vous pouvez imprimer les informations de la conduite dans des fichiers PDF, organisés de différentes manières et dans différents formats. Ces fichiers sont copiés dans la clé USB pour être imprimé avec un ordinateur standard.

Le Patch et la base de données des circuits peut être exportée sous forme de fichier texte éditable comme un tableur avec Excel par exemple.

Les plans de circuits peuvent être imprimés séparément depuis l'éditeur de plan de circuits.

1. Ouvrir dans le BROWSER : Fichiers > Imprimer.

Le menu contextuel ci-dessous apparaîtra

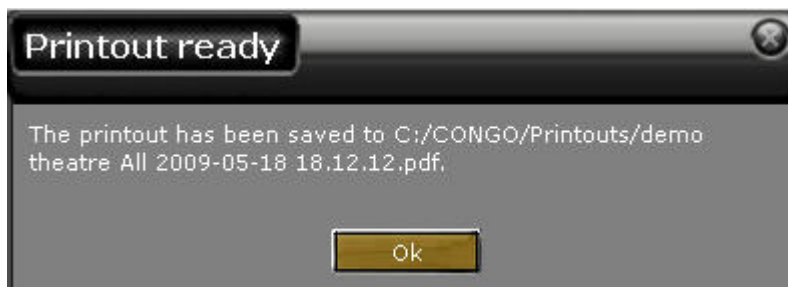


2. Choisir ce que l'on veut imprimer en pdf ou en texte

- *Tout*
- *Séquences & mémoires*
- *Séquences*
- *Mémoires*
- *Groupes*
- *Palettes*
- *Liste des Devices*
- *Base de données des circuits (seulement en texte)*
- *La liste des circuits (seulement les circuits patchés)*
- *La liste des Outputs (seulement les adresses patchées)*

3. Choisir si vous voulez les attributs ou non.
4. Choisir si vous voulez trier par circuits, par niveau, par changement.
5. Choisir si vous voulez imprimer tous les circuits ou seulement ceux qui changent (plus compact).
6. Appuyer sur EXECUTER pour confirmer, 2 choses peuvent se passer :
 - Le fichier d'impression sera stocké dans le menu IMPRESSIONS
 - Si une clé USB est connectée avant de lancer l'impression, les fichiers seront copiés dedans dans un dossier nommé PRINTOUTS.

Le menu contextuel ci-dessous apparaîtra et le nom du fichier basé sur le nom de la conduite + la date sera précisé.



Copier des fichiers journaux sur une clé USB

Cette fonction permet de copier sur une clé USB les fichiers journaux enregistrés automatiquement en cas d'arrêt inopiné du programme, vous pouvez ainsi les envoyer à ETC pour les faire analyser.

Voir [Dépannage - Pannes et bogues](#)

Quitter pour les paramètres du système

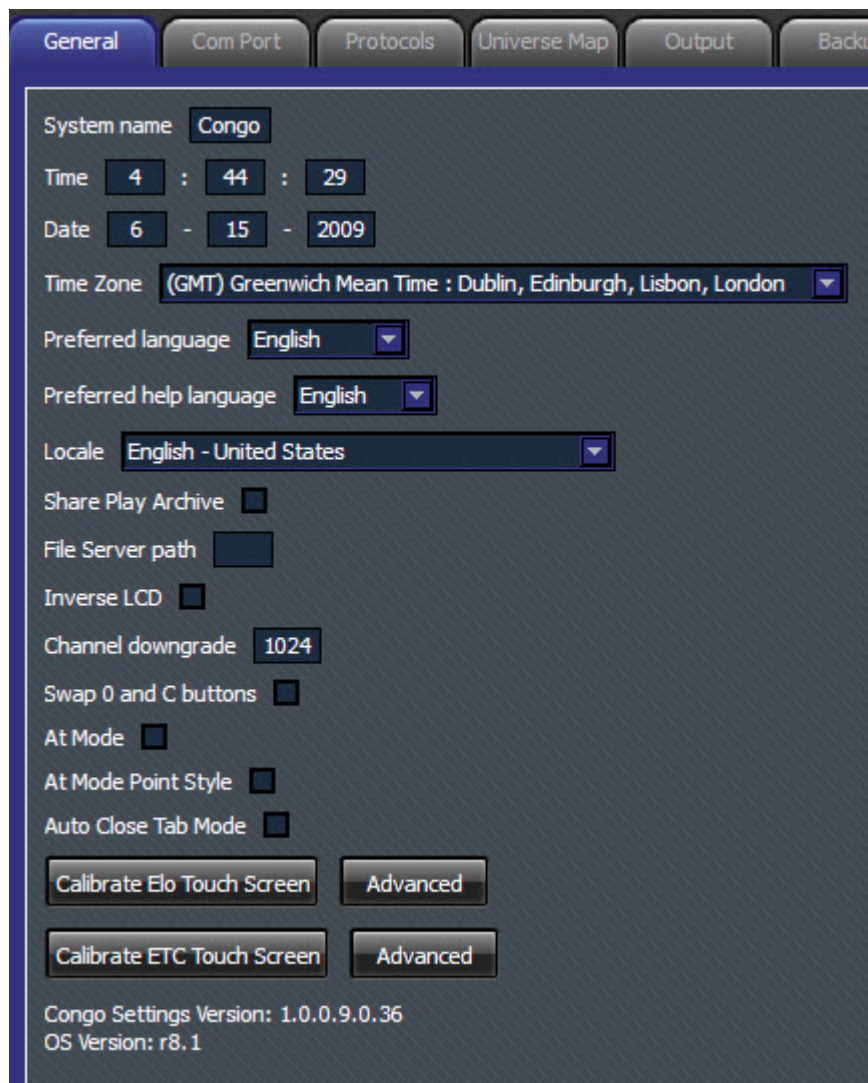
Les paramètres du système permettent de configurer l'heure, le pays, les sorties, le réseau, les protocoles et les mises à jour du logiciel.

On peut accéder aux paramètres du système Congo à partir de l'écran d'accueil ou du navigateur (Browser > Files > Exit To System Settings). Si vous démarrez sur un système hors ligne, toutes les options ne seront pas disponibles car elles concernent les éléments matériels d'un pupitre.

- [Paramètres du système - Généralités](#)
- [Paramètres du système - Port COM](#)
- [Paramètres du système - Protocoles](#)
- [Paramètres du système - Carte des univers](#)
- [Paramètres du système - Sortie](#)
- [Paramètres du système - Backup](#)
- [Paramètres du système - Réseau](#)
- [Paramètres du système - Moniteur](#)
- [Paramètres du système - Mise à jour](#)
- [Paramètres du système - RFR](#)
- [Paramètres du système - Utilitaires](#)

Réglages du Système - Général

Voici les fonctions générales



Nom du système

Spécifie le nom de ce pupitre qui sera utilisé pour l'identifier sur le réseau depuis les autres appareils. Il est affiché en haut de chaque écran.

Date & Heure

Réglage de la date et de l'heure du système.

Langue préférée

Sélectionnez une langue avec MODIFY et confirmez avec MODIFY.

Langue préférée pour l'aide

Sélectionnez une langue avec MODIFY et confirmez avec MODIFY.

Localité

Cela changera l'heure saisie, et les réglages du clavier.

Serveur de Fichiers

C'est le lieu par défaut de stockage des conduites. Définissez le chemin complet en suivant le standard de chemin Windows.

Exemple

D:\congo\backup (Stockage interne / dossier)

\\anders\playfolder (Nom du serveur serveur externe/dossier)

\\192.168.1.1\plays (Adresse IP externe/Dossier)

Inverser le LCD

Inverse les couleurs des LCD pour les Masters et les Directs Select de la face avant.

Nombre de circuits à afficher

Réduit le nombre de circuits pour optimiser le système. Par défaut à 1024 circuits, mais il peut être augmenté jusqu'à 3072.

Permuter les touches 0 & C

Permet de permuter physiquement les touches 0 et C du pavé numérique (Déplacez aussi les capuchons des touches du jeu.)

At Mode

Bascule le pupitre en At Mode. Un indicateur s'affichera dans la barre d'état en bas de chaque écran.

At Mode avec le point

Pour utiliser la syntaxe "5.5" pour 55 et puis ".6" pour passer à 56.

Fermeture automatique des onglets

Chaque nouvelle ouverture de fenêtre fermera la précédente pour ne conserver que quelques onglets à la fois.

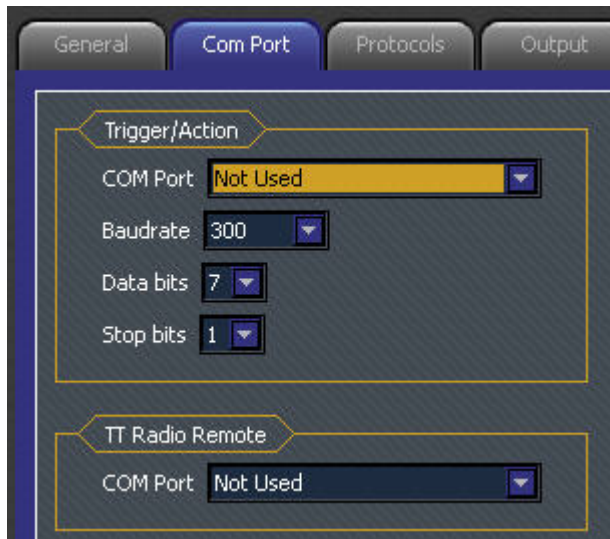
Calibrer les écrans tactiles

Pour pouvoir calibrer les écrans tactiles ETC ou ELO

Paramètres du système - Port COM

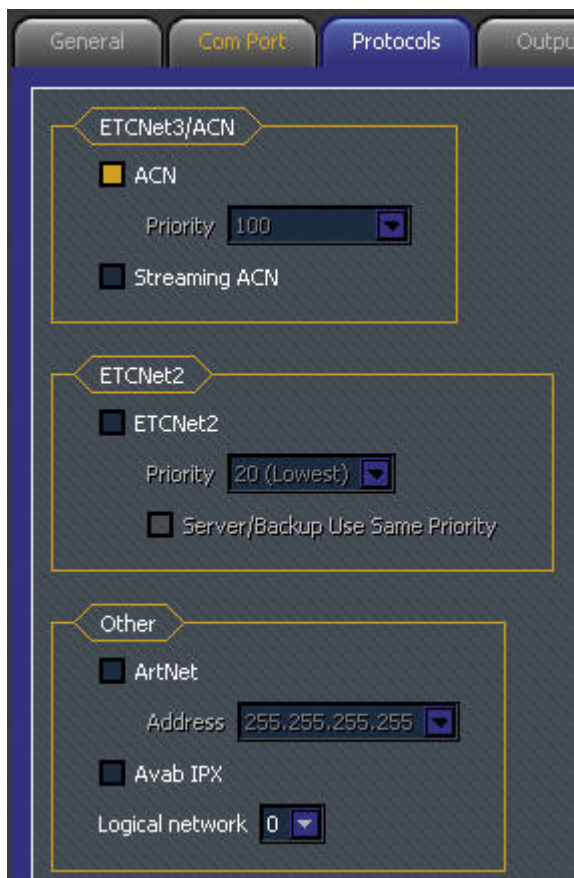
Ceci permet de configurer le(s) port(s) COM de votre système Congo Jr ou Congo Light Server. Vous devez indiquer si vous communiquez avec un device externe par le port série OU si vous utilisez une ancienne télécommande HF TT.

Consultez le manuel de votre device pour les réglages du port série. Veuillez noter que vous ne pouvez pas utiliser simultanément le même port série pour la télécommande HF et pour déclencher des devices.



Réglages système - Protocoles

C'est ici que vous pouvez activer les différents protocoles de sortie.



Net3/ACN

Net3 est équivalent à l'ACN. Le nom du système sur le Net3 est «Congo» + le nom du système.

Il y a 2 options:

ACN

Doit être activé pour dialoguer avec les nodes comme par exemple le Net3 I/O Gateway. Priorité : Un émetteur de Net3/ACN peut avoir un niveau de priorité de 1-200. 200 est le plus grand, et 1 est le plus faible. Ce paramètre détermine les priorités si il y a plusieurs sources (par exemple Congo + Unison). Si les 2 sources ont le même niveau de priorité, les niveaux seront gérés en TP. Si il y a des priorités différentes, se sera le système de plus élevé qui l'emporte.

Streaming ACN

C'est un protocole broadcast , comme le DMX par ethernet, conçu pour être simple. Activer cette option si vous utilisez des appareils ou des nodes en Streaming ACN. Les priorités sont gérés par le réglage de l'ACN. En mode offline, le sACN a la priorité de 1. Les logiciels de simulation comme Capture nécessite du SaCN ou du CITP.

ETCNet2

L'activer si vous utilisez des nodes ETCNet2. Le nom du système sera affiché en Net2 "Congo " + nom du système.

ETCNet2

Net3/ACN

Net3 est équivalent à l'ACN. Le nom du système sur le Net3 est «Congo» + le nom du système.

Il y a 2 options:

ACN

Doit être activé pour dialoguer avec les nodes comme par exemple le Net3 I/O Gateway. Priorité : Un émetteur de Net3/ACN peut avoir un niveau de priorité de 1-200. 200 est le plus grand, et 1 est le plus faible. Ce paramètre détermine les priorités si il y a plusieurs sources (par exemple Congo + Unison). Si les 2 sources ont le même niveau de priorité, les niveaux seront gérés en TP. Si il y a des priorités différentes, se sera le système de plus élevé qui l'emporte.

Streaming ACN

C'est un protocole broadcast , comme le DMX par ethernet, conçu pour être simple. Activer cette option si vous utilisez des appareils ou des nodes en Streaming ACN. Les priorités sont gérés par le réglage de l'ACN. En mode offline, le sACN a la priorité de 1. Les logiciels de simulation comme Capture nécessite du SaCN ou du CITP.

ETCNet2

L'activer si vous utilisez des nodes ETCNet2. Le nom du système sera affiché en Net2 "Congo " + nom du système.

ETCNet2

Priorité : Une source ETCNet2 peut avoir une priorité de 20-1. 1 la plus élevée, 20 la plus faible. Ce paramètre détermine les priorités si il y a plusieurs sources (par exemple Congo + Unison). Si les 2 sources ont le même niveau de priorité, les niveaux seront gérés en TP. Si il y a des priorités différentes, se sera le système de plus élevé qui l'emporte. voir la documentation ETCNet2.

Serveur/Backup ont la même priorité

Ce paramètre inhibe le système de backup pour lui donner la même priorité que celle du serveur. Normalement, le backup est activée avec une priorité plus élevée tout en veillant à ce que le système ne possède qu'un seul serveur. Dans certains systèmes, cependant, le contrôle est partagé par le Congo Serveur et d'autres consoles ou d'autres systèmes de contrôle d'éclairage tout en ayant besoin de pouvoir prendre la main en parallèle depuis le backup. Dans ce cas, il peut être souhaitable que le backup ait la même priorité que le serveur.

Autre

2 autres protocoles sont disponibles : ArtNet et AvabIPX.

ArtNet

- Activez cette option si vous utilisez des appareils ou des nodes qui fonctionnent en ArtNet. **Adresse** : Choisir un réseau et une adresse IP dans la liste.

Avab IPX

- Activez cette option si vous utilisez des appareils ou des nodes qui fonctionnent en AVAB IPX. Les réglages du réseau logique affecteront les réglages de l'AvabIPX. WYSIWYG a besoin de cette option pour communiquer avec le Congo.

Carte des univers

Ouvre la gestion des différents univers selon les protocoles.

Priorité : Une source ETCNet2 peut avoir une priorité de 20-1. 1 la plus élevée, 20 la plus faible. Ce paramètre détermine les priorités si il y a plusieurs sources (par exemple Congo + Unison). Si les 2 sources ont le même niveau de priorité, les niveaux seront gérer en HTP. Si il y a des priorités différentes, se sera le système de plus élevé qui l'emporte. voir la documentation ETCNet2.

Serveur/Backup ont la même priorité

Ce paramètre inhibe le système de backup pour lui donner la même priorité que celle du serveur. Normalement, le backup est activée avec une priorité plus élevée tout en veillant à ce que le système ne possède qu'un seul serveur. Dans certains systèmes, cependant, le contrôle est partagé par le Congo Serveur et d'autres consoles ou d'autres systèmes de contrôle d'éclairage tout en ayant besoin de pouvoir prendre la main en parallèle depuis le backup. Dans ce cas, il peut être souhaitable que le backup ait la même priorité que le serveur.

Autre

2 autres protocoles sont disponibles : ArtNet et AvabIPX.

ArtNet

- Activez cette option si vous utilisez des appareils ou des nodes qui fonctionnent en ArtNet.

Adresse : Choisir un réseau et une adresse IP dans la liste.

Avab IPX

- Activez cette option si vous utilisez des appareils ou des nodes qui fonctionnent en AVAB IPX. Les réglages du réseau logique affecteront les réglages de l'AvabIPX.

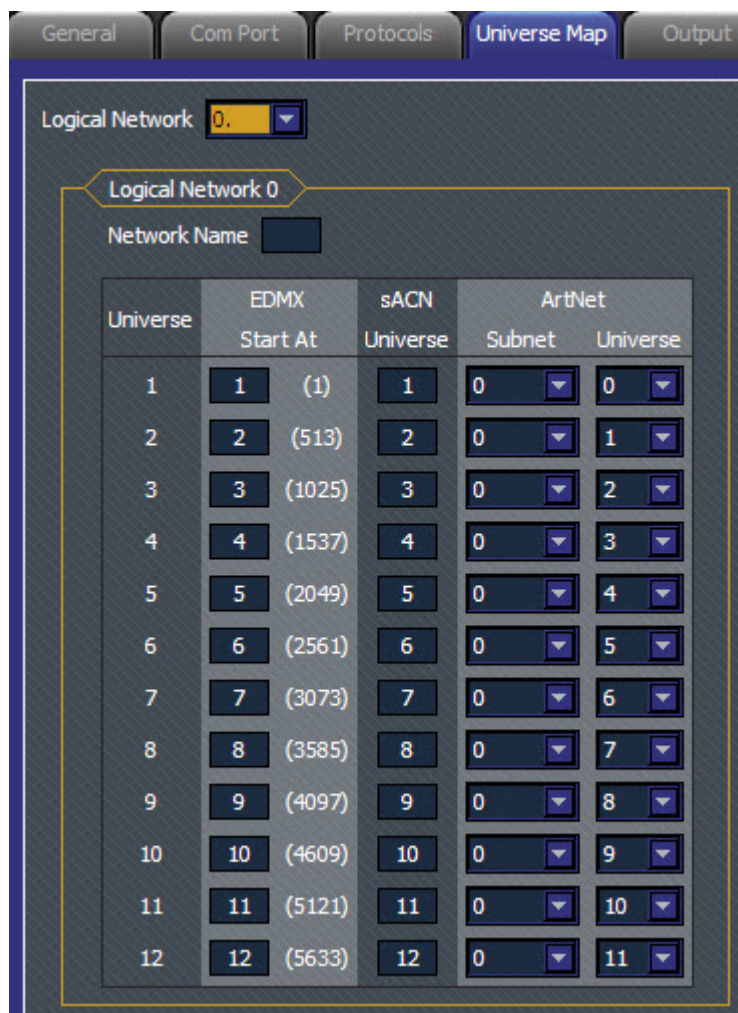
WYSIWYG a besoin de cette option pour communiquer avec le Congo.

Carte des univers

Ouvre la gestion des différents univers selon les protocoles.

Paramètres du système - Carte des Univers (6.0)

Dans un système à plusieurs serveurs, chaque serveur nécessite son propre réseau logique. Dix réseaux différents sont disponibles, de 0 à 9. Pour chacun de ces réseaux, vous pouvez choisir un nom et affecter des univers pour chacun des protocoles : EDMX, sACN et ArtNet.



Dans une installation avec plusieurs systèmes sur un même réseau, comme par exemple dans un studio de télévision, vous pouvez attribuer un nom aux réseaux appartenant à chaque studio.

Une fois le système démarré, ces noms sont affichés en haut à droite de l'écran d'accueil.



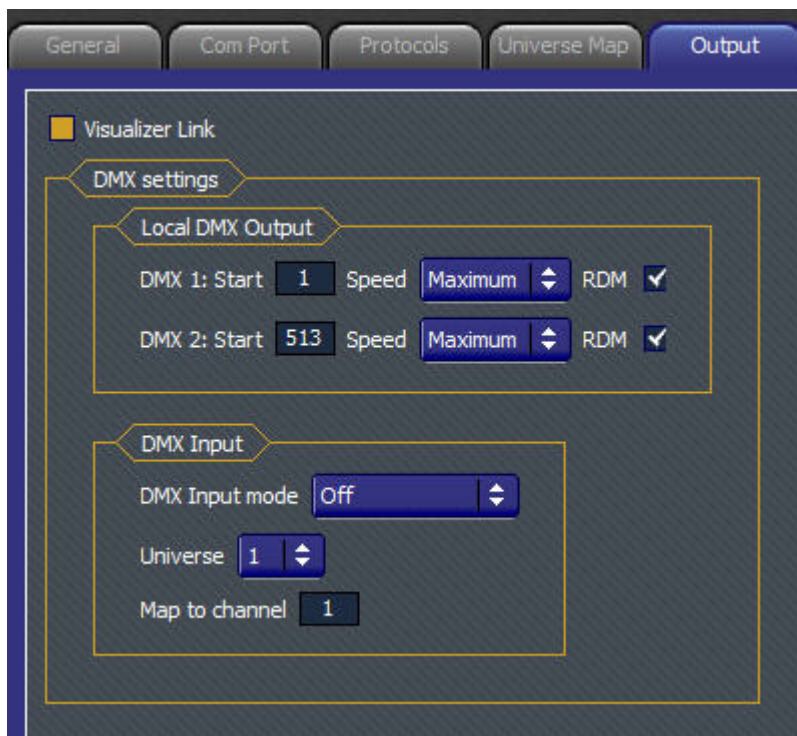
Les flèches haut/bas permettent de faire une sélection, et MODIFY permet de l'activer.

Astuce

Si vous voulez déconnecter un univers particulier sur un protocole, le mettre à zéro.

Paramètres du système - Output (6.4)

Ce sont les paramètres concernant les sorties DMX du pupitre et la sortie ethernet vers les systèmes de visualisation.



Lien avec visualiseur

Active les communications bi-directionnelles avec les logiciels de simulation..

NOTE

Quand le logiciel est en mode Offline (Editeur), il ne génère pas de DMX.

REGLAGES DMX

Sorties DMX locale

Permet de régler l'adresse de départ et la vitesse pour les sorties DMX du pupitre. Il peut être utile de modifier la vitesse de sortie si vous devez piloter du matériel relativement ancien et non compatible avec le débit DMX maximum.

Disactiver le RDM Local (6.4)

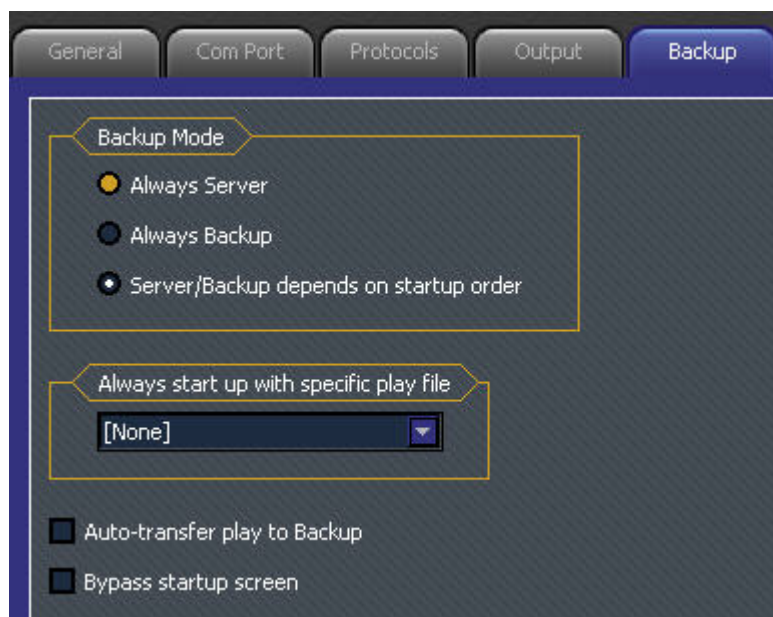
Cette option permet de désactiver le RDM local sur les sorties DMX direct du jeu d'orgue.

Entrée DMX

Vous pouvez activer l'entrée DMX pour l'univers DMX (de votre choix) par le biais d'un node ETC d'un univers EDMX ou SACN et de le router vers un circuit qui constituera le circuit de départ de cet univers. Une fois l'entrée DMX activée, le Master 20 fera office de général pour l'entrée DMX.

Paramètres du système - Backup

Ces paramètres sont utilisés essentiellement avec un serveur de secours, mais certaines options peuvent être intéressantes dans le cas d'un système à serveur unique.



MODE BACKUP

Permet de régler le mode de départ de votre choix pour ce système.

- Toujours serveur
- Toujours backup
- Serveur/Backup suivant l'ordre de démarrage

TOUJOURS DEMARRER AVEC UNE CONDUITE SPECIFIQUE

Sélectionner un fichier de conduite à charger automatiquement au démarrage. Convient bien à une utilisation dans l'évènementiel et dans les musées. Vous pouvez également sélectionner l'option "Use last saved file" (Utiliser le dernier fichier sauvegardé).

Transfert automatique de la conduite vers le backup

Quand cette option est activée, le serveur transfère automatiquement sa conduite vers le backup à l'ouverture d'une nouvelle conduite.

Eviter l'écran de démarrage

Permet de lancer directement le logiciel de commande d'éclairage et de charger le dernier spectacle sauvegardé sans passer par l'écran d'accueil. Ceci a été conçu pour les systèmes de sauvegarde et les serveurs d'éclairage, afin qu'ils puissent démarrer tout seuls. Cela peut être utile pour une utilisation normale, où il n'est pas nécessaire de faire apparaître les paramètres du système au démarrage.

Réglages système - Réseau

Vous trouverez ici les réglages système spécifiques aux Services réseaux Net3 et Réglages IP.

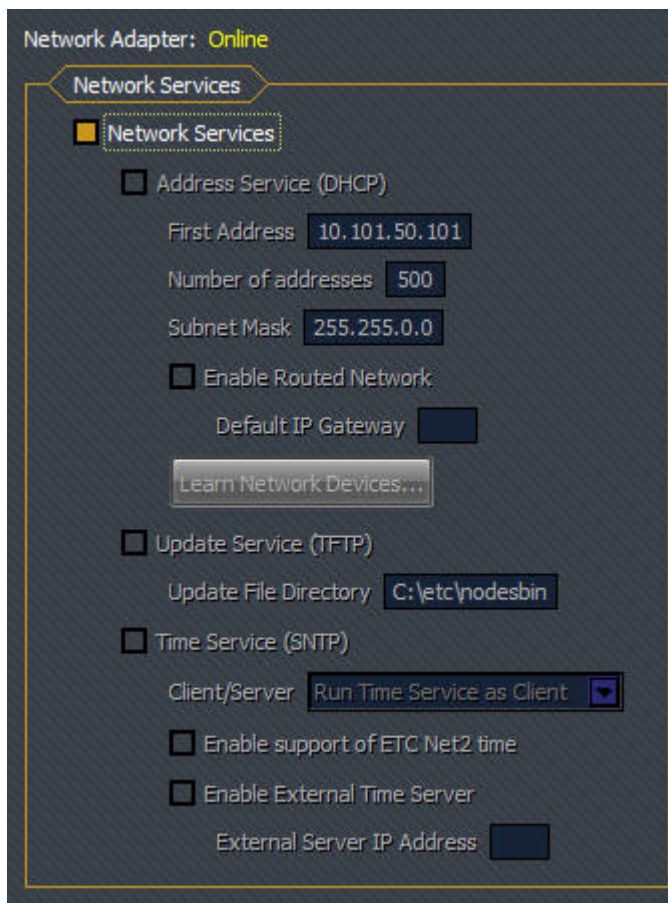


Connexion Réseau

Il affichera Connecté si un réseau est détecté. Dans le cas contraire il affichera Déconnecté.

LES SERVICES RESEAU NET3

C'est un ensemble de services qui apporte les infrastructures pour une connexion au réseau Net3/ACN. Ces services fournissent un serveur d'adresse IP dynamique, un serveur d'horloge et un serveur de fichiers. Chacun de ces services sera décrit plus loin. Si vous décochez la case Services Réseau, aucun des services proposés ne sera actif, si vous la cochez, cela n'activera que les services que vous aurez préalablement sélectionnés.



Les Services du Réseau

En cliquant sur les cases correspondantes vous activerez les services Net3 : serveur d'adresse (DHCP), serveur d'horloge (SNTP) ou serveur de fichiers (TFTP).

Service d'Adresses (DHCP)

Les Services Net3 utilise un serveur d'adresses DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol). DHCP est un protocole TCP/IP qui assigne une adresse IP dynamique à tous les éléments réseaux en attente d'adresse. C'est un petit serveur DHCP qui est destiné à être utilisé si on ne donne pas d'adresses fixe. Il ne pourra pas attribuer d'adresse IP si vous utiliser un routeur.

ATTENTION : Il ne devra y avoir qu'un seul serveur DHCP sur un même réseau. Il est possible d'avoir plus d'un serveur sur le même réseau (rien n'est prévu sur les serveurs DHCP pour l'interdire), mais si cela se produisait, cela pourrait entraîner une détérioration de la stabilité et des coupures de réseau.

En cochant la case "activé" vous démarrez le serveur DHCP contenu dans la console Congo. Il déterminera, selon les paramètres ci-dessous, quelle adresse IP vous sera attribuée.

- **Première Adresse** : C'est l'adresse IP du début de la plage des adresses IP que le serveur DHCP peut distribuer.
- **Nombre d'Adresses** : Cela détermine le nombre d'adresses IP que le serveur DHCP pourra attribuer. Si vous entrez 500 dans la case, cela vous permettra d'attribuer des adresses aux 500 premiers appareils qui nécessitent une adresse IP.
- **Masque de Sous-Réseau** : Cela détermine la taille de réseau logique pour l'adresse des appareils. La valeur par défaut de l'ETC est 255 255 000 000 (classe B). Ceci est le masque de sous-réseau que le serveur DHCP donnera aux appareils en réseau.
- **Activer le routeur Réseau** : cela détermine l'adresse IP du routeur si il y en a un sur votre réseau. Cette adresse IP est la passerelle que le serveur DHCP enverra au réseau des appareils pour qu'il l'utilise. *Si vous êtes connectés à un réseau simple ou à un réseau non-défini*, cette adresse IP de passerelle devra être la même que l'adresse IP de l'appareil. Donc pour configurer le serveur DHCP afin qu'il envoie les adresses IP qui conviennent, **vous devez entrer comme adresse IP passerelle la même adresse que celle du champ Première Adresse**. Alors le serveur DHCP donnera une adresse IP correspondant à l'adresse IP de la passerelle.
- **Détecter Les appareils du Réseau...**
Procéder au rafraichissement de tous les appareils du réseau ACN. .

Service de Mise à Jour (TFTP)

Si vous cocher la case correspondante vous activerez le serveur TFTP.

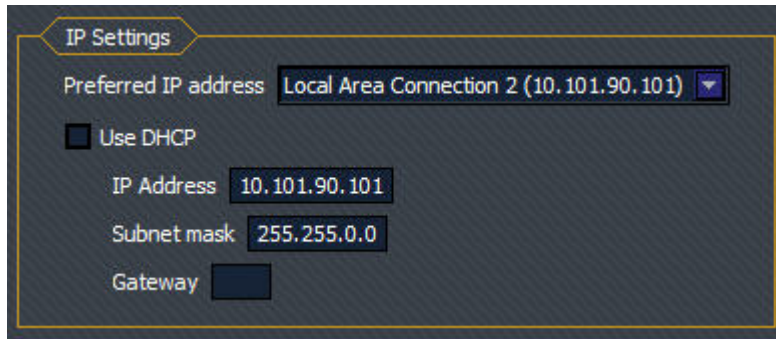
- **Dossier des fichiers de Mise à Jour** : cela donne le chemin où se trouvent les fichiers utilisables à travers TFTP. Le chemin doit être complet en incluant la lettre du lecteur. Par exemple: C:\etc\nodesbin

Service d'Horloge (SNTP)

En cochant cette case vous activez le service SNTP. Vous déterminerez si le service fonctionne en "client" (qui reçoit les messages d'horloge), ou comme "serveur" (qui envoie des messages d'horloge), pendant la durée de l'installation.

REGLAGE DE L'adresse IP

Ce sont les réglages qui déterminent la façon d'obtenir une adresse IP et/ou comment connaître l'adresse IP utilisée par votre Congo pour se connecter au réseau.



L'adresse IP de Référence

C'est l'adresse qui dira à votre console Congo quelle connexion elle doit utiliser pour communiquer avec les systèmes d'éclairage. Dans les consoles et les light serveurs, il n'y a qu'une connexion réseau, donc la possibilité d'avoir une connexion Automatique par défaut est pratique. Quand Congo fonctionne en hors connexion ou avec un PC Client, il peut y avoir plusieurs possibilités de connexion (comme par exemple avec les ordinateurs portables où il ya plusieurs connexions disponibles, avec ou sans fil). Dans ce cas, vous devrez dire au Congo quelle connexion réseau il doit utiliser pour communiquer avec le Light Serveur ou avec un logiciel de visualisation.

Utiliser le DHCP

En cochant la case, le Congo va recevoir une adresse IP dynamique par le serveur DHCP. Tandis que la console démarre, elle demandera une adresse IP au serveur DHCP. En cas de réponse, il utilisera l'adresse IP attribuée.

Si il n'y a pas de serveur DHCP disponible, le Congo attribuera par défaut une adresse IP, sélectionnée par la console dans la gamme 169.254.x.y. Cette adresse IP sélectionné par la console en fonction de la configuration, peut évoluer. Un changement d'adresse ne peut se produire que, quand il ya des changement dans la configuration du réseau ou pour résoudre un conflit d'adresse IP.

Pour activer ou désactiver le DHCP vous devrez redémarrer le congo pour que le nouveau réglage devienne actif.

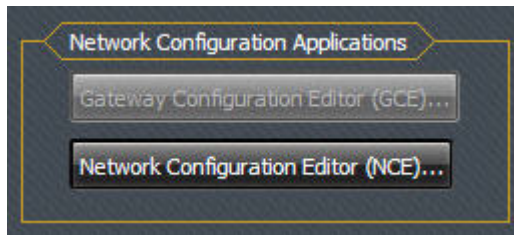
- **Adresse IP**
 - Si le serveur DHCP est *désactivé* vous devrez *saisir* l'adresse IP du Congo ici. C'est une adresse IP statique qui sera conservé jusqu'à ce qu'un utilisateur le modifie.
 - Si le serveur DHCP est *activé* il *affichera* l'adresse IP que la console utilise, qu'elle ait été entrée dans le serveur DHCP ou auto-produite.
- **Masque de Sous Réseau**
 - Si le serveur DHCP est *désactivé*, donnez ici la valeur du masque de sous-réseau. C'est un réglage statique qui sera conservé jusqu'à ce qu'un utilisateur le modifie.
 - Si le serveur DHCP est *activé* il *affichera* le masque de sous-réseau du pupitre utilisé, (la valeur est envoyée par le serveur DHCP ou auto-généré).
- **Passerelle**
 - Si le serveur DHCP est *désactivé*, vous devrez *saisir* l'adresse IP de la passerelle ici. C'est un réglage statique qui sera conservé jusqu'à ce qu'un utilisateur le modifie.

- Si le serveur DHCP est **activé** il **affichera** l'adresse IP de la passerelle par défaut utilisé par le pupitre serveur, qu'elle ait été entrée dans le serveur DHCP ou auto-produite.

Configuration des Applications Réseau (6.0)

C'est ici que vous pourrez configurer vos nodes Net3 et les Réseaux ETC. Pour pouvoir configurer les nodes à partir de la console, Le NCE et/ou le GCE doivent être installés.

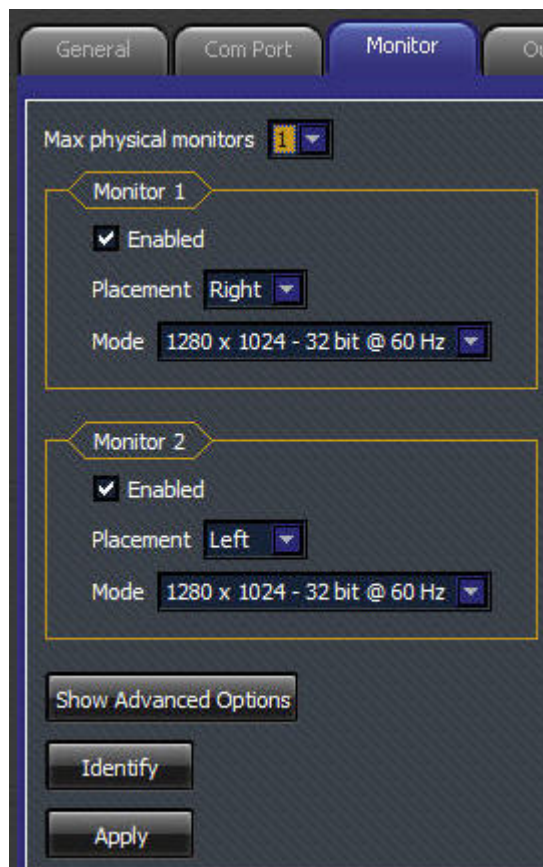
Télécharger les dernières versions du GCE à partir du site web ETC sur une clé USB, les mettre avec les fichiers du logiciel d'installation du Congo, puis les installer de la même manière que pour mettre à jour le logiciel du Congo.



Il est conseillé de consulter les manuels de ces produits.

Paramètres du système - Les écrans

Paramètres du système - Moniteur



Nombre maximum de moniteurs physiques

Permet de sélectionner le nombre de moniteurs physiques que vous souhaitez utiliser sur votre système. Si vous utilisez une version hors ligne, vous pouvez choisir des écrans virtuels.

Moniteur 1

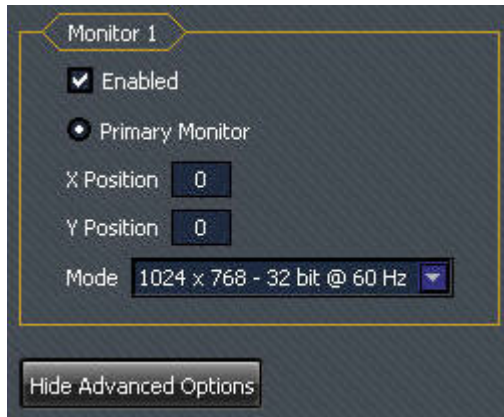
Cocher la case "Enabled" (Activé) permet de modifier **Placement** (Position, gauche/centre/droite) ou **Mode** (résolution).

Moniteur 2

Cocher la case "Enabled" (Activé) permet de modifier **Placement** (Position, gauche/centre/droite) ou **Mode** (résolution).

Afficher les options avancées

En cas d'écran large non standard avec des coordonnées spécifiques, vous pouvez utiliser les options avancées.



Identifier

Cliquez ici pour identifier tous les moniteurs avec un numéro.

Appliquer

Cliquez ici pour appliquer la configuration de moniteur en cours, avec un compte à rebours pour revenir à la configuration précédente.

Réglages systèmes - Mettre à jour le logiciel

Vous pouvez **mettre à jour** le logiciel, et augmenter le nombre de sorties de votre système.

- Pour mettre à jour le logiciel, vous avez besoin d'une clé USB contenant la dernière version du fichier congo.exe téléchargé sur le site www.etcconnect.com et qui doit être connectée à un port USB avant de basculer sur l'onglet Mise à jour.
- Pour augmenter le nombre d'univers, vous avez besoin d'un code fourni par votre revendeur ETC.



Mise à niveau du logiciel

Avec un Congo Junior ou Serveur, vous aurez besoin d'une souris pour le faire. Sur Congo Senior, vous pouvez utiliser le trackball.

Fonction	Action	Rappels
1- Télécharger le logiciel le plus récent	www.etconnect.com	Enregistrez le fichier « congo.exe » sur une clé USB.
2- Connecter la clé USB au Congo		-
3- Quitter pour les réglages systèmes	Menu Fichier / Quitter pour les réglages systèmes	Les réglages systèmes apparaîtront.
4- Aller jusqu'à l'onglet Mise à jour	Cliquer sur Mise à jour	
5- Sélectionner le fichier dans le menu déroulant		Le menu contextuel des réglages s'ouvre.
6- Choisir INSTALLER	<u>C</u> liquer <u>s</u> ur <u>I</u> NSTALLER	
7- Confirmer Mise à niveau du logiciel	<u>S</u> uivre <u>p</u> as <u>a</u> <u>p</u> as <u>!</u> <u>i</u> nstallation	Une assistance à l'installation viendra vous aider à confirmer ces étapes.
Fin de mise à jour.	<u>C</u> liquer <u>s</u> ur <u>O</u> K	Redémarrer et la page d'accueil affichera les références de la nouvelle version.

Réglages systèmes - USB RFR

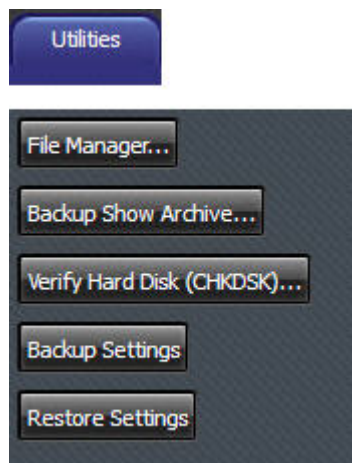
Vous pouvez régler la Fréquence HF et l'identifiant réseau ID (groupe) pour la base de la télécommande RFR. Etre sûr que cela correspond aux réglages de la la partie émetteur. Vous pouvez aussi mettre à jour le firmware de la base et de l'émetteur. Pour plus d'information, voir [Télécommande - Télécommande Radio RFR](#).



Pour que l'émetteur fonctionne avec toutes les bases de télécommande et le pupitre, il faut utiliser la même fréquence et le même identifiant Réseau.

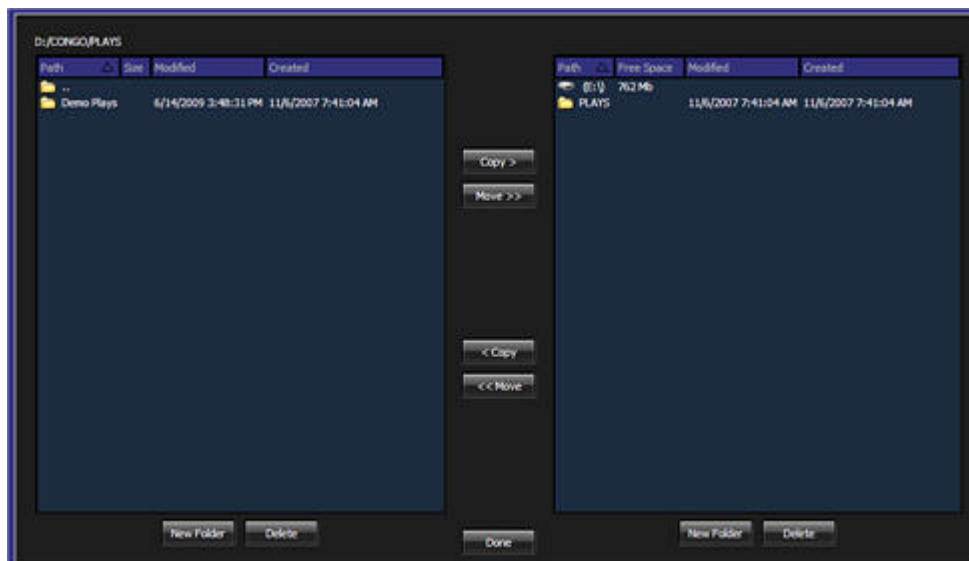
Réglages système- Utilitaires (6.0)

On y trouve des utilitaires très pratiques pour gérer ses fichiers.



GESTIONNAIRE DE FICHIERS

Ouvre le gestionnaire de fichiers qui permet de copier ou de déplacer des fichiers entre le Congo et une clé USB ou un Serveur de fichiers.

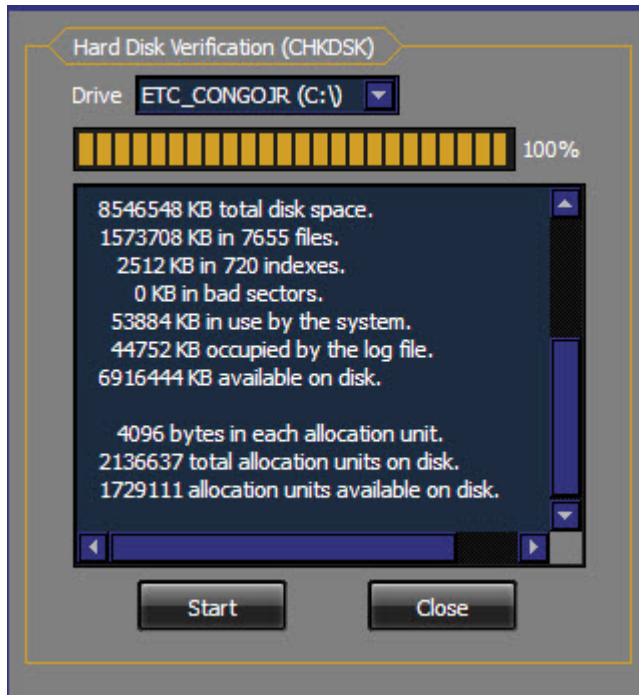


ARCHIVE BACKUP DE CONDUITES

Copiera toutes les conduites du dossier d'archivage des conduites dans une clé USB.

VERIFIER LE DISQUE DUR

Les services Techniques peuvent vous demander d'exécuter ce test. Choisir le bon disque et cliquer sur Start.



BACKUP DES REGLAGES

Créé une sauvegarde des réglages du système si vous avez besoin de réimager le système.

RESTAURER LES REGLAGES

Permet de restaurer les réglages du système sauvegardés.

Quitter pour l'écran d'accueil

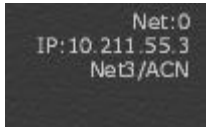
Appuyez sur MODIFY pour quitter vers l'écran d'accueil. De là, vous pouvez démarrer en tant que serveur, backup ou hors ligne. Vous pouvez ouvrir les paramètres du système et quitter.

La zone de notification vous indiquera

- Si plusieurs versions différentes du logiciel Congo sont exécutées sur le même réseau.
- Si un même univers sACN ou Net2 est routé vers plusieurs univers Congo.



Dans le coin en haut à droite, le réseau et la syntaxe de commande sont affichés.



Dans le coin en haut à gauche, vous pouvez voir si il y a plusieurs réseaux logiques, par exemple pour différents studios de TV.



Eteindre (quitter)

Fermez toujours correctement le système avec la fonction Quitter (Exit) (NAVIGATEUR >Fichiers >Quitter).		
Fonction	Touche	Rappels
<i>1. Ouvrir le Navigateur</i>	<input type="button" value="BROWSER"/>	S'il a déjà été sélectionné, il sera fermé. Appuyez de nouveau pour l'ouvrir.
<i>2. Aller à Fichiers (Files)</i>	Flèche vers le Bas	Fichiers est mis en surbrillance.
<i>3. Ouvrir les sous-rubriques</i>	Flèche vers la Droite	Les sous-rubriques sont ouvertes.
<i>4. Sélectionner Eteindre</i>	Flèche vers le Bas	Eteindre est mis en surbrillance.
<i>5. Confirmer Eteindre</i>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Une fenêtre de dialogue vous demandera de confirmer, et quittera le système.
REMARQUE La conduite actuelle sera sauvegardée dans un fichier temporaire appelé « SAVED.ASC ». Ce fichier est rechargé automatiquement à la prochaine utilisation du Congo.		

Coupure de courant

ETC recommande d'utiliser un onduleur autonome pour avoir les possibilités de sauvegarder la conduite et éteindre correctement le pupitre en cas de coupure de courant.

Quand le Congo s'arrête en raison d'une coupure de courant, un message apparaît à l'écran et le fond d'écran devient rouge.

La batterie de l'onduleur maintiendra le pupitre en marche pendant environ deux minutes, après quoi le pupitre effectue un arrêt contrôlé en sauvegardant la conduite.

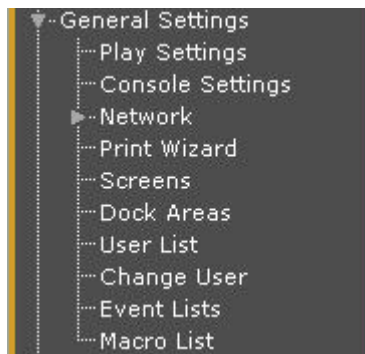
REMARQUE
**La conduite actuelle sera sauvegardée dans un fichier temporaire appelé «
SAVED.ASC ». Ce fichier est rechargé automatiquement à la prochaine
utilisation du Congo.**

**Enregistrez toujours une copie de secours sur un support externe tel qu'un
dispositif USB. C'est votre seule protection contre une panne du disque dur.**

Réglages généraux

Le Menu réglages généraux contient tous les paramètres de la conduite, du pupitre, du réseau, les paramètres d'impression, etc.

Dossier réglages généraux



Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Paramètres de conduite](#)
- [Réglages de la console](#)
- [Réseau](#)
- [Assistant d'impression](#)
- [Ecrans \(5.0\)](#)
- [Micro-fenêtres](#)
- [Compte utilisateur](#)
- [Liste d'évènements](#)
- [Liste des macros](#)

Setup

Les Paramètres définissent les temps et les valeurs par défaut, le comportement des fonctions d'enregistrement et le comportement des attributs dans les potentiomètres pendant la restitution.

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Paramètres du système - Introduction](#)
- [Paramètres du système - Démarrage](#)
- [Paramètres du système - Circuit](#)
- [Paramètres du système - Transfert](#)
- [Paramètres du système - Master](#)
- [Paramètres du système - Effets](#)
- [Paramètres du système - Système](#)
- [Paramètres du système - Attribut](#)
- [Paramètres du système - Show Control](#)

Paramètres du système - Introduction

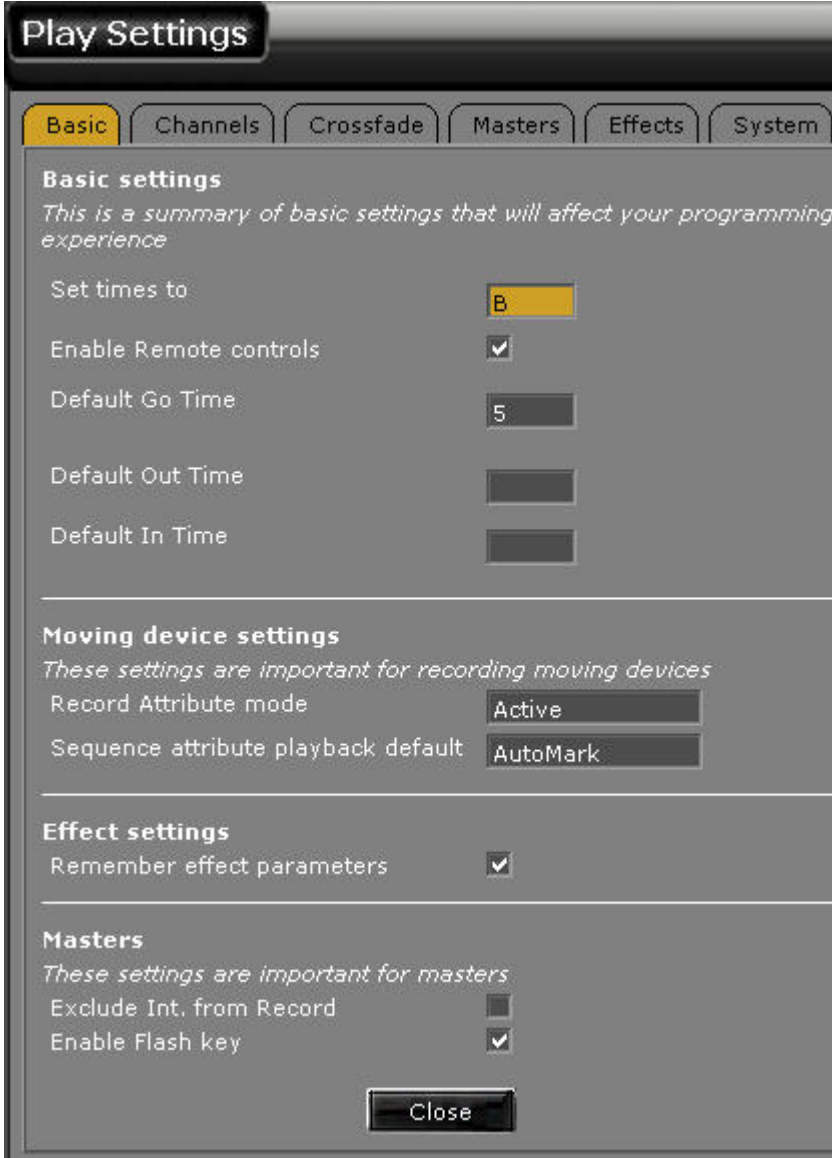
Les Paramètres du système sont accessibles avec SETUP (Configuration). Vous pouvez aussi ouvrir un menu contextuel de Paramètres locaux pour une touche quelconque en tenant SETUP et en appuyant sur cette touche (par exemple GO ou RECORD)

Le menu contextuel des Paramètres du système contient les sections suivantes

- [Déarrage](#) > Synthèse des principaux réglages.
- [CHANNEL](#) > Configure les valeurs par défaut et sélectionne la Syntaxe de commande.
- [CROSSFADE](#) > Configure les temps par défaut, les modes de potentiomètre et la direction de transfert.
- [MASTER](#) > Configure le Flash et le fondu avec temps et l'Auto-save, les pages de master.
- [EFFECTS](#) > Configure "le rappel des Paramètres des effets".
- [SYSTEM](#) > Configure l'Auto-save, rubberband, beep, remote etc.
- [ATTRIBUT](#) > Configure les temps et les modes d'enregistrement par défaut.
- [MIDI](#) (6.4) > Configuration Midi
- [SHOW CONTROL](#) (6.0) > Configure le Midi, Show Control et le Time Code.

Paramètre du système - Démarrage

Les réglages de "démarrage" sont une synthèse des différents réglages importants dans chacun des onglets du setup. Option apparaissant avant le démarrage avec une nouvelle conduite. [Voir Nouveau](#).



Play Settings

Basic Channels Crossfade Masters Effects System

Basic settings
This is a summary of basic settings that will affect your programming experience

Set times to

Enable Remote controls

Default Go Time

Default Out Time

Default In Time

Moving device settings
These settings are important for recording moving devices

Record Attribute mode

Sequence attribute playback default

Effect settings

Remember effect parameters

Masters
These settings are important for masters

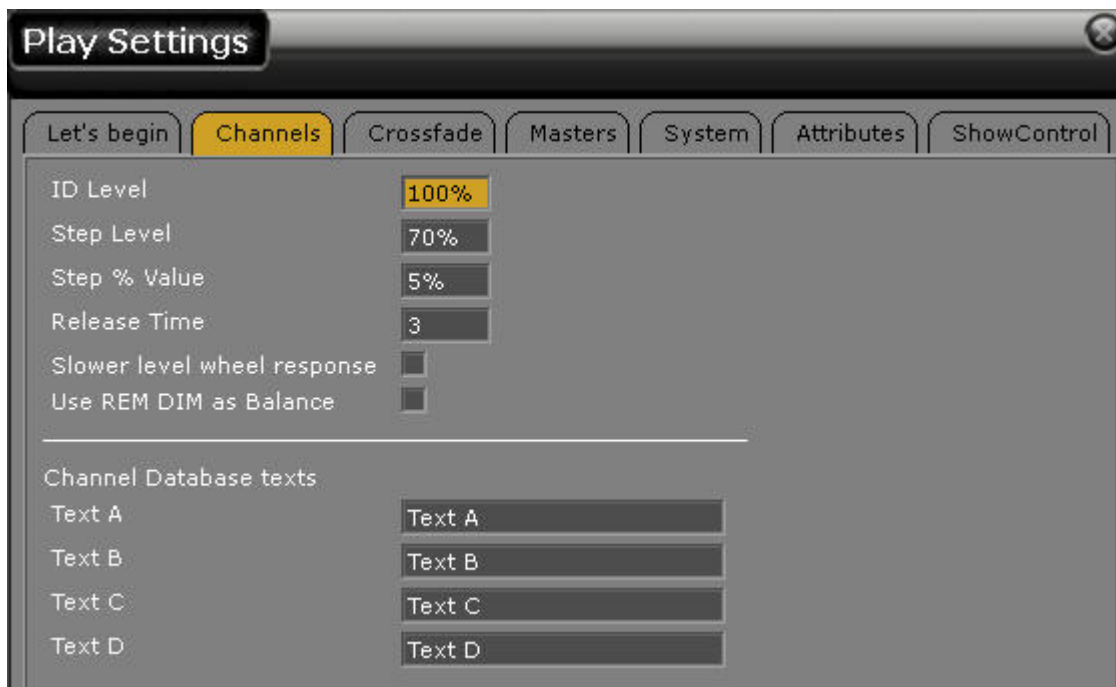
Exclude Int. from Record

Enable Flash key

Paramètre du système - Circuits

Appuyez sur SETUP et sélectionnez avec les flèches de navigation vers la droite/gauche l'onglet **Paramètres des Circuits**

- Sélectionnez une cellule avec la flèche vers le bas.
- Appuyez sur MODIFY ou # MODIFY pour changer les valeurs.



Paramètres des Circuits

Les Paramètres des circuits sont généraux pour toutes les Vues des circuits.

Fonction	Explication	Valeur par défaut
<u>Niveau d'ID</u>	Le Niveau utilisé par la fonction ID (tenir CH et appuyer sur @LEVEL)	100%
<u>Step Level</u>	Niveau appliqué quand on appuie sur @LEVEL sans aucune valeur	70%
<u>Valeur de Pas %</u>	Niveau appliqué en appuyant sur les touches +/-%	5%
<u>Temps de Release</u>	Temps par défaut de libération des circuits capturés	3**
Réponse lente du tambour des niveaux	Réduit la vitesse de réponse du tambour de niveau	Off
Utiliser REM DIM comme Balance	Transforme la touche REM DIM en BALANCE	Off***
Base de données des Circuits : Les Textes	Permet de donner des noms aux entête des colonnes du tableau de base de données.	****

** Voir [Circuits - Mode Capture](#)

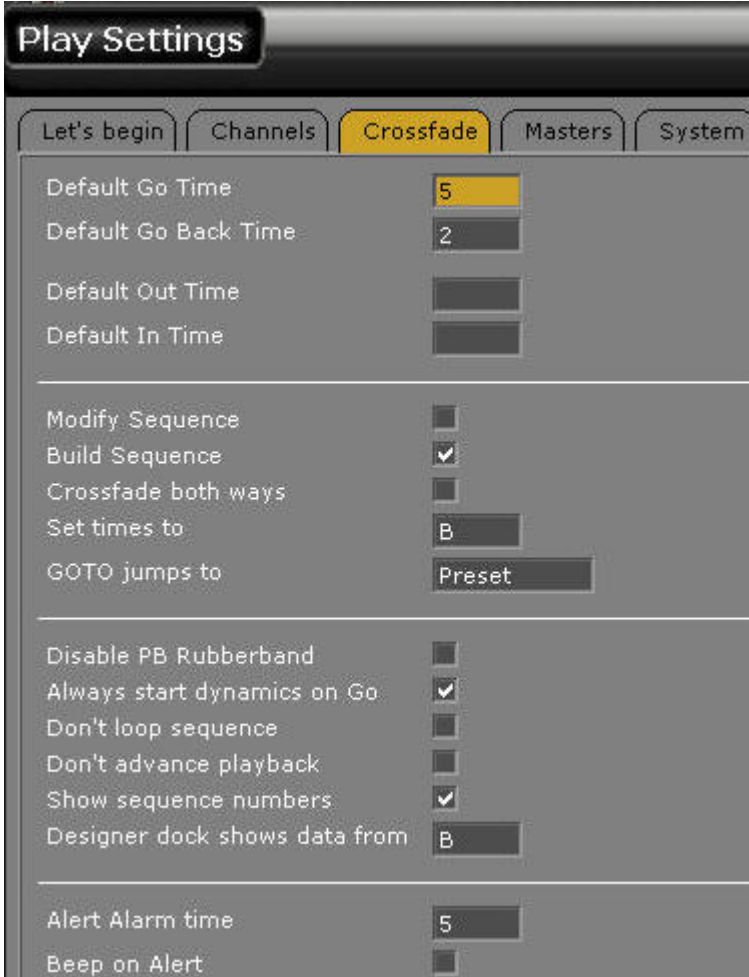
*** Voir [Circuits - Balance](#)

**** Voir [Base de données des circuits](#)

Paramètres du système - Transfert

Appuyez sur SETUP et sélectionnez avec les flèches droite/gauche l'onglet **Transfert**

- Sélectionnez une cellule avec la flèche vers le bas.
- Appuyez sur MODIFY ou # MODIFY pour changer les valeurs.



The screenshot shows the 'Play Settings' menu with the 'Crossfade' tab selected. The menu is divided into several sections by horizontal lines. The first section contains four time-related settings: 'Default Go Time' (5), 'Default Go Back Time' (2), 'Default Out Time' (empty), and 'Default In Time' (empty). The second section contains five settings: 'Modify Sequence' (checkbox), 'Build Sequence' (checkbox checked), 'Crossfade both ways' (checkbox), 'Set times to' (B), and 'GOTO jumps to' (Preset). The third section contains five settings: 'Disable PB Rubberband' (checkbox), 'Always start dynamics on Go' (checkbox checked), 'Don't loop sequence' (checkbox), 'Don't advance playback' (checkbox), 'Show sequence numbers' (checkbox checked), and 'Designer dock shows data from' (B). The fourth section contains two settings: 'Alert Alarm time' (5) and 'Beep on Alert' (checkbox).

Setting	Value
Default Go Time	5
Default Go Back Time	2
Default Out Time	
Default In Time	
Modify Sequence	<input type="checkbox"/>
Build Sequence	<input checked="" type="checkbox"/>
Crossfade both ways	<input type="checkbox"/>
Set times to	B
GOTO jumps to	Preset
Disable PB Rubberband	<input type="checkbox"/>
Always start dynamics on Go	<input checked="" type="checkbox"/>
Don't loop sequence	<input type="checkbox"/>
Don't advance playback	<input type="checkbox"/>
Show sequence numbers	<input checked="" type="checkbox"/>
Designer dock shows data from	B
Alert Alarm time	5
Beep on Alert	<input type="checkbox"/>

Paramètres de transfert

Les réglages des paramètres de transfert sont appliqués au Playback Principal.

Réglages des temps

Fonction	Explication	Valeur par défaut
<u>Tps par défaut du GO</u>	Temps utilisé par la touche GO quand aucun temps n'a été attribué à un transfert	5
<u>Tps du Go Back par défaut</u>	Temps utilisé par la touche GO BACK quand elle est appuyée indépendamment des transferts en cours.	2
<u>Temps d'Apparition / Disparition par défaut</u>	Permet d'insérer automatiquement des temps à chaque enregistrement d'un nouveau pas de séquence. Ces temps seront utilisés à la place du temps par défaut.	

Réglages des modes de restitution

Fonction	Explication	Valeur par défaut
<u>Modifier la Séquence</u>	Désactive tous les Auto-times, Master Links et autres articles Autostart pour toutes les Séquences.	Off
<u>Séquence Fixe</u>	Les Mémoires enregistrées sur scène seront automatiquement ajoutées dans l'ordre croissant dans la Séquence chargée dans le playback principal. Elles seront toujours enregistrées dans la liste des mémoires.	On
<u>Transferts dans les 2 sens</u>	Les potentiomètres de transfert sont actifs dans les 2 sens (au lieu de restituer seulement quand on les pousse vers le haut).	Off
<u>Définir des temps pour</u>	Les temps sont intégrés directement au Pas de séquence dans A ou dans B.	B
<u>GOTO saute à</u>	GOTO permet de faire un saut un numéro de Mémoire ou un numéro de Pas de Séquence	Mémoire

Réglages particuliers du playback

Fonction	Explication	Valeur par défaut
<u>Désactiver la fonction Rubberband du playback</u>	Les attributs ne seront plus contôlables par le transfert manuel du Playback principal.	Off
<u>Toujours déclencher les Dynamiques avec le Go</u>	Démarrer les Dynamics sur le Go indépendamment des autres réglages.	Off
<u>Ne pas boucler la séquence</u>	A la fin de la séquence, elle ne repart pas au pas N° 1	Off
<u>Ne pas avancer le Playback</u>	Désactive la séquence, les actions sur le playback ne font plus défiler la conduite.	Off
<u>Afficher les pas de séquence</u>	Afficher les pas de séquence dans la fenêtre du playback	On
<u>La micro-fenêtre infos du Playback affiche les les infos du registre :</u>	Les infos du playback affiche les infos pour A ou B	A
<u>Avertissement de fin d'alerte</u>	Temps avant la fin de l'alerte à laquelle le Congo bascule le menu en jaune et sonne.	5
<u>Bip sur Alerte</u>	Signal sonore de fin d'alerte	On

Paramètre du système - Masters

Appuyez sur SETUP et sélectionnez avec les flèches de navigation vers la droite/gauche dans l'onglet **Paramètres des Masters**.

Appuyez sur SETUP et utilisez les touches Flèches Gauche/Droite pour sélectionner l'onglet **Masters**.

- Sélectionnez une cellule avec la flèche vers le bas.
- Utilisez MODIFY pour commuter un réglage.



Paramètres des Masters

Réglage générale des paramètres des Masters.

Fonction	Explication	Valeur par défaut
<u>Mise à jour automatique des Pages de Masters</u>	Les changements dans les Pages de Masters sont enregistrés automatiquement.	On
<u>Jam mode switch controls</u>	Sets Jam Mode for the switch	Two Scene masters
<u>Exclure les intensités de l'enregistrement (6.1)</u>	Excludes all master intensities from record actions in Live	Off
<u>Activez les touches Flash (6.1)</u>	Active toutes les touches flash de tous les Masters du jeu d'orgue.	On

Paramètres système - Effets (6.1)

Réglages généraux pour les effets de la conduite.

Appuyez sur SETUP et utilisez les flèches gauche/droite pour sélectionner l'onglet **Effets**.

- Utilisez la touche flèche bas pour sélectionner "Mémorisation des paramètres d'effets"
- Utilisez MODIFY pour l'activer ou non. Par défaut c'est activé.



Quand c'est activé, tous les paramètres des effets seront mémorisés et restitués si vous éteignez la console, même si vous ne les avez pas enregistrés dans des palettes ou des mémoires.

Paramètres du système - Système

Appuyez sur SETUP et sélectionnez avec les flèches de navigation vers la droite/gauche l'onglet **Paramètres du Système**.

- Sélectionnez une case avec la touche flèche bas.
- Utilisez MODIFY pour valider un réglage.



Paramètres du système

Paramètres du système générale de la console.

Fonction	Explication	Valeur par défaut
<u>Bip</u>	Avertissement sonore quand des commandes illégales sont exécutées	On
<u>Télécommande</u>	Active la télécommande radio.	Off
<u>Auto-Save sur l'enregistrement</u>	Enregistre la Conduite chaque fois que vous appuyez sur RECORD. Cette fonction peut prendre un peu de temps selon la taille de la conduite.	Off
<u>Envoie automatique sur l'enregistrement</u>	Envoie la conduite au backup après chaque enregistrement.	Off
<u>Arrêt auto des Dynamiques dans PB</u>	Le chargement d'une nouvelle Séquence dans le Playback 1 arrête tous les effets dynamiques commencés à partir de la séquence actuelle.	Off

Paramètre du système - Attributs

Appuyez sur SETUP et sélectionnez avec les flèches de navigation droite/gauche l'onglet **Paramètres des Attributs**.

- Sélectionnez une cellule avec la flèche vers le bas.
- Appuyez sur MODIFY ou # MODIFY pour changer les valeurs.



Paramètres d'Attribut (6.0)

Les Paramètres d'attributs affectent l'enregistrement et le contrôle des paramètres des projecteurs asservis.

Fonction	Explication	Defaut
<u>Mode de restitution des attributs de la séquence par défaut</u>	Enregistre les attributs pour un déplacement en « live » (GoOnGo) ou pour une mise en place quand la mémoire est chargée en B (GoInB).	Auto Mark*
<u>Mode d'enregistrement des Attributs</u>	Il existe différents modes d'enregistrement d'attributs. Voir Enregistrement des Devices - Modes . Voir changement des attributs dans Séquence - Fonctions .	Active
<u>Éditeur d'Attribut par défaut</u>	Réglage par défaut du format des valeurs dans les fenêtres d'édition des attributs : Palettes ou %.	Palette
<u>Temps d'Attribut par défaut</u>	Établit un temps pour tous les changements d'appareils asservis pendant la programmation.	3 secondes
<u>Temps : Utilisez % par défaut</u>	Les temps sont définis en % du temps d'apparition ou du transfert ou en secondes.	Off (secondes)
<u>Contrôle en 16 bits Rapide/Fin</u>	Le déplacement lent des roues de paramètres donne une commande en 16 bits. Voir Templates des Devices - Commande en 16 bits	Off (8 bits)
<u>Dépasser la valeur du ventilateur de Scroller</u>	Dépassez la valeur du ventilateur de tous les changeurs patchés avec la commande Vent.	0%
Trier les Devices par type (6.0)	Spécifie pour l'affichage au format Attributs de trier les circuits par leur Numéro ou par type de Device	Off

*Vous pouvez les changer pour chaque pas de chaque séquence dans [Séquences - Liste de Séquence](#).

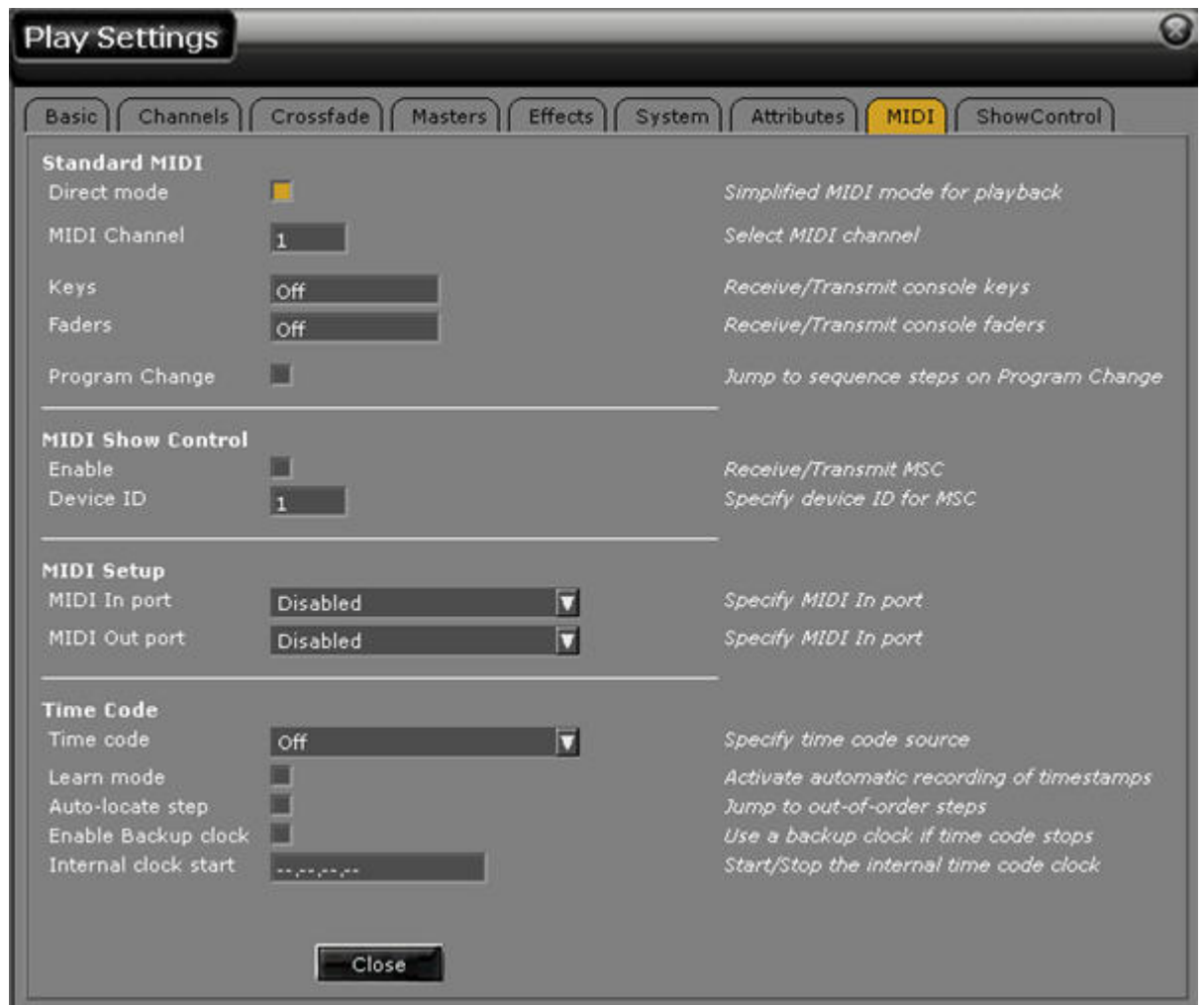
Réglages des Temps

Fonction	Explication	Defaut
<u>F-Del</u>	Temps de délai par défaut en secondes ou en % (du temps d'apparition) utilisé pour enregistrer une Mémoire avec des attributs.	0 seconde
<u>C-Del</u>	Voir ci-dessus	0 seconde
<u>B-Del</u>	Voir ci-dessus	0 seconde
<u>F-Time</u>	Temps par défaut en secondes ou en % (du temps d'apparition) utilisé pour enregistrer la Mémoire avec des attributs.	100 %
<u>C-Time</u>	Voir ci-dessus	100 %
<u>B-Time</u>	Voir ci-dessus	100 %

Paramètre du système - MIDI (6.4)

Appuyez sur la touche SETUP et utilisez les flèches gauche/droite pour sélectionner l'onglet **MIDI**.

- Utilisez la touche flèche bas pour sélectionner une cellule.
- Utilisez la touche MODIFY ou # MODIFY pour modifier les valeurs.



Standard MIDI (6.4)

Toutes les touches et les potentiomètres peuvent envoyer une note et un contrôle quand on active le MIDI. Vous pouvez utiliser des notes et des contrôles MIDI pour télécommander toutes les touches et les potentiomètres du jeu d'orgue. Le congo peut aussi être configuré pour réaliser un transfert particulier en recevant une commande de type Programme Change en MIDI. Voir [MIDI](#).

Fonction	Explication	Valeur par Défaut
<u>Direct mode</u>	Midi Direct Mode (6.4)	On
<u>MIDI Channel</u>	Canal MIDI utilisé par le Congo	1
<u>Touches</u>	Toutes les touches génèrent des notes.	Off
<u>Potentiomètres</u>	Tous les potentiomètres génèrent des contrôleurs.	Off
<u>Programme Change</u>	Goto vers un pas de séquence #	-

MIDI Show control

Le Congo peut émettre et recevoir des commandes MIDI Show Control (MSC). Voir [MIDI - MIDI Show Control](#).

Fonction	Explication	Valeur par Défaut
<u>Activer</u>	Active la réception du MSC.	Off
<u>Device ID</u>	Définit un identifiant pour ce Congo.	1

Time Code

Chaque pas de séquence peut être contrôlé à la fois manuellement, et par un MIDI Time Code particulier par le port MIDI. Voir [MIDI - Time Code](#).

Fonction	Explication	Valeur par Défaut
<u>Time Code</u>	La réception du MIDI Time Code est activée.	Off
<u>Mode Apprentissage</u>	Active le mode d'apprentissage du Time Code pour chaque pas de séquence.	Off
<u>Auto-localisation de pas</u>	Valide si le Time Code effectuera automatiquement un saut vers le pas concerné ou non.	Off
<u>Autoriser l'horloge du backup</u>	Autorise l'horloge du backup	Off
<u>Démarrer l'horloge interne à</u>	Permet de définir l'heure de démarrage du time code interne.	--:--:--

Mode MIDI Direct (6.4)

L Mode Direct permet de connecter des appareils MIDI au Congo et leur permettre de fonctionner, en fournissant la commande MIDI correspondante.

Mode MIDI - Direct playback				
Notes	MIDI Channel<	Démarre à	Termine à	Nombre
Master 1-20	1	0	19	20
Flash 1-20	1	20	39	20
Page+/Page-, bloc 1	1	40	41	2
Master 21-40	2	0	19	20
Flash 21-40	2	20	39	20
Page+/Page-, bloc 2	2	40	41	2
Master 41-60	3	0	19	20
Flash 41-60	3	20	39	20
Page+/Page-, bloc 3	3	40	41	2
Master 61-80	4	0	19	20
Flash 61-80	4	20	39	20
Page+/Page-, bloc 4	4	40	41	2
Direct Select 1-40	1	50	89	40
Direct Select Page 1-5	1	90	94	5
Indépendant 7-9	1	100	102	3
GO, Pause, GoBack	1	103	105	3
Refresh	1	106	106	1
Contrôleurs				
Master 1-20	1	0	19	20
Master 21-40	2	0	19	20
Master 41-60	3	0	19	20

Mode MIDI - Direct playback				
Master 61-80	4	0	19	20
Transfert manuel A, B	1	100	101	2
Contrôle de Vitesse A, B	1	102	103	2
GrandMaster	1	104		1
Indépendant 1-6	1	110	115	6
Programme Change				
Page, bloc 1	1	0-127		128
Page, bloc 2	2	0-127		128
Page, bloc 3	3	0-127		128
Page, bloc 4	4	0-127		128
Saut dans la séquence principale	5	0-127		128
MSC				
Extension pour le contrôle de tous les masters.				

Paramètres de conduite - Show Control

Appuyez sur SETUP et sélectionnez avec les flèches de navigation vers la droite/gauche l'onglet **MIDI Show Control**.

- Sélectionnez une cellule avec la flèche vers le bas.
- Appuyez sur MODIFY ou # MODIFY pour changer les valeurs.

The screenshot shows a software interface with a top navigation bar containing tabs: Basic, Channels, Crossfade, Masters, Effects, System, Attributes, and ShowControl (highlighted in yellow). The main area is divided into several sections:

- Standard MIDI**
 - MIDI Channel: 1 (text input)
 - Keys: Off (dropdown)
 - Faders: Off (dropdown)
 - Program Change:
- MIDI Show Control**
 - Enable:
 - Device ID: 1 (text input)
- Time Code**
 - Time code: Off (dropdown)
 - Learn mode:
 - Auto-locate step:
 - Enable Backup clock:
 - Internal clock start: ---:--:-- (text input)
- UDP Strings**
 - Input Port: 0 (text input)
 - Output Port: 0 (text input)
 - Output IP(s): (text input)
- OSC**
 - Active:
 - Input Port: 8000 (text input)
 - Output Port: 7000 (text input)
 - Output IP(s): (text input)

Each parameter has a corresponding help text on the right side of the interface.

Réglages Show Control

Les paramètres MIDI sont valables pour tout le système.

Standard MIDI

Toutes les touches et les potentiomètres peuvent envoyer des notes et des contrôleurs quand ils sont activés dans les réglages MIDI. Vous pouvez utiliser les notes et les contrôleurs MIDI pour télécommander toutes les touches et les potentiomètres de la console. Congo peut aussi être régler de manière à activer un transfert spécifique quand il reçoit un Program Change par MIDI. Voir [MIDI](#).

Fonction	Explication	Valeur par défaut
<u>Canal MIDI</u>	Le canal MIDI utilisé par le Congo	1
<u>Touches</u>	Toutes les touches sont envoyées comme des notes.	Off
<u>Potentiomètres</u>	Tous les potentiomètres sont envoyés comme des contrôleurs.	Off
<u>Program Change</u>	Passé au pas de séquence N°#	-

Le MIDI Show control

Le Congo peut envoyer et recevoir des commandes MIDI Show Control (MSC). Voir [MIDI - MIDI Show Control](#).

Fonction	Explication	Valeur par défaut
<u>Activer</u>	La réception du MIDI Time Code est activée.	Off
<u>Identifiant</u>	Fixe un identifiant pour ce Congo.	1

Time Code

Chaque pas de séquence peut être déclenché soit manuellement soit par un temps Time Code MIDI sur le port MIDI. Voir [MIDI - Time Code](#).

Fonction	Explication	Valeur par défaut
<u>Time Code</u>	La réception du MIDI Time Code est activée.	Off
<u>Mode apprentissage</u>	Active le mode apprentissage pour régler le time code des pas de séquence.	Off
<u>Repérage auto des pas</u>	Permet d'activer et de désactiver le repérage auto du pas par le time code.	Off
<u>Activer l'horloge de secours</u>	Activer l'option horloge de Secours	Off
<u>Démarrer Horloge interne</u>	Détermine l'heure de démarrage de l'horloge interne.	--:--:--

Commandes UDP (6.2)

UDP (User Datagram Protocol) est un protocole de communication pour échanger des messages entre ordinateurs dans un réseau qui utilise l'Internet Protocol (IP). Voir [UDP data](#).

Avec l'UDP, le Congo, par le réseau Ethernet, peut :

- Recevoir des Action Macros spécifiques Congo directement d'une autre machine, sans avoir à créer un déclencheur et un événement au préalable.
- Envoyer n'importe quelle commande propriétaire à une autre machine qui est capable de recevoir ces commandes par UDP.

Fonction	Explication	Valeur par défaut
<u>Input Port</u>	Port d'entrée Réception	0
<u>Output Port</u>	Port de sortie Emission	0
<u>Output IPs</u>	La sortie IP(s) du Congo emetsends to, add multiple and separate with semicolon ";".	0

OSC (6.3)

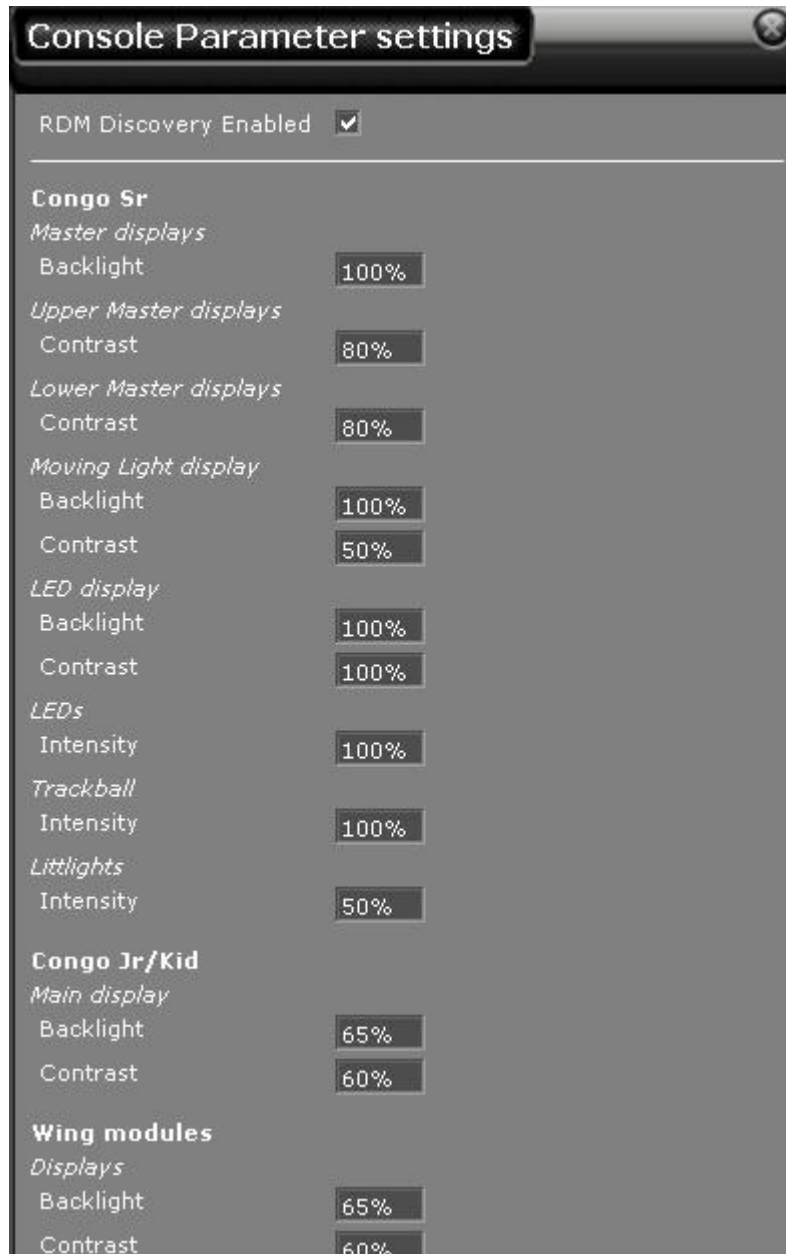
Open Sound Control (OSC) est un langage pour communiquer entre ordinateurs, synthétiseurs de son et autres appareils multimédia. Voir [Fonctionnalité OSC](#).

Fonction	Explication	Valeur par défaut
<u>Activate</u>	Active OSC	Off
<u>Input Port</u>	Port d'entrée Réception	8000
<u>Output Port</u>	Port de sortie Emission	7000
<u>Output IPs</u>	la sortie sur IP(s) du Congo envoie, et ajoute les informations multiples séparées par des points virgules ";".	-

Réglages de la console

Les réglages de la console sont déterminés depuis le dossier Réglages de la console dans le dossier Setup du Navigateur. (Navigateur >Setup >Réglages de la console).

Vous pouvez régler les valeurs de 0 à 100 %. Elles entreront en vigueur immédiatement et NE seront PAS liées à des fichiers de conduite différents.



Réglages audio

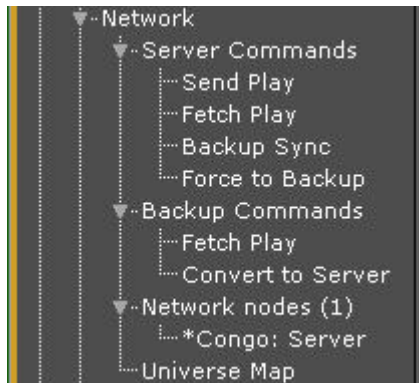
Le volume du haut-parleur interne est réglé en tenant SETUP et en déplaçant le tambour. Vous verrez le résultat de la valeur à côté du symbole du haut-parleur au coin supérieur droit des écrans du moniteur.



Ceci entrera en vigueur immédiatement et NE sera PAS lié à des fichiers de conduite différents.

Réseau

Le Congo possède un système de réseau client/server avec de multiples opérateurs. Il est possible d'envoyer et de copier une conduite entre le Serveur et le Backup. Le backup est toujours en synchronisation avec le spectacle en cours.

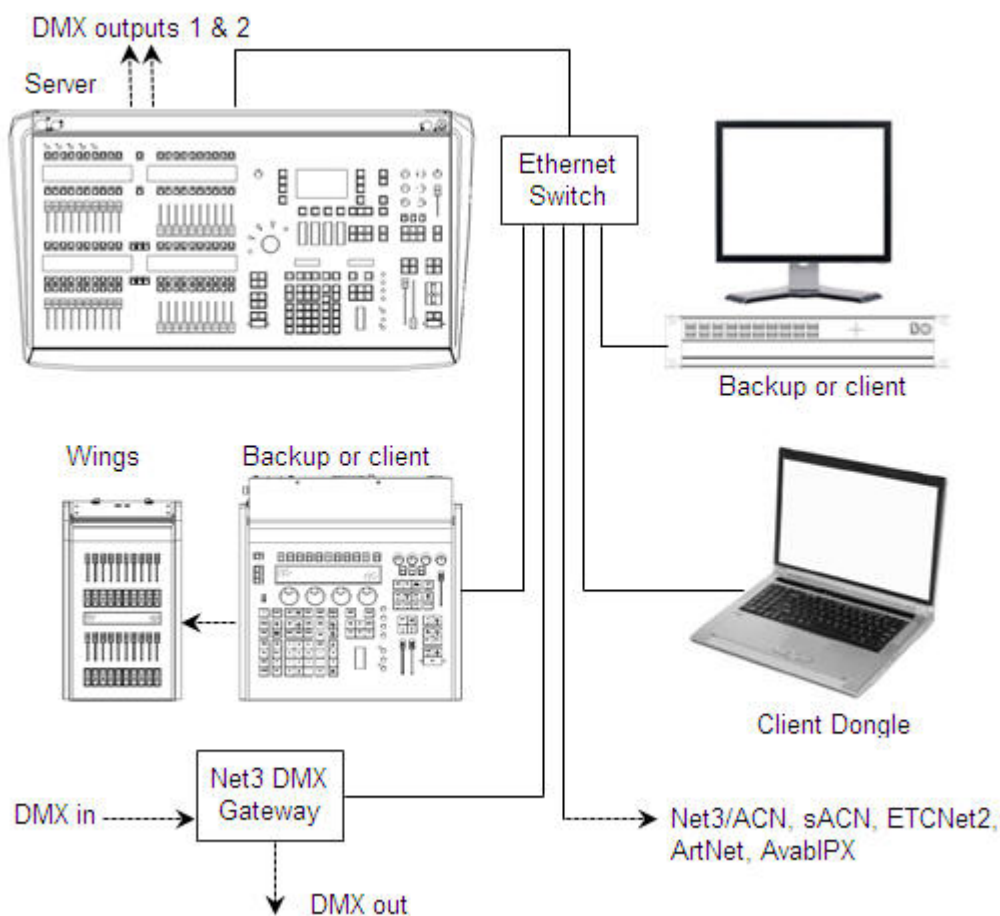


Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Réseau - Introduction](#)
- [Réseau - Fonctions](#)
- [Commandes du Serveur](#)
- [Commandes du Backup](#)
- [Menu Réseau](#)
- [Carte des univers](#)

Réseau - Introduction

Un réseau de Congo peut être composé uniquement que du Serveur et du Backup. Un Serveur peut avoir un nombre quelconque de Clients.



REMARQUE

Les consoles complètes (autonomes) peuvent être Serveurs ou Backups. Tout PC équipé de Windows XP avec la mémoire RAM vidéo requise (128 MB minimum) peut servir de client pourvu qu'il ait la licence nécessaire (Dongle).

Généralités

- Le premier système qui démarre (Serveur/Backup) est déclaré comme Serveur
- Seul le Serveur transmet en sortie des données DMX
- Transfert des Conduites entre le système Principal et le système Backup
- Synchronisation de manipulation avec le Backup
- Convertir un système quelconque en Server/Backup

Voir [Réglages système - Réseau](#).

Réseau - Fonctions

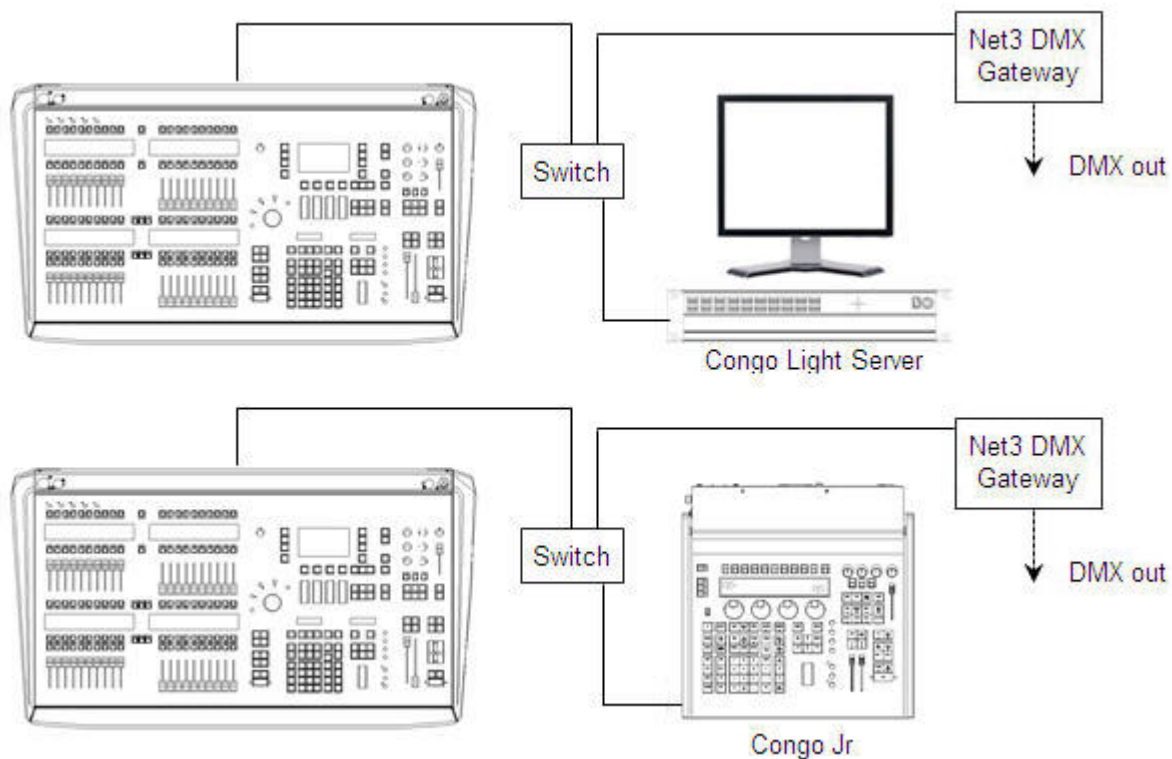
Voici les fonctions générales concernant le réseau.

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Réseau - Serveur/Backup](#)
- [Réseau - Client](#)
- [Réseau - Multiples utilisateurs](#)

Réseau - Serveur / Backup

Un réseau composé uniquement de deux systèmes (serveur/backup) peut être connecté par simplement un câble Ethernet « croisé ». Dans d'autre cas vous devez utiliser un routeur.



Serveur/Backup

Le premier système qui démarre est déclaré comme Serveur.

Un message apparaît dans la zone de Messages (au bas des écrans) sur le système du Server quand un Backup ou Client démarre. Le système qui a démarré comme Backup affiche maintenant un message d'information annonçant sont status backup ou client.

Quand le contact se perd entre deux Congos reliés, un message apparaît dans la zone de Messages (au bas des écrans), et le Congo Backup est converti automatiquement en Serveur.

ETCNet2

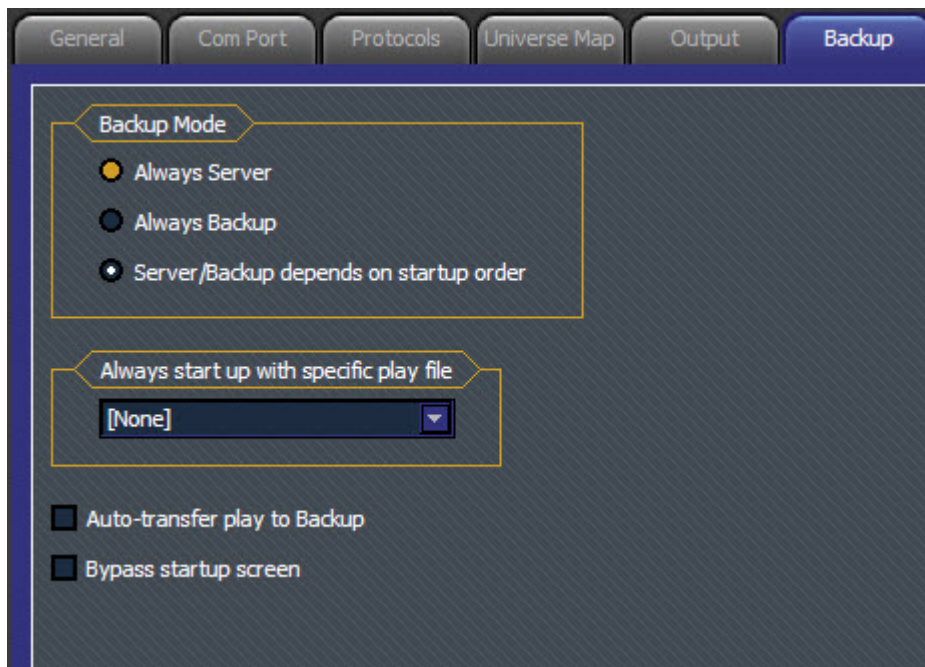
Vous pouvez connecter des Nodes ETC2 avec un routeur. Les consoles Congo/Client PC doivent recevoir des adresses IP dans la plage de 10.101.201.101+ quand elles sont utilisées avec le protocole ETCNet2. Veuillez voir le Guide de programmation d'ETXNet2 v4 (ETCNet2 v4 Planning Guide) pour la configuration d'un réseau ETCNet2.

Réseau - Configuration du Backup

Un système peut être configuré pour fonctionner comme serveur ou comme système de secours (backup), en tenant compte ou non de l'ordre dans lequel les systèmes sont alimentés. Un réglage permet également le transfert automatique de la conduite en cours vers le système de secours quand les deux systèmes sont allumés.

Ces réglages se situent dans les paramètres du système de l'écran d'entrée en session avant le lancement du logiciel Congo.

1. Quittez l'écran d'entrée en session si Congo est en cours de fonctionnement (Quitter dans le navigateur > dossier Fichier).
2. Ouvrez Paramètres du système
3. Sélectionnez Configuration secours (Backup Setup) en bas.



REMARQUE

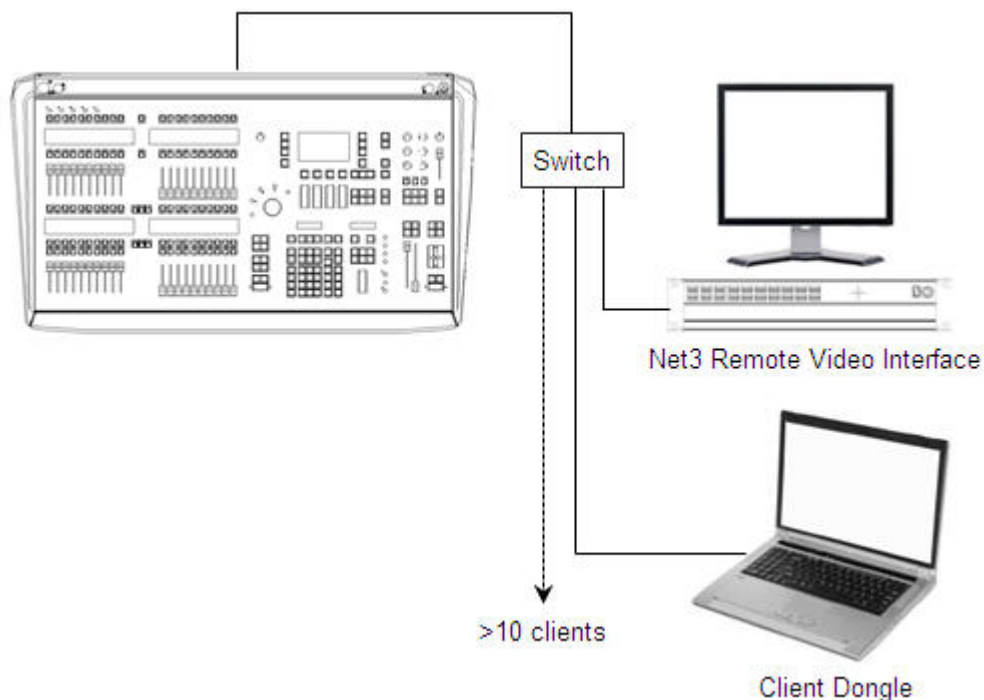
Si vous utilisez des rôles fixes (toujours serveur ou toujours backup), veillez à ce que les deux pupitres soient configurés dans un rôle fixe (un en tant que serveur et un en tant que backup)!

Quand le réglage *Transfert auto* (Auto-transfer) est activé, les actions suivantes se lancent à chaque fois que vous exécutez une commande Nouveau, Ouvrir, Enregistrer ou Enregistrer sous sur le serveur :

- Transfert de la conduite sur le secours.
- Sauvegarde de la conduite sur le secours.
- Activation du mode synchro.

Réseau - Client

Vous pouvez utiliser une interface vidéo à distance Net3 (Remote Video Interface) d'ETC ou un PC en tant que client. Vous pouvez relier un maximum de dix clients à un serveur. Vous avez besoin d'un dongle pour lancer le logiciel sur un PC en tant que client d'un serveur existant. Voir [Net3 Remote Video Interface](#).



Pour lancer une session client, utilisez la clé CLIENT dans l'écran d'entrée en session du Congo. Une fois que vous vous êtes connecté en tant que backup ou serveur, vous devez vous déconnecter, puis vous reconnecter en tant que client.

Dès qu'un client est connecté à un serveur, un message apparaît sur tous les postes.

En cas d'arrêt du serveur, les clients redémarrent et affichent un écran d'accueil modifié vous informant de ce qui s'est passé pour vous permettre de redémarrer. Si le même serveur est en ligne, on vous proposera de vous y reconnecter. Si un nouveau serveur est en ligne (c'est-à-dire si le backup à pris le relais), on vous proposera de vous y connecter.

Pour les commandes suivantes, utilisez la clé CLIENT de la console.

Action	Touches	Retour
Activer/désactiver les clients	<u>CLIENT</u>	Message de confirmation en bas des écrans.
Régler les modes de permission	<u>CLIENT</u> (<u>maintenue enfoncée</u>)	Tant que CLIENT est maintenue enfoncée, vous pouvez régler les permissions avec les sélections directes. Actuellement, seuls les modes accès complet (full access) et lecture seule (view only) sont disponibles.
REMARQUE Soyez prudent en utilisant le client car vous effectuez les changements directement sur le serveur. N'essayez pas de travailler sur le patch à partir du client. En mode lecture seule, vous pouvez changer la conduite de la console principale, mais vous préférerez peut-être l'éviter.		

Réseau - Multiples utilisateurs

Dans une configuration à utilisateurs multiples, il y aura toujours un serveur. Vous pouvez connecter le nombre de clients que vous voulez à ce serveur. Chaque client peut accéder aux données de la conduite sur le serveur et travailler indépendamment. Les commandes des registres sont partagées (Voir [Multiple Utilisateurs - Fonctions globales](#)).

C'est un véritable système client/serveur. Cela signifie que tout le rendu est calculé et transmis depuis le serveur en permanence.

Pour paramétrer un système à multiples utilisateurs, il est important de faire les choses dans un ordre bien précis. Il est également important de structurer la méthode de travail des utilisateurs, car ils partageront tous le même système. Un backup peut être connecté au serveur. Veuillez noter qu'il ne doit pas être utilisé comme un client, c'est un backup.

Patchez D'abord !

Commencez par patcher tout le système, avec les devices, etc. Voir [Patch](#). En fait, vous pouvez connecter plusieurs clients à un serveur ou à un système serveur/backup directement après avoir patché, et chaque client peut accéder à l'intégralité du système parallèlement aux autres clients.

Option : Définir les partitions

Vous pouvez définir les partitions pouvant être activées pour différents utilisateurs. Les partitions peuvent être utiles pour éviter qu'un utilisateur n'attribue les circuits d'un autre utilisateur. Veuillez à faire ceci AVANT d'activer des partitions ou des comptes utilisateur autres que ceux par défaut. Voir [Partitions](#).

Option : Définir les utilisateurs

Si nécessaire, définissez les comptes utilisateur des différentes stations de travail. Les comptes utilisateur peuvent être utiles lorsque des utilisateurs différents essaient d'accéder au serveur, à la fois en raison de l'existence des réglages personnels, et parce qu'il est possible de régler les partitions par défaut et de les activer automatiquement quand un utilisateur donné se connecte. Voir [Login utilisateur](#).

Multiples utilisateurs - Fonctions globales

Toutes les données de conduite sont globales et appartiennent à la base de données du serveur. Toutes les fonctionnalités de registre sont également globales et sont partagées par tous les utilisateurs.

REMARQUE

Vous pouvez tout à fait travailler indépendamment en aveugle à partir d'un client ou du serveur en parallèle.

Lorsque vous travaillez sur la scène (Live), vous partagez les espaces de commande : dès que quelqu'un appuie sur GO, par exemple, cela affecte tout le système. C'est quelque chose qu'il faut organiser au niveau humain, opérateur par opérateur.

Registres principal et Master

Les fonctions de registre sont globales et partagées par tous les utilisateurs. Ceci comprend des fonctions comme GO, PAUSE et REFRESH.

Mode Highlight

C'est un mode global, à la fois affectant et apparaissant sur tous les écrans de toutes les stations de travail.

Grand Master

Le Grand Master est global. Cela signifie que n'importe quel utilisateur peut le commander pour tout le système.

Freeze

Le commutateur Freeze est global. Cela signifie que n'importe quel utilisateur peut le commander pour tout le système.

B.O.

Le commutateur Blackout est global. Cela signifie que n'importe quel utilisateur peut le commander pour tout le système.

Potentiomètres indépendants

Les potentiomètres indépendants sont globaux. Cela signifie que n'importe quel utilisateur peut les commander pour tout le système.

Multiple utilisateurs - Fonctions locales

En fait, en dehors des fonctions décrites ci-dessus, tout est local. (Voir [Multiple Utilisateurs - Fonctions globales](#)). Il y a quelques cas particuliers :

Capture

Chaque utilisateur dispose de son propre mode Capture, mais tous les circuits de capture sont gérés au niveau global selon le principe du premier arrivé, premier servi. Cela signifie que si un circuit peut être contrôlé à partir de deux clients ou du serveur, et que l'un d'entre eux l'a capturé, le circuit en question appartient à ce client/serveur jusqu'à sa libération.

Groupe-Mode des Tambours

Le groupe-mode des tambours est local pour chaque client, comme toutes les autres fonctions de contrôle des circuits.

Commandes serveur

Voici les fonctions générales concernant le serveur.

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Envoyer une conduite](#)
- [Récupérer une conduite](#)
- [Synchronisation backup](#)
- [Forcer backup](#)

Envoyer une Conduite

Pour raison de sécurité, les données de conduite ne sont pas dupliquées automatiquement. Assurez-vous toujours d'envoyer ou de copier la dernière version de la conduite avant d'exécuter un spectacle. Ceci peut se faire depuis l'un ou l'autre des systèmes.

1. *Sélectionnez le Navigateur en appuyant sur BROWSER (s'il avait été sélectionné, il sera fermé, appuyez de nouveau pour l'ouvrir).*
2. *Ouvrez le dossier RÉSEAU avec les flèches de navigation.*
3. *Sélectionnez Envoyer une Conduite) et appuyer sur Modify. Un message de confirmation apparaîtra au bas des écrans.*

Une fois la Conduite transférée, les mêmes informations de Conduite figurent dans les deux consoles. Le nom de la Conduite est transféré et les registres de restitution du système backup se positionneront aux mêmes Pas que dans le système principal (Serveur). Si vous avez fait des changements dans l'une des deux consoles, vous devez transférer la Conduite pour mettre à jour l'autre console. Ceci garantit qu'une panne de programmation dans un système ne mettra pas hors fonction l'autre système.

REMARQUE

La Conduite est transférée mais elle n'est pas enregistrée. Vous devez l'enregistrer manuellement.

Il y a un mode d'envoi automatique de la conduite dans les réglages du Backup. Voir [Réseau - commandes du Backup](#).

Récupérer une conduite

Pour raison de sécurité, les données de conduite ne sont pas dupliquées automatiquement. Assurez-vous toujours d'envoyer ou de copier la dernière version de la conduite avant d'exécuter un spectacle

*1. Sélectionnez le Navigateur en appuyant sur **BROWSER** (s'il avait été sélectionné, il sera fermé, appuyez de nouveau pour l'ouvrir).*

*2. Ouvrez le dossier **NETWORK (RÉSEAU)** avec les flèches de navigation.*

*3. Sélectionnez **Fetch Play (Récupérer conduite)** et appuyez sur **MODIFY**. Vous verrez apparaître un message de confirmation en bas des écrans.*

Une fois la conduite transférée, les mêmes informations de conduite figurent dans les deux consoles. Le nom de la conduite est transféré et les registres de restitution du système backup se positionneront aux mêmes pas que dans le système principal (serveur). Si vous avez fait des changements dans l'une des deux consoles, vous devez transférer la conduite pour mettre à jour l'autre console. Ceci garantit qu'une panne de programmation dans un système ne mettra pas hors fonction l'autre système.

REMARQUE

La conduite est transférée mais elle n'est pas enregistrée. Vous devez l'enregistrer manuellement.

Il y a un mode d'envoi automatique de la conduite dans les réglages du Backup. Voir [Réseau - commandes du Backup](#).

Réseau - Synchronisation du Backup

Le lien entre deux consoles est activé depuis le dossier Réseau du Navigateur. Ceci ne peut se faire que depuis le Server.

Les actions suivantes sont synchronisées

- Charger un nouveau contenu dans un Master.
- Activer le contenu d'un Master avec la touche Master,
- Changer le niveau d'un potentiomètre Master,
- Charger un nouveau contenu dans les Playbacks.
- Commencer une restitution avec les touches GO, GOTO, GO BACK et PAUSE. Les commandes GO comprennent la Séquence et la position actuelles pour assurer que les registres (playbacks) sont à la même position.
- Sauter dans la Séquence avec SEQ+/- ou # GOTO.
- Activer une nouvelle Page de Master
- Transferts manuels : en commençant un transfert manuel, une commande GO est envoyée au système backup pour assurer que les éléments en rapport avec ce transfert sont commencés.

NOTE

Il y a un mode d'envoi automatique de la conduite dans les réglages du Backup. Voir [Réseau - commandes du Backup](#).

1. Sélectionnez le Navigateur en

appuyant sur BROWSER (s'il avait été sélectionné, il sera fermé, appuyez de nouveau pour l'ouvrir).

2. Ouvrez le dossier RÉSEAU avec les flèches de navigation.

3. Sélectionnez Synchronisation du Backup.

Une confirmation apparaîtra dans la zone de messages au bas des écrans. La couleur de fond des écrans du système Backup deviendra plus brillante.

Forcer Backup

"Force To Backup" est utilisé uniquement quand deux serveurs sont présents sur un réseau en raison d'erreurs ou de coupures sur le réseau.

- 1. Sélectionnez le Navigateur en appuyant sur **BROWSER** (s'il avait été sélectionné, il sera fermé, appuyez de nouveau pour l'ouvrir).*
- 2. Ouvrez **Network >Server Commands >Force To Backup (Réseau >Commandes Serveur >Forcer Backup)** avec les flèches bas/droite.*
- 3. Sélectionnez **Force to Backup (Forcer Backup)** et appuyez sur **MODIFY**. Une confirmation apparaîtra dans la zone de messages au bas des écrans.*

Commandes Backup

Voici les fonctions générales concernant le backup.

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Récupérer une conduite](#)
- [Convertir en serveur](#)

Récupérer une conduite

Pour raison de sécurité, les données de conduite ne sont pas dupliquées automatiquement. Assurez-vous toujours d'envoyer ou de copier la dernière version de la conduite avant d'exécuter un spectacle

1. *Selectionnez le Navigateur en appuyant sur BROWSER (s'il avait été sélectionné, il sera fermé, appuyez de nouveau pour l'ouvrir).*
2. *Ouvrez le dossier NETWORK (RÉSEAU) avec les flèches de navigation.*
3. *Sélectionnez Fetch Play (Récupérer conduite) et appuyez sur MODIFY. Vous verrez apparaître un message de confirmation en bas des écrans.*

Une fois la conduite transférée, les mêmes informations de conduite figurent dans les deux consoles. Le nom de la conduite est transféré et les registres de restitution du système backup se positionneront aux mêmes pas que dans le système principal (serveur). Si vous avez fait des changements dans l'une des deux consoles, vous devez transférer la conduite pour mettre à jour l'autre console. Ceci garantit qu'une panne de programmation dans un système ne mettra pas hors fonction l'autre système.

REMARQUE

La conduite est transférée mais elle n'est pas enregistrée. Vous devez l'enregistrer manuellement.

Il y a un mode d'envoi automatique de la conduite dans les réglages du Backup. Voir [Réseau - commandes du Backup](#)

Convertir en Serveur

Le système serveur est le système qui transmet les Outputs (DMX). Le système Backup commencera à transmettre des outputs quand il sera converti en Serveur Ceci arrive automatiquement en cas de panne. Ceci peut être fait automatiquement à tout moment.

Le haut de chaque écran et la couleur de fond d'écran indique si un système fonctionne comme Serveur ou Backup.



Le changement manuel se fait ainsi

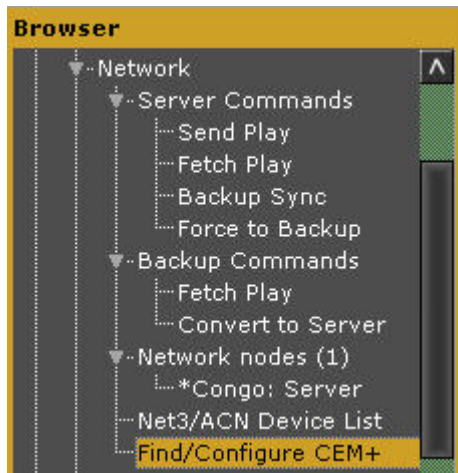
- 1. Sélectionnez le Navigateur en appuyant sur **BROWSER** (s'il avait été sélectionné, il sera fermé, appuyez de nouveau pour l'ouvrir).*
- 2. Ouvrez le dossier **RÉSEAU** avec les flèches de navigation.*
- 3. Sélectionnez **Convertir en Serveur**. Un message de confirmation apparaîtra au bas des écrans.*

Un message indiquera que votre système est converti.

Interfaces sur réseau

Ce dossier affiche tous les systèmes Congo présents sur le réseau, y compris celui sur lequel vous êtes en train de travailler qui portera le symbole * devant son nom.

La zone d'information indique le rôle, d'adresse IP et le réseau logique. Voir [Paramètres du système](#).



Trouver / configurer les CEM+

Cela ouvre l'explorateur pour détecter les gradateurs CEM sur le réseau.



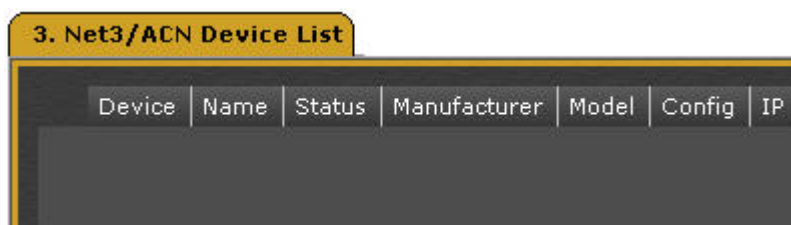
Voir le manuel des gradateurs CEM pour plus d'informations.

Liste des devices Net3/ACN

Affiche la liste des devices Net3 présents sur le réseau et offre des fonctions d'édition. Les Congo serveur et backup seront automatiquement connectés aux CEM3 comme ils le font avec les CEM+ quand ec'est configuré pour le faire. Le pupitre Congo attendra la reconnexion aux CEM3 quand le réseau est déconnecté comme il fait avec les CEM+.



Appuyez sur MODIFY pour ouvrir la liste des devices Net3/ACN.

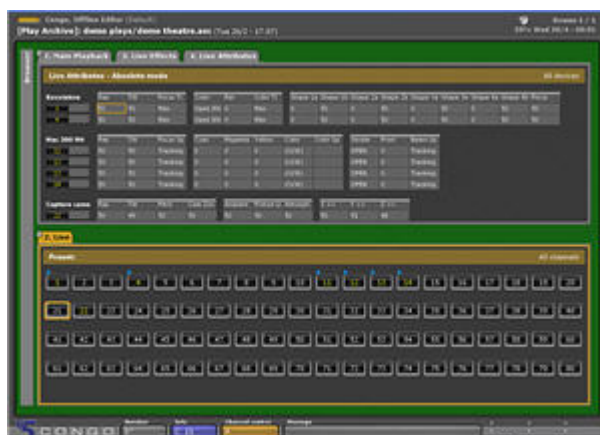
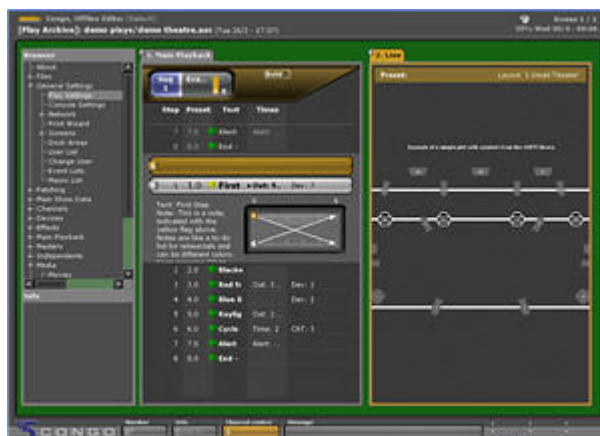


Infos (5.1)

Les Récepteur RFR et les télécommandes RFR sont affichés dans cette liste.
Les éléments RFR sont notifiés comme actifs.

Ecrans...

Il existe 100 mémoires définissables pour toutes les configurations d'écrans, y compris les zooms dans les onglets, les formats de circuits et l'organisation des onglets. Elles sont enregistrées dans les sélections directes en tant qu'écrans.



Action	Console	Retour
1. Sélectionner Type	TYPE & ECRAN	Lorsque TYPE est maintenue enfoncée, vous pouvez appuyer sur SCREEN (ECRAN) dans le choix de la section des sélections directes.
2. Enregistrer la configuration de l'écran actuel (5.0)	RECORD & Touche Section	La configuration de l'écran actuel sont enregistrées sur cette touche. Un numéro apparaîtra au-dessus de la touche.

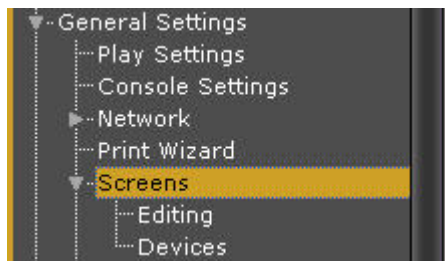
Lorsque vous appuyez sur cette touche, tous les écrans prennent par défaut la configuration de l'affichage enregistrée.

REMARQUE

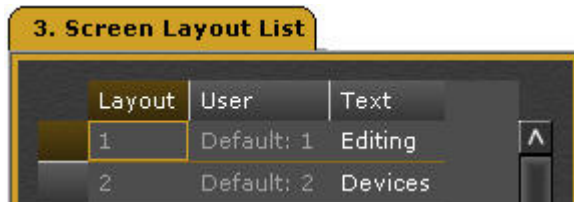
Sur le Congo Jr, les quatre touches de sélection directe situées à gauche de l'écran font également office de touches TYPE pour chaque section.

Noms des configurations d'écran

Ouvrez la liste des écrans dans Browser >General Settings >Screens (Navigateur >Paramètres généraux >Ecrans) pour afficher et éditer les noms d'écran.



Sélectionnez la cellule Text, appuyez sur MODIFY et saisissez le texte de votre choix.



Charger une configuration d'écran (6.0)

Vous pouvez charger une configuration d'écran depuis les accès directs ou depuis le navigateur. Pour charger depuis le navigateur, sélectionner une configuration d'écrans et appuyer sur Modify ou double-clique.

Supprimer des configurations écrans

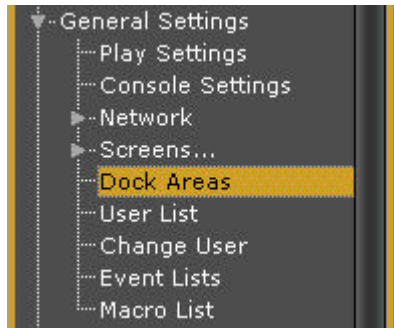
Ouvrez la liste des écrans dans Browser >General Settings >Screens (Navigateur >Paramètres généraux >Ecrans) pour afficher et supprimer des écrans.



Sélectionnez un écran et appuyez sur DELETE.

Micro-fenêtres (6.1)

Le Congo est conçu de telle manière que les fenêtres ne se chevauchent jamais. Pour cela, il y a le système des onglets qui s'ouvrent au centre de chaque écran, complété des micro-fenêtres qui s'affichent sur les cotés.



Ce chapitre contient les sections suivantes

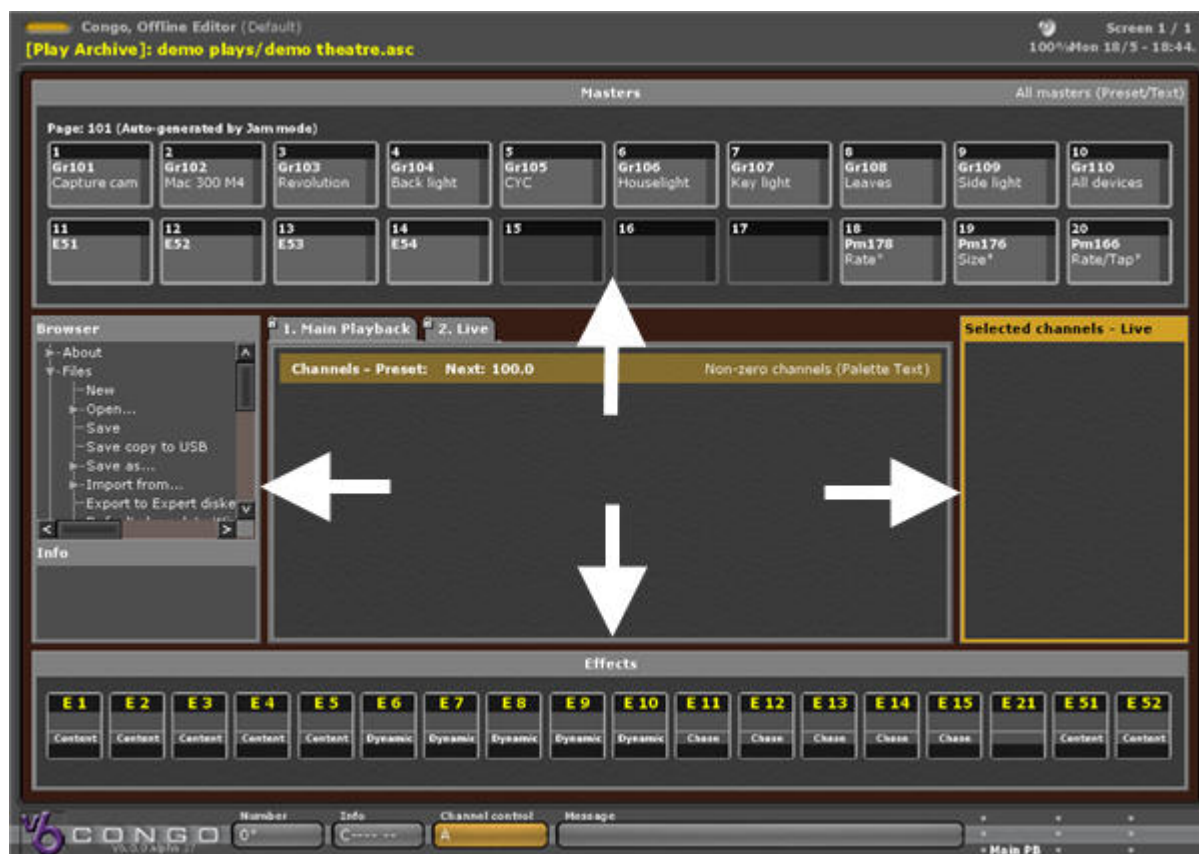
- [Dock Areas - Introduction](#)
- [Dock Areas - Functions](#)
- [Designer Summary](#)
- [Selected channels - Live dock](#)
- [Time Code dock](#)
- [Color dock](#)

Les Micro-Fenêtres- Introduction

Les Micro-fenêtres offrent des possibilités de lecture et de contrôle rapides et souples. Elles peuvent être installées en haut/à droite/en bas/à gauche, de chaque écran.

La micro-fenêtre du Navigateur (à gauche) et d'Effet (en bas) sont ouvertes par défaut.

Une fois les micro-fenêtres affectées, vous pouvez changer le contenu en maintenant appuyé la touche BROWSER et en appuyant sur la touche FORMAT.



Les Micro-fenêtres de gauche et de droite peuvent afficher

- Navigateur
- Masters
- Indépendants
- Effets
- Circuits sélectionnés- Live (6.0)

Les Micro-fenêtres du haut / du bas peuvent afficher

- Masters
- Indépendants
- Projecteurs Asservis
- Console Virtuelle
- Effets
- Infos du Playback (6.0)
- Circuits sélectionnés- Live (6.0)
- Time Code (6.0)

Les micro-Fenêtres - Fonctions

Les micro-fenêtres sont faciles à utiliser une fois configurées. Il y a 2 micro-fenêtres par défaut, à gauche (Navigateur) et en bas (Effets) sur l'écran N°1.

Vous pouvez basculer le contenu de chaque micro-fenêtre sélectionnées en maintenant appuyé la touche BROWSER et en appuyant sur la touche FORMAT.

Micro-fenêtres - Configurer (6.3)

Une micro-fenêtre doit être configurée avant de pouvoir être utilisée.

< dock configure >

- SETUP & BROWSER
- Clic-droit sur le fond de l'écran sur le côté où se trouve la micro-fenêtre. (6.3)
- Depuis le Navigateur > Réglage Généraux > Micro-fenêtres (MODIFY)

SETUP & BROWSER

On configure les micro-fenêtres en maintenant la touche SETUP enfoncée et en appuyant sur BROWSER.



REMARQUE

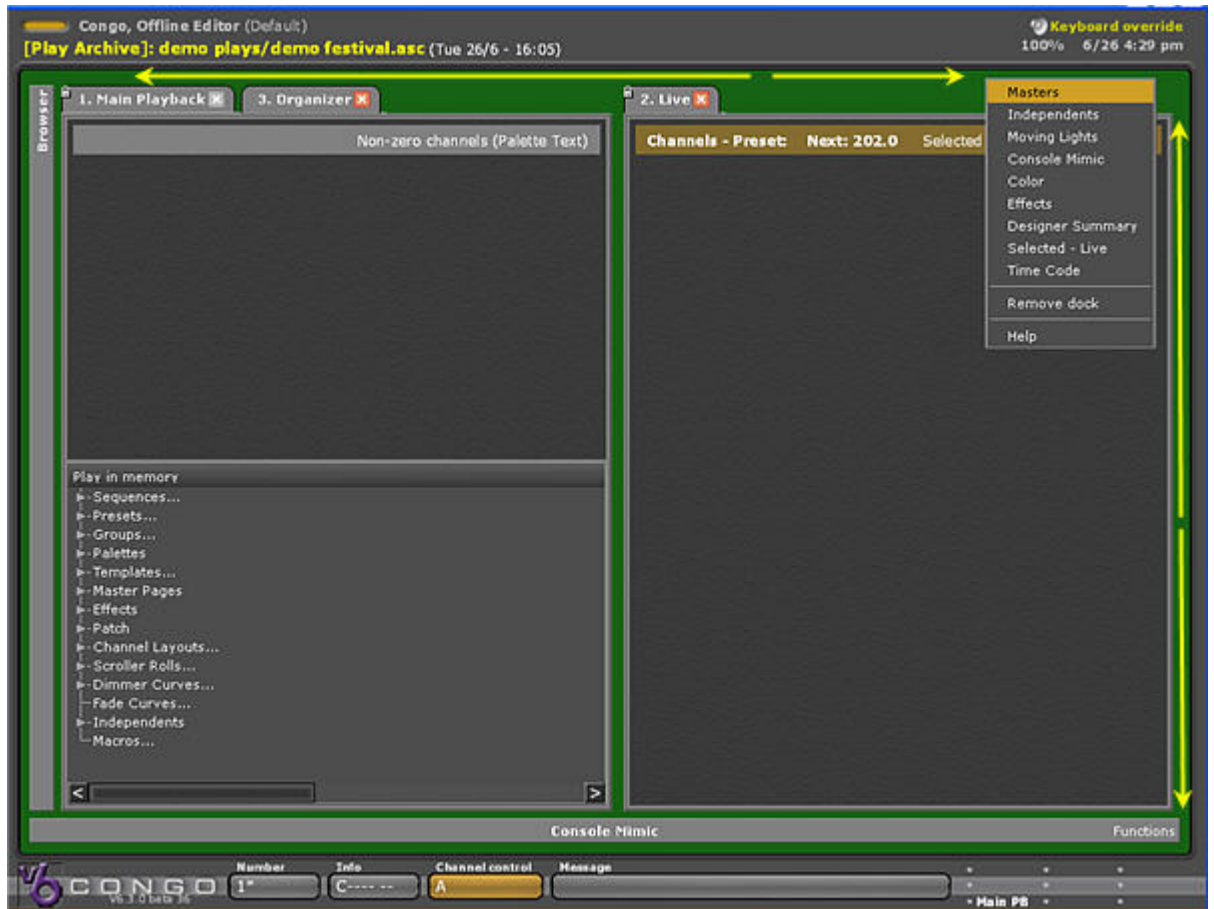
Les micro-fenêtres sont définies pour chaque écran du Congo, chaque écran peut afficher jusqu'à 4 micro-fenêtres. Pour les configurer, commencer par sélectionner un onglet sur l'écran auquel vous souhaitez attribuer des micro-fenêtres, puis appuyez sur SETUP et BROWSER pour ouvrir la fenêtre de configuration.

Il est possible de d'afficher plusieurs fois la même micro-fenêtre.

Sur le Congo Senior, il n'est pas possible d'avoir de micro-fenêtres sur la partie droite de l'écran N°1.

Clic droit dans la Zone des Micro-fenêtres des écrans (6.3)

Une autre façon d'ajouter des Micro-fenêtres est de faire un clic-droit dans les zones à micro-fenêtres. Cela fonctionnera aussi sur les écrans où il n'y a pas d'onglet. Notez que vous cliquez en réalité sur le côté sombre du cadre dans le haut et le bas de la micro-fenêtre et sur la couleur de fond à droite et à gauche.



REMARQUE

Vous pouvez redimensionner n'importe quelle micro-fenêtre, en maintenant enfoncé FORMAT et en bougeant le tambour de niveau, OU en maintenant appuyé le clic-droit et en faisant glisser la souris ou le trackball.

Micro-fenêtres - Navigation (6.3)

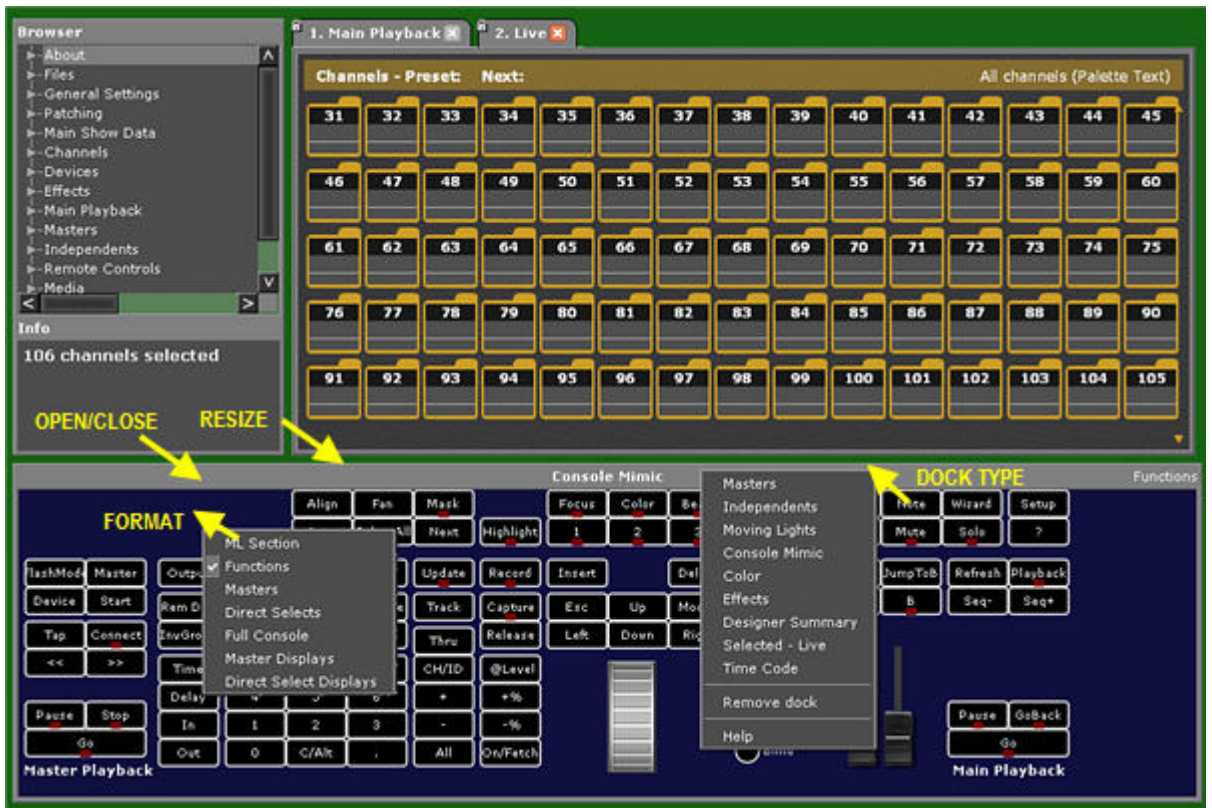
Les micro-fenêtres peuvent être ouvertes par le biais des touches ou de la souris.

Fonctions avec les touches

Fonction	Touche	explications
Ouvrir/fermer le navigateur	<input type="text" value="BROWSER"/>	La navigateur est accessible par défaut avec la touche BROWSER.
Ouvrir/fermer la micro-fenêtre de droite	<input type="text" value="BROWSER"/> & <input type="text" value="Fleche droite"/>	Ouvre la zone de droite.
Ouvrir/fermer la micro-fenêtre du haut	<input type="text" value="BROWSER"/> & <input type="text" value="Fleche haut"/>	Ouvre la zone du haut.
Ouvrir/fermer la micro-fenêtre du bas	<input type="text" value="BROWSER"/> & <input type="text" value="Fleche bas"/>	Ouvre la zone du bas.
Redimensionner la sélection	<input type="text" value="BROWSER"/> & <input type="text" value="Tambour de niveau"/>	Redimensionne la zone sélectionnée.

Fonctions à la souris (6.3)

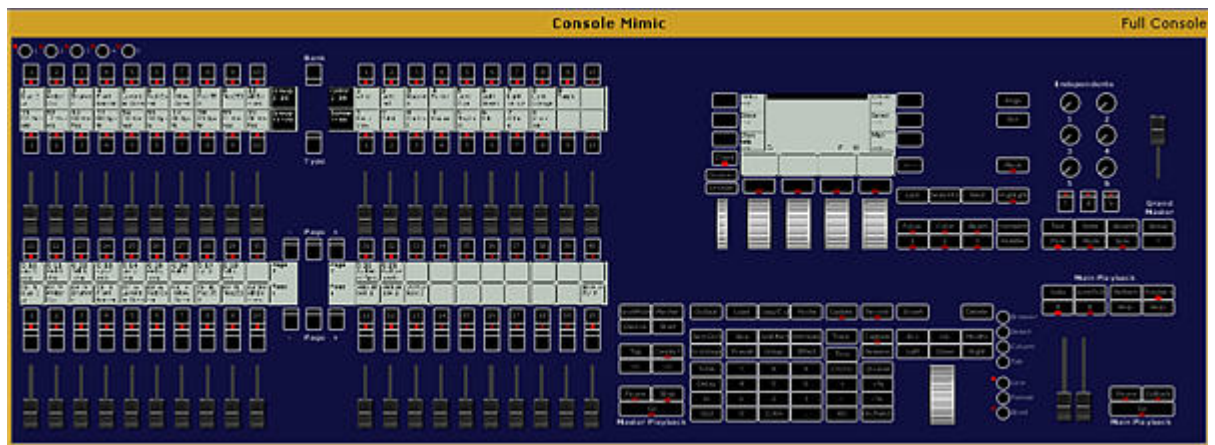
- Clic-droit pour le menu contextuel
- Clic-droit sur l'en-tête pour choisir le format
- Double-clic (gauche) sur la micro-fenêtre pour l'ouvrir
- Faire glisser les barres de séparation pour redimensionner



Micro-fenêtres : la console virtuelle

En ouvrant une zone dock avec "Console Mimic", vous pouvez travailler dans l'éditeur hors ligne en utilisant l'interface utilisateur de la console physique.

- Cliquez sur un bouton ou un potentiomètre pour effectuer une action. Les boutons actionnés sont indiqués avec un fond jaune.
- Maintenez CTRL enfoncée et cliquez sur un bouton pour simuler le fait de le maintenir enfoncé, vous pourrez alors actionner un autre bouton pour former une combinaison.
- Combinez Console Mimic et un clavier ou les commandes de la console de la manière qui vous convient.
- Appuyez sur FORMAT pour alterner entre les différents formats de Console Mimic.
- Maintenez FORMAT enfoncé et utilisez le tambour pour zoomer.
- Maintenez Browser (F10) enfoncée et utilisez le tambour de niveau pour redimensionner la zone dock.



REMARQUE

Limitation importante : comme les consoles simulées sont internes à Congo, quand une boîte de dialogue vient par dessus Congo, les commandes de Congo ne sont plus disponibles, y compris les docks simulés. Pour la saisie de données et la navigation dans les boîtes de dialogue, vous devez utiliser les touches de la console, un clavier alphanumérique plus une souris ou un clavier X-Keys.

Infos du Playback

"Les info du playback" vous permettent, d'un seul coup d'oeil, de visualiser les informations utiles à l'éclairagiste.

Il y a trois formats différents accessible avec la touche FORMAT :

- Sélectionnés (circuits)
- Playback principal
- Playback principal et Sélectionnés (circuits)

Sélectionnés



"Sélectionnés" affichera :

- Les palettes actives
- Les informations de la base de données des circuits
- L'adresse des gradateurs, des courbes et des devices (par circuit seulement)
- Le niveau précédent
- Le niveau actuel
- Une ligne de commande contenant les dernières touches utilisées.

Playback Principal

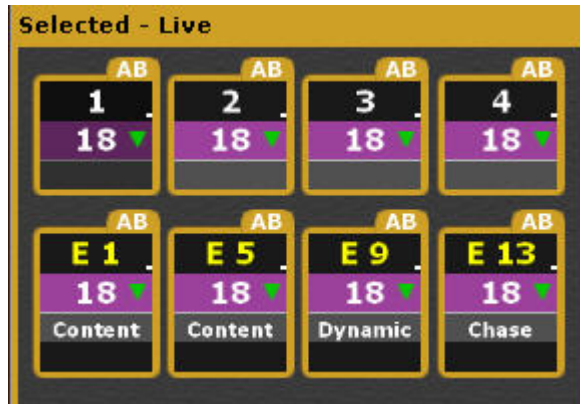


Le format Playback Principal affichera :

- Les palettes utilisées dans A ou dans B selon le setup du transfert, voir [Réglages conduite - Transfert](#). La partie Palettes affiche seulement les informations des palettes restituées dans le playback principal. La partie gauche du tableau indique sur fond rouge les blocks dans le transfert en cours.
- Le nombre de devices dans le prochain transfert.
- La durée totale du pas dans A ou dans B, ainsi que les différents temps : In/Out/Délai pour les intensités et pour Focus/Color/Beam.
- Le Timecode en cours et le Time code de l'étape suivante.
- Le mode d'enregistrement des devices.
- Si les temps sont saisis en A ou en B.

La micro-Fenêtre des circuits sélectionnés sur scène

La micro-fenêtre des Circuits sélectionnés sur scène affiche les circuits et les effets sélectionnés dans l'onglet Live. C'est la seule fenêtre qui affiche les registres d'effets et les circuits en même temps.



La Micro-fenêtre Time Code

La micro-fenêtre Time Code affiche la valeur et les différentes options de réglages du Time Code.



Sur la droite vous pouvez utiliser les touches **Interne** ou **Externe** pour choisir la source du time code.

En activant la touche autoriser BU (BackUp), vous pourrez récupérer le time code interne en cas de perte du Time code externe.

Réglages Console Time code

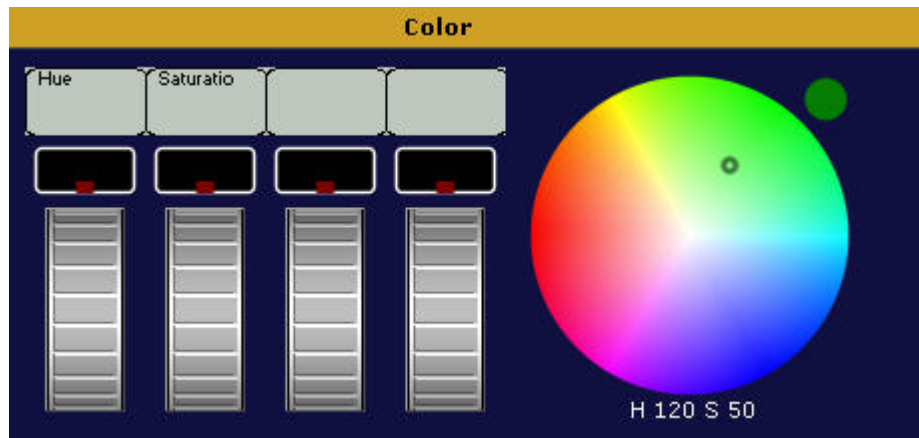
- LEARN active le mode apprentissage du time code . Voir [MIDI - Time Code](#)
- AUTO LOCATE active la fonction de recherche automatique. Voir [MIDI - Time Code](#)

La Micro-fenêtre Couleur (6.1)

La micro-fenêtre Couleur vous permet de choisir les couleurs avec le color picker. Pour la plupart des devices à multichromie, le tracé des couleurs réalisables apparaît dans le color picker.

Vous pouvez sélectionner une couleur sur le color picker avec une souris ou en touchant l'écran. La couleur du circuit sélectionné est affichée dans le petit cercle situé à droite du color picker.

Le color picker ne fonctionne pas avec les changeurs de couleurs ni avec les roues de couleur fixes.



Utilisateurs

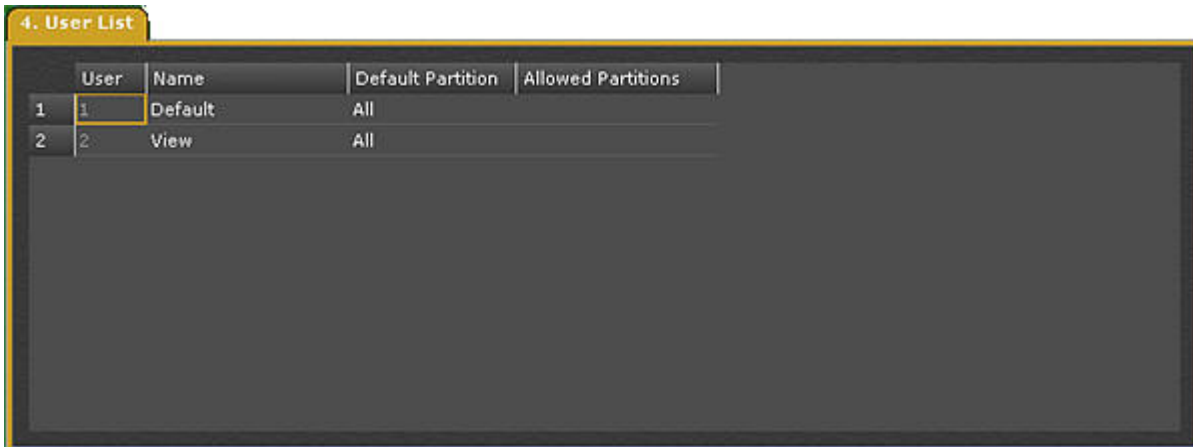
Les comptes utilisateur vous permettent de conserver les réglages personnels pour les sélections directes, les écrans et les notes pour la même conduite que les autres utilisateurs.

Voir [Sélections directes](#), et [Notes](#).

Il est également possible d'associer des partitions aux comptes utilisateur, ce qui permet d'avoir un compte utilisateur avec un jeu de circuits prédéfinis accessibles par cet utilisateur.

Voir [Partitions](#).

Vous pouvez visualiser, éditer et créer de nouveaux utilisateurs dans la liste des utilisateurs (Browser > General Settings > User List).



User	Name	Default Partition	Allowed Partitions
1	1	Default	All
2	2	View	All

Liste des utilisateurs - Colonnes

Fonction	Touche	Retour
<u>Utilisateur (User)</u>		L'identifiant de chaque partition. Ne peut pas être modifié.
<u>Nom (Name)</u>	MODIFY	Appuyez sur MODIFY pour activer et terminer la saisie de texte. Ce texte est aussi affiché au haut des écrans.
<u>Partition par défaut (Default Partition)</u>	MODIFY	Active/désactive la partition par défaut. C'est la partition qui sera activée à la connexion de cet utilisateur.
<u>Partitions autorisées (Allowed Partitions)</u>	MODIFY	Ouvre la liste des partitions de l'utilisateur quand il est possible d'activer/désactiver la permission pour chaque partition Yes/No.*

* Veuillez noter que la partition par défaut doit également être réglée sur YES dans la liste des partitions, cela s'effectue automatiquement.

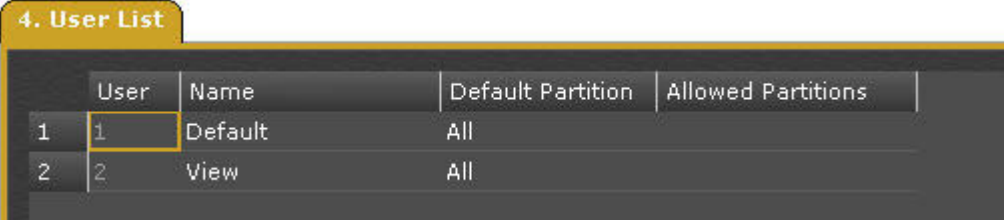
REMARQUE

Les utilisateurs par défaut "Default" et "View" sont conçus pour autoriser l'accès à l'intégralité du système.

Créer un compte utilisateur

On crée les comptes utilisateur dans la liste des utilisateurs.

1. Ouvrez la liste des utilisateurs (BROWSER >General Settings >User List).



	User	Name	Default Partition	Allowed Partitions
1	1	Default	All	
2	2	View	All	

2. Appuyez sur INSERT pour créer un nouvel utilisateur.
3. Sélectionnez la case Nom (Name) et appuyez sur MODIFY pour saisir un nom.
4. Sélectionnez Partition par défaut (Default Partition) (appuyez sur MODIFY une fois la case sélectionnée).

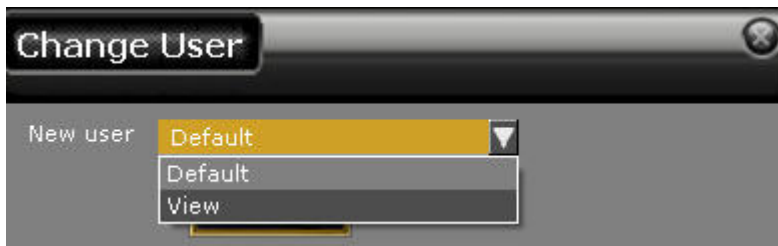
Partitions autorisées (Allowed Partitions)

A la création d'un nouvel utilisateur, la partition par défaut est réglée sur ALL et toutes les partitions sont autorisées. Vous pouvez interdire certaines partitions pour un utilisateur donné en appuyant sur MODIFY dans la case Partitions autorisées (Allowed Partitions), ce qui ouvre la liste des partitions de l'utilisateur.

Changement d'utilisateur

On active un compte utilisateur grâce à la commande Changer d'utilisateur (Change User) dans le navigateur. Si aucun utilisateur n'est connecté, l'utilisateur par défaut sera connecté automatiquement à l'ouverture d'une conduite.

1. Sélectionnez le dossier Change User et appuyez sur MODIFY (BROWSER >General Settings >Change User). Vous verrez apparaître une fenêtre vous permettant de faire votre choix parmi tous les utilisateurs définis.



2. L'utilisateur est activé et indiqué en haut à gauche de tous les écrans :



Toutes les partitions associées à cet utilisateur seront activées. Voir [Partitions](#).

REMARQUE

Le dernier compte utilisateur utilisé sera mis en mémoire et utilisé au démarrage suivant.

Liste des évènements

Les macros d'action sont des outils puissants permettant de créer des commandes dans le Congo et de piloter des dispositifs externes.

Les déclencheurs peuvent lancer des commandes Congo à partir d'entrées comme le port COM (des macros Unison, par exemple). Un évènement est la combinaison d'un déclencheur et d'une action.

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Liste d'évènements - Introduction](#)
- [Liste d'évènements - Actions](#)
- [Liste d'évènements - Evènements](#)

Liste d'évènements - Introduction

Un **évènement** est la combinaison d'un **déclencheur** et d'une **action**. Une action peut également être définie directement dans un pas de *séquence*.

Action

Une macro d'action consiste en une suite de caractères formant une ligne de commande. Ces commandes peuvent être utilisées pour déclencher des actions internes (Go, Pause, etc.) ou des dispositifs externes (lecteurs DVD, ordinateurs, etc.) à l'aide de commandes série.

Déclencheur

Un déclencheur est utilisé uniquement pour déclencher une action. Cela peut se faire par le biais de ports COM ou MIDI locaux, par fermeture, ou via un nœud Net3.

Evènement

Un évènement est créé quand un déclencheur est associé à une action.

REMARQUE

Le port COM du Congo doit être activé pour pouvoir recevoir les déclencheurs. Voir [Paramètres du système - Port COM](#).

Liste d'évènements - Scripts

Un script est un type de macro composé d'une suite de caractères formant une ligne de commandes. Ces commandes peuvent être internes (Congo) ou externes (communication série avec un lecteur DVD, un ordinateur, etc. via le port COM). Les macros d'action peuvent être saisies directement dans la colonne action de séquence (Sequence Action). Les actions peuvent être liées à des déclencheurs dans la liste des évènements.

Dans la fenêtre [Playback View](#) les Actions Macros sont affichées avec le caractère "*" ou le mot "Action Macro" selon le format d'affichage.

Les Règles pour Les Scripts

Les règles pour Les Scripts sont strictement définies. Vous ne serez pas alerter si votre formatage est erroné.

- Un Script démarre avec une action type (par exemple COM, MIDI, GO, RELAY). La commande est suivie par une liste de paramètres, séparés par des virgules.
- Les paramètres entre <> sont optionnels.
- Les commandes multiples peuvent être installées dans le même Script si on les sépare par un point virgule (;) .

Scripts Congo (6.2)

Voici les actions Congo disponibles. certaines ont changées au file des années. Veuillez noter que les scripts (action Macro) utilisant les commandes qui ont changées de seront pas automatiquement converties. Elles doivent être modifiées manuellement pour fonctionner correctement.

Rappelez-vous les REGLES.

Fonction	Commande	Information
GO Master	Go Mx<,target>	Effectue un GO sur un master x vers une cible 0-100%.
GO Registre	Go PB<,step>	Effectue un GOTO sur la séquence du registre principal jusqu'au pas N°#.
STOP Registre	Stop PB	Arrête le fondu sur le registre.
Exécuter macro N°#	Macro x	Exécute la macro x
Changer de page	Page x<,y>	Sélectionne la page x de la banque y (1= banque basse 1-20), (2=banque haute 21-40).
Etat du relais (5.0)	ON ou OFF	Réinitialise l'état du relais 1-24.
Fonction	Commande	Information
START pour un Master	START Mx <,target> <,time>	Ouvre/ferme un Master x au niveau 'target' % en 'time' secondes
GO pour un Master	Go Mx <,preset> <,time>	Master x, mémoire, temps. Si la mémoire est 0 ou s'il n'y en a pas de N°, on a un simple GO, sinon c'est un GOTO (vers mémoire) qui est effectué. Si un temps est donné, il remplace le temps du pas de séquence.
GO Playback principal	Go PB <,preset> <,time>	idem à GO Mx mais pour le Playback principal.
PAUSE pour un Master	Pause Mx	Met en Pause le transfert en cours dans le master x.
PAUSE Playback principal	Pause PB	Met en Pause le transfert en cours dans le playback principal.
Exécuter la Macro #	Macro x	Exécute la macro x

Charger une Page #	Page x<,y>	Charge la page x dans la série de Masters y (1=Masters du bas 1-20), (2=Masters du haut 21-40).
Commande des Relais	Relay Groupx ,Relayx,ON/OFF	commande les relais 1-24, du groupe de relais #. Le groupe 0 est celui en local de la console.
Commande UDP (6.2)	UDP <String>	Envoie une commande UDP sur le port et à l'adresse définie dans les réglages du système.

Exemples

Go M3,100 (Master 3 GOTO Preset 100 en temps par défaut)

Go PB,1 (Goto Pas N°1 dans la séquence principale)

Relay 1 ,2 ,ON (Passer le relais N°2 du groupe N°1 sur ON)

Voir aussi [Fonctionnalités OSC](#)

Commandes COM Série

Dans une Action Macro, ces données commencent avec le mot COM. Deux paramètres sont utilisés après le type COM.

- Numéro de Groupe (le groupe 0 est celui du pupitre locale) Suivi d'une virgule.
- Les valeurs de paramètres (en hexadécimal ou ASCII)

REGLES

- Vous pouvez mélanger les valeurs ASCII et hexadécimales.
- Les données de type byte sont séparées par un espace.
- Un byte en hexa est toujours écrit avec deux caractères hexadécimaux (comme AE) suivi d'un espace.
- Un caractère ASCII est écrit sous forme d'un caractère simple suivi d'un espace.
- Le retour chariot s'écrit 0D.
- Une fin de ligne s'écrit 0A.
- Un onglet s'écrit 09.

Exemples

COM 1 ,ee 0e 00 00 40 M a c r o 1 . E X E C 00 00 (exemple de commandes ETC Unison)

COM 1 ,41 42 43 envoie une série de commandes avec trois bytes (toutes les valeurs sont en hexa)

COM 1 ,P L A Y 1 envoie une série de commandes avec la valeur PLAY1 (données ASCII)

COM 1 ,P L A Y 1 0D envoie une série de commandes PLAY1 suivi par un Retour chariot.

Commandes MIDI

Vous pouvez envoyer une chaîne de données arbitraires vers le port MIDI de la console, ou par le MIDI through avec un node Net3 Gateway.

Dans une Action, ces données commencent avec le mot MIDI suivi du port, virgule et les données.

REGLES

Si vous spécifiez des données pour un déclencheur de port MIDI ou pour une Action, vous entrerez la commande avec des valeurs hexadécimales.

- Numéro de Groupe (le group 0 est celui de la console) suivi d'une virgule.
- Les bytes de données sont séparés par un espace.
- Un byte en hexa est toujours écrit avec deux caractères hexadécimaux (exemple 7E) suivis d'un espace.
- Tous types de message MIDI peuvent être envoyés depuis une Action Macro. Les messages Note On, Note Off, Program Change et System Exclusive (ainsi que le Midi Show Control) sont le plus souvent utilisés.

Exemples

MIDI 0, 90 24 40 envoie un message "Note On" vers la sortie de la console sur le canal 1 pour la note 24 (36 en décimal) avec une vélocité de 40 (64 en décimal)

MIDI 1, 80 24 00 envoie un message "Note Off " sur le groupe 1 vers un node Net3 Gateway sur le canal 1 pour la note 24.

Plus d'exemples pour le port de la console

MIDI 0, F0 7F 01 02 01 01 F7 envoie une commande Midi Show Control (System Exclusive) : GO

MIDI 0, F0 7F 01 02 01 01 31 30 F7 envoie une commande Midi Show Control (System Exclusive) : GOTO mémoire 10

MIDI 0, C0 10 envoie un message "Program Change" (sur le canal 1) pour le programme 10 (16 en décimal)

Commandes UDP (6.2)

UDP (User Datagram Protocol) est un protocole de communication où les messages sont échangés entre ordinateurs par le réseau qui utilise le système "Internet Protocol" (IP). UDP est une alternative au "Transmission Control Protocol" (TCP) et, avec IP, est parfois référencé avec le nom UDP/IP.

En UDP, le Congo vous permet d'utiliser un réseau Ethernet pour :

- Recevoir des Macros Actions spécifiques pour Congo directement d'un autre système, sans avoir à créer un déclencheur et un événement.
- Envoyer n'importe quelle commande propriétaire vers un autre système qui peut recevoir des commandes en UDP

Recevoir des Macros Action en UDP

Pour recevoir des Macros Actions avec le Congo vous devez définir un port d'entrée dans les [Paramètres de conduite - Show Control](#) (Navigateur >Réglages Généraux >Setup) et vous assurez que les commandes des Macros Actions qui arrivent sont écrites suivant les règles des Macros Actions du Congo expliquées dans le chapitre correspondant. Une Macro Action entrante est traitée dès qu'elle est reçue.

Envoi de Commandes UDP

Dans le Congo pour envoyer des Macros Actions, un port de sortie et une adresse IP doivent avoir été définis dans les [Paramètres de conduite - Show Control](#) (Navigateur >Réglages Généraux >Setup) et les commandes que vous envoyez doivent être écrites selon les spécifications de l'appareil qui les reçoit.

Basic Channels Crossfade Masters Effects System Attributes **ShowControl**

Standard MIDI

MIDI Channel *Select MIDI channel*

Keys *Receive/Transmit console keys*

Faders *Receive/Transmit console faders*

Program Change *Jump to sequence steps on Program Change*

MIDI Show Control

Enable *Receive/Transmit MSC*

Device ID *Specify device ID for MSC*

Time Code

Time code *Specify time code source*

Learn mode *Activate automatic recording of timestamps*

Auto-locate step *Jump to out-of-order steps*

Enable Backup clock *Use a backup clock if time code stops*

Internal clock start *Start/Stop the internal time code clock*

UDP Strings

Input Port *Specify UDP port for reception. 0 = disabled*

Output Port *Specify UDP port for sending. 0 = disabled*

Output IP(s) *Specify IP addresses to send to separated by ;*

OSC

Active *Specify if OSC is active*

Input Port *Specify port for OSC reception. 0 = disabled*

Output Port *Specify port for sending OSC. 0 = disabled*

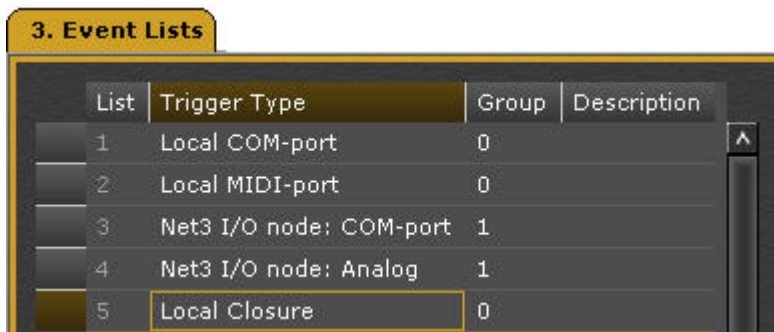
Output IP(s) *Specify IP addresses to send to separated by ;*

Liste d'évènements - Evènements

Pour pouvoir déclencher une action à partir d'une entrée, vous devez créer un évènement et définir un déclencheur. Vous pouvez le faire dans la liste des évènements.

Vous devez créer une liste d'évènements pour chaque type de déclencheur (entrée). Ceci permet une évolution future des ports internes et des ports réseau.

1. Ouvrez la liste des évènements



List	Trigger Type	Group	Description
1	Local COM-port	0	
2	Local MIDI-port	0	
3	Net3 I/O node: COM-port	1	
4	Net3 I/O node: Analog	1	
5	Local Closure	0	

Insérez un élément (INSERT) et définissez un déclencheur (vous pouvez y ajouter une description).

2. Ouvrez l'éditeur en appuyant sur MODIFY dans la première colonne.



Item	Trigger string	Action Macro	Description
1	00 ee ff	GO M1	Start Mas..

Appuyez sur INSERT pour insérer une nouvelle ligne. Définissez le déclencheur et la ligne d'action à l'aide des formats décrits dans [Actions et évènements - Actions](#). Vous pouvez également ajouter une description (conseillé)

Déclencheurs d'évènements

Un évènement est une manière de lier un déclencheur à une macro d'action. Un déclencheur peut être une communication série reçue sur un port COM ou MIDI de la console.

- **Port Local Com** - Voir [Commande COM série](#)
- **Port Local MIDI** - Voir [MIDI](#) et [commandes MIDI](#)
- **Node Net3 I/O Com-port**
- **Node Net3 I/O Closure** - Vous pouvez indiquer l'entrée de fermeture (1-24) et si vous souhaitez déclencher à l'état ouvert ou fermé. Remarque : Les entrées de fermeture utilisent les entrées analogiques des nœuds physiques, mais seuls deux états sont possibles, ON et OFF.

- **Node Net3 I/O Node Analog** - Vous pouvez préciser une entrée analogique (1-24), une valeur de déclenchement et une direction.
- **Contacts secs en locale** - Vous pouvez définir les actions et les déclencheurs pour les entrées de déclenchement de la même manière que pour les fermetures de nœud E/S Net3. Si un déclencheur est défini pour une entrée, l'action par défaut (Go, Pause, Go Back et Master 40) ne sera pas exécutée. Voir [Connectique](#).

Numéros de groupe

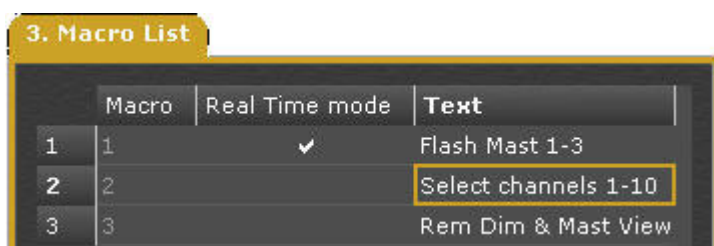
Avec les numéros de groupe, vous pouvez configurer un système où le Congo écoute plusieurs nœud E/S (ou ports locaux) différents et réagit à différentes actions. Le groupe 0 s'applique aux ports série et MIDI locaux, le groupe 1-x s'applique aux ports réseau et doit correspondre au groupe configuré dans le nœud.

Liste des macros

Une macro est une combinaison de touches et d'actions que vous pouvez enregistrer sous un numéro pour la restituer quand c'est nécessaire.

- Les macros peuvent être enregistrées et restituées en temps réel ou non.
- Les macros peuvent être liées à un pas de séquence ou de chenillard.
- Chaque macro peut être nommée.
- Les macros ne peuvent pas être éditées.
- Une indication apparaît dans le coin supérieur droit lors de la restitution d'une macro.

Pour ouvrir la liste des macros, maintenez la touche MODIFY enfoncée tout en appuyant sur MACRO. Dans la liste, il est possible de choisir la restitution en temps réel ou non, et de les nommer.



	Macro	Real Time mode	Text
1	1	✓	Flash Mast 1-3
2	2		Select channels 1-10
3	3		Rem Dim & Mast View

Macros - Enregistrement et restitution

Les macros peuvent être enregistrées à l'aide de la touche LEARN MACRO de la page MISC du LCD principal.

Enregistrer une macro

1. Sélectionnez la page Misc dans le LCD principal

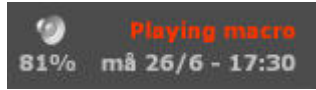
2. Saisissez un numéro et appuyez sur LEARN MACRO. Le message "Enregistrement de macro" apparaît en haut à droite des écrans pendant toute la durée de l'enregistrement.



3. Cliquez sur **Enregistrement de Macro** en haut à droite des écrans pour mettre fin à l'enregistrement.

Restituer une macro

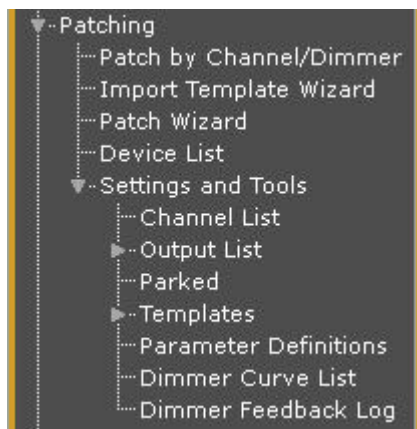
Saisissez le numéro et appuyez sur **MACRO**. Le message "Exécution de macro" apparaît en haut à droite des écrans pendant toute la durée de la restitution.



Patch

Vous attribuez des circuits aux sorties/adresses des gradateurs et d'appareils asservis dans le Patch.

Menu Patch



Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Patch - Introduction](#)
- [Patch - Edition des Outputs](#)
- [Patch - Wizard du Patch](#)
- [Patch - Liste des Devices](#)
- [>Réglages et outils - Patch](#)

Patch - Introduction

Dans ce système, après l'ouverture d'une « nouvelle » conduite, tous les circuits sont patchés à 1=1 à toutes les sorties par défaut . Si vous voulez commander des appareils asservis ou si vous voulez un réglage différent de 1=1, lisez ce chapitre.

Les fonctions du Patch se trouvent dans les listes suivantes

Description	Liste	Fonctions
La manière la plus facile de patcher ou de retirer des gradateurs et appareils	Wizard Patch	Patcher, effacer ou réinitialiser un ou plusieurs appareils ou gradateurs.
Paramètres de circuit Aussi un résumé du patch.	Liste des circuits	Éditer les sorties, les adresses, les facteurs de filtrage de circuit, les niveaux constants, la renumérotation.
Paramètres individuel de projecteur asservi. Patcher, effacer ou éditer des appareils individuels.	Liste des appareils (Devices)	Inverser ou permuter pan/tilt. Rouleau de couleurs et calibrage. Changer de template, de circuit ou d'adresse.
Sorties et circuits attribués et paramètres de sortie.	Liste des sorties (Output)	Éditer un filtre de circuit, une courbe.
Attribuer jusqu'à quatre textes à chaque circuit - créer des auto-groupes.	Base de données des circuits	Éditer texte ABCD
REMARQUE Dès qu'un appareil asservi (device) est patché, le symbole du circuit dans les vues de circuits aura un champ supplémentaire pour les informations de paramètres de cet appareil asservi.		

Patch par circuit/gradateur



L'éditeur de sortie permet d'effectuer les actions suivantes.

- Voir les sorties sous différents formats (toutes les sorties, patché, non patché, sélectionné)
- Sélectionner par sortie ou par circuit
- Patcher par circuit/gradateur.
- Enrichir les informations pour afficher les noms des paramètres de device.
- Afficher les niveaux en 8 bits (0-255).
- Les niveaux qui changent sont affichés avec un fond bleu quand ils augmentent et un fond vert quand ils diminuent.
- Patcher directement un(e) seul(e) circuit/sortie ou une page.
- L'état Park est affiché sous forme d'un symbole de sortie grisé.
- Next (suivant) et Last (dernier) permettent de naviguer dans une sélection de circuits ou de sorties.
- Parcourir les circuits en maintenant CH/ID enfoncé et en utilisant les flèches ou le tambour.

Voir [Patch - Introduction](#)

On accède à l'éditeur de sortie par le navigateur ou par les touches :

- BROWSER > Patching > Output Editor (NAVIGATEUR > Patcher > Editeur de sortie)
- Maintenez MODIFY enfoncée et appuyez sur OUTPUT
- Indiquez un numéro de sortie et appuyez sur OUTPUT

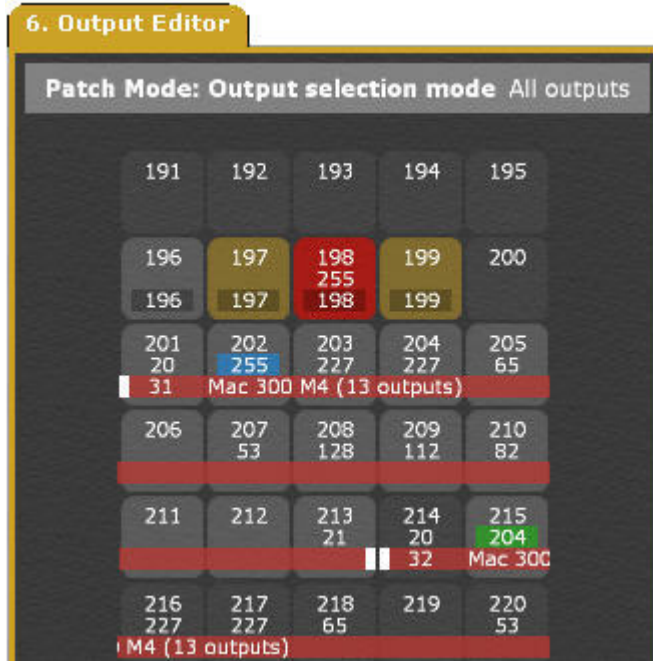
Editeur des adresses - Formats

Vous pouvez commuter entre ces formats en appuyant sur FORMAT. Le format sélectionné est indiqué dans le coin supérieur droit.

- Toutes les sorties (All outputs)
- Patché (Patched)

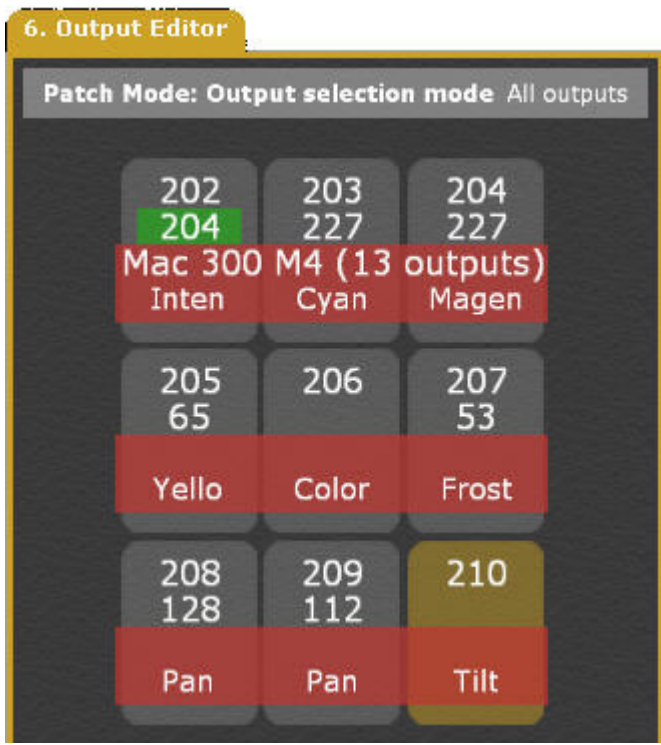
- Non patché (Un-patched)
- Sélectionné (Selected)

Il y a un code couleur pour la plupart des états.

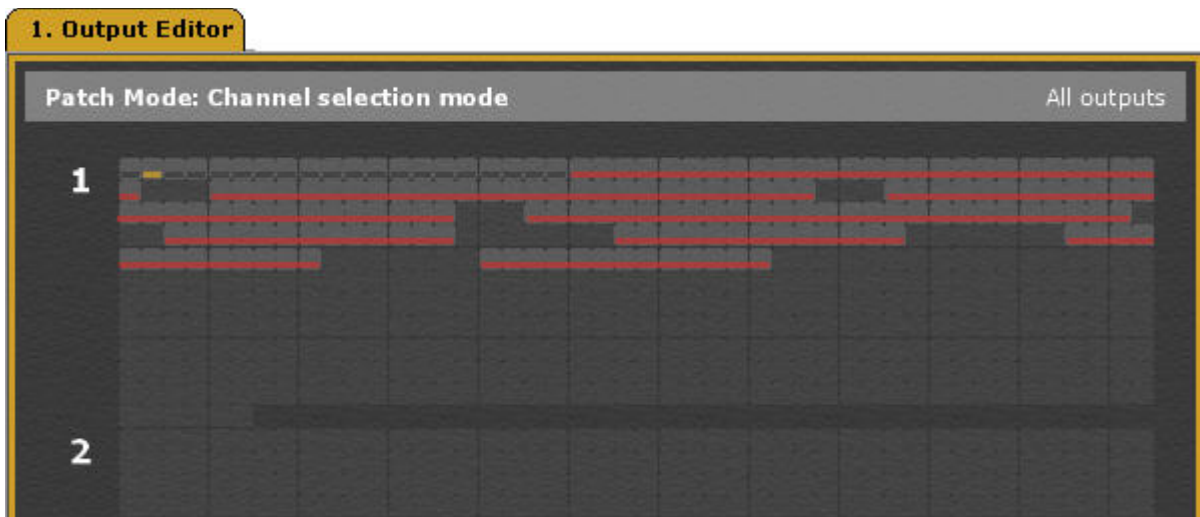


- Une barre horizontale sur les devices indique les sorties concernées.
- Les niveaux sont affichés en 8 ou 16 bits (suivant le template).
- Les niveaux qui changent sont affichés avec un fond bleu quand ils augmentent et un fond vert quand ils diminuent.
- L'état Park est affiché sous forme d'un symbole de sortie grisé (214 sur l'image).
- Next (suivant) et Last (dernier) permettent de naviguer dans une sélection de circuits ou de sorties (197-199 sur l'image).

*Maintenez **FORMAT** enfoncée et appuyez sur la flèche bas/haut pour ouvrir/fermer l'affichage détaillé indiquant les noms de paramètres.*



Maintenez *FORMAT* enfoncée et actionner le tambour de niveau pour zoomer/dézoomer. En dézoomant, vous pourrez voir tous les univers disponibles.



Editeur des adresses - Patcher par circuit

Dès qu'un circuit est sélectionné, l'éditeur de sortie passe automatiquement en mode circuit. Sélectionnez un circuit seul ou une plage de circuits à patcher vers les sorties. Utilisez 0 MODIFY pour dépatcher.

Patcher un circuit seul

Action	Touche	Retour
1. Sélectionner un circuit	# CH/ID	Le circuit est sélectionné.
2. Patcher vers une sortie	# MODIFY	Une fenêtre vous demande si vous souhaitez remplacer la ou les sorties existantes*
3. Confirmez	MODIFY	L'opération est terminée.

*



Patcher une plage de circuits

Action	Touche	Retour
1. Sélectionner une plage de circuits	Fonctions des circuits	Les circuits sont sélectionnés
2. Patcher vers la ou les sorties	# MODIFY	Une fenêtre vous demande si vous souhaitez patcher une plage de sorties commençant à la N°#.
3. Confirmez	MODIFY	L'opération est terminée.

Editeur des adresses - Patcher par gradateur

Dès qu'une sortie est sélectionnée, l'éditeur de sortie passe automatiquement en mode sortie. Sélectionnez une sortie seule ou une plage de sorties à patcher vers les circuits. Utilisez 0 MODIFY pour dépatcher.

Patcher une sortie seule

Action	Touche	Retour
1. Sélectionnez une sortie	# OUTPUT	La sortie est sélectionnée.
2. Patcher vers un circuit	# MODIFY	Une fenêtre vous demande si vous souhaitez remplacer le circuit existant*
3. Confirmez	MODIFY	L'opération est terminée.

*



Patcher une plage de sorties

Action	Touche	Retour
1. Sélectionner une plage de sorties	Fonctions de sortie	Les sorties sont sélectionnées
2. Patcher vers un ou des circuits	# MODIFY	Une fenêtre vous demande si vous souhaitez tout patcher vers un seul circuit ou vers une plage*. Utilisez 0 pour dépatcher les sorties sélectionnées.
3. Confirmez	MODIFY	L'opération est terminée.



Edition des adresses - Test des gradateurs

Le système de test des gradateurs est une solution rapide pour tester les adresses de sortie à la suite.

1. Sélectionner en premier une adresse avec # OUTPUT
2. Donner un niveau de test avec # @ LEVEL (un niveau est appliqué entre 0-255. 128 = 50%)
3. Appuyer sur + ou sur - pour appliquer ce niveau à l'adresse précédente ou suivante. Les niveaux initiaux des adresses sont automatiquement restaurés dès qu'ils ne sont plus sélectionnés.
4. Désélectionner la dernière adresse pour quitter le mode de test (0 OUTPUT). Ou, simplement baisser le niveau à 0% (0 @ LEVEL ou utiliser le tambour de niveau)

Edition des adresses - Test des circuits (6.1)

Le mode de test de circuits est une solution rapide pour tester des séries de circuits dans l'éditeur d'adresses.

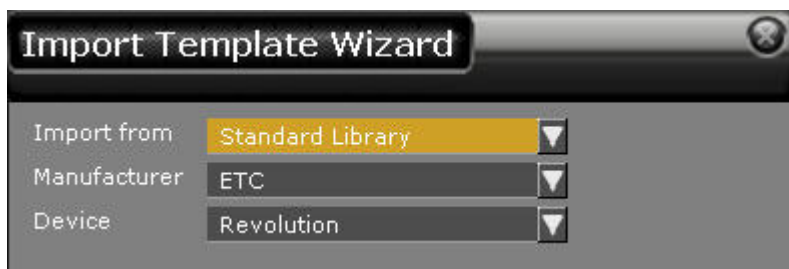
1. Sélectionner en premier un circuit avec # CH
2. Donner un niveau de test avec # @ LEVEL (un niveau est appliqué entre 0-255. 128 = 50%)
3. Appuyer sur + ou sur - pour appliquer ce niveau au circuit précédent ou suivant. Les niveaux initiaux de circuits sont automatiquement restaurés dès qu'ils ne sont plus sélectionnés.
4. Désélectionner la dernière circuit pour quitter le mode de test (0 CH ou C CH). Ou, simplement baisser le niveau à 0% (0 @ LEVEL ou utiliser le tambour de niveau)

Wizard d'Import de Templates (6.2)

Avant de pouvoir patcher un projecteur asservi, vous devez importer ou créer les bibliothèques, Templates, correspondantes.

- Pour importer depuis la bibliothèque, utilisez le Wizard d'Import de Templates dans le Navigateur (Navigateur>Patching>Wizard d'Import des Templates).
- Les templates personnelles utilisées dans les autres conduites peuvent être importées avec l'import partiel. Voir [Wizard d'Import](#).
- Des templates personnalisées peuvent être créées à partir de zéro avec [L'Editeur de Templates](#).

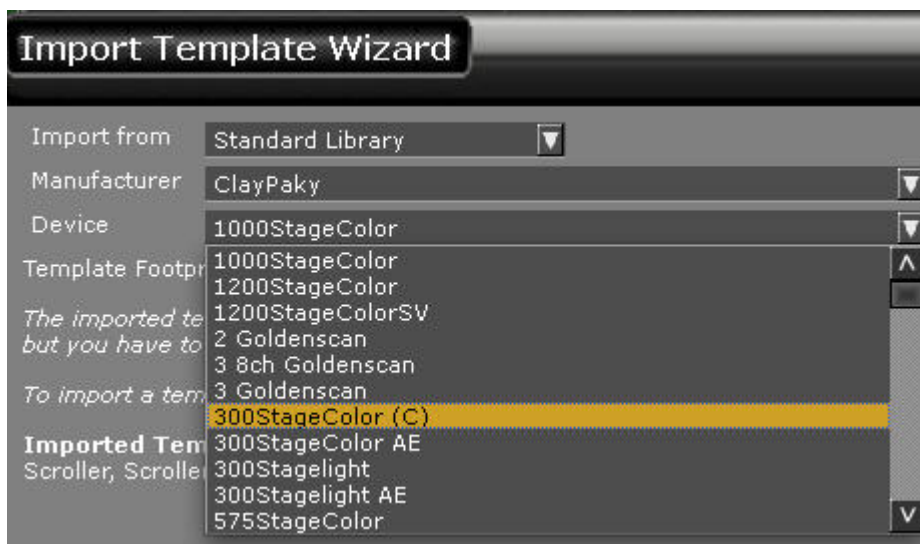
1. Ouvrir Wizard d'Import des Templates depuis le Navigateur>Patching >Wizard d'Import des Templates



2. Sélectionnez La Bibliothèque (standard ou étendue - voir Remarque ci-dessous).

3. Sélectionnez un Fabricant

4. Sélectionnez un projecteur asservi / avec son Mode



Notez que les devices ayant des couleurs calibrées sont indiquées avec un (C) - cela signifie qui sera possible d'utiliser le Gel Picker et les couleurs calibrées du color picker même si ils ont plus de 3 paramètres de couleurs (6.2)

La Templates importée est ajoutée dans le menu "Template" du Navigateur>Patch.

REMARQUE

Librairie Standard ou Etendue?

Il y a deux librairies de Templates - standard (la plus petite) et étendue (la plus grande)- les deux sont accessibles depuis le Wizard d'Import des Templates. Nous vous recommandons d'utiliser la bibliothèque étendue si vous ne trouvez pas la réponse souhaitée dans la bibliothèque standard.

La bibliothèque standard est la même que celle qui était dans les versions précédentes du Congo. Toutes les templates sont fabriquées par nous même. Les templates contenues dans la bibliothèque étendue proviennent de données du service de souscription Carallon que les ingénieurs d'ETC ont retraités. Les templates proposées sont de la même qualité que celle de Carallon mais tous n'ont pas été testés avec des projecteurs en réel.

Patch - Wizard du Patch

Le Wizard Patch s'ouvre depuis le navigateur (Browser >Setup >Patch Wizard). Voir [Navigation - Navigateur](#).

Il comporte trois sections

- Patch des gradateurs - patche un gradateur ou une groupe de gradateurs
- Patch device(s) - patche un appareil ou un groupe d'appareils
- Effacer/reseter - efface ou réinitialise une partie ou l'ensemble des sorties, appareils ou renumérotation.

Patch Dimmer(s)

Entrez le nombre de gradateurs, le numéro du premier, l'adresse DMX et l'univers DMX. Si vous cochez "Remplacer les adresses existantes", ils seront patchés automatiquement.



The screenshot shows a software window titled "Patch Wizard" with a dark grey background. At the top, there are three tabs: "Patch Dimmer" (highlighted in yellow), "Patch Device", and "Set/Clear". Below the tabs, there are several input fields and a checkbox:

- "Number of dimmers": A text input field containing the number "1".
- "Starting at desk channel": A text input field containing the number "0".
- "DMX Address": A text input field containing the number "0".
- "DMX Universe": A text input field containing the number "0".
- "Replace existing dimmers": A checkbox that is checked, indicated by a small black square with a white checkmark.

Patch des Devices

Choisir une template à partir de la liste, ou ouvrir le Wizard d'Import de Template. Voir [Wizard d'import de Templates](#). Importing a template will add it to the list in this dropdown.

Entrez le nombre d'appareils motorisés, le template sélectionné, le numéro du premier circuit, l'adresse DMX et l'univers DMX. Si vous cochez "Remplacer les adresses existantes", ils seront patchés automatiquement. Si vous patchez des changeurs de couleurs, vous pouvez choisir un rouleau de couleurs. Vous pouvez aussi attribuer un rouleau de couleurs plus tard, depuis la liste des réglages de l'appareil.



Patch Wizard

Patch Dimmer | **Patch Device** | Set/Clear

Type of device: Mac 300 M4

Number of devices: 1

Starting at desk channel: 0

Block of 13 outputs needed

DMX Address: 1

DMX Universe: 1

Output offset: 13

Replace existing dimmers:

Scroller roll: No Scroller Roll

REMARQUE

Pour obtenir un éclairage des appareils patchés récemment, vous pouvez effectuer un Home Attributs pour eux . Voir [Modification de Home](#).

NOTE

Dès que les Devices sont patchés, les symboles des circuits dans les vues Circuits sont étendus pour donner plus d'informations.

Effacer/Réinitialiser le patch ou la renumérotation

Vous pouvez réinitialiser (1=1) ou effacer le patch d'un gradateur, le patch d'un appareil asservi ou le système de renumérotation pour tout l'ensemble de circuits de x à x. Si vous cochez "Appliquer à tous" vous n'avez pas besoin de spécifier d'ensemble.



Voici les options de l'onglet Définir/Effacer



Voir [Renumérotation des circuits](#).

Liste des Devices

Vous pouvez afficher et éditer les paramètres du Device dans Définitions des Devices (BROWSER >Setup >Définitions des Devices). Il y a un raccourci pour l'ouvrir : tenez MODIFY et appuyez sur DEVICE.

Voir [Patch – Introduction](#)

4. Device Settings									
	Item	Channel	Template	Address	Inv.Pan	Inv.Tilt	Swap Pan/Tilt	Scroller Roll	Calibration E
1	1	31	Mac 300 M4	201.1 (-213)				No Scroller Roll	
2	2	32	Mac 300 M4	214.1 (-226)				No Scroller Roll	
3	3	33	Mac 300 M4	227.1 (-239)				No Scroller Roll	
4	4	34	Mac 300 M4	240.1 (-252)				No Scroller Roll	
5	5	1	Scroller	101.1 (-101)					
6	6	4	Scroller	102.1 (-102)					
7	7	101	Capture camera	401.1 (-416)				No Scroller Roll	

Définitions des Devices - Colonnes et Fonctions

Colonne	Entrée	Fonction
<u>Item</u>	Aucune entrée	Le numéro de l'objet- ne peut pas être édité ici.
<u>Circuit</u>	0-9999	Numéro du circuit attribué à cet appareil,
<u>Template</u>	Menu contextuel	Affiche le template de l'appareil - menu contextuel pour modifier.
<u>Adresse</u>	#. #	Affiche l'adresse du device - remplacez "l'adresse.univers". Vous pouvez remplacer l'univers par «.univers ».
<u>Inv. Pan</u>	Arrêt/Marche	Inverse le pan pour cet appareil,
<u>Inv. Tilt</u>	Arrêt/Marche	Inverse le tilt pour cet appareil,
<u>Permuter Pan/Tilt</u>	Arrêt/Marche	Permute le pan et le tilt pour cet appareil.
<u>Rouleau de couleurs</u>	Menu contextuel	Affiche le rouleau de couleurs du changeur de couleurs utilisé - menu contextuel pour modifier. Voir Rouleaux de couleurs.
<u>Editeur de Calibration</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Appuyez sur MODIFY pour ouvrir l'Éditeur de calibration pour ce rouleau de couleurs (permet d'ajuster les écarts de positions entre changeurs).

Paramètres des devices - Patcher (6.1)

Il est possible de patcher des devices directement à partir de l'onglet paramètres des devices. Cela permet de patcher rapidement n'importe quelle sélection de circuit.

Fonction	Touche	Retour
Insérer un nouveau device	# INSERT	Un nouveau device est inséré.
Supprimer le device sélectionné	DELETE	Le device sélectionné est supprimé. Vous pouvez supprimer seulement un device à la fois.
Insérer la sélection de circuits en cours en tant que devices	INSERT	La sélection de circuits en cours est insérée en tant que devices.
Changer de template pour plusieurs devices	SELECT	Utilisez SELECT pour sélectionner plusieurs cases. Sélectionnez un nouveau template dans la liste déroulante et appuyez sur MODIFY*
Changer d'adresse pour plusieurs devices	SELECT	Utilisez SELECT pour sélectionner plusieurs cases. Entrez une adresse de départ et appuyez sur MODIFY.
Dépatcher un Device	0 MODIFY	Dans la cellule Adresse, vous pouvez dépatcher le device sélectionné en saisissant un zéro.

*Si un template donné n'est pas disponible, utilisez l'assistant d'import de template pour l'importer. Voir [Assitant d'import de template](#).

Éditer/Changer un Device

Vous pouvez échanger un device (appareil asservi) par un autre. Tous les paramètres semblables continueront à fonctionner.

Fonction	Location	Explication
Changer le type de Device*	Paramètres des Devices , Colonne Template (Modèle)	Appuyez sur MODIFY pour avoir un menu contextuel avec tous les templates. Sélectionnez un nouveau template.
Changer l'adresse du device	Paramètres des Devices , Colonne Adresse (Adresse de l'appareil)	Entrez une nouvelle adresse d'appareil avec adress.univers. Vous pouvez remplacer seulement l'univers par « .universe ».
Changer le N° de circuit d'un Device	Paramètres des Devices , Colonne Circuit (Circuit de l'appareil)	Entrez un nouveau circuit pour un Device.
Supprimer un Device	Paramètres des Devices	Appuyez sur DELETE dans une rangée quelconque.

* Toutes les informations de conduite pouvant être lues par le template de l'appareil de remplacement seront utilisées. Vous pouvez revenir au premier appareil plus tard à un tout moment. Ceci est utile si vous devez remplacer un type/marque d'appareil asservi par un autre.

>Paramètres et outils - Patch

Voici les paramètres et outils pour les opérations de patchage.

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Liste des circuits](#)
- [Liste des sorties](#)
- [Park](#)
- [Templates](#)
- [Définitions de paramètre](#)
- [Liste des courbes de gradateur](#)
- [Journal de retour des gradateurs](#)

Patch - Liste des circuits

Vous pouvez afficher et éditer les sorties de gradateurs, définir un facteur de correction (Filtre/Scale) et définir une valeur de circuit constant (Niveau constant) dans Liste des circuits (BROWSER >Setup >Liste des circuits). Il existe un raccourci pour l'ouvrir : tenez MODIFY et appuyez sur CH.

Voir [Patch - Introduction](#) pour de plus amples informations.

3. Channel List

	Channel	Dimmer Address	Device	Device Address	Scale	Park	Name
1	1	1.1	Scroller	101.1 (-101)	100 %	---	1
2	2	2.1		----	100 %	---	2
3	3	3.1		----	100 %	---	3
4	4	4.1	Scroller	102.1 (-102)	100 %	---	4
5	5	5.1		----	100 %	---	5
6	6	6.1		----	100 %	---	6
7	7	7.1		----	100 %	---	7

NOTE

Quand une ligne est sélectionnée, le circuit et l'adresse correspondants sont sélectionnés dans la fenêtre du Live et l'éditeur des adresses.

Liste des circuits - Colonnes et Fonctions

Colonne	Valeur	Fonction
<u>Circuit</u>	inactif	Le numéro de ce Circuit - ne peut pas être édité ici (voir Liste des sorties).
<u>Adresse des gradateurs</u>	#. #	Entrez l'adresse, suivie d'un point décimal, puis de l'univers DMX. Vous pouvez changer l'univers en entrant .#
<u>Adresse des gradateurs</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Ouvre la fenêtre de multiple outputs. pour patcher plusieurs adresses sur un seul circuit.
<u>Device</u>	inactif	Indique le Template de l'appareil - ne peut pas être édité ici (voir Définitions des Devices).
<u>Adresse du Device</u>	#. #	Indique l'adresse de l'appareil asservis- ne peut pas être édité ici (voir Définitions des Devices).
<u>Filtre</u>	0-200 %	Détermine le facteur de correction = Scale pour l'intensité de ce circuit.
<u>Park</u>	0-100 %	Affiche le niveau auquel l'intensité du circuit est parké. Voir Park .
<u>Nom</u>	0-6144	Entrez le numéro et appuyez sur MODIFY pour changer un nom de circuit (voir Re-numérotation des circuits).

Liste des circuits - Sélectionner et Patcher des circuits (6.3)

Il est possible de sélectionner et de patcher des circuits à des gradateurs directement en suivant cette syntaxe (ça ne fonctionne pas en At Mode).

Fonction	Commande	Information
Sélectionner un circuit	# CH/ID	Le circuit est sélectionné dans la liste ainsi qu'en Live.
Ajouter un circuit à la sélection	# +	Les circuits sont ajoutés à la sélection.
Ajouter une série de circuits à la sélection	# THRU	La série de circuits est ajoutée à la sélection.
Patcher une série de gradateurs à la sélection	# MODIFY	La série de gradateurs est patchée à la sélection en cours. Une boîte de dialogue s'ouvre si les gradateurs sont déjà utilisés. Une fois le circuit en cours patché, le circuit suivant est automatiquement sélectionné et vous pouvez continuer de patcher simplement en utilisant # MODIFY, # MODIFY... (6.3)

Patch – Renumérotation des circuits

Vous pouvez changer le numéro utilisé pour accéder à vos circuits, sans modifier votre Patch. Ceci est utile si vous voulez garder les adresses et les affectations de gradateur, mais changer la numérotation pour correspondre à la numérotation d'un plan. La renumérotation se fait dans la colonne Nom de la Liste des circuits (BROWSER>Setup >Liste des Circuits)

3. Channel List

	Channel	Dimmer Address	Device	Device Address	Scale	Park	Name
1	1	1.1	Scroller	101.1 (-101)	100 %	---	1
2	2	2.1		----	100 %	---	2
3	3	3.1		----	100 %	---	3
4	4	4.1	Scroller	102.1 (-102)	100 %	---	4
5	5	5.1		----	100 %	---	5
6	6	6.1		----	100 %	---	6
7	7	7.1		----	100 %	---	7
8	8	8.1		----	100 %	---	8

Changer un nom de circuit

Fonction	Touche	Rappels
Changer un nom de circuit	# MODIFY	Entrez un nouveau nom et appuyez sur MODIFY Si le nom existe déjà, un message vous en avertira.
Établir un groupe de noms de circuit.	Sélectionner un groupe	Sélectionnez un groupe et entrez le premier numéro, puis appuyez sur MODIFY.
Retirer un circuit de toutes les vues de circuits	0 MODIFY	Si un Nom est établi à zéro, le circuit disparaîtra de toutes les vues de circuits et vous ne pourrez pas y accéder avant de lui avoir donné un nom.*
Effacer tous les noms de circuit	Patch Wizard	Toutes les Renumérotations de circuit peuvent être effacés depuis Patch Wizard.
Établir noms 1/1	Patch Wizard	La fonction Renumérotation peut être rétablie depuis Patch Wizard.

*Il ne disparaîtra pas des Plans de circuits.

Patch - Liste des Outputs

Vous pouvez afficher et éditer tous les circuits, appliquer des limiteurs et des courbes aux sorties dans Liste des Outputs (BROWSER >Setup >Liste des Outputs).

Voir [Patch - Introduction](#)

3. Output List					
Output	Channel	Proportion	Curve	Device Info	Page
1.1 (1)	1	100%	No curve		-- ^
2.1 (2)	2	100%	No curve		--
3.1 (3)	3	100%	No curve		--
4.1 (4)	4	100%	No curve		--
5.1 (5)	5	100%	No curve		--

NOTE

La liste des Outputs est séparée par univers DMX. Il s'ouvrent indépendamment depuis le navigateur >Patch >Liste des Outputs >Univers #

Liste des Outputs - Colonnes et Fonctions

Colonne	Entrée	Fonction
<u>Output (EDMX)*</u>	Aucune entrée	Le numéro de cette Sortie (et EDMX)- ne peut pas être édité ici.
<u>Circuit</u>	0-9999	Entrez le numéro suivi de MODIFY.
<u>Proportion</u>	0-200 %	Définit le facteur de correction (Filtre/Scale) pour l'intensité de cette sortie.
<u>Courbe</u>	Menu Déroulant	Affiche la courbe de gradateurs. Voir Courbes de gradateurs .
<u>Info Device</u>	Aucune entrée	Affiche le template et le paramètre de l'appareil asservi attribués à cette adresse. Ne peut être édité. see Les Devices .
<u>Park</u>	0-100%	Affiche le niveau auquel l'adresse est parkée. Appliquer un niveau avec # MODIFY et le supprimer avec C & MODIFY. Voir Park .

Liste des sorties - Sélection et patch des sorties

Il est possible de sélectionner des sorties directement dans la liste avec une syntaxe de commande (en mode RPN uniquement).

Fonction	Touche	Retour
Sélectionner une sortie	<input type="text" value="#"/> <input type="text" value="OUTPUT"/>	La sortie est sélectionnée dans la liste et dans l'afficheur supérieur.
Ajouter une sortie à cette sélection	<input type="text" value="#"/> <input type="text" value="+"/>]	La sortie est ajoutée à la sélection en cours.
Ajouter une plage de sorties à cette sélection	<input type="text" value="#"/> <input type="text" value="THRU"/>	La plage de sorties est ajoutée à la sélection en cours.
Patcher à un circuit	<input type="text" value="#"/> <input type="text" value="MODIFY"/>	L'adresse sélectionnée est patchée au circuit #.

Park

Quand une sortie ou un attribut est "parké", il reste à la valeur fixée quelles que soient les commandes qui lui sont appliquées.

Park - Liste des éléments parkés

Dans la liste des éléments parkés, il est possible de supprimer n'importe quel élément parké en appuyant sur DELETE.

Voir [Park](#).

4. Parked Items List

	Item type	Name	Level
1	Parameter	Yellow (31: Mac 300 M4)	0
2	Parameter	Color (31: Mac 300 M4)	0
3	Parameter	Magenta (31: Mac 300 M4)	0
4	Channel	32	0
5	Device	32: Mac 300 M4	0
6	Parameter	Strobe (32: Mac 300 M4)	20
7	Parameter	Intensity (32: Mac 300 M4)	0
8	Parameter	Cyan (32: Mac 300 M4)	60
9	Parameter	Magenta (32: Mac 300 M4)	208

Devices - Templates

Un Template (Modèle) organise les fonctions d'un Appareil asservi aux commandes des projecteurs motorisés du Congo. Ce chapitre décrit comment créer et éditer les templates.

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Templates de Device - Introduction](#)
- [Templates de Device - Liste](#)
- [Templates de Device - Éditeur](#)
- [Templates de Device - Créer](#)
- [Templates de Device - Type LTP ou HTP](#)
- [Templates de Device - Commande du type 8/16 bits](#)
- [Templates de Device - Snap ou Fade](#)
- [Templates de Device - Séries de positions](#)
- [Templates de Devices - Tableaux et modes](#)
- [Templates de Device - Fondu avec l'Intensité](#)
- [Templates de Device- Rouleaux de scroller](#)
- [Templates - Wizard d'Import de Template](#)

Templates de Device - Introduction

Un Template organise les attributs d'un Appareil asservi aux commandes et fonctions de Congo. Les Appareils et les scrollers les plus courants ont déjà des templates dans la bibliothèque du Congo, prêts à être utilisés.

Généralités

- Les Templates peuvent être édités ou créés à tout moment.
- Les Templates sont enregistrés avec la Conduite.
- Un Template peut être changé pendant un spectacle et tous les paramètres similaires continueront à fonctionner.
- Des Tables de range (séries de modes de contrôle) peuvent être créées pour des Appareils tels que x.Spot High End.
- Les mixages de couleurs peuvent suivre l'intensité pour graduer les asservis de mixage tels que Nesys.
- La résolution en 16 bits peut être utilisée en résolution fine pour le contrôle des paramètres 16 bits.
- Une configuration complémentaire de scrollers utilise une bibliothèque de rouleaux de couleurs et des calibrages individuels par unité.
- Tout paramètre d'Asservi peut être assigné à un Master et enregistré dans une Page Master.

Templates de Device - Liste

Les listes des Templates sont ouvertes depuis l'explorateur (Navigateur >Setup >Templates du spectacle). Ouvrez-les directement en tenant MODIFY et en appuyant sur DEVICE.

Template	Text	Parameters	Comment	Time stamp
1	Scroller	1		2007-01-28 11:00
2	Scroller Speed & Fan	3		2002-08-08 10:00
3	Mac 250 Wash 16BT	13		2007-01-05 10:00
4	Mac 550 16EX	27		2005-07-31 12:00

Liste des Templates - Colonnes et Fonctions

Fonction	Touche	Rappels
<u>Template</u>	MODIFY	ID de chaque Template. Appuyez sur MODIFY pour ouvrir l'Éditeur.
<u>Text</u>	MODIFY	Appuyez sur MODIFY pour activer et terminer l'entrée de texte.
<u>Paramètres</u>	MODIFY	Nombre de circuits DMX utilisés. Appuyez sur MODIFY pour ouvrir l'Éditeur.
<u>Commentaire</u>	MODIFY	Appuyez sur MODIFY pour activer et terminer l'entrée de texte.
<u>Date de création</u>		Date et heure
<u>Wizard Import</u>	WIZARD	Ouvre le wizard d'import de Templates

Templates de Device - Éditeur

L'Éditeur de Templates (Template Editor) est ouvert depuis la cellule Item ou Paramètre dans la Liste des Templates (Navigateur >Setup >Templates du spectacle). Ouvrez aussi un éditeur existant dans cette interface (Navigateur >Setup >Templates du spectacle >xxxx).

4. Template Editor: ColorWash M1

	Parameter	DMX	Type	Default	Highlight	Snap	Invert	Ranges	Tables	Low DMX	Fine step	Fade
1	Pan	1	LTP16	128	128	Off	Off			2	4	Off
2	Tilt	3	LTP16	128	128	Off	Off			4	4	Off
3	Focus Speed	5	LTP8	0	0	On	Off			---	4	Off
4	Control	6	LTP8	0	0	On	Off	15		---	4	Off
5	Color	7	LTP8	0	0	On	Off	19		---	4	Off
6	Color 2	8	LTP8	0	0	On	Off	19		---	4	Off
7	Cyan	9	LTP8	0	0	Off	Off			---	4	Off
8	Magenta	10	LTP8	0	0	Off	Off			---	4	Off
9	Yellow	11	LTP8	0	0	Off	Off			---	4	Off
10	CTO	12	LTP8	0	0	Off	Off			---	4	Off
11	Color Speed	13	LTP8	0	0	On	Off			---	4	Off
12	Shape 1	14	LTP8	0	0	Off	Off			---	4	Off

Éditeur de Templates - Colonnes et Fonctions

Appuyez sur INSERT pour insérer un nouveau Paramètre. Voici les fonctions dans les colonnes.

Fonction	Touche	Rappels
<u>Paramètre</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Ouvre un menu contextuel. Sélectionnez un paramètre.
<u>DMX</u>	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Définissez l'offset DMX (1-256).
<u>Type</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Choisissez LTP/HTP 8/16 bits.
<u>Défaut</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	La valeur par défaut utilisée quand elle est patchée et par HOME ATTRIB.
<u>Highlight</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	La valeur utilisée en mode Highlight.
<u>Snap</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Calage par saut ou Fondu.
<u>Inversé</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Inversez les valeurs d'un paramètre.
<u>Cadres</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Ouvre l'Éditeur de cadres pour des sous-séries tels que les différents gobos.
<u>Tables</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Ouvre l'Éditeur de Tableau pour les fonctions de création ou de modification de table.
<u>Low DMX</u>	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Définit l'offset DMX de basse résolution des paramètres 16 bits
<u>Pas fin</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Voir Contrôle en 16 Bit - Pas fin
<u>Fondu avec int</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Le paramètre suivra l'intensité de cet Appareil.

Templates de Device - Créer

1. Ouvrez les listes de Templates à partir du Navigateur (Navigateur >Setup >Templates du spectacle).

1. Templates

Template	Text	Parameters	Comment	Time stamp
1	Scroller	1		2007-01-28 11:00
2	Scroller Speed & Fan	3		2002-08-08 10:00
3	Mac 250 Wash 16BT	13		2007-01-05 10:00
4	Mac 550 16EX	27		2005-07-31 12:00

2. Allez à la fin de la liste et appuyez sur *INSERT* pour sélectionner un nouveau Template.

3. Entrez un nom dans la colonne de texte (appuyez sur *MODIFY* pour activer et sur *MODIFY* pour enregistrer).

4. Appuyez sur *MODIFY* dans la première colonne. Ceci ouvrira l'Éditeur de Template qui sera vide.



5. Utilisez *INSERT* pour créer autant de pas que l'Device asservi a de circuits de commande.

6. Editez les colonnes pour chaque pas afin qu'elles conviennent à la spécification de l'Device asservi.

Templates de Device - Type LTP ou HTP

Chaque paramètre dans un Template peut être réglé à LTP (La dernière action l'emporte) ou à HTP (La valeur la plus forte l'emporte).

- HTP8 est utilisé pour les paramètres d'intensité
- LTP8 est utilisé pour les paramètres de 8 bits
- LTP16 est utilisé pour les paramètres de 16 bits*



Ceci est défini dans l'Éditeur de Template. Voir [Templates de Device - Éditeur](#).

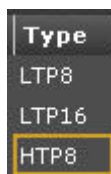
*Observez que l'offset DMX d'un paramètre doit être augmenté de 2, si le paramètre précédent est défini à une résolution de 16 bits.

Voir [Templates de Device - Contrôle en 16 bits](#)

Templates de Device - Contrôle en 8/16 bit

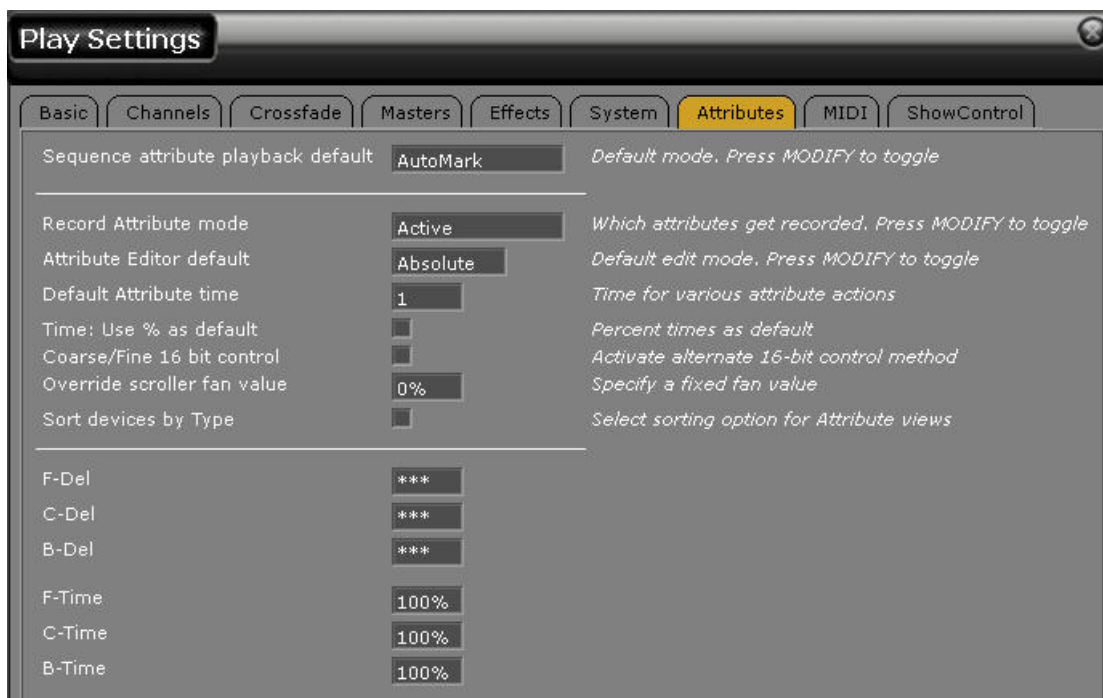
Certains Devices ont des paramètres requérant un contrôle en 16 bits. Ceci est d'habitude le cas des paramètres Pan ou Tilt. Ceci est défini dans la cellule Type de l'Éditeur de Templates.

- LTP 8 bit - contrôle normal en 8 bits
- LTP 16 bit - contrôle en 16 bits



Contrôle en 16 Bits et comportement du tambour

La fonctionnalité de « *Contrôle en 16 bit Rapide/Fin* » est définie dans la configuration des attributs (Setup des Attributs). Tenez SETUP et appuyez sur ATTRIB.



- On = Le tambour contrôle la course " rapide " du 16 bits. Tenez la touche du tambour appuyée et tournez le tambour pour avoir un contrôle Fin du 16 bits.
- Off (défaut) = Le tambour est en contrôle " rapide " quand il est tourné rapidement et en contrôle " Fin " quand il est tourné lentement.

Contrôle en 16 Bit - Pas Fin

Les Asservis avec un contrôle en 16 bits utilisent rarement tous les 16 bits. Par conséquent, il est possible d'affiner la résolution de ce paramètre dans la cellule **Pas Fin** de l'Éditeur de Template.



Le contrôle total en 16 bits, que peu d'Asservis utilisent (le Catalyst par exemple), exige que cette valeur soit définie à 1 (défaut = 4).

Templates de Device - Snap

Le mode Snap est défini dans l'Éditeur de Template.



Quand c'est activé (ON), le paramètre n'est pas affecté par les temps. Il se déplacera au commencement de chaque repositionnement par saut d'un réglage à un autre..

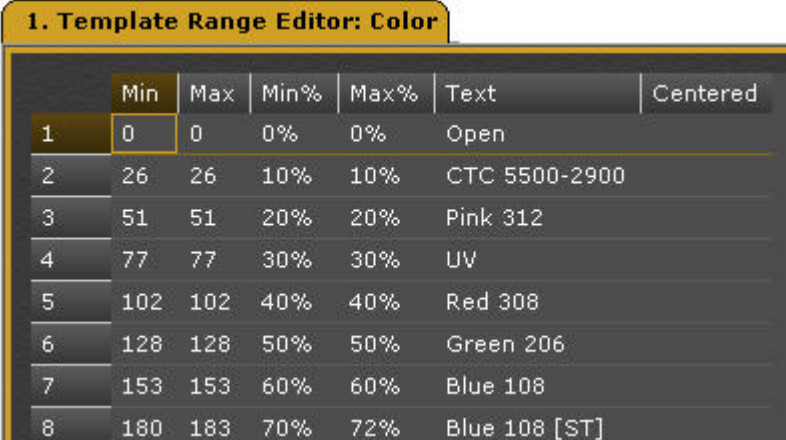
Quand Snap est désactivé (Off) - le paramètre change en suivant les temps. Voir [Devices - Temps](#).

Appuyez sur Modify dans la cellule Paramètre pour commuter entre On/Off.

Templates de Device - Cadres

L'Éditeur de cadres de Templates permet de définir (et d'éditer) des positions, des sous-positions (pour les roues de couleurs, les gobos etc) dans les Templates.

Pour ouvrir l'éditeur, appuyez sur MODIFY dans la colonne Cadres de l'Éditeur de Template.



The screenshot shows a window titled "1. Template Range Editor: Color" with a table containing 8 rows of data. The columns are Min, Max, Min%, Max%, Text, and Centered. The first row is selected.

	Min	Max	Min%	Max%	Text	Centered
1	0	0	0%	0%	Open	
2	26	26	10%	10%	CTC 5500-2900	
3	51	51	20%	20%	Pink 312	
4	77	77	30%	30%	UV	
5	102	102	40%	40%	Red 308	
6	128	128	50%	50%	Green 206	
7	153	153	60%	60%	Blue 108	
8	180	183	70%	72%	Blue 108 [ST]	

Il existe un Wizard Range pour créer des séries de positions. Voir [Wizard Range de positions de Templates](#).

Éditeur de Cadres de positions de Templates - Colonnes

Fonction	Valeur	Rappels
<u>Min</u>	0-255	Ceci est la valeur de départ pour une sous-série* . La même valeur pour Min et Max sera traitée comme une position (pour une couleur ou un gobo par exemple). La valeur Min peut être entrée aussi dans la colonne Min %.
<u>Max</u>	0-255	Valeur de fin pour un sous-série* . La valeur Max peut être entrée aussi dans la colonne Max %.
<u>Min %</u>	0-100	La valeur Min peut être entrée en % indiquée ici au lieu de bits (0-255) dans Min.
<u>Max%</u>	0-100	La valeur Max peut être entrée en % indiquée ici au lieu de bits (0-255) dans Max.
<u>Texte</u>		Ce texte est affiché dans tous les éditeurs et suit les déplacements des tambours.
<u>Centré</u>	On/Off	<p>Quand il est activé, (On), la sélection d'une série active la sortie " milieu " du Range. Les valeurs des paramètres sont affichées pour cette position centrale par des pas +/-.</p> <p>Ceci peut être utile pour les paramètres de vitesse, rotation ou index qui ont une position Stop au milieu de la course.</p>

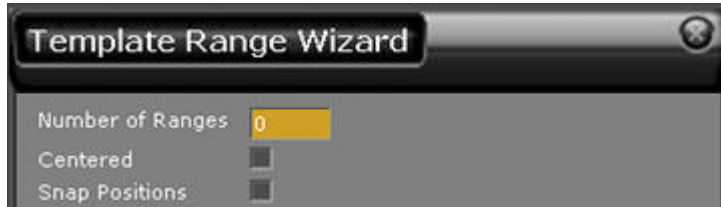
*Les valeurs entre les positions (start=stop) ne peuvent pas être définies avec le tambour, à moins qu'elles soient spécifiées comme sous-séries.

Wizard des cadres de Templates

Appuyez sur WIZARD dans l'Éditeur de Ranges de Template. Ce Wizard permet d'entrer rapidement des nombres de séries régulières, par exemple des couleurs entre 0-255. Ceci est utile pour créer des positions pour un scroller ou une roue gobo/color.

1. Ouvrez l'Éditeur de Ranges de Template Voir [Templates de Device - Ranges](#).

2. Appuyez sur WIZARD.



3. Entrez le nombre de séries de positions que vous désirez créer et appuyez sur MODIFY.

4. Allez à Centré et Snap Positions avec les touches de navigation. Utilisez MODIFY pour commuter.

- *Centré* = La valeur milieu d'une série est toujours sélectionnée quand elle est sélectionnée
- *Les positions Snap ON* signifient des positions fixes (Start=Stop)

6. Sélectionnez EXECUTE et appuyez sur MODIFY (les ranges existants précédemment seront écrasés).

Templates de Device - Modes Tables

Les Tables de Ranges permettent de commander des Appareils complexes à modes multiples, tels que High End x.Spot.

- Un groupe de séries est défini pour un paramètre.
- Une Table définit la série utilisée pour un paramètre d'après en fonction le réglage de série d'un autre paramètre.

En mode High End x.Spot, certains paramètres de Mode (color mode) affectent la fonction d'un autre paramètre (color wheel). Quand un mode est configuré en sélectionnant un Range sur une fonction, la Table de séries correspondante est assignée à l'autre paramètre.

Si plusieurs Tables de séries et des Ranges sont définies pour un paramètre, la Table de séries est utilisée si un Range correspondant existe, sinon les Ranges normaux sont utilisés.

Définir une Table de séries

1. Définissez les Ranges pour les différents « modes » de l'Appareil. Voir [Templates de Device - Ranges](#).

2. Définissez les Tables de séries pour ces modes dans le paramètre de fonction correspondant. Commencez par ouvrir l'Éditeur de Table de séries en appuyant sur **MODIFY** dans la colonne Tables de l'Éditeur de Templates.

	Parameter	Range	Ranges
1	Gobo	Open	1
2	Gobo	Fire Sun	1
3	Gobo	Rotator	1
4	Gobo	Ing. Waves	1
5	Gobo	Limbo	1
6	Gobo	Water 4	1
7	Gobo	Flames 6	1
8	Gobo	Fire Sun[R]	3
9	Gobo	Rotator[R]	3
10	Gobo	Ing. Waves[R]	3

3. Utilisez *INSERT** pour créer des Tables de séries. Voici les options.

Fonction	Touche	Rappels
<u>Paramètre</u>	MODIFY	Ouvre un menu contextuel. Sélectionnez le mode <i>paramètre</i> qui active cette Table de séries.
<u>Range</u>	MODIFY	Ouvre un menu contextuel. Sélectionnez le <i>range</i> dans le paramètre de mode qui active cette Table de Ranges.
<u>Ranges</u>	MODIFY	Ouvre l'Éditeur de Range pour définir ces ranges.

*En appuyant sur *INSERT* pour ajouter des Tables de séries, le paramètre est copié à partir de la première Table de séries définie.

Templates de Device - Fondu avec Intensité

La fonction Fondu avec Intensité peut être définie dans l'Éditeur de Template.



Quand cette fonction est activée, le paramètre sera mis à l'échelle par le circuit d'intensité de l'Device. Les types d'éléments où la couleur est égale à l'intensité (color = intensity) pourront être commandés par le Grand Master et la touche Black Out quand ils sont configurés avec un paramètre d'intensité.

Ceci est utile pour commander une trichromie "Fluo" ou à "LED". Ceci permet de mélanger une couleur et d'atténuer l'intensité du résultat sans changer la tonalité chromatique (résultat du mixage de couleur).

Templates de Device - Paramètre

Les types de paramètre sont définis dans la première cellule de l'Éditeur de Template.

Chaque paramètre est utilisé différemment. Par exemple, Pan et Tilt appartiennent automatiquement aux Palettes Focus et sont accordés au trackball en mode Paramètre.

Appuyez sur Modify dans la cellule de paramètre pour ouvrir un menu contextuel. Sélectionnez avec les touches de navigation et appuyez sur MODIFY pour confirmer.



Les paramètres sont pris à partir de l'Éditeur de définition des paramètres. Des paramètres peuvent être ajoutés à cette liste, au besoin. Voir [Éditeur de définition des paramètres](#).

Éditeur de définition des paramètres

L'Éditeur de définition des paramètres complet contient tous les paramètres connus jusqu'à ce jour.

1. Parameter Definition Editor		
Parameter	Name	Palette
0	Intensity	INT
1	Pan	FOCUS
2	Tilt	FOCUS
3	Focus Speed	FOCUS
4	Focus Time	FOCUS
5	Cyan	COLOR
6	Magenta	COLOR
7	Yellow	COLOR

Fonction	Description
<u>Paramètre</u>	L'ID de paramètre - ne peut pas être changée.
<u>Nom</u>	Le nom sert à commander le paramètre. AVERTISSEMENT - Si l'on change un nom existant, la fonctionnalité complète de tous les Templates peut être altérée
<u>Palette</u>	Le Groupe définit à quelle Palette et à quel groupe de paramètres appartiendra un paramètre*

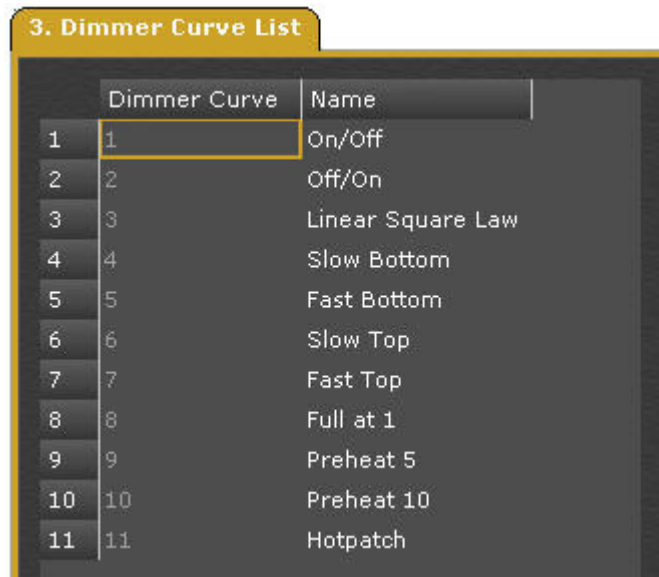
*Palette et Groupes de paramètres

Groupe	Description
INT	Toutes les intensités appartiennent à INT.
FOCUS	Paramètres FOCUS
COLOR	Paramètres COLOR
BEAM	Paramètres BEAM
AUX 1	Paramètres de commande - ne sont jamais enregistrés.
AUX 2	Paramètres de commande - ne sont jamais enregistrés.

Patch - Courbes de gradateur

Un jeu de courbes par défaut peut être assigné aux gradateurs dans la configuration des sorties. Il est également possible de créer des courbes de gradateur personnalisées

Quand vous ouvrez un nouveau spectacle (4.1), certaines courbes par défaut sont chargées au démarrage (stockées dans le fichier CURVES.DEF).



Patch - Editeur de courbe de gradateur

Il est possible de créer n'importe quel type de courbe à l'aide de l'éditeur de courbe de gradateur.

Action	Touche	Retour
1. Ouvrir la liste de courbes de gradateur	Browser >Dimmer Curve List	La liste de courbes de gradateur est ouverte.
2. Insérer une nouvelle courbe	<input type="button" value="INSERT"/>	Une nouvelle courbe est insérée. Vous pouvez lui donner un nom dans la case de texte.
3. Ouvrir l'éditeur de courbes de gradateur	<input type="button" value="MODIFY"/>	Appuyez sur MODIFY dans la case Courbe de gradateur (Dimmer Curve) pour ouvrir l'éditeur.

Editeur de courbes de gradateur (exemple : courbe Off/On)

4. Dimmer Curve Editor			
	Percent	Output	Interpolation
1	0%	0%	Off
2	51%	100%	Off

Action	Touche	Retour
4. Insérer une position	<input type="text" value="INSERT"/>	Une position est insérée. Vous pouvez régler le pourcentage, la sortie, et l'utilisation ou non d'une interpolation entre le pas en cours et le pas suivant.

INTERPOLATION

Quand l'interpolation est activée, les valeurs de ce point seront calculées avec une transition à partir du point précédent. Avec l'interpolation désactivée, le passage se fait sans transition.

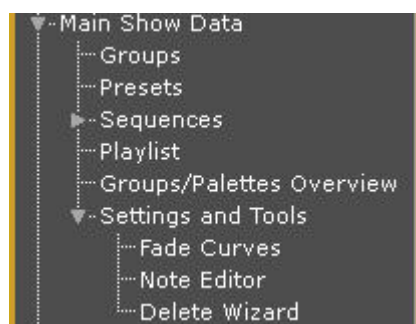
REMARQUE

Si une courbe ne possède pas de lignes à 0% et 100%, elle aura par défaut 0% = sortie 0 et 100% = sortie 100

Conduite principale

Les données de spectacle principales (Main Show Data) sont ce que vous créez quand vous commencez à enregistrer. Toutes les données se trouvent dans ce dossier du navigateur, sauf les effets, qui dépendent de leur propre dossier.

Menu Données de spectacle principal



Ce chapitre comprend les sections suivantes

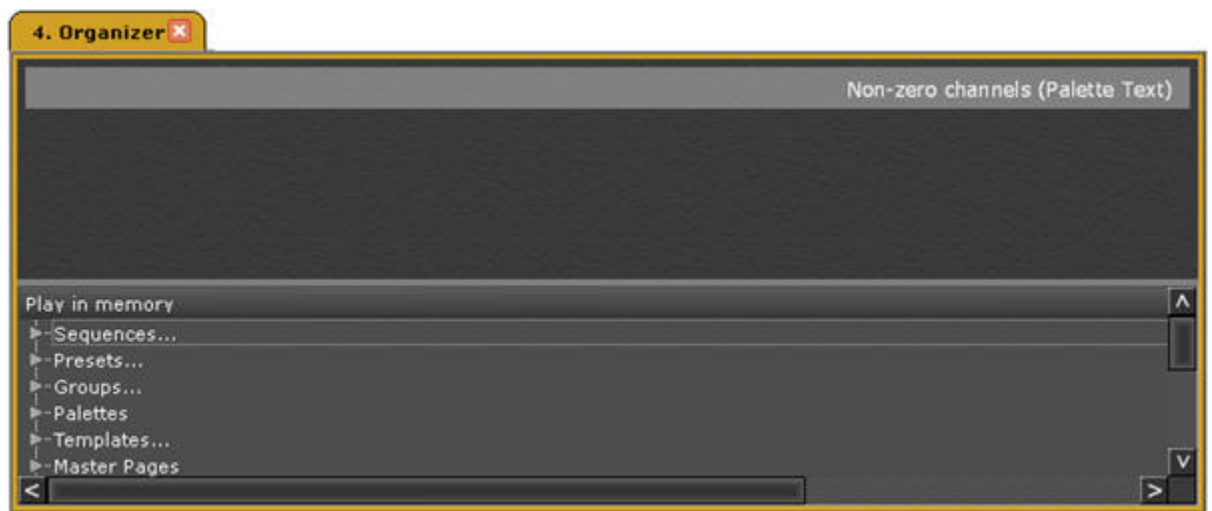
- [Groupes](#)
- [Mémoires](#)
- [Séquences](#)
- [Playlist](#)
- [Vue d'ensemble des groupes/palettes \(Groups/Palettes overview\)](#)
- [>Paramètres et outils - Données de spectacle principal](#)

L'Organiseur (1 onglet) (6.3)

L'Organiseur vous permet de visionner, d'éditer et de réorganiser toutes les données de votre conduite depuis un seul onglet. L'Organiseur peut afficher un type de données spécifiques ou toutes les données visibles à la fois.

Il y a trois façons d'ouvrir l'Organiseur :

- Ouvrir à partir du Navigateur > Conduite Principale> Organiseur (1 onglet)
- Appuyez sur LOAD pour ouvrir dans n'importe quel onglet ou cellule de tableau (excepté celle du Navigateur)
- Depuis un menu contextuel dans n'importe quelle Liste (SELECT SELECT)



La plupart des éléments dans l'Organiseur peuvent être édités.

Il y a deux méthodes pour travailler dans l'Organiseur

- Le Glissez-déposer avec la souris
- le Menu Contextuel (SELECT SELECT)

Appuyez sur TRACK pour les éléments comme les mémoires, groupes, palettes afin de les pister dans le Conduite en cours.

Ouvrir l'Organiseur pour une sélection (6.3)

Vous pouvez ouvrir l'Organiseur avec un seul type d'éléments sélectionné en maintenant LOAD et en appuyant sur une des touches suivantes.

- PRESET
- GROUP
- SEQUENCE
- FOCUS
- COLOR
- BEAM
- PALETTE

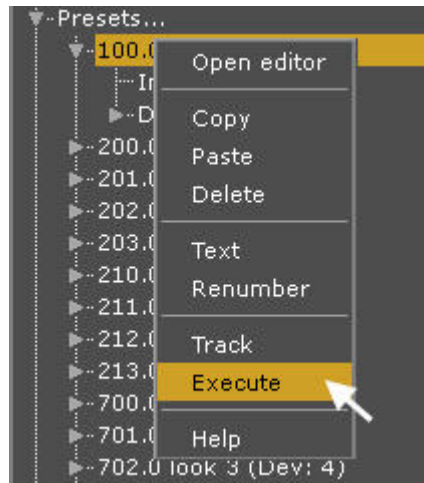
Exemple de l'organiseur des Mémoires



Exécuter à partir de l'Organiseur (6.3)

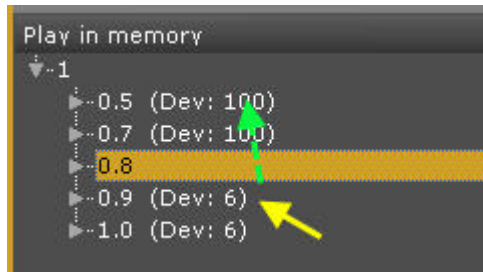
Dans l'Organiseur, il y a une fonction qui vous permet d'exécuter (restituer) des Pas de Séquences, des Groupes et des Mémoires sur scène directement.

Faire un clic-droit sur l'élément choisi pour ouvrir le menu contextuel puis sélectionner Exécuter.



Glisser/déposer dans l'Organiseur (6.3)

Vous pouvez cliquer, maintenir et glisser des éléments dans l'Organiseur d'un endroit à un autre. Voir [Séquences - Glisser/Déposer \(6.3\)](#).



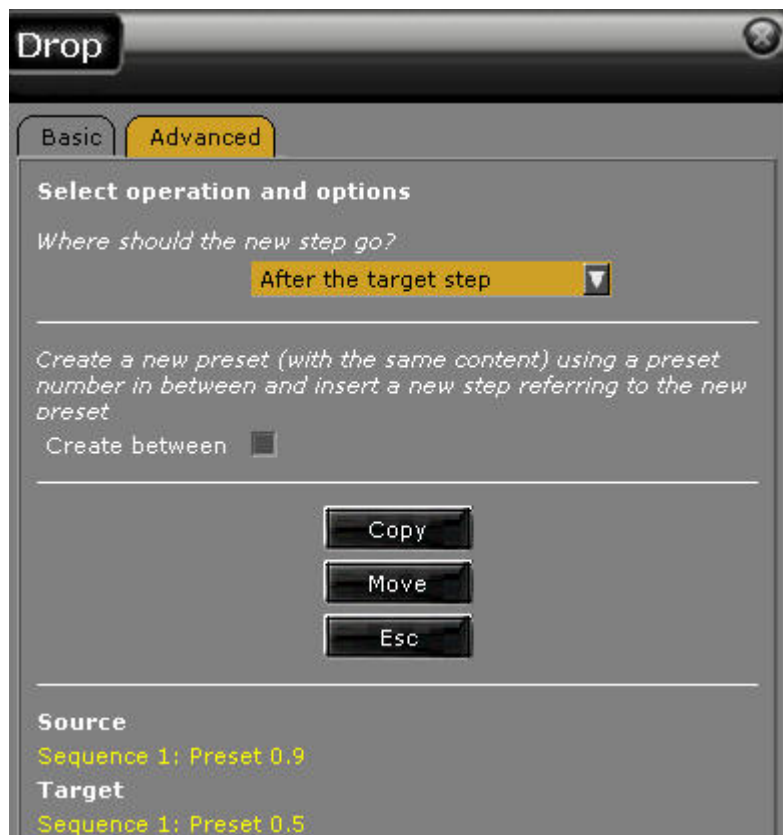
Voici des exemples d'éléments qui peuvent être copiés et déplacés en glisser/déposer :

- Séquences
- Pas de Séquence
- Temps particuliers de Circuit
- Device dans un pas de séquence
- Liens de Master
- Macros
- Mémoires
- Groupes
- Palettes
- Templates
- Patch
- Devices
- Effets
- Pages de Master
- Rouleaux de Changeur de Couleur
- Plan de Circuits

Si vous glissez/déposez un élément sur un élément similaire, par exemple un **Pas de Séquence**, vous aurez la possibilité de copier cet élément ou de le déplacer.



Il y a aussi un onglet "Avancé" où vous pouvez choisir si vous voulez créer un pas supplémentaire ou une mémoire supplémentaire, avant/après/ou pour remplacer le pas sur lequel vous le déposer.



L'organiseur (2 onglets) (6.3)

C'est le même organisateur qu'avec l'option Organiseur 1 onglet, mais vous pouvez plus facilement déplacer un élément entre les deux fenêtres.

Voir [Organiseur \(1 onglet\)](#).



Groupes

La fonction Groupes est une manière rapide de rappeler une sélection de circuits avec un seul numéro. Cette fonction sert souvent à accélérer la programmation.

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Groupes - Introduction](#)
- [Groupes - Enregistrer](#)
- [Groupes - Sélectionner des circuits](#)
- [Groupes - Récupérer les Intensités](#)
- [Groupes - Liste](#)
- [Groupes - Afficher la Liste](#)
- [Groupes - Charger dans des registres](#)

Groupes - Introduction

Vous pouvez enregistrer des combinaisons de circuits sous forme de groupes. La différence entre un Groupe et une Mémoire est qu'un groupe ne nécessite pas de niveaux pour les circuits qu'ils contient, seuls les circuits sélectionnés sont enregistrés sans tenir compte des autres circuits actifs. Les groupes ne contiennent pas non plus d'attributs de projecteurs motorisés

Exemple: Ces circuits et niveaux sont enregistrés dans un groupe, sous un simple numéro et nom.



Pour éditer les groupes, voir [Fonctions de la Liste des groupes](#).
Les groupes sont accessibles par les télécommandes. Voir [Télécommande](#).

Fonctionnalité du groupe

- Seuls les circuits sélectionnés sont enregistrés dans un groupe.
- Chaque groupe « se souviendra » de l'ordre dans lequel les circuits ont été sélectionnés pour créer le groupe.
- Les groupes ne sont pas insérés automatiquement dans la Séquence principale.
- Chaque groupe peut avoir un nom avec un texte.
- Un groupe peut être sélectionné de la même manière qu'un circuit.
- Un groupe peut être chargé dans un Master ou dans un plan de circuits.

Enregistrer un Groupe (6.1)

Enregistrer un Groupe:

1. Sélectionnez les circuits (il n'est obligatoire de définir les niveaux)
2. Maintenez RECORD et appuyez GROUP - vous aurez un popup qui vous proposera le prochain numéro de groupe disponible
3. Appuyez sur MODIFY- Le groupe est alors enregistré.

Utilisez ce Groupe pour sélectionner des circuits :

1. Entrez 0 et appuyez sur CH - aucun circuit n'est sélectionné

2. Entrez le numéro du groupe que vous venez d'enregistrer puis appuyez sur GROUP - ses circuits sont maintenant sélectionnés

REMARQUE : Si vous êtes entrain de travailler avec la syntaxe At Mode, vous pouvez sélectionner un groupe en appuyant sur la touche GROUP suivi du numéro du groupe.

Assignez ce Groupe à un master:

1. Entrez le numéro du groupe
2. Maintenez la touche GROUP et appuyez sur la touche d'un master. Ce groupe est maintenant assigné à ce master. Si le groupe a des intensités enregistrées, elles seront appliquées quand le master est sélectionné. Pour choisir les circuits dans ce groupe, appuyez sur la touche du master.

Groupes - Enregistrer

Seuls les circuits sélectionnés sont enregistrés Les circuits sélectionnés peuvent avoir un niveau, mais pas obligatoirement.

Fonction	Touche	Rappels
Enregistrez un nouveau Groupe avec le numéro libre suivant	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">RECORD</div> & <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">GROUP</div>	Un menu contextuel apparaîtra où vous pouvez confirmer l'enregistrement de ce groupe et pouvez écrire un label avec un texte.
Enregistrez un nouveau Groupe avec un numéro spécifique	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">#</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">RECORD</div> & <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">GROUP</div>	Un menu contextuel vous demandera de confirmer l'enregistrement de ce groupe et vous pourrez écrire un label avec un texte.
Enregistrez avec les Accès directs	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">#</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">RECORD</div> & <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">direct</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Select</div>	Un menu contextuel vous demandera de confirmer l'enregistrement de ce groupe et vous pourrez écrire un texte.
REMARQUE L'ordre de sélection des circuits est enregistré avec le groupe.		

Les mémoires 900

L'appellation mémoires de travail 900 provient des années 80, quand les consoles n'avaient souvent pas plus de 900 circuits pour pouvoir utiliser les groupes de circuits depuis une télécommande afin de les sélectionner. On avait créé des mémoires de travail. Sur Congo, elles ont été remplacées par les groupes de 1 à 999. Si on importe une conduite avec des mémoires de travail 900, elles seront converties en groupes sur le Congo.

Groupes - Sélection des circuits

Vous pouvez ajouter et soustraire des circuits enregistrés dans les Mémoires pour les mettre dans la sélection de circuits en cours ou les en retirer.

Fonction	Touche	Retour
Sélectionner tous les circuits d'un groupe	# GROUP	Tous les circuits avec un niveau dans le groupe en question sont sélectionnés et peuvent être contrôlés par le tambour ou les fonctions de niveau.
Ajouter tous les circuits d'un groupe à la sélection de circuits en cours	# GROUP & +	Tous les circuits avec un niveau dans le groupe en question sont ajoutés à la sélection de circuits en cours.
Soustraire tous les circuits d'un groupe venant de la sélection de circuits en cours	# GROUP & -	Tous les circuits avec un niveau dans le groupe spécifié sont soustraits de la sélection de circuits en cours.
Sélectionner tous les circuits dans une plage de groupes	# GROUP # GROUP & THRU	Tous les circuits enregistrés dans les groupes du N°# au N°# sont sélectionnés.

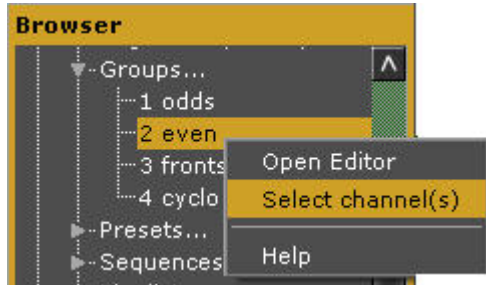
La syntaxe At mode

Si votre Congo est configuré en At mode, les groupes se sélectionnent de la même façon que les circuits en appuyant sur la touche GROUP et en validant la sélection avec la touche CH.

Action	Touches	Résultat
Passer en mode Groupe	GROUP	From this point all select functions apply to groups.
Sélectionnez un groupe	#	Le Groupe # est sélectionné
Ajouter un groupe	+ #	Le Groupe # est to the current selection
enlever un groupe	- #	Le Groupe # est retirer de la sélection
Additionner plusieurs groupes	# THRU	le contenu du groupe # est ajouté à la sélection

Groupes - Sélectionner des circuits par le menu contextuel (6.3)

Vous pouvez sélectionner les circuit d'un groupe depuis le navigateur en utilisant dans le menu contextuel l'option "Sélectionner le/les circuits"



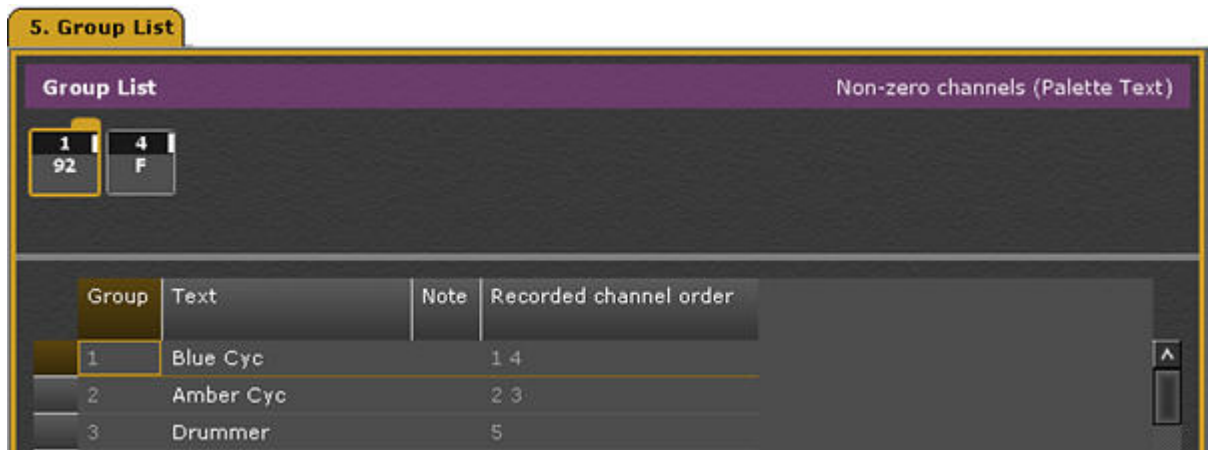
Groupes - Extraire les intensités

Copie les intensités de tous les circuits ou de circuits spécifiques d'un groupe.

Fonction	Touche	Retour
Copier le niveau du groupe N°#	# [FETCH/ON] & [GROUP]	Tous les circuits sélectionnés sont réglés aux niveaux enregistrés dans le groupe N°#.*
Copier les niveaux et les circuits du groupe N°#	# [GROUP] & [@LEVEL]	Tous les circuits du groupe spécifié sont sélectionnés et réglés aux niveaux enregistrés dans le groupe N°#.
Monter un groupe proportionnellement	# [GROUP] & [Level] [Wheel]	Le groupe N°# apparaît en fondu proportionnellement sur le tambour de niveau

Groupes - Liste

Vous pouvez voir, éditer et créer de nouveaux Groupes directement dans la Liste des groupes (GROUP ou NAVIGATEUR >Liste des Groupes).



Liste des groupes - Colonnes et Fonctions

Voici les fonctions dans la Liste des groupes

Fonction	Touche	Rappels
Ouvrir la Liste des groupes	<input type="button" value="GROUP"/>	La Liste des groupes est ouverte,
Ouvrir la Liste des groupes au groupe N°#	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/> <input type="button" value="̄"/> <input type="button" value="GROUP"/>	La liste des Groupes est ouverte au groupe spécifié.
Mettre à jour le Groupe sélectionné	<input type="button" value="UPDATE"/> <input type="button" value="UPDATE"/> or <input type="button" value="RECORD"/> <input type="button" value="RECORD"/>	Met à jour tous les changements dans le groupe sélectionné.
Insérer un nouveau Groupe	<input type="button" value="INSERT"/>	Insère un nouveau groupe portant le premier numéro libre, avec les circuits qui ont été sélectionnés.
Insérer un nouveau Groupe avec le numéro N°#	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="INSERT"/>	Insère un nouveau groupe avec ce numéro, avec les circuits qui ont été sélectionnés.
Supprimer le Groupe sélectionné	<input type="button" value="DELETE"/>	Supprime le groupe sélectionné. Ne peut pas être changé.
Définir un label texte pour un Groupe	<input type="button" value="MODIFY"/>	Appuyez sur MODIFY dans la cellule de texte, entrez le texte et appuyez sur MODIFY pour quitter.

Groupes - Liste d'affichage

Cette liste sert à voir, sélectionner, ajouter et soustraire des groupes en rapport avec la sélection de circuits actuelle.

Fonction	Console	Action
Ouvrir la liste des Groupes dans le LCD principal de la console	<input type="button" value="DISPLAY LIST"/> & <input type="button" value="GROUP"/>	Ouvre la liste des Groupes. Défilez avec le trackball en mode Display List.
Sélectionner un groupe	Trackball en mode Display List	Sélectionnez avec le trackball et cliquez à droite ou à gauche.
Ajouter un groupe (à la sélection actuelle)	Trackball en mode Display List	Tenez la touche de droite ou de gauche et appuyez sur +.
Soustraire un groupe (de la sélection actuelle)	Trackball en mode Display List	Tenez la touche de droite ou de gauche et appuyez sur -.

Groupes - Charger dans des registres

Vous pouvez charger des groupes directement dans n'importe quel registre.

Action	Touche(s)	Retour
Charger le Groupe N°# dans un Master	# GROUP & Touche de Master	Le Groupe N°# est chargé dans le registre Master.
ajouter un groupe sur Scène	# GROUP & LIVE	Le groupe N°# est ajouté à Scène
Ajouter le groupe N°# dans le registre Blind	# GROUP & BLIND	Le groupe N°# est ajouté à Aveugle

Mémoires

Une mémoire sert à enregistrer des circuits avec leurs intensités, leurs attributs ou leurs temps d'attribut pour les restituer dans une Séquence, ou via un Master.

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Mémoires – Introduction](#)
- [Mémoires – Enregistrer](#)
- [Mémoires - Mettre à jour](#)
- [Mémoires – Liste](#)
- [Mémoires - Charger dans les Registres](#)
- [Mémoires – Copier](#)
- [Mémoires - Sélectionner circuits](#)
- [Mémoires - Copier intensités](#)
- [Mémoires - Liste d'affichage](#)
- [Mémoires - Éditeur de circuits Wizard](#)
- [Mémoires - Auto-Save](#)
- [Mémoires – Temps](#)
- [Mémoires - Mode Compare](#)
- [Mémoires - Effacer](#)
- [Mémoires - Renommer](#)

Mémoires – Introduction

La base fonctionnelle de création d'états lumineux du Congo est la Mémoire.

Généralités

- Les circuits, niveaux, attributs et effets dynamiques sont enregistrés dans les Mémoires.
- Les Mémoires peuvent être restituées depuis les Registres Master et le Registre de transfert une par une ou comme faisant partie d'une Séquence ou d'un Chaser.
- Vous pouvez enregistrer 9999 Mémoires individuelles en utilisant les numéros de mémoire de 0.1 à 999.9.
- Les Mémoires peuvent être ordonnées dans une liste appelée Séquence, ayant des temps de transfert prédéfinis.
- Les mémoires peuvent être modifiées en aveugle ou en scène.
- Les mémoires peuvent être copiées.
- Les mémoires peuvent être ajoutées les unes aux autres pour en créer de nouvelles.
- Vous pouvez extraire des niveaux de circuit individuels depuis des mémoires enregistrées avec la fonction Fetch.
- Quand une mémoire est enregistrée dans le registre A, elle est placée automatiquement par ordre numérique dans la Séquence dans ce registre (Pas de séquence).

REMARQUE

Une mémoire peut être réutilisée en même temps dans plusieurs Séquences ou Registres. Pour le supprimer complètement, vous devez aller à la source de toutes les mémoires : la [Liste des mémoires](#).

Ceci ne veut pas dire que le numéro de la mémoire disparaîtra de la Séquence ou des Pages Master, mais cela veut dire qu'il y aura une mémoire vide sans circuits ou niveaux enregistrés. Cela veut dire aussi que le numéro de la mémoire sera disponible comme une mémoire inutilisée dans le système.

Enregistrez une mémoire en direct

Enregistrez une mémoire dans le Registre A (live):

1. Entrez un nombre
2. Utilisez le tambour de niveau pour définir l'intensité désirée.
3. Appuyez sur RECORD - vous aurez un popup qui vous donnera le prochain numéro de mémoire libre.
4. Appuyez sur RECORD une nouvelle fois - vous avez alors enregistré une mémoire.

Essayez cette mémoire dans le Playback Principal (live):

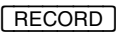

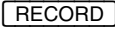
1. Entrez 0 et appuyez GOTO - les projecteurs du registre A passent à zero
2. Entrez le numéro de la mémoire que vous venez d'enregistrer et appuyez sur GOTO - le transfert est effectué.

REMARQUE

Le Playback Principal et les Masters gèrent les intensités selon le système HTP (La valeur la plus forte l'emporte). Les circuits dont les intensités proviennent des Masters ne pourront être contrôlés par le Playback Principal que si leurs intensités sont égales ou supérieures à celle qui est dans le Playback Principal.

Mémoires - Enregistrer

Vous pouvez enregistrer la sortie sur la scène, ou en partie de celui ci, dans une Mémoire. Ce que vous voyez dans la Vue des circuits active est ce qui sera enregistré. Normalement, seuls les paramètres de l'appareil asservi (device) modifiés sont enregistrés.

Fonction	Touche	Rappels
Enregistrer le contenu de la Vue des circuits sélectionnée dans une nouvelle Mémoire avec le premier numéro libre		Un menu contextuel apparaîtra. Voir Menu contextuel d'enregistrement
Enregistrer une nouvelle Mémoire avec un numéro spécifique	 	Un menu contextuel apparaîtra. Voir Menu contextuel d'enregistrement

REMARQUE

Vous pouvez définir comment les paramètres des projecteurs asservis sont enregistrés dans Paramètres d'enregistrement. Maintenez SETUP et appuyez sur RECORD.

Une Mémoire enregistrée est toujours ajoutée à la Liste des mémoires (Navigateur >Mémoires).

Si il y a des projecteurs asservis et que vous êtes en mode d'enregistrement "Changé", à l'enregistrement de la première mémoire d'une nouvelle séquence, on vous demandera si vous voulez faire une mémoire pleine.

Menu contextuel d'enregistrement (6.3)

Le menu contextuel d'enregistrement comprend deux onglets: Basic et Avancé. Le dernier onglet utilisé sera reproposé à l'enregistrement suivant. L'onglet Temps rebasculera automatiquement sur l'option Avancé au prochain enregistrement.

Avec l'option **Basic**, vous pouvez confirmer l'enregistrement d'une Mémoire (RECORD ou MODIFY). Vous pouvez aussi ajouter un nom à la mémoire et au pas de séquence et définir le type de transfert.



Dans la partie **Avancé** vous pouvez en plus créer une mémoire Block pour les intensités, les attributs, et conserver les dynamics actifs. Il est aussi possible de choisir le mode de mise en place des attributs et créer des Sections.



Dans la partie **Temps**, vous pouvez saisir directement les temps pour les intensités et les attributs.



Voir [Temps des mémoires](#)
 Voir [Temps dans la séquence](#)
 Voir [Temps des asservis](#)

Enregistrer des mémoires - Onglet Scène

Quand la commande des circuits est définie sur l'onglet Scène (Live), vous enregistrerez la sortie sur scène complète. La Mémoire est ajoutée automatiquement à la séquence dans le Registre de transfert.

Action	Touche	Rappels
1. Activer l'onglet Scène	<input type="button" value="LIVE"/>	Les commandes de circuits sont accordées au registre A.
1a. Enregistrer la sortie sur scène complète dans une nouvelle Mémoire avec le premier numéro libre suivant	<input type="button" value="RECORD"/>	Un message contextuel apparaîtra où vous pourrez aussi écrire un label avec un texte. Vous pouvez écrire un label avec un texte. La Mémoire est ajoutée à la séquence dans le Registre de transfert.*
1b. Enregistrer une nouvelle Mémoire avec un numéro spécifié	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="RECORD"/>	Un message contextuel apparaîtra où vous pourrez aussi écrire une étiquette de texte. La Mémoire est ajoutée à la séquence dans le Registre de transfert

*Ceci dépend du mode BUILD SEQ (touche Soft dans la page de touches Soft Playback du LCD principal).

Enregistrer mémoires - dans le Registre A uniquement

Il existe un nombre d'options pour enregistrer les mémoires. Certaines se trouvent dans Paramètres d'enregistrement (tenez SETUP et appuyez sur RECORD). Voici un résumé du reste.

Action	Touche	Rappels
Enregistrer dans la première mémoire libre les circuits et les paramètres d'appareils asservis changés dans le Registre A .	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">RECORD</div> & <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">A</div>	Aucune sortie des Registres Master ne sera enregistrée. La Mémoire est ajoutée à la séquence dans le Registre de transfert. Voir Menu contextuel d'enregistrement .
Enregistrer dans une mémoire spécifique les circuits et les paramètres d'appareil asservi changés dans le Registre A.	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">#</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">RECORD</div> & <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">A</div>	Aucune sortie des Registres Master ne sera enregistrée. Voir Menu contextuel d'enregistrement . La Mémoire est ajoutée à la séquence dans le Registre de transfert.

Enregistrer une mémoire - Sans l'ajouter à la séquence

Lors de l'enregistrement d'une mémoire, celle-ci est automatiquement ajoutée à la séquence du registre principal. Il est possible d'éviter cela.

Action	Touche	Retour
Enregistrer les circuits sélectionnés dans la mémoire N°# sans ajouter cette mémoire à la séquence du registre principal.	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">#</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">RECORD</div> & <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">PRESET</div>	La mémoire est enregistrée et ajoutée à la liste des mémoires, mais pas à la séquence du registre principal.

Enregistrer tous les attributs pour les circuits sélectionnés

Normalement, seuls les paramètres d'appareils asservis changés sont enregistrés. Vous pouvez enregistrer tous les paramètres des circuits sélectionnés (semblable à une mémoire bloc). Voir [Enregistrement des Devices - Introduction](#).

Réglage	Touche	Rappels
Enregistrer tous les attributs pour les circuits sélectionnés dans la Mémoire actuellement chargée dans le Registre A.	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">RECORD</div> & $\bar{\quad}$ <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">ATTRIBUTES</div>	Un message contextuel apparaîtra où vous pourrez choisir de fusionner ou de remplacer les valeurs par des valeurs déjà enregistrées dans cette Mémoire.
Enregistrer tous les attributs pour les circuits sélectionnés dans la Mémoire N°#	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">#</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">RECORD</div> & $\bar{\quad}$ <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">ATTRIBUTES</div>	Un menu contextuel apparaîtra où vous pourrez choisir de fusionner ou de remplacer par des valeurs déjà enregistrées dans cette Mémoire.

Ceci est le menu contextuel d'enregistrement d'attributs



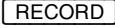


NOTE

Les paramètres de Contrôle ne sont normalement pas enregistrés. Cependant beaucoup d'asservis possède des paramètres de contrôle dans le paramètre de Strobe qui sera par contre enregistré.

Enregistrer directement dans un Master

Vous pouvez enregistrer les circuits sélectionnés ou tous les circuits ayant une intensité sur scène directement dans un Master. Une mémoire sera créée automatiquement si aucune n'est spécifiée. Si l'enregistrement d'attributs est réglé sur Auto, les attributs seront aussi enregistrés. Les temps par défaut sont à 100%. Voir [Mémoires - Les Temps](#).

Action	Touche	Rappels
Enregistrer les circuits sélectionnés dans un Master*	 & Touche de Master	Un menu contextuel apparaîtra contenant la première mémoire libre suivante proposée. **
Enregistrer les circuits sélectionnés avec un numéro de Mémoire spécifique dans un Registre Master*	  & Touche Master	Un menu contextuel confirmera l'enregistrement.

*Si aucun circuit n'est sélectionné - tous les circuits dans A seront enregistrés.

** Pour dissocier la liste des mémoires servant dans la séquence avec celle servant dans les masters, Le Congo propose de démarrer à la mémoire 801. Une fois un premier N° enregistré, il incrémentera automatiquement à partir de celui-ci.

REMARQUE

Pour un Master avec une Séquence ou un Chaser, une nouvelle mémoire est enregistrée avec cette Séquence ou ce Chaser.

Pour une mémoire - Tous les attributs sont enregistrés, excepté ceux masqués par le Mask global. Pour un pas de séquence enregistré de la même façon que pour la séquence du playback principal.

Enregistrer les circuits sélectionnés dans une Mémoire

Enregistrez les circuits sélectionnés, avec les attributs et les dynamiques, dans une Mémoire spécifiée. Tous les attributs d'appareils asservis pour les circuits sélectionnés seront enregistrés (et non seulement les attributs changés).

Réglage	Touche	Rappels
Enregistrer les circuits sélectionnés dans une nouvelle mémoire.	<input type="button" value="CH"/> <input type="button" value="̄"/> <input type="button" value="RECORD"/>	Un menu contextuel vous demandera de confirmer l'enregistrement de cette Mémoire et vous pourrez écrire un label avec un texte.
Enregistrer les circuits sélectionnés dans la Mémoire N°#.	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="CH"/> <input type="button" value="̄"/> <input type="button" value="RECORD"/>	Un menu contextuel vous demandera de confirmer l'enregistrement de cette mémoire et vous pourrez écrire un label avec un texte.

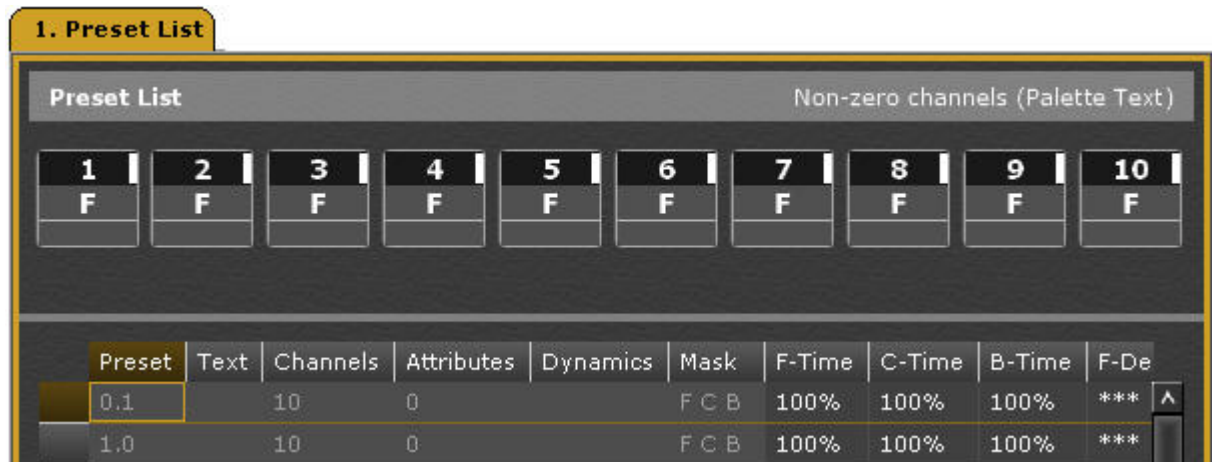
Mémoires - Mettre à jour

Met à jour la mémoire dans le registre connecté à la commande des circuits. Ceci peut être Scène, Aveugle, un master ou un pas dans la Liste des mémoires.

Action	Touche	Rappels
Mettre à jour les niveaux et les attributs changés dans la Mémoire actuellement chargée.	UPDATE	Une version plus simple du menu contextuel d'enregistrement apparaîtra. Voir Menu contextuel d'enregistrement
REMARQUE Si vous êtes dans le Registre Scène (Live), la Mémoire chargée dans le Registre A du Registre de transfert sera mise à jour.		

Mémoires - Liste

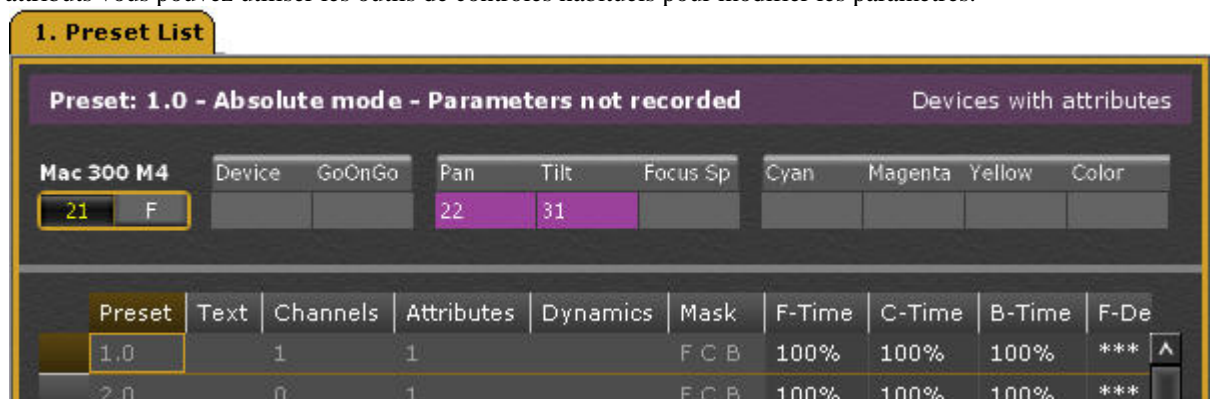
Vous pouvez afficher, éditer et créer de nouvelles Mémoires (aveugle) dans la Liste des mémoires (PRESET ou Navigateur >Presets). Voir [Introduction aux mémoires](#).



Liste des mémoires :La vue circuits (6.0)

La partie haut de la fenêtre de la liste des mémoires affiche les circuits où vous pouvez éditer directement les circuits et les attributs.

Appuyez sur Attrib pour basculer en le format circuits et le format d'affichage attributs. Dans la vue attributs vous pouvez utiliser les outils de contrôles habituels pour modifier les paramètres.



NOTE

Vous pouvez modifier les attributs seulement en utilisant les fonctions de la console (molettes et touches). Si vous voulez éditer les valeurs des attributs dans le tableau, sélectionner la cellule des attributs et appuyer sur MODIFY pour ouvrir l'éditeur des attributs de la mémoire.

Liste des mémoires - Colonnes

Colonne	Entrée	Fonction
<u>Mémoire</u>	Aucune entrée	Le numéro de cette mémoire ne peut pas être édité.
<u>Texte</u>	ABCDE...	Appuyez sur MODIFY pour activer et terminer l'entrée de texte. Ce texte est aussi affiché dans les vues Playback.
<u>Channels</u>	Aucune entrée	Affiche le nombre de circuits/devices enregistrés avec une intensité dans cette Mémoire
<u>Attributs</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Affiche le nombre d'appareils asservis enregistrés dans cette Mémoire. MODIFY ouvre l'éditeur d'attribut.
<u>Dynamiques</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Affiche le nombre de Dynamiques enregistrés dans cette Mémoire. MODIFY ouvre l'éditeur de Dynamiques.
<u>Masque</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Ouvre l'éditeur de Masque où vous pouvez masquer un paramètre quelconque.
Temps-FCB	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Tenez C et appuyez sur MODIFY pour entrer un temps en secondes au lieu du % du temps de transfert principal.
Délai-FCB	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Tenez C et appuyez sur MODIFY pour entrer un temps en secondes au lieu du % du temps de transfert principal.
Note	<input type="button" value="MODIFY"/>	Ouvre la liste des notes.

Liste des mémoires - Fonctions

Voici les fonctions dans la Liste des mémoires

Réglage	Touche	Rappels
Ouvrir la Liste des mémoires	PRESET	La Liste des mémoires est ouverte
Ouvrir la Liste des mémoires à la Mémoire N°#	MODIFY & PRESET	La Liste des mémoires est ouverte à la Mémoire spécifiée.
Mettre à jour la Mémoire sélectionnée.	UPDATE	Met à jour tous les changements dans la Mémoire actuelle.
Copier une Mémoire au numéro N°#	# RECORD	Enregistre une copie de la Mémoire actuelle avec ce numéro.
Supprimer une Mémoire sélectionnée	DELETE	Supprime la Mémoire sélectionnée. Ne peut pas être annulé.
Insérer une nouvelle Mémoire avec le numéro N°#	# INSERT	Insère une nouvelle Mémoire N°#, avec les circuits et les niveaux sur scène (A).
Insérer une nouvelle Mémoire avec le premier numéro libre.	INSERT	Insère une nouvelle Mémoire avec ce numéro.
Éditer une cellule avec une valeur numérique	# MODIFY	Change la valeur de la cellule sélectionnée.

Mémoires - Charger dans les Registres

Vous pouvez charger les Mémoires directement dans un Registre quelconque.

Action	Touche(s)	Rappels
Charger la Mémoire N°# dans le Registre actif (A)	# PRESET & A	La Mémoire est chargée dans le Registre (A), remplaçant ainsi le contenu de ce Registre.
Charger la Mémoire N°# dans le Registre suivant (B)	# PRESET & B	La Mémoire est chargée dans le registre (B), remplaçant ainsi le contenu de ce registre.
Charger la Mémoire N°# dans un Master	# PRESET & Touche Master	La Mémoire N°# est chargée dans le Registre Master.
Charger la Mémoire N°# sur scène	# PRESET & LIVE	La Mémoire N°# est chargée sur scène.
Charger la Mémoire N°# dans le Registre BLIND	# PRESET & BLIND	La Mémoire N°# est chargée dans le Registre Blind.

Chargement rapide des mémoires dans des Masters

Les fonctions directes vous permettent de charger une série de Mémoires dans des Masters, ceci est appelé charger rapidement les Mémoires dans les Masters.

1. Entrez le numéro de la première Mémoire.
2. Tenez touche PRESET appuyée et passez le doigt sur un groupe de touches Master.

Toutes les Mémoires consécutives seront chargées.

Mémoires - Copier

Copiez une Mémoire en l'enregistrant avec un numéro de Mémoire différent. Ceci peut se faire dans un Registre quelconque ou directement dans la Liste des mémoires. Dans la Liste des mémoires, cela peut se faire aussi avec la fonction COPY. Voir [Liste des mémoires](#) et [Copier, couper et coller](#).

Action	Touche	Rappels
Copier la Mémoire dans la vue des circuits connectée aux commandes des circuits pour lui donner un nouveau numéro.	# RECORD	Un menu contextuel apparaîtra. Voir Menu contextuel d'enregistrement

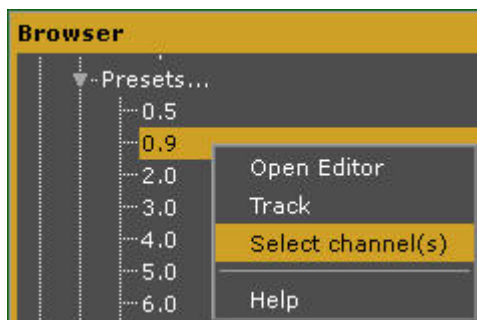
Mémoires - Sélectionner des circuits

Vous pouvez ajouter et soustraire des circuits enregistrés dans les Mémoires pour les mettre dans la sélection de circuits actuelle ou les en retirer.

Fonction	Touche	Rappels
Sélectionner tous les circuits dans une Mémoire	# PRESET & CH	Tous les circuits avec un niveau dans la Mémoire spécifiée sont sélectionnés.
Ajouter tous les circuits dans une Mémoire à la sélection des circuits actuelle	# PRESET & +	Tous les circuits avec un niveau dans la Mémoire spécifiée sont ajoutés à la sélection de circuits actuelle.
Soustraire tous les circuits dans une Mémoire venant de la sélection des circuits actuelle	# PRESET & -]	Tous les circuits avec un niveau dans la Mémoire spécifiée sont soustraits de la sélection de circuits actuelle.
Sélectionner tous les circuits d'une Mémoire ayant un niveau supérieur à 0%	# PRESET & ALL	Tous les circuits ayant un niveau dans la commande des circuits, ayant aussi un niveau dans la Mémoire spécifiée, sont sélectionnés.
Sélectionner tous les circuits dans un groupe de Mémoires	# PRESET # PRESET & THRU	Tous les circuits enregistrés dans les Mémoires du N° au N° sont sélectionnés.

Mémoires - Menu contextuel Sélectionner les circuits (6.3)

Vous pouvez sélectionner les circuits d'une mémoire dans le Navigateur en ouvrant le menu contextuel et en utilisant l'option Sélectionnez les circuits.



Mémoires - Copier des Intensités

Copie les intensités de tous les circuits spécifiques d'une Mémoire quelconque.

Fonction	Touche	Rappels
Définir le dernier niveau enregistré	FETCH/ON	Tous les circuits sélectionnés sont définis à leurs derniers niveaux enregistrés.
Copier le niveau de la Mémoire N°#	# FETCH/ON	Tous les circuits sélectionnés sont établis aux niveaux enregistrés dans la Mémoire N°.
Copier les niveaux et les circuits de la Mémoire N°	# PRESET & @LEVEL	Tous les circuits sélectionnés sont établis aux niveaux enregistrés dans la Mémoire N°#.
Ajouter proportionnellement	# PRESET & Tambour de niveau	La Mémoire N°# est restituée proportionnellement au niveau du tambour de niveau.

AVIS

Vous pouvez aussi copier des valeurs d'attribut. Voir [Commande des circuits - Fetch/Copy](#).

Mémoires - Display List

Ouvre une liste affichant toutes les Mémoires sur l'écran LCD principal de la console.

Fonction	Console	Action
Ouvrir la liste d'affichage des Mémoires dans le LCD principal de la console	<input type="button" value="DISPLAY LIST"/> $\bar{\&}$ <input type="button" value="PRESET"/>	Ouvre une liste de toutes les Mémoires. Défilez avec le trackball en mode Display List.

Mémoires - Éditeur de circuits Wizard

L'éditeur de circuits Wizard (Channel Editor Wizard) vous permet de réaliser des changements de niveau dans toutes les Mémoires avec des arguments puissants. Appuyez sur WIZARD dans une vue des circuits quelconque pour ouvrir l'Éditeur de circuits Wizard.



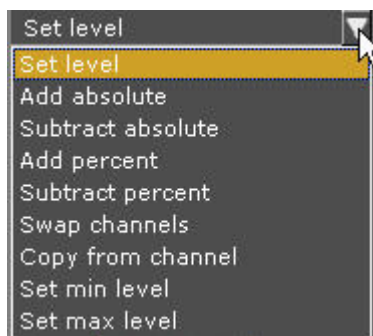
REMARQUE

Vous ne pouvez pas inverser ni annuler des changements faits avec ce Wizard. Nous vous recommandons donc fortement d'enregistrer votre conduite avant d'utiliser cette fonction.

Éditeur de circuits Wizard - Type de changement

Vous pouvez exécuter les commandes suivantes dans un groupe quelconque de Mémoires.

Le paramètre “Inclure tous les circuits” (Include All Channels) affectera aussi les circuits sans niveau (0 %) parfois nécessaire dans certains cas.



Fonction	Explication
Définir un niveau	Définit le niveau #
Adition absolue	Ajoute # % à tous les niveaux.
Soustraction absolue	Soustrait # % de tous les niveaux.
% additionné	Augmente les niveaux actuels de # %
% soustrait	Diminue les niveaux actuels de # %
Permuter un circuit	Permute entre les niveaux entre le circuit sélectionné et le circuit # dans Argument.
Copier un circuit	Copie tous les niveaux du circuit sélectionné dans le circuit # dans Argument
Définir un niveau mini	Définit un niveau HTP minimum avec les niveaux actuels
Définir un niveau maxi	Définit un niveau maximum pour les niveaux actuels.

Éditeur de circuits Wizard - Argument

En fonction du type de changement - le numéro ici est l'Argument utilisé. Il peut être un numéro de niveau ou de circuit.

Éditeur de circuits Wizard - Inclure si 0%

Ce paramètre permet au changement d'affecter aussi les circuits sélectionnés sans niveau (0 %) dans les Mémoires cibles.

Mémoires - Auto-Save

Chaque fois que vous enregistrez une Mémoire ou un groupe, tous les changements apportés à la conduite depuis le dernier enregistrement (RECORD) ou (Save) sont enregistrés dans un fichier appelé AUTOSAVE.ASC.

Cette conduite est enregistrée dans le Disque Dur (Navigateur >Fichier >Ouvrir > Disque Dur) et peut être ouverte comme toute autre conduite.

Fonction	Console	Rappels
Ouvrir le paramètre Auto Save	<input type="button" value="SETUP"/> & <input type="button" value="RECORD"/>	Ouvre un menu contextuel où vous pouvez mettre Auto-Save sur ON.
REMARQUE Ceci est une fonction que nous vous recommandons d'utiliser avec précaution. L'enregistrement d'un grand spectacle peut ralentir temporairement le système.		

Mémoires - Temps

Les temps FCB des paramètres d'appareils asservis sont enregistrés avec la Mémoire.

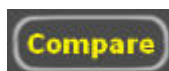
- Le réglage par défaut des temps FCB est 100 % du temps d'apparition principal
- Le réglage par défaut des temps de délai FCB est 100 % du temps de délai à l'apparition principal

Ces temps sont exécutés quand ils sont restitués depuis une Séquence ou depuis un Registre Master.

Vous pouvez les définir en % ou en temps absolus en secondes. Vous pouvez sélectionner la valeur par défaut dans les réglages de temps (SETUP & TIME). Tenez C/Alt et appuyez sur MODIFY pour établir l'opposé de ce qui est sélectionné actuellement.

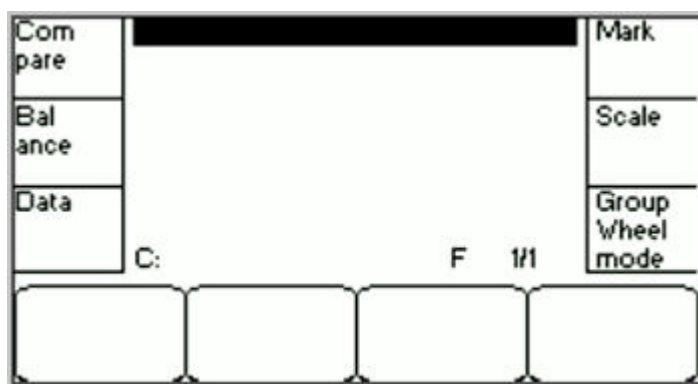
Mémoires - Mode Compare

La fonction Compare vous permet de comparer l'éclairage actuel dans le Registre actif avec la version enregistrée de la Mémoire dans le Registre actif. Quand on est en mode Compare, c'est indiqué en haut de chaque écran.

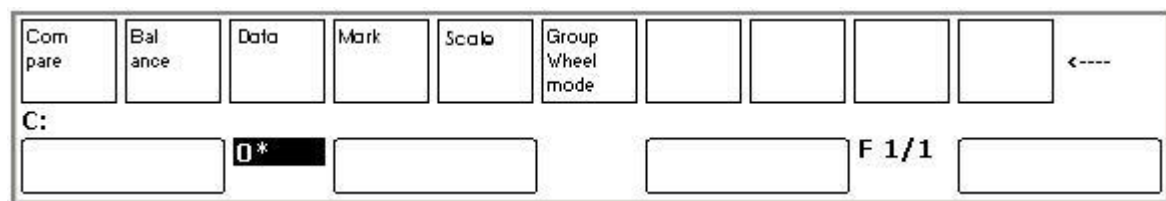


Cette touche se trouve dans la page de touches Soft Channels.

Congo Senior



Congo Junior



Action	Touche	Rappels
Comparer les changements récents dans une vue de circuits avec la dernière version enregistrée.		La dernière version enregistrée apparaîtra. Appuyez sur COMPARE pour quitter le mode Compare.
Comparer le contenu d'une vue de circuits avec une mémoire.		La Mémoire sélectionnée apparaîtra. Appuyez sur COMPARE pour quitter le mode Compare.

Mémoires - Supprimer

On supprime les mémoires à partir de la liste de mémoires (Browser > Presets).

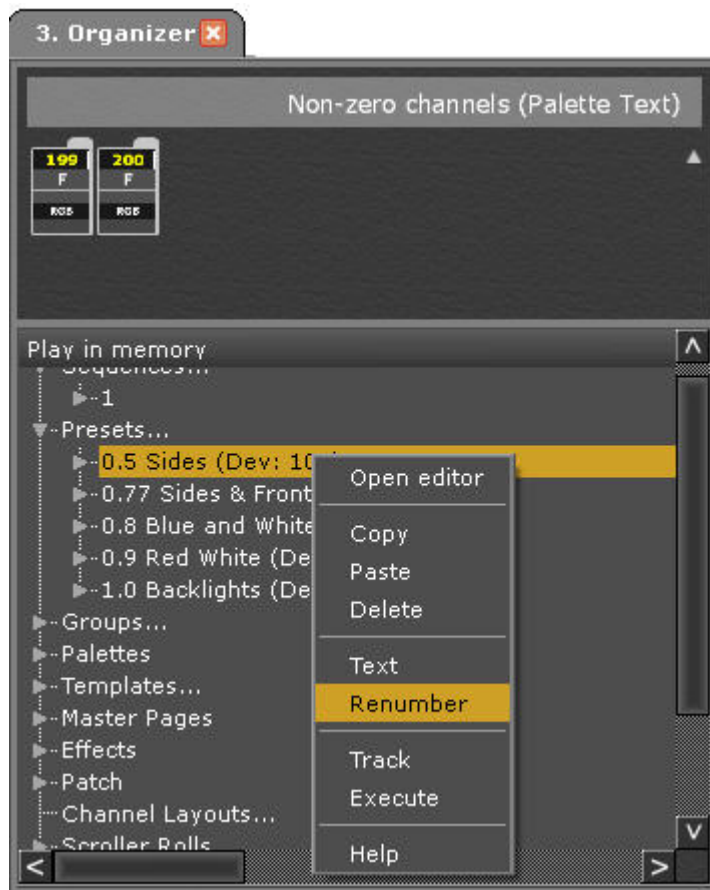
Action	Touche	Retour
Supprimer la mémoire sélectionnée.	DELETE	Vous verrez apparaître une fenêtre vous permettant de supprimer également les pas de séquence utilisant cette mémoire.



Mémoires - Renommer (6.3)

Vous pouvez renommer les mémoires dans l'organiseur en utilisant le menu contextuel dans la partie Mémoires.

1. Appuyez sur SELECT SELECT ou clic-droit pour ouvrir le menu contextuel et choisir "Changer le numéro de mémoire".



2. Appuyez sur MODIFY ou cliquez pour accéder à la boîte de dialogue de renommage.



3. Saisir un nouveau numéro de mémoire et valider avec modify pour confirmer.

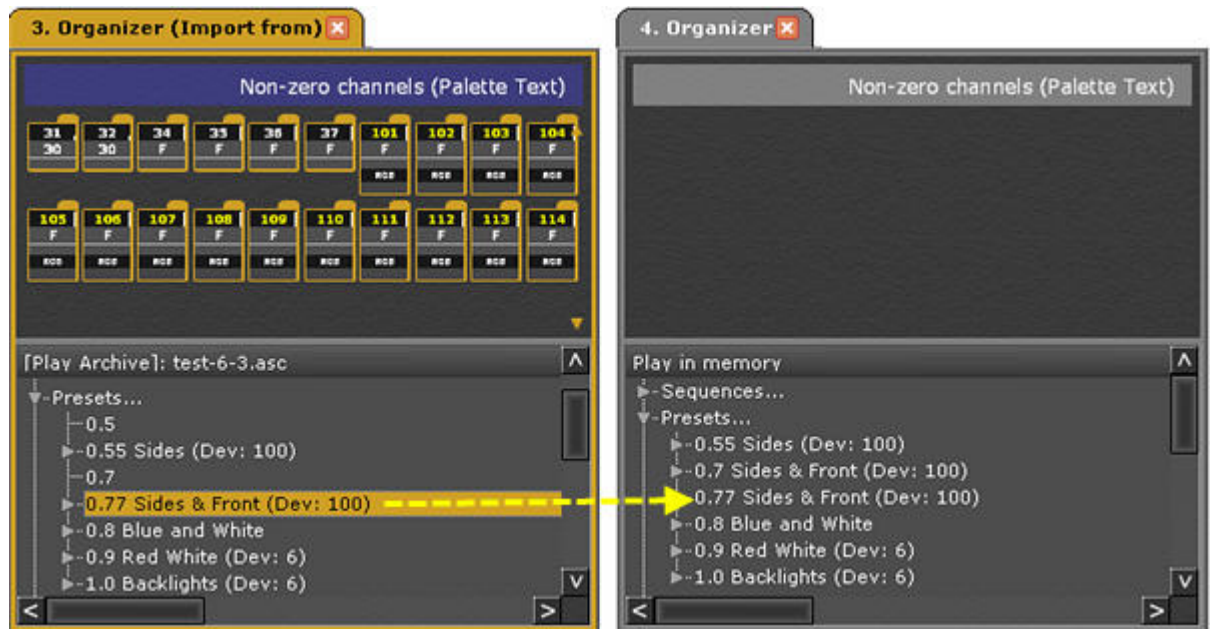
NOTE

Le Changement de numéro de mémoire ne changera pas toutes les références à celle-ci comme par exemple les liens de master, le contenu des masters, les pas de séquence, les effets contents qui reste avec l'ancienne référence.

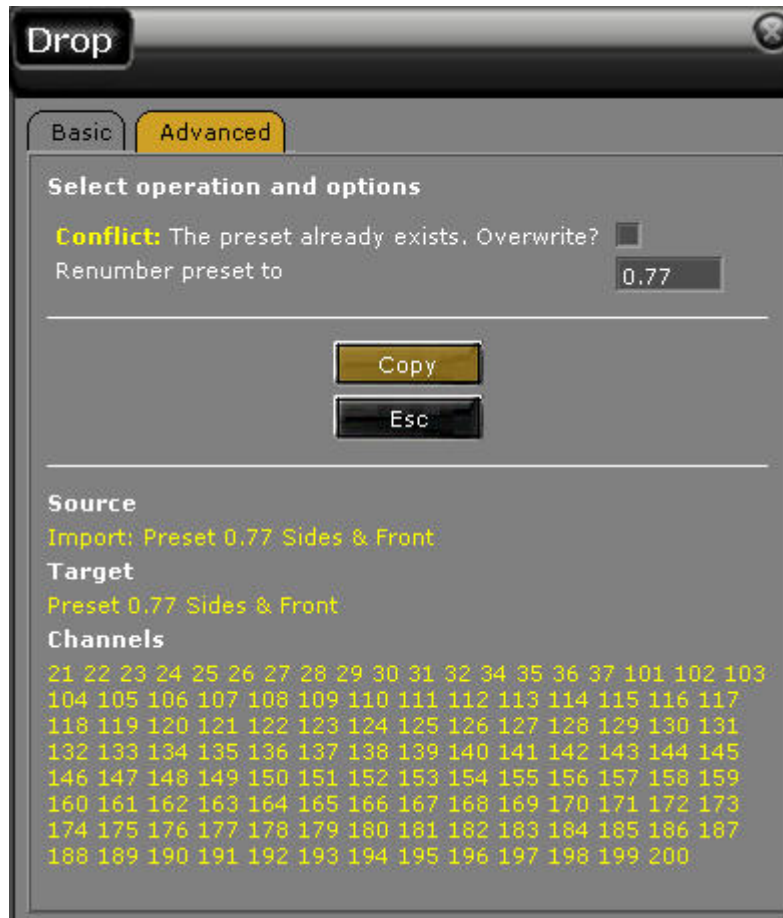
Mémoires - Import & Annuler (6.3)

Pour récupérer une mémoire, d'une version précédente de votre conduite enregistrée, parce que vous souhaitez annuler les modifications que vous avez faits - utilisez l'Organiseur.

1. Ouvrir Organiseur d'Import pour la dernière version sauvegardée (nommée.001) dans le Navigateur (Navigateur > Fichier > Import de > Disque dur)
2. Glisser la mémoire de la dernière sauvegarde sur la même mémoire dans la conduite en cours et déposez-la.



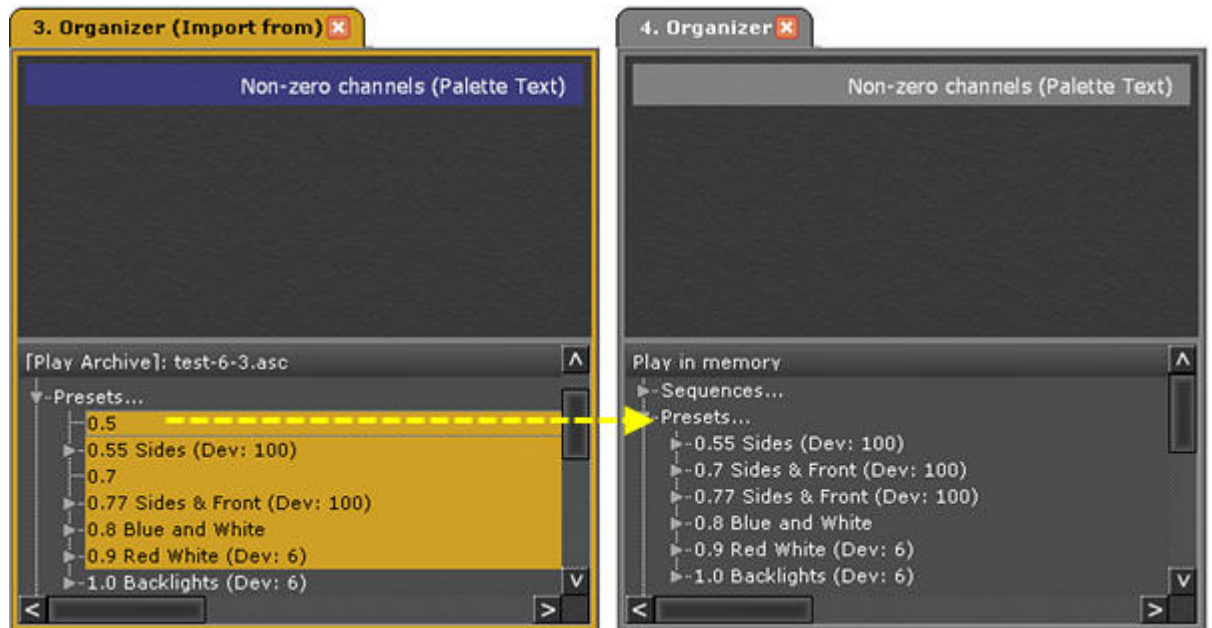
3. Dans la boîte de dialogue "Avancé", cochez "écraser" (ou enregistrer sous un autre numéro)



Mémoires - Import Multiple & Annuler (6.3)

Vous pouvez importer une série de mémoires d'une version précédemment sauvegardée de votre conduite.

1. Ouvrir l'Organiseur d'Importation sur la dernière sauvegarde depuis le Navigateur (Navigateur>Fichiers>Import de>Disque Dur)
2. Utilisez SELECT ou Majuscule & souris/flèches pour sélectionner une série de mémoires d'une version précédemment sauvegardée de votre conduite.
3. Glisser/Déposer sur le menu Mémoires de la conduite en cours.



4. Dans la boîte de dialogue "Avancé", sélectionnez l'option de renumérotation "garder les espaces et les écarts originaux" ou dans "Convertir en numéros successifs" et entrez un numéro "démarrer à" pour la première mémoire.

Garder les espaces et les écarts originaux gardera les numéros de Mémoires comme ils étaient dans l'ancienne conduite, en utilisant la valeur du début pour créer un décalage initial. Par exemple, si vous glissez dans une mémoire numérotée 1, 1.5 et 3 dans la conduite en cours, avec une valeur de 5, les nouvelles mémoires seront numérotées 5, 5.5 et 8.



Convertir en Numéros Successifs nettoiera les décimales et les espaces dans la liste des mémoires - donc en glissant les trois mêmes mémoires 1, 1.5 et 3 dans la conduite en cours avec ce paramètre et une valeur de démarrage à 5, vous obtiendrez les mémoires numérotées 5, 6 et 7.



Séquences

Une séquence est une Liste des mémoires pouvant être restituée manuellement, avec des temps de transfert et en tant que chaser.

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Séquences - Introduction](#)
- [Séquences - Dans le Registre de transfert](#)
- [Séquences - Liste](#)
- [Séquences - éditeur de Séquence](#)
- [Séquences - Crossfade, Movefade et Lockfade](#)
- [Séquences - Temps](#)
- [Séquences - Insérer un Pas](#)
- [Séquences – Supprimer un Pas](#)
- [Séquences - Liens](#)
- [Séquences - Charger](#)
- [Séquences - Modes Fixe et Modifié](#)
- [Séquences - Block](#)
- [Séquences - Suivi de circuit](#)
- [Séquences - mode Chaser](#)
- [Séquences - le glissé - déposé des données \(6.3\)](#)

Séquences - Introduction

Une conduite de type théâtre est une suite d'états lumineux pré-enregistrés appelé "Séquence" dans le Congo.



Une séquence est une Liste des pas de séquence, Chaque Pas contient toujours une mémoire. Chaque fois qu'une Mémoire est enregistrée dans l'onglet Scène (Live), un nouveau Pas de séquence est créé avec cette Mémoire.

Un Pas de séquence est composé de deux éléments principaux

Le numéro du Pas	La mémoire sur ce Pas	Lire davantage sur ce sujet
Données de Pas de séquence	Temps de transfert, Temps Auto, Texte, Lien de Master, Lien de Page de Master, Lien de Macro, indicateur Go On Go pour les Attributs.	Voir Séquences - Editeur de Séquence
Mémoire	Intensités, Dynamiques, Attributs et Temps d'attribut.	Voir Liste des Mémoires

Généralités

- Vous pouvez réorganiser l'ordre d'une séquence à tout moment.
- La même Mémoire peut exister dans plusieurs Pas de séquence et dans plusieurs séquences.

- Vous pouvez établir des temps pour chaque circuit et paramètre présent dans un pas de séquence.
- Les séquences peuvent être restituées depuis le Registre de transfert ou depuis un Registre Master quelconque.
- Vous pouvez créer un maximum de 999 séquences.
- Vous pouvez lier un Registre Master quelconque à un pas de séquence.
- Vous pouvez déclencher une Séquence avec un signal MIDI et un Time Code.
- Vous pouvez restituer une Séquence quelconque en mode Chaser (bouclée) avec BPM et Rate.
- Il existe toujours une séquence par défaut dans le Registre de transfert.

Enregistrer une Séquence en direct (6.1)

Enregistrer une séquence dans le Playback Principal :

1. Entrez un numéro
2. Utilisez le tambour de niveau pour choisir un niveau
3. Appuyez sur la touche RECORD - vous aurez un popup qui vous proposera le prochain numéro de mémoire disponible
4. Appuyez sur la touche RECORD à nouveau - maintenant vous avez enregistré une mémoire et elle a été ajouté au premier (ou au prochain) pas de séquence dans le playback principal
5. Répétez cette procédure trois fois - vous aurez une séquence avec trois pas

Restituer cette séquence dans le Playback Principal :

1. Entrez 0 et appuyez sur la touche GOTO - les projecteurs du registre A passent à zero
2. Appuyez sur la touche GO pour effectuer le transfert dans la séquence - le temps du transfert est de 5 secondes par défaut

REMARQUE

Le Playback Principal et les Masters partagent les intensités en utilisant la logique HTP. les circuits dont les intensités proviennent des Masters ne pourront apparaître dans le Playback Principal que si leurs intensités sont égales ou supérieures à celle qui est dans le Playback Principal.

Séquences - Dans le Registre de transfert

Lorsque vous ouvrez une nouvelle conduite, il y a une séquence par défaut (1) dans le Registre de transfert.

Lorsque vous enregistrez une Mémoire dans le Registre Scène, elle sera insérée dans la séquence présentée dans le Registre de transfert.

Voici les fonctions de séquence pour le Registre de transfert

Fonction	Touche	Rappels
Enregistrer une nouvelle Mémoire et créer un nouveau pas	# RECORD	Chaque fois qu'une Mémoire est enregistrée dans le registre Scène, elle est ajoutée en tant que nouveau pas à la séquence chargée dans le Registre de transfert*
Éditer un Pas de Séquence	MODIFY & PLAYBACK	Ouvre la Liste des séquences pour la séquence dans le Registre de transfert. Voir Séquences - Editeur de Séquence
Naviguer dans la Séquence du Registre de transfert		Voir Registre de transfert

*À moins que le mode Séquence Fixe soit désactivé. Voir [Réglages - Crossfade](#).

Séquences - Gestionnaire de séquences

Vous pouvez insérer et supprimer des séquences et changer les modes de restitution (chaser) dans la Liste des séquences (SEQ ou NAVIGATEUR > Séquence).

2. Sequences List								
Sequence	Text	Mode	Rate	Bounce	Reverse	Single shot	BPM	Show ste number
1		Normal	100 %				0	▲
10	Lav 4 step	Chase	100 %				0	
11	Red 4 step	Chase	100 %				0	
12	Yell 4 step	Chase	100 %				0	
13	Cyc 4 step	Chase	100 %				0	

Liste des Séquences - Insérer/Supprimer/Charger.

Fonction	Touche	Rappels
Insérer une nouvelle séquence	[N°] [INSERT]	La Séquence N°# est insérée dans la liste
Supprimer une séquence	[DELETE]	La séquence sélectionnée est supprimée
Charger une séquence	[Touche] [Master]	La séquence sélectionnée est chargée dans ce Registre Master.

*La séquence est supprimée ainsi que les informations de temps et de texte. La Mémoire existe toujours dans la Liste des Mémoires et peut être utilisée de nouveau.

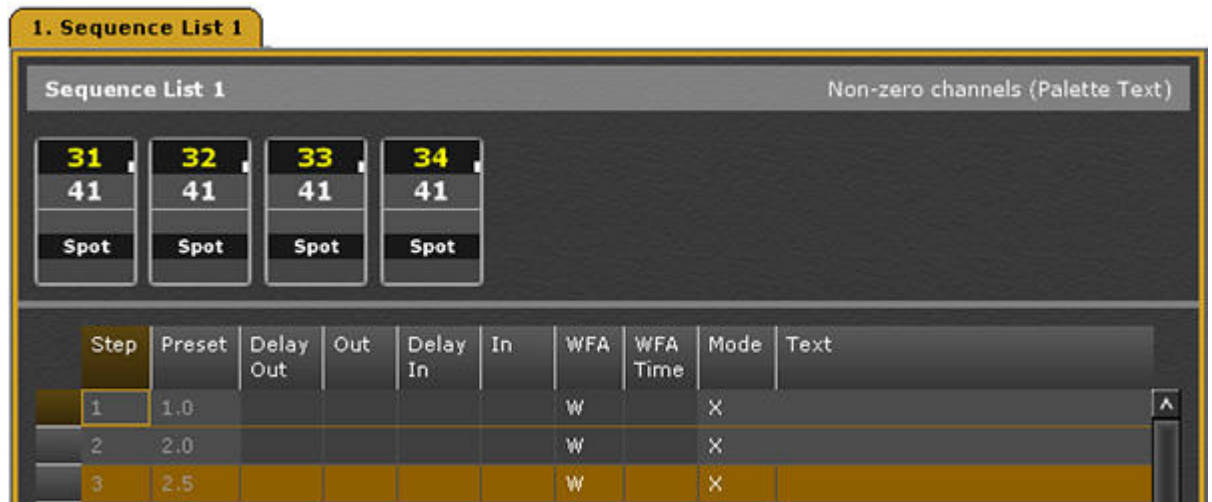
Liste des Séquences - Colonnes

Colonne	Entrée	Fonction
<u>Séquence</u>	MODIFY	Le numéro de ce Pas ne peut pas être édité. Appuyez sur MODIFY pour ouvrir la Liste des séquences.
<u>Texte</u>	MODIFY	Appuyez sur MODIFY pour activer et terminer la saisie de texte. Ce texte est aussi affiché au haut de la fenêtre du Playback Principal.
<u>Mode</u>	MODIFY	Commute entre les modes Normal et Chaser.
<u>Vitesse</u>	N° MODIFY	Accélère la restitution de x % (mode Chaser).
<u>Aller/Retour</u>	MODIFY	Le chenillard est restitué en alternance en marche avant puis en marche arrière.
<u>Inversé</u>	MODIFY	Le chenillard est restitué en marche arrière uniquement.
<u>Passage Unique</u>	MODIFY	Le chenillard est restitué une seule fois, pas de boucle.
<u>BPM</u>	N° MODIFY	Supprime les temps de transfert et établit un temps de Pas (maintien) au rythme de # (mode Chaser).

Séquences- Edition de Séquence

Vous pouvez visualiser/éditer/supprimer des pas de séquence dans la l'éditeur de Séquence (# SEQ ou BROWSER >Sequence >#).

Le Pas de séquence en cours dans le playback principal est signalé par un fond marron.



REMARQUE

Vous pouvez ouvrir l'éditeur de Séquence du Playback Principal en maintenant la touche MODIFY et en appuyant sur la touche PLAYBACK. Cela n'est pas possible dans les fenêtres qui utilisent la touche MODIFY pour d'autres fonctions.

Il est possible d'entrer d'abord le numéro d'un pas / mémoire pour ouvrir l'éditeur sur ce pas.

Edition de Séquence- La Fenêtre de Circuit

Dans la partie haute de l'écran Edition de Séquence se trouve la fenêtre où vous pouvez éditer directement toutes les valeurs de circuit et d'attribut.

Appuyez la touche ATTRIB pour commuter entre circuits et attributs. Dans cette fenêtre attribut, vous pouvez utiliser tous les contrôles des asservis pour éditer des paramètres.

3. Sequence List 1

Preset: 1.0 - Palette mode Devices with attributes

Mac 550 16E	Device	GoOnGo	Pan	Tilt	Focus Sp	Color	Color 2	Color Sp	Focus	Iris	Zoom
31	41		50	100	Tracking	[O/W]	[O/W]	Tracking	50	Normal	50
32	41		50	100	Tracking	[O/W]	[O/W]	Tracking	50	Normal	50
33	41		50	0	Tracking	[O/W]	[O/W]	Tracking	50	Normal	50
34	41		50	0	Tracking	[O/W]	[O/W]	Tracking	50	Normal	50

Step	Preset	Delay Out	Out	Delay In	In	WFA	WFA Time	Mode	Text
1	1.0					W		X	
2	2.0					W		X	
3	2.5					W		X	
4	3.0					W		X	

REMARQUE

Vous ne pouvez éditer des attributs qu'avec les commandes de la console. Si vous voulez éditer des attributs sur l'écran, allez sur la fenêtre Preset et appuyez deux fois sur la touche MODIFY, pour ouvrir l'Editeur des Attributs de Mémoire.

Editeur de la Séquence - Les Fonctions

Fonctions	Touche	Feedback
Ouvrir l'éditeur de la séquence	# SEQ	l'éditeur de la Séquence est ouvert.
Aller à un Pas	GOTO	Restitue dans le Playback Principal le Pas sélectionné.
Mettre à jour un Pas	UPDATE	Met à jour les changements de niveaux dans le Pas en cours.
Insérer un nouveau Pas	# INSERT	Insert un nouveau pas avec la Mémoire #.
Editer le Texte	MODIFY	Ouvre la cellule Texte pour la rédaction. Le clavier du Congo sera activé dans la partie basse des Masters.
Supprimer un (des)Pas Selectionné	DELETE	Supprime le Pas sélectionné. Il ne pourra pas être rétabli.
Editer une valeur	# MODIFY	Saisir une nouvelle valeur et appuyez sur MODIFY.
Déplacer un Pas	Glisser déposer	Vous pouvez déplacer un Pas de Séquence en utilisant le trackball.
Temps d'Apparition	# IN	Applique le temps d'apparition choisi au pas sélectionné.
Temps de Disparition	# OUT	Applique le temps de disparition choisi au pas sélectionné.
REMARQUE Vous pouvez aussi utiliser COPY, CUT et PASTE pour inserer et supprimer des pas dans la Liste de Séquence. Voir Copier, Couper et Coller .		

Editeur de Séquence - Les Colonnes

1ère Partie

Colonne	Entrée	Fonction
<u>Pas</u>	Verrouillé	Le numéro du Pas. Ne peut pas être changer.
<u>Mémoire</u>	<input type="text" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	C'est le numéro de la Mémoire dans ce Pas. Il peut-être changer avec le Wizard de changement de Mémoire.
<u>Delai Out</u>	<input type="text" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Retard à la disparition.
<u>Out</u>	<input type="text" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Temps de disparition.
<u>Delai In</u>	<input type="text" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Retard à l'apparition.
<u>In</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Temps d'apparition.
<u>WFA *</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Bascule le type de temps entre Wait, Follow on et Alerte.
<u>Temps WFA</u>	<input type="text" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Temps de WFA.
<u>Mode</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Change le mode de tranfert. Choisir soit crossfade (x), soit movefade (m) ou lockfade (l).
<u>Texte</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Appuyer sur la touche MODIFY pour activer et arrêter la saisie du texte. Ce texte apparaîtra dans la fenêtre Playback.

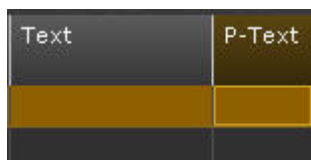
Vous pouvez transformer le temps WFA sélectionnés 2 pas entre Wait, Followon et Alerte. Voir [Les Temps de la Séquence - Temps d'Alerte](#) et [Les Temps de la Séquence - Temps Wait ou Follow](#)

2ème Partie

Colonne	Entrée	Fonction
<u>Mouv. Attrib</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Bascule de AutoMark, à GoOnGo ou GoInB. Permet de choisir si les devices suivront le GO ou se mettront en place quand le pas est chargé en B.
<u>Temps Circuits</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Affiche le nombre de temps particuliers de circuit dans ce Pas. Ouvre l'éditeur des temps particuliers.
<u>Lien de Master</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Montre le nombre de liens du master dans ce Pas. Ouvre l'éditeur de lien de master.
<u>Page de Master</u>	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Montre ou modifie la page du master qui est en lien.
<u>Courbe de Transfert</u>	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Montre ou modifie la courbe du transfert qui est en lien.
<u>Lier au Pas</u>	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Montre ou modifie le Pas auquel ce Pas est relié.
<u>TimeCode</u>	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Affiche ou modifie le Time Code pour ce Pas.
<u>Note</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Ouvre l'éditeur pour une Remarque.
<u>Block (butée)</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Bloque le Tracking au niveau de ce Pas.
<u>Macro</u>	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Met en place ce pas pour déclencher Macro #.
<u>Script à lancer</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Permet de saisir un script - Voir Scripts et Evenements - Actions .

Textes pour les pas ou les Mémoires (6.0)

- Se placer dans la colonne Text et appuyer sur MODIFY pour éditer le texte du pas de séquence.
- Se placer dans la colonne P-Text et appuyer sur MODIFY pour éditer le nom de la mémoire.



Séquences - Crossfade, Movefade et Lockfade

Lorsque vous enregistrez une nouvelle Mémoire dans une Séquence, vous avez l'option de l'enregistrer en mode de Crossfade, Movefade ou Lockfade. Chacun de ces modes affecte comment les circuits dans cette Mémoire seront restitués lors du départ du prochain Transfert.

Fonction	Raccourci	Rappels
Enregistrer un Crossfade	RECORD	Normalement un Transfert (x) est enregistré. Ceci signifie que toutes les valeurs de circuit sont remplacées quand un nouveau Transfert commence.
Enregistrer un Move Fade	+ & RECORD	Quand un movefade (m) est suivi par un autre movefade, seul les circuits avec de nouveaux niveaux seront affectés.
Enregistrer un LockFade	- & RECORD	Quand un lockfade (l) commence, les circuits contenus dans la mémoire ne peuvent être modifiés pendant toute la durée d'un Lock Fade. Changer de pas dans la séquence arrêtera les lock fades en cours.

REMARQUES

- Quand vous sautez dans la séquence avec GOTO, l'historique de tous les transferts sera exécuté pour recréer l'état correct après le saut.
- GOTO & B met à jour l'état actuel (en re-scannant dans la séquence l'accumulation de Move/Lock fades).
- Pour un Lock fade, il n'est pas possible d'appuyer sur PAUSE ou GO BACK, puisque principe est de « verrouiller » (lock) le fondu, indépendamment des autres commandes de restitution.
- Se déplacer dans la séquence avec SEQ+/SEQ ou utiliser GOTO arrêtera les Lock fades actuels.
- Si vous commencez un move fade ou un lock fade en plus d'un Transfert, le Transfert continuera à être exécuté à l'arrière plan et sera aussi disponible pour la commande de vitesse sur l'affichage
- Move et Lock fades sont indiqués par M et L dans Vues des circuits.

Séquences - Temps (6.0)

Si vous saisissez un temps unique pour un Pas de séquence il s'appliquera à toutes les intensités et à tous les attributs.

Vous pouvez aussi utiliser des temps et des délais particuliers en secondes, ou en pourcentage du temps de base pour chaque circuit et chaque paramètre asservis dans chaque pas de séquence.

Les temps vont de 0.01 - 9.99 secondes jusqu'à 49,59 minutes (0.01- 4959). Il est possible d'utiliser le centième de secondes pour saisir de temps inférieur à 10 secondes (V6.0)

Quand aucun temps n'est saisi pour un Pas de séquence, le temps par défaut (5 secondes) est utilisé. Vous pouvez changer ce réglage en tenant SETUP et en appuyant sur A.

La meilleure solution pour entrer des temps à chaque pas de la séquence du playback principal est d'utiliser l'Editeur de Temps. Saisir le N° du pas, maintenir la touche MODIFY et appuyer sur TIME. Voir [L'éditeur de temps](#).

REMARQUE

Les temps de transfert d'un Pas de séquence sont liés à ce Pas, non à la Mémoire occupant le Pas. Ceci permet d'utiliser la même mémoire avec différents temps de transfert dans d'autres Pas ou dans les Masters.

Pour éditer les temps pour un Pas, ouvrez l'éditeur de séquence.

Temps de la séquence - Travailler sur A ou B

Les temps sont réglés sur A ou B suivant la situation dans laquelle vous travaillez. Le réglage en cours est indiqué avec une flèche à côté des temps.

► Out: 5 In: 5

Il est possible de changer le travail des temps de A à B en maintenant TIME enfoncée tout en appuyant sur A ou B.

Temps de la séquence - Temps principaux (apparition/disparition/délai/maintien)

Les temps sont établis au Pas dans A (Actif) ou B (Prochain), en fonction du réglage des temps (SETUP & TIME).

Fonction	Touche	Rappels
Établir un temps d'apparition	# IN	Un temps d'apparition est établi pour les circuits entrant.
Établir un temps de disparition	# OUT	Un temps de disparition est établi pour les circuits sortant.
Établir un temps d'apparition et de disparition	# TIME	Un temps est établi pour les circuits entrant et sortant.
Établir un temps de délai à l'apparition	# DELAY & OUT	Un temps de délai est établi pour les circuits entrant.
Établir un temps de délai à la disparition	N° DELAY & OUT	Un temps de délai est établi pour les circuits sortant.
Établir un temps de maintien ou de suivi *	Séquences - Editeur de Séquence	Entrez le temps dans la colonne Wait (Maintien) de la Liste des séquences. Vous pouvez établir le temps de maintien (Wait) pour qu'il se comporte comme le temps de suivi (Followon) dans les réglages Congo (SETUP).

* Un temps de maintien ou de suivi exécutera automatiquement un Transfert au Pas auquel il a été attribué. La différence est qu'un temps de Maintien commence un compte à rebours après la fin du Transfert précédent, tandis que le followon commence un compte à rebours depuis le départ du Transfert précédent. Le temps de maintien est le réglage par défaut.

Voir [Page des touches de Temps dans le LCD principal](#).

Vous pouvez afficher/éditer les temps principaux dans [Editeur de Séquence](#)

Temps de séquences - Temps particuliers

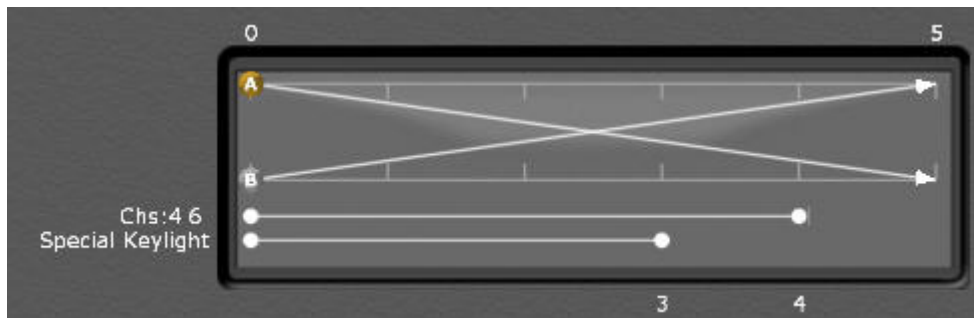
Les temps sont établis par rapport au Pas dans A (Actif) ou B (Prochain) en fonction du réglage des temps (SETUP & TIME).

Fonction	Touche Soft	Rappels
1. Sélectionner la Page des touches TIME dans le LCD	TIMES (touche du LCD)	La Page des touches Soft Time est sélectionnée dans le LCD principal.
Définir un temps de circuit pour les circuits sélectionnés	# CH TIME	Un temps est défini pour les circuits sélectionnés.
Définir un temps de délai de circuit pour les circuits sélectionnés	# CH DELAY	Un temps est défini pour les circuits sélectionnés. </TR< TR TBODY><>

Vous pouvez définir aussi des temps de circuit particuliers avec un raccourci.

Fonction	Touche de raccourci	Rappels
Définir un temps particulier pour les circuits sélectionnés	# CH & TIME # TIME & CH	Un temps est défini pour les circuits sélectionnés.
Définir un délai particulier pour les circuits sélectionnés	# CH & DELAY # DELAY & CH	Un temps est défini pour les circuits sélectionnés.

Voici à quoi ressemble le transfert dans la fenêtre Playback



Voici comment est indiqué le temps dans la vue des circuits en mode Scène, au-dessous du niveau.



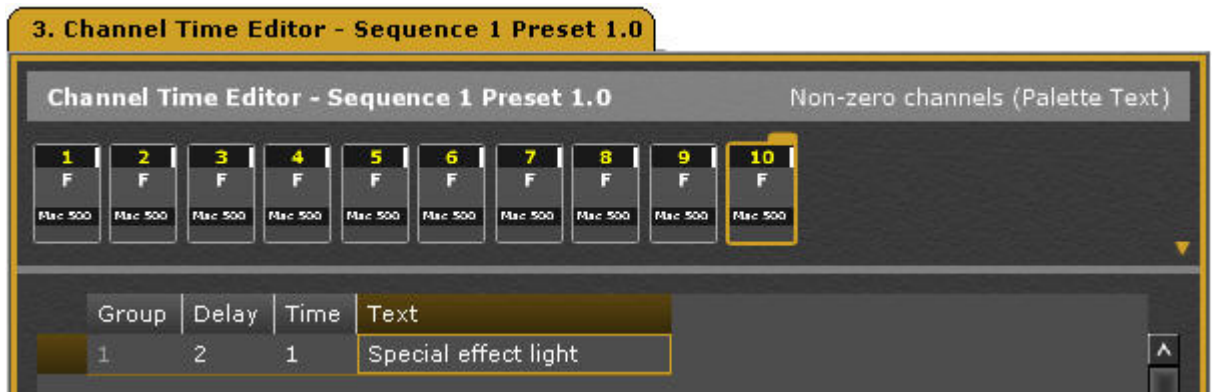
REMARQUE

Quand des temps particuliers sont en cours, les quatre premiers Temps sont affichés sur le LCD principal au-dessus des 4 tambours. L'état de chaque Temps articulier est affiché au-dessus de chaque tambour. La vitesse de chaque circuit peut être ajustée avec le tambour correspondant et le Channel Time peut être commencé/arrêté avec la touche du tambour correspondant.

Séquence - Editeur des temps particuliers

Les temps de circuit peuvent être édités dans l'éditeur des temps de circuit (appuyez sur MODIFY dans la colonne ChTime de la Liste des séquences). Voir [Editeur de séquence](#).

Vous pouvez ajouter ici un texte à chaque groupe de temps particuliers. Le texte apparaît sur le graphique des temps dans la fenêtre Playback.



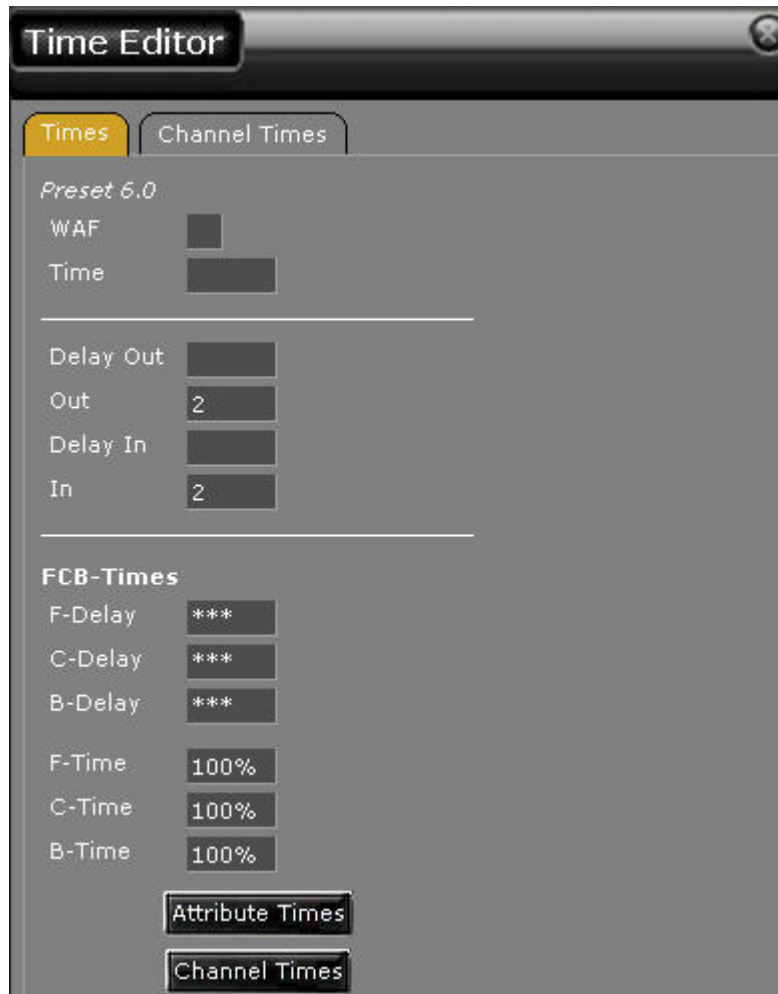
Editer des circuits dans un groupe de temps particulier

1. Sélectionnez le groupe dans l'éditeur de channel time
2. Ajoutez ou retirez des circuits.
3. Appuyez sur UPDATE pour enregistrer.

Menu contextuel Éditeur de temps

L'Éditeur de temps (faisant partie aussi de l'onglet d'enregistrement de Mémoire Avancé) vous permet d'éditer les temps principaux d'un Pas de séquence à partir d'une fenêtre de dialogue.

Appuyez sur MODIFY et TIME pour ouvrir la fenêtre d'Édition des Temps pour le pas en A ou en B. Saisir un numéro de pas en premier pour ouvrir les autres pas.

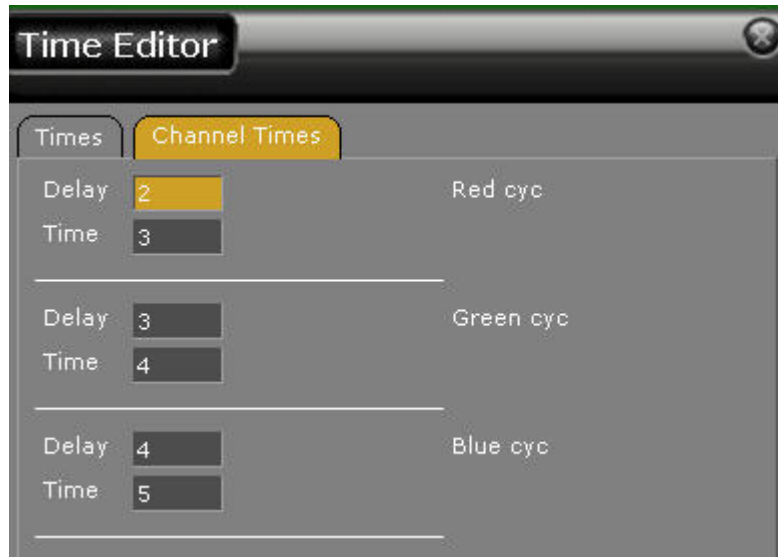


REMARQUE

L'éditeur de temps suit le réglage du paramètre « Temps dans A/B » dans la configuration du Congo (SETUP ou F11).

La partie WFA permet de saisir un temps d'attente, d'alerte ou de Followon pour ce pas.

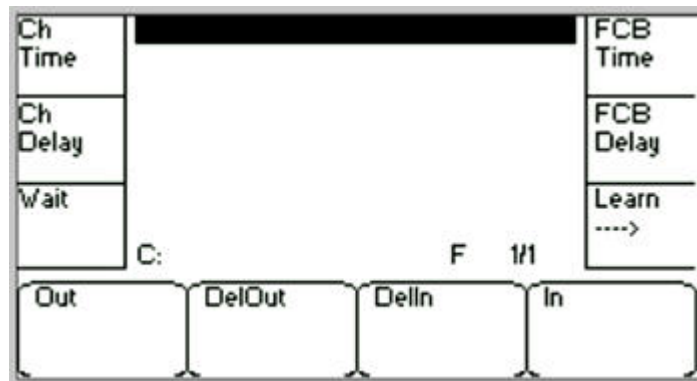
Les 6 premiers temps particuliers peuvent être édités directement depuis l'onglet Channel Time.



Page de menu des temps du LCD principal

La Page des temps de menu du LCD est sélectionnée avec la touche TIMES dans le LCD principal de la console.

Congo Senior



Sur le Congo Senior, la fonction LEARN accède à un sous-menu :

Learn Alert	[Redacted]		
Learn Profile	C:	F	1/1
Out	DelOut	DelIn	In

Congo Junior (6.2)

Ch Time	Ch Delay	Wait	Learn Alert	Learn Profile	FCB Time	FCB Delay				<----
C:										
Out	0*	DelOut		DelIn	F 1/1	In				

Voici les fonctions disponibles Tous les temps sont établis dans le Registre de transfert.

Fonction	Touche Soft	Rappels
Définir un channel time	# CH TIME	Définit un temps de circuit (#) pour les circuits sélectionnés
Définir Channel délai	# CH DELAY	Définit un temps de délai de circuit (#) pour les circuits sélectionnés
Définir un temps d'attente	# WAIT	Définit un temps de maintien (#) pour la Mémoire en A (ou B).
Définir un temps de disparition	# OUT	Définit un time de disparition (#) pour la mémoire en A (ou B).
Définir un temps de délai à la disparition	# DELAY OUT	Définit un temps de délai à la disparition (#) pour la mémoire en A (ou B).
Définir un temps de délai à l'apparition	# DELAY IN	Définit un temps de délai à l'apparition (#) pour mémoire en A (ou B).
Définir un temps d'apparition	# IN	Définit un temps d'apparition (#) pour la mémoire en A (ou B).
Définir un temps d'attribut	# FCB Time	Définit un temps d'attribut (#) pour les circuits sélectionnés
Définir un temps de délai à l'attribut	# FCB Delay	Définit un temps de délai à l'attribut (#) pour les circuits sélectionnés
Créer un temps d'Alerte *	Learn Alert	Active la création des temps d'Alerte.
Créer un Profile de transfert	Learn Profile	Permet d'activer l'enregistrement du prochain profile lors du prochain transfert. Voir Séquences - Profiles de transfert .

Temps de séquences - Temps FCB

Les temps FCB sont définis pour la mémoire d'un Pas de séquence. Voir [Temps d'appareils asservis - Temps FCB](#)

Temps de séquence - Temps de paramètre

Les temps de paramètre d'appareils asservis individuels sont définis pour la mémoire d'un Pas de séquence. Voir [Temps d'appareils asservis - Temps de paramètre](#)

Temps de séquences - Temps d'alerte WAF

Un temps d'alerte sera compté à rebours à partir de l'exécution de la transition précédente pour signaler à l'opérateur à quel moment il devra exécuter manuellement la transition suivante.

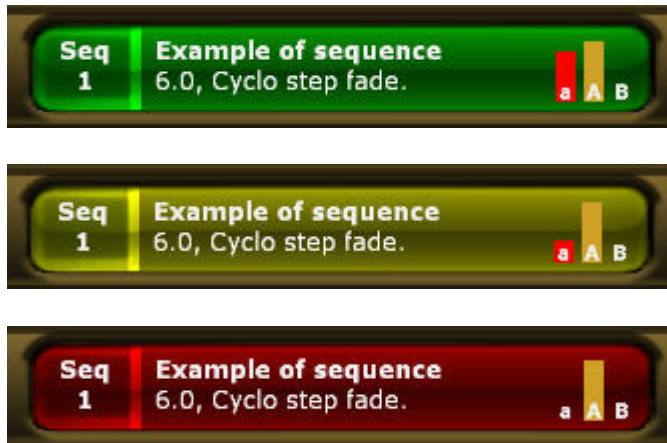
Il existe un mode d'apprentissage qui enregistre automatiquement les temps d'alerte pendant la restitution d'un spectacle en temps réel par un opérateur. La touche soft LEARN ALERT de la page des touches soft de temps permet d'activer ce mode. Voir [Page des touches Soft Times](#).

Limite de temps

Une alerte à la fois visuelle et sonore prévient l'opérateur 5 secondes avant la prochaine transition. Vous pouvez changer cette limite dans les paramètres de temps (Time Settings). Voir [Paramètres du système - Transfert](#).

Visuel

La partie supérieure de la vue de registre sera verte tant que le temps d'alerte est à plus de 5 secondes. A 5 secondes, elle devient jaune, puis rouge après exécution.



On peut éditer le temps d'alerte dans la Liste des séquences WFA et dans les colonnes de temps WFA. On peut également en faire un temps de maintien (Wait) ou de suivi (Followon). Voir [Liste des séquences - Colonnes](#). Voir également [Temps de séquence - Temps de maintien \(Wait\) et de suivi \(Followon\) WFA](#).

Temps de séquence - Temps de maintien (Wait) et de suivi (Followon) WAF

Il est possible de fixer un temps de maintien ou de suivi entre chaque pas d'une séquence.

Temps d'attente WAIT

Un temps de maintien exécute le pas *sur lequel il se trouve*, # secondes après l'exécution du fondu précédent.

Temps d'attente type Followon

Un temps de suivi exécute le pas *suivant* # secondes après le début du fondu. Le temps de suivi est affiché de la même manière que les temps d'alerte. Voir [Temps de séquence - Temps d'alerte WAF](#).

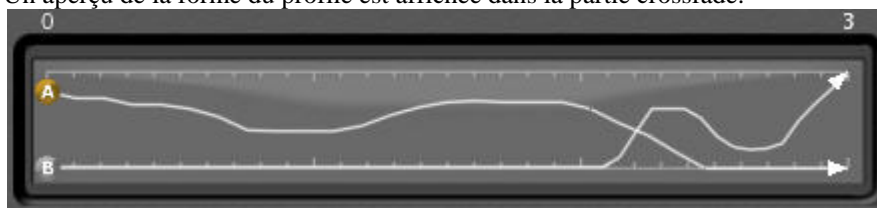
On peut éditer les temps de maintien et de suivi dans la liste de séquences WAF et dans les colonnes de temps WAF. Ils peuvent également être transformés en temps d'alerte. Voir [Liste des séquences - Colonnes](#).

Séquences - Profils de Transfert

Vous pouvez enregistrer les mouvements des potentiomètres A et B pour un transfert. A chaque passage de ce transfert particulier, on retrouvera la même transition.

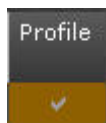
1. Pour démarrer l'enregistrement d'un profile, appuyez sur la touche du LCD principal *LEARN PROFILE* dans le menu Temps du LCD principal. Voir [Menu Temps du LCD Principal](#).
2. L'enregistrement s'arrêtera quand les deux potentiomètres auront atteint la fin de leur mouvement.

Un aperçu de la forme du profile est affichée dans la partie crossfade.



Le temps total du potentiomètre A et du potentiomètre B sera enregistré séparément, comme les temps d'apparition et de disparition. Si vous modifiez ces temps, les profils enregistrés seront rééchelonnés dans le Playback pour être restitués avec le nouveau temps.

Une nouvelle colonne (Profile) a été ajoutée dans l'Editeur de Séquence. La case correspondante sera cochée en cas de profile. Vous pouvez supprimer ce profile en appuyant sur la touche DELETE sur la case correspondante.



Séquences - Insérer un Pas

Il y a deux manières d'insérer un Pas de séquence entre deux Pas existants.

- Enregistrez une mémoire avec un nombre (décimal) qui va s'installer entre ces pas.
- Insérez une mémoire quelconque dans l'éditeur de séquence (Voir [Edition de séquence](#))

Insérer un pas de séquence - Dans un Registre

Quand vous travaillez directement dans un Registre du Playback Principal et enregistrez une nouvelle mémoire, celle-ci est insérée numériquement dans la séquence de ce Registre.

Fonction	Raccourci	Rappels
Insérer un Pas	<input type="text" value="1"/> <input type="text" value="."/> <input type="text" value="5"/> <input type="button" value="RECORD"/>	Insert entre 1 et 2. Un message contextuel vous priera de confirmer l'enregistrement.
Confirmer	<input type="button" value="RECORD"/>	La mémoire s'est intercalée entre les Pas 1 et 2.

Insérer un Pas de Séquence directement dans le Playback Principal (6.0)

Vous pouvez insérer directement une mémoire dans la séquence du playback principal.

Fonction	Raccourci	Rappel
Insérer avant A	<input type="text" value="#"/> <input type="button" value="INSERT"/> <input type="text" value="&"/> <input type="text" value="A"/>	La Mémoire # est insérée avant le Pas en cours dans A.
Insérer avant B	<input type="text" value="#"/> <input type="button" value="INSERT"/> <input type="text" value="&"/> <input type="text" value="B"/>	La Mémoire # est insérée avant le Pas en cours dans B.

Insérer un pas de séquence - Dans l'éditeur

Fonction	Raccourci	Rappels
1. Ouvrir l'éditeur de la Séquence	# SEQ	Le contenu de la séquence # est ouvert.
2. Aller au pas où vous voulez insérer un nouveau Pas	Touches de navigation	Le pas sélectionné est mis en surbrillance en jaune.
3. Insérer la Mémoire #	# INSERT	La mémoire est insérée après le pas sélectionné
NOTE Vous pouvez utiliser COPY, CUT et PASTE pour insérer ou effacer des pas dans l'éditeur de séquence. Voir Copier, Couper & Coller		
NOTE` La Mémoire n'apporte pas de texte de séquence, de durées de transfert, ni de liens venant d'autres pas de séquence si elle a été utilisée auparavant.		

Séquences - Supprimer un Pas

Fonction	Raccourci	Rappels
1. Ouvrir la Liste des Séquences	# SEQ	Le contenu de la séquence # est ouvert.
2. Sélectionner le Pas à supprimer	Touches de navigation	Le Pas sélectionné est mis en surbrillance en jaune.
3. Supprimer le Pas sélectionné	DELETE	Le Pas sélectionné est supprimé



REMARQUE

Quand vous supprimez un Pas de séquence, tous les temps, liens et textes attribués à ce Pas sont perdus. La Mémoire de ce Pas existe toujours dans la Liste des mémoires et peut être utilisée de nouveau.

Supprimer un pas de séquence directement dans le Playback Principal (6.0)

Vous pouvez supprimer directement un pas de séquence dans le Playback Principal. Sa mémoire restera conservé dans la Liste de Mémoires.

Fonction	Raccourci	Rappel
Supprimer un pas dans A	DELETE & A	Le pas de séquence dans A est supprimé.
Supprimer un pas dans B	DELETE & B	Le pas de séquence dans B est supprimé.

Séquences - Liens

Un Pas de séquence peut avoir un lien avec un Master, à une Page Master, à un Pas de séquence différent et à un Macro.

Tous les liens sont réalisés dans la Liste des séquences (#° SEQ ou BROWSER >Séquences >#).

Liens de Pas de séquence - Master

Les liens Master sont chargés quand le Pas de Séquence est chargé dans le Registre B. Ils sont transférés quand on appuie sur GO ou quand les potentiomètres de Transfert sont déplacés.



Fonction	Touche	Rappels
Sélectionner la colonne LienMasts*	Touches de navigation	La colonne est mise en surbrillance
Ouvrir la Liste des Liens de Masters	<input type="button" value="MODIFY"/>	La Liste des Liens de Masters est ouverte.
Insérer un lien au Master N°#	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="INSERT"/>	Le Master N°# est lié avec son contenu actuel et un niveau de restitution est de 100 %.

*Dans la [Edition de Séquences](#).

REMARQUE

Toutes les fonctions de la liste des liens de Masters sont les mêmes que celles de la Liste des vues Masters. La seule fonction différente est Target (Cible) qui est le niveau auquel sera restitué le Master. Pour charger un Master pour une opération manuelle, définissez le niveau de Target à 0 %.

Liens de pas de séquence - Raccourci

Un raccourci permet d'insérer un lien master directement dans le pas de séquence en cours du registre principal.

Fonction	Touche	Retour
Insérer un lien au Master N°#	<input type="button" value="INSERT"/> <input type="button" value="&"/> <input type="button" value="Touche"/> <input type="button" value="Master"/>	Le master N°# est inséré en tant que lien vers le pas dans A.
Insérer un lien au Master N°# avec la cible N°#	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="INSERT"/> <input type="button" value="&"/> <input type="button" value="Touche"/> <input type="button" value="Master"/>	Le Master N°# est lié avec son contenu actuel et un niveau de restitution de 100 %.

Liens de Pas de séquence - Pages Master

Fonction	Touche	Rappels
Sélectionner la colonne PageMaster*	Touches de navigation	La colonne est mise en surbrillance
Insérer un lien avec la Page de Masters N°#	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	La Page de Masters N°# est liée et sera chargée quand ce Pas sera chargé dans playback B (Next).

*Dans la [Edition de Séquences](#).

Liens de Pas de séquence - Autre Pas

NOTE		
<p>Pour créer un lien à un autre pas de séquence pour créer une boucle. Les liens ne sont pas utilisés pour changer l'ordre de lecture du playback du Congo - pour le faire utiliser le couper et coller pour déplacer un pas à un autre encroit. Voir Copier, couper & coller.</p>		
Fonction	Colonne	Rappels
Sélectionner la colonne Lier au PAS*	Touches de navigation	La colonne est mise en surbrillance
Insérer un lien avec le Pas de séquence N°#	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Le Pas de séquence N°# est lié. Quand ce Pas est restitué, le Pas suivant sera le Pas N°#.

*Dans la [Edition de Séquences](#).

Séquences - Charger

Une Séquence peut être chargée dans le Registre de transfert ou dans un Master. Pour les informations sur le contrôle d'une séquence une fois chargée, voir [Playback principal](#) et [Masters](#).

Fonction	Touches	Rappels
Charger Séquence N° # dans le Registre de transfert	# [SEQ] & [Touche] [Master]	La Séquence N°# est chargée dans le Master. Les informations présentes en A (Actif) et B (Prochain) ne sont pas affectées.
Charger la Séquence N° dans un Master	[N°] [SEQ] & [Touche] [Master]	La Séquence N° est chargée dans le Master.
REMARQUE Le chargement d'une séquence non existante dans un Registre ouvrira une fenêtre demandant si vous souhaitez créer cette séquence.		

Vous pouvez aussi charger une séquence directement depuis le Navigateur.

Fonction	Touches	Rappels
Charger la séquence sélectionnée dans le Registre de transfert	[LOAD] & [PLAYBACK]	La Séquence N°# est chargée dans le Registre de transfert. Les informations présentes en A (Actif) et B (Prochain) ne sont pas affectées.
Charger la séquence sélectionnée dans un Master	[LOAD] & [Touche] [Master]	La Séquence N°# est chargée dans le Master.

Séquences - Modes Fixe et Modifiée (6.3)

Il existe deux modes affectant l'enregistrement et la restitution des Séquences. Séquence Fixe et Séquence Modifiée.

La solution la plus rapide pour activer/désactiver ces options sont de passer par le menu contextuel via un clic-droit sur la partie haute de la fenêtre du Playback (6.3).

Les deux sont aussi réglable depuis le setup du système. Voir [System Settings - Crossfade](#).



Séquence - Mode Séq Fixe

Ce mode est modifiable dans les réglages du Transfert. Voir [Réglage Système - Transfert](#).

Le réglage par défaut de ce mode est ON (Activé). Lorsqu'il est activé, toutes les mémoires enregistrées dans l'onglet Scène (Live) ou dans l'onglet A seront ajoutées automatiquement dans la Séquence présente dans le Registre de transfert (par ordre numérique). Désactivez ce mode uniquement quand une mémoire enregistrée en mode Scène ou en A NE doit PAS être ajoutée à la séquence dans le Registre de transfert.

NOTE

**Vous pouvez enregistrer une mémoire sans l'ajouter dans la séquence présente dans le playback principal avec un raccourci :
RECORD & PRESET**

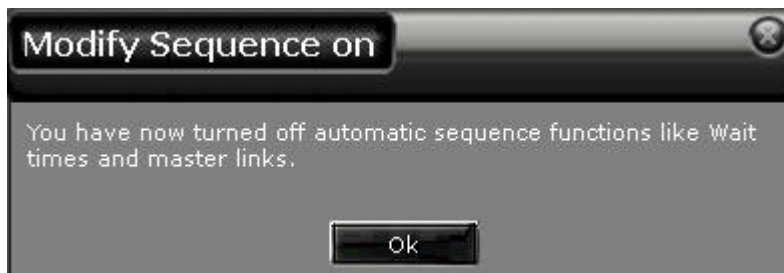
Voir [Enregistrer une mémoire - Sans l'ajouter à la séquence](#)

Séquence - Mode Séquence Modifiée

Ces deux modes sont accessibles depuis la Page de touches Soft **Playback** dans l'Afficheur Principal de la console. Voir [Navigation - Menu Misc du LCD principal](#).

Le réglage par défaut de ce mode est désactivé (OFF). Lorsque ce mode est activé, tous les transferts des Séquences ignoreront les temps de maintien (Wait) et de suivi (Followon), les Liens de Master, les Pages de Master Pages, les Liens et les autres informations liées. Ce mode a été créé pour les répétitions où seuls les changements d'éclairage principaux sont avancés manuellement.

Quand c'est activé, une fenêtre le signale :



Séquences - Les Blocks

Il est possible de fixer un block pour toutes les fonctions d'édition de suivi d'un pas. Cette opération s'effectue dans la liste des séquences.

Voir [Séquences - Listes de séquences](#)

Voir également [Suivi - Editer le suivi de circuit](#).

Une butée est indiquée dans la liste de registre par un B après la mémoire et une barre sur le pas. Sur cette image, une butée est présente sur le pas 7.

5	5.0	P:Blue m	Wait: 5			
6	6.0	P:Focus		ChT: 1	Dev: 4	Dyn..
7	8.0	B P:Stop all	Out: 0.1	Dev: 4	Dyn: 1	
8	9.0	P:Chaser	Out: 0.1	ML: 1		

REMARQUE

Actuellement, toutes les intensités sont limitées par un Block. Pour créer un block pour un circuit donné, réglez-la à une valeur différente des valeurs d'entrée ou de sortie (comme 99% ou 49%).

Séquences - Suivi de circuits

La fonction Suivi de circuits ont été déplacées dans le chapitre Suivi de circuits. Voir [Suivi de Circuit](#).

Séquence - CHASER

Un Chaser (chenillard) est une séquence établie en mode Chaser, ce qui signifie qu'elle tournera en boucles continuellement pendant la restitution. Voir [Séquences](#).

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Chaser - Introduction](#)
- [Chaser - Vue Playback](#)
- [Chaser - Modes Playback](#)
- [Chaser - Établir la vitesse](#)
- [Chaser - BPM et Tap Tempo](#)
- [Chaser - Wizard](#)

Chaser - Introduction

Une séquence peut être définie pour être exécutée en mode Chaser. Ceci veut dire que la Séquence se poursuivra sans fin à travers tous les Pas avec des temps prédéfinis. Il existe plusieurs paramètres pouvant affecter son exécution en mode Chaser.

Généralités

- Les Chasers sont édités de la même manière que les Séquences.
- En plus des Séquences, ils ont une vitesse (Rate) et un BPM (battement par minute).
- Le BPM peut être déterminé avec TAP depuis le Master Playback.
- Un Chaser a des modes de restitution tels que Inverse, Aller/Retour, Passage unique.
- Vous pouvez lier un chaser quelconque à un pas de séquence.
- Vous pouvez restituer un chaser depuis une registre quelconque y compris le Playback Principal.

Chaser - Vue dans le Playback

L'affichage d'un Chaser dans le Playback principal est la même que la vue d'une Séquence avec certaines fonctionnalités ajoutées.



Ces fonctionnalités ajoutées au chaser apparaissent sous l'affichage du nom de la séquence au haut de la vue Playback. Les fonctions sont décrites dans les [Colonnes de la Liste des séquences](#) ainsi que dans le reste de ce chapitre.

Chaser - Modes de Restitution

Il existe trois modes affectant la restitution d'un chaser.

Mode	Location	Fonction
Inverse	Déterminé dans les Colonnes de la Liste des Séquences	Inverse la direction du chaser.
Aller/Retour	Déterminé dans les Colonnes de la Liste des Séquences	Inverse la direction du Chaser toute les deuxièmes fois.
Passage unique	Déterminé dans les Colonnes de la Liste des Séquences	Le Chaser sera exécuté une seule fois et s'arrêtera.

Chaser - Établir une vitesse

Vous pouvez établir une vitesse de 1-1000 % pour un chaser. Tous les temps seront mis proportionnellement à l'échelle.

Action	Touches	Rappels
<i>1. Ouvrir la Liste des Séquences</i>	SEQ	La Liste des Séquences est ouverte,
<i>2. Passer à la cellule Vitesse pour un chaser</i>	Touches de navigation	La cellule est mise en surbrillance.
<i>3. Entrer une nouvelle vitesse</i>	# MODIFY	La vitesse # est attribuée à ce Chaser. Tous les temps de transfert sont mis à l'échelle proportionnellement.

Chaser - BPM et Tap Tempo

Vous pouvez établir le tempo/la vitesse pour un chenillard (chaser) en BPM. Ceci peut être établi numériquement dans la fenêtre des Séquences (Play Menu) ou en utilisant la fonction Tap Tempo (Durée de battement).

Déterminer BPM numériquement

Action	Touches	Rappels
1. Ouvrir la Liste des Séquences	<input type="button" value="SEQ"/>	La Liste des Séquences est ouverte,
2. Passer à la cellule BPM pour un chaser	Touches de navigation	La cellule est mise en surbrillance.
3. Entrer un nouveau BPM	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Le BPM # est attribué à ce Chaser. *

*Le paramètre BPM est utilisé uniquement pour les séquences en mode Chaser. Lorsque le paramètre BPM est déterminé, il écrasera tous les temps programmés. Les temps d'apparition et de disparition deviendront 0 et le temps de maintien sera défini en fonction du paramètre BPM.

Établir un BPM en utilisant Tap Tempo

Action	Touches	Rappels
1. Attribuer un chaser à un Master	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="SEQ"/> <input type="button" value="&"/> <input type="button" value="Touche Master"/>	Le chaser est attribué au Registre Master.
2. Établir une durée de battement	<input type="button" value="TAP"/> <input type="button" value="&"/> <input type="button" value="Touche Master"/>	Tenez TAP et frappez la touche Master au moins deux fois.*

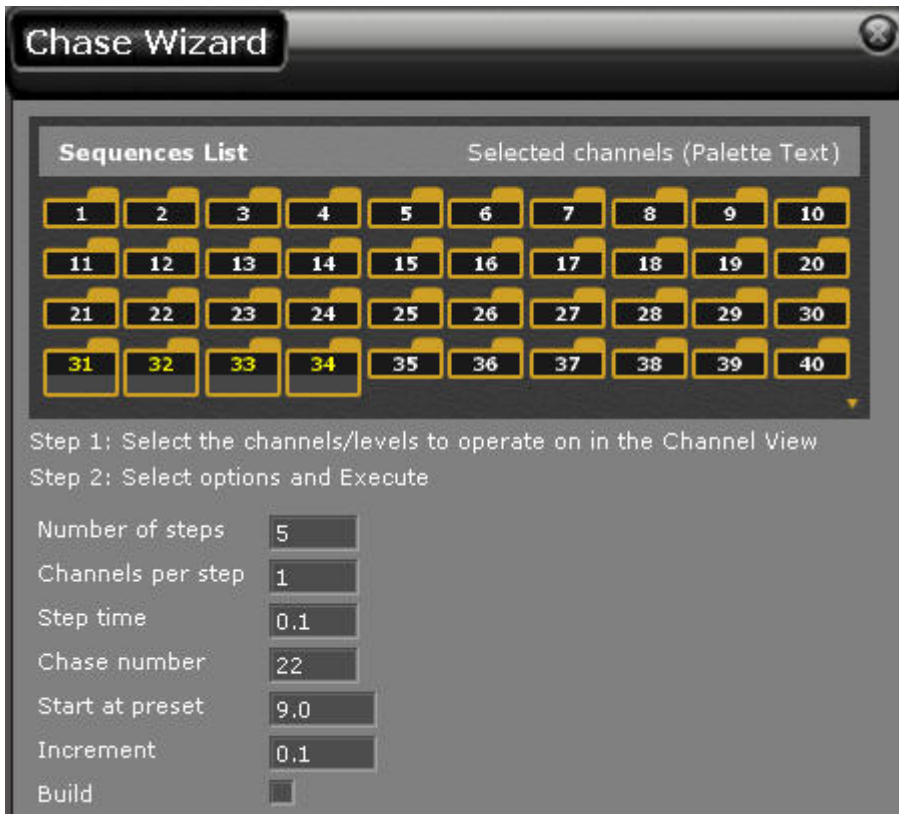
*Vous devez frapper au moins 2 fois d'affilée pour que le nouveau tempo soit activé. La vitesse de frappe est transmise et archivée en tant que paramètre BPM dans la Liste des Séquences. Vous pouvez facilement la modifier par la suite.

Chaser - Wizard

Le Chaser Wizard peut créer une séquence de chaser depuis une sélection de circuits. Cette fonction est activée depuis la Liste des Séquences.

Action	Touches	Rappels
1. Ouvrir la Liste des Séquences	SEQ	La Liste des Séquences est ouverte,
2. Ouvrir Chaser Wizard	WIZARD	Le Chaser Wizard est ouvert. Le numéro de Séquence libre suivant est proposé.
3. Sélectionner les circuits et déterminer les niveaux	Fonctions de circuits	La sélection des circuits actuelle de Scène est chargée automatiquement. Modifiez-la si vous voulez.
4. Remplir Chaser Wizard	Touches de navigation	Voir Chaser Wizard - Fonctions
5. Exécuter Chaser Wizard	EXECUTER	Le Wizard est fermé et le nouveau Chaser est ajouté à la Liste des Séquences.

Ceci est le Chaser Wizard



Chaser Wizard - Fonctions

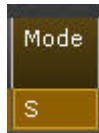
Colonne	Entrée	Fonction
Nombre de Pas	<input type="text" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Le nombre de Pas qu'aura le Chaser.
Circuits par Pas	<input type="text" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Le nombre de circuits que vous désirez avoir dans chaque Pas,
Temps de Pas	<input type="text" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Le temps de maintien par défaut pour chaque Pas. Peut être édité par la suite.
Numéro de Chaser	<input type="text" value="#°"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Le numéro que le Chaser aura. Le premier numéro libre est proposé.
Débuter à la mémoire	<input type="text" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Le numéro de Mémoire # sera utilisé par ce Chaser pour les pas.
Incrémenter	<input type="text" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Ici, vous pouvez établir pour le Chaser d'utiliser des Mémoires avec des augmentations de 1.
Build	<input type="button" value="MODIFY"/>	Cocher si vous voulez que les Pas de séquence continuent à ajouter de nouveaux circuits à chaque Pas aux circuits précédents.

REMARQUE

Si vous voulez faire des changements dans la Séquence du Chaser que vous venez de créer, utilisez les éditeurs de Séquence et de Mémoire. Ceci est une Séquence « normale » créée par le Chase Wizard.

Séquences - Transfert en mode Split (6.1)

Dans l'éditeur de Séquence, il y a une cellule Mode pour chaque Pas qui vous permet de passer en mode Split. Dans cette configuration il n'y aura plus de calcul de dipless entre les transferts - ceci permet d'obtenir le noir total en utilisant chaque potentiomètre à zéro.



Voir [Séquences - La Liste de Séquence](#)

Séquences - Glisser/Déposer (6.3)

Il y a différentes manières de déplacer des données dans une séquence. Le Glisser/déposer en est une. Il peut être pratique si vous voulez réorganiser l'ordre de vos pas de séquence, ou si vous voulez déplacer un attribut d'un pas vers un autre.

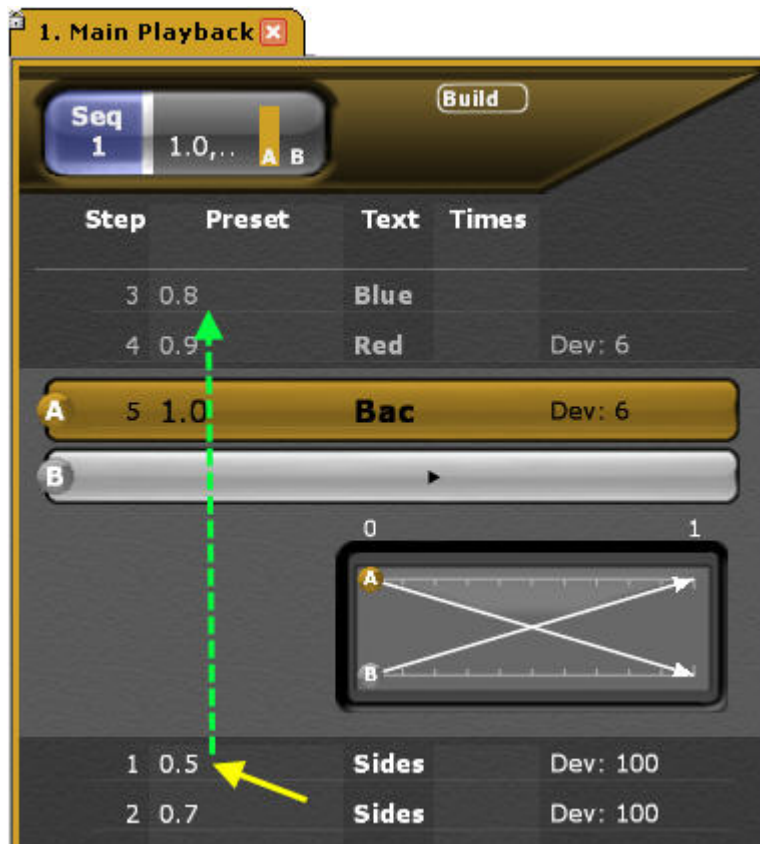
Glisser/Déposer un pas de séquence (6.3)

Déplacer ou copier un pas de séquence vers une autre position peut se faire dans chacune des trois fenêtres de séquence :

- Fenêtre du Playback
- Edition de Séquence
- L'Organiseur

Sélectionnez simplement le pas que vous souhaitez déplacer, cliquez, maintenez puis déplacez-le à sa nouvelle position et déposez-le.

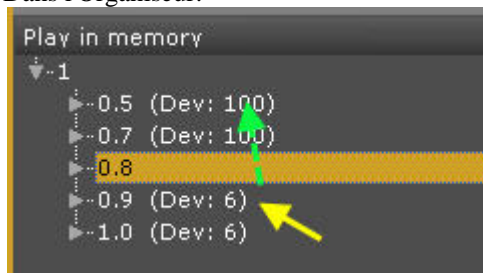
Dans la Vue Playback :



Dans l'éditeur de Séquence

Step	Preset	Delay Out	Out	Delay In	In	WFA	W
1	0.5					W	
2	0.7					W	
3	0.8					W	
4	0.9					W	
5	1.0					W	

Dans l'Organiseur:



Dans ces trois cas, vous obtiendrez la boîte de dialogue suivante :



Elle vous permet de COPIER ou DEPLACER le pas sélectionné.

COPIER = effectue une copie de la source et l'insert dans une séquence après le pas choisi.

DEPLACER = déplace la source et l'insert dans la séquence après le pas choisi.

Si vous sélectionnez l'onglet "Avancé", en appuyant sur la flèche gauche, vous obtiendrez les options suivantes :



La première option vous permet de définir là où vous souhaitez copier/déplacer le pas.

- Après le pas ciblé (par défaut)
- Avant le pas ciblé
- Remplace le pas ciblé

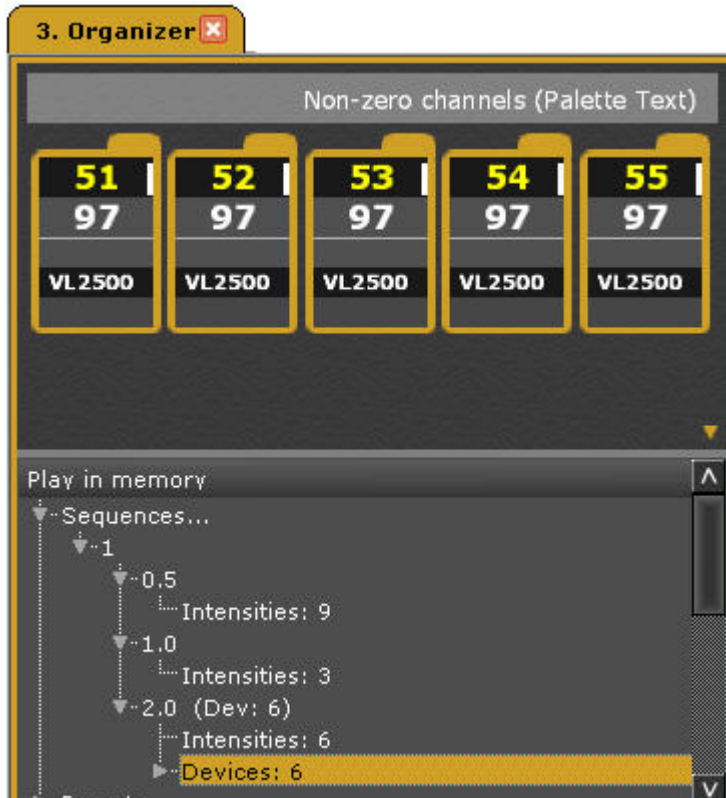
La deuxième option "Intercaler" vous permet de créer un nouveau pas avec un nouveau numéro de mémoire et de l'insérer (avant/après).

Glisser/déposer des Attributs / Devices (6.3)

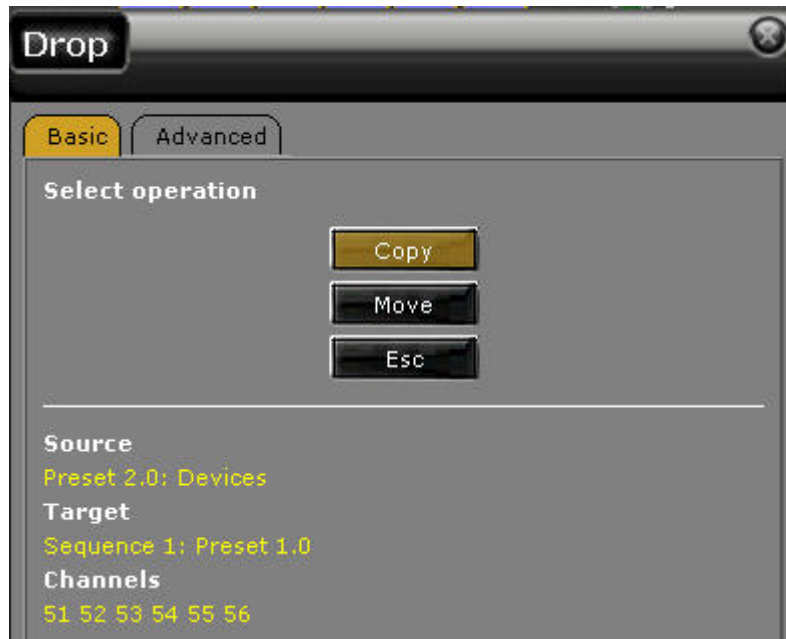
Déplacer et Copier des devices dans une séquence peut être fait dans l'Organiseur, ou dans l'onglet du playback principal.

Organiseur

1. Ouvrir l'onglet Organiseur (Navigateur>Conduite Principale>Organiseur (1 onglet)) et agrandir les menus de séquence.



2. Clic-gauche, le maintenir et glisser l'élément Devices du pas 2 au pas 1. Cela fera apparaître cette boîte de dialogue :



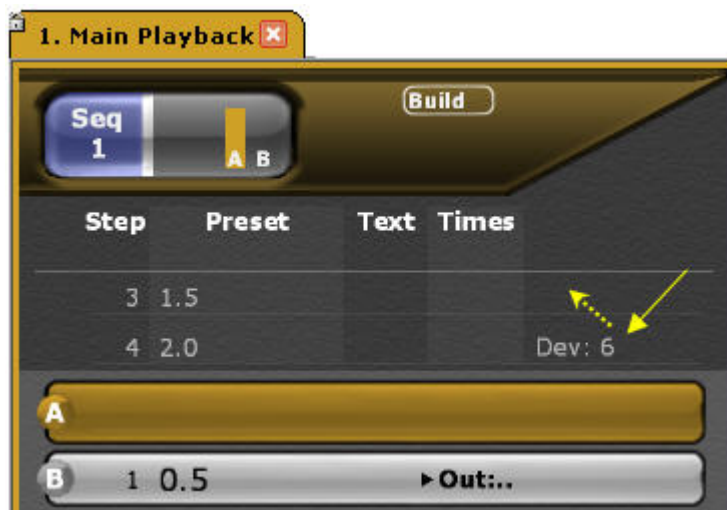
Vous pourrez choisir entre copier ou déplacer le device que vous venez de faire glisser.

REMARQUE

Vous pouvez faire glisser tous les devices, s'ils sont du même type, ou un seul device, cela dépendra de l'endroit où vous cliquez avant de faire glisser.

L'Onglet du Playback Principal

Dans l'Onglet du Playback principal, faire un clic gauche, maintenir et glisser des devices dans la cellule device d'un pas de séquence vers un autre pas et déposer-le. Vous obtiendrez la même boîte de dialogue que vous avez obtenu dans l'Organiseur (voir ci-dessus).



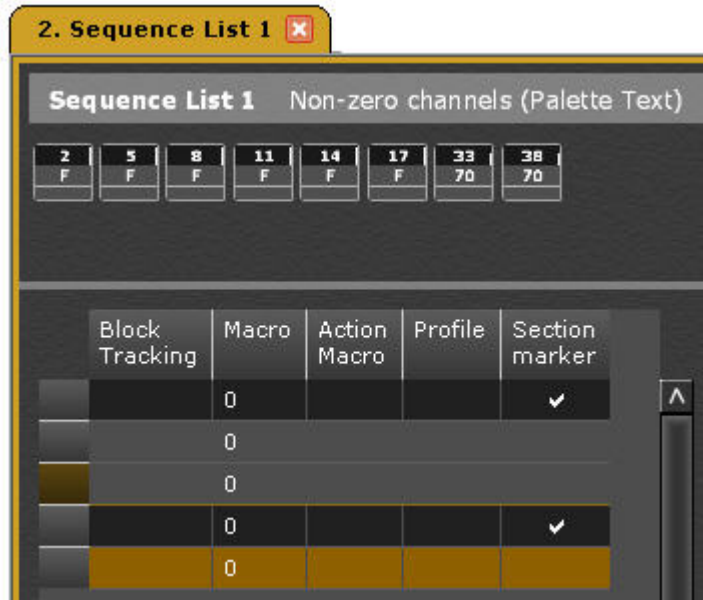
Séquences - Marqueurs de Sections (6.3)

Vous pouvez organiser visuellement le contenu d'une séquence avec les marqueurs de sections qui s'afficheront avec des en-têtes bleus. En plus vous pouvez réaliser de sauts entre les différentes sections.

La manière la plus rapide pour appliquer ou supprimer un marqueur de section est d'utiliser le menu contextuel (clic-droit sur un pas de séquence dans l'onglet Playback).



Vous pouvez aussi voir et fixer les marqueurs de section dans l'éditeur de séquence - dans la dernière colonne de droite.



Mais vous pouvez aussi créer les marqueurs de section quand vous enregistrez une nouvelle mémoire dans la séquence à partir de la boîte de dialogue Enregistrement Avancé.



Faire un Saut vers une Section (6.3)

Voilà les différentes façons pour sauter entre les sections.

Fonction	Touches	Action
Le prochain marqueur sur A	[GOTO] & [SEQ+]	L'étape suivante sera chargée sur A
Le marqueur précédent sur A	[GOTO] & [SEQ-]	L'étape précédente sera chargée sur A
Le prochain marqueur sur B	[JUMPTOB] & [SEQ+]	L'étape suivante sera chargée sur B
Le marqueur précédent sur B	[JUMPTOB] & [SEQ-]]	L'étape précédente sera chargée sur B
Sauter du prochain/précédent marqueur (par le clavier)	G & flèches haut/bas	Par le clavier : Saute au prochain/précédent marqueur

Un nouveau type d'accès Directs est disponible pour les Sections pour faire un GOTO directement.

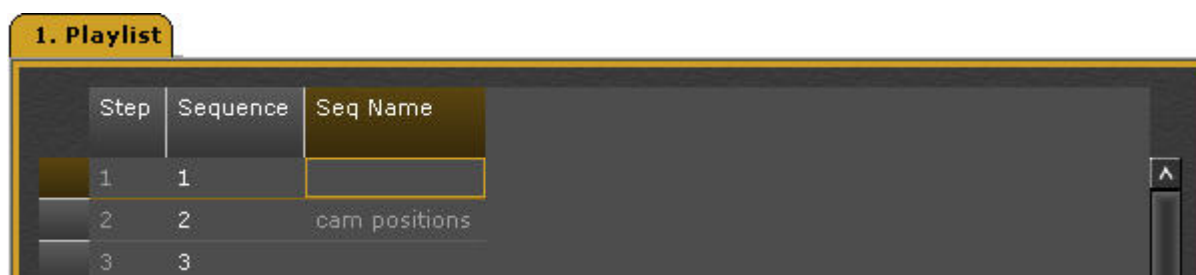
Sectio 1-10	1 PRESS GO	2 NEW LOOK								

Séquences - Playliste (6.2)

Vous pouvez organiser l'ordre de restitution des séquences dans la Playliste dans le playback principal.

1. S'assurer d'avoir plusieurs séquences de disponible dans la Playliste
2. Ouvrir la Playliste

Ouvrez Playliste depuis le Navigateur : NAVIGATEUR > Playliste (appuyez sur MODIFY).



Voici les fonctions de la Playliste

Fonction	Colonne	Rappels
Insérer la Séquence N°#	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="INSERT"/>	La Séquence N°# est insérée dans la Playliste
Supprimer une Séquence	<input type="button" value="DELETE"/>	La Séquence N°# est supprimée de la Playliste
Charger une séquence	<input type="button" value="GOTO"/>	Charge la Séquence sélectionnée dans le Registre de transfert depuis le transfert suivant.

3. Activez la Playliste depuis le menu Misc du LCD principal.

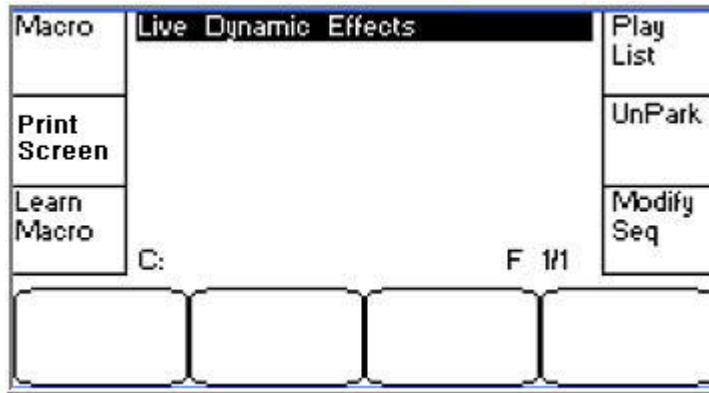
NOTE (6.2)

Vous pouvez remettre à zéro la Playliste pour repartir du début à tout moment en maintenant appuyé C et en appuyant sur PLAYLIST dans le menu Misc du LCD principal.

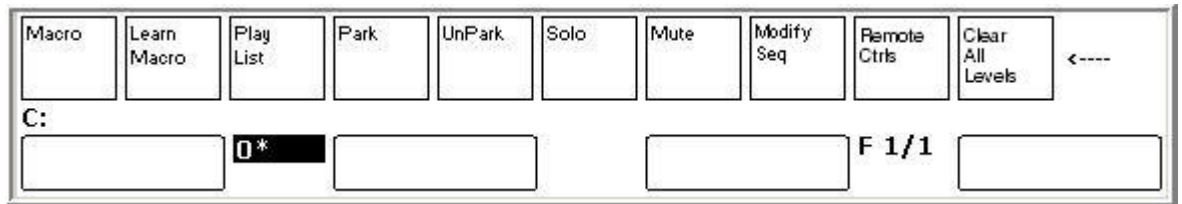
Playliste - Mode

Le mode Playliste est activé par la touche Soft PLAYLIST dans le Menu Misc du LCD principal.

Congo Senior



Congo Jr



Quand cette touche est active, chaque Séquence de la Playliste est chargée dès que la séquence précédente est terminée et ainsi de suite jusqu'à la fin de la liste. Chaque fois qu'une nouvelle séquence est chargée, l'information est affichée par un message sur l'écran principal.

Playliste - Affichage de la console

Tenez <--- et appuyez sur la touche Soft PLAYLIST pour activer la Playlist dans l'Afficheur Principal de la console.

Vous pouvez sélectionner une séquence avec le trackball en mode DispList.

Vue d'ensemble des groupes/palettes

C'est une vue d'ensemble affichant à la fois les groupes et les palettes de tous types (Focus, Color, Beam, All) dans le même onglet.

- Ouvrez-le à partir de Browser >Main Show Data >Group/Palette Overview.
- Appuyez sur MODIFY pour activer un élément sélectionné.
- Appuyez sur TRACK pour suivre un élément sélectionné.
- Appuyez sur MODIFY pour éditer un nom.

3. Groups/Palettes Overview										
#	Group	Text	Palette	Text	Focus	Text	Color	Text	Beam	Text
1	1	Key lights	1	Front R-O/W	1	Front L	1	O/W	1	Str Opel
2	2	Back lights	2	Gr-Mag Look	2	Front C	2	Redish	2	Str Slow
3	3	Revolutions	3	Wall Orange	3	Front R	3	Yellowish	3	Str RND
4	4	Sides Amber	4	Wash Stage	4	Mid L	4	Greenish	4	Frost 0%
5	5	Sides Cyan	5	Default view	5	Mid C	5	Blueish	5	Frost 10
6	6	Mac 300's	6	Top View	6	Mid R			6	Frost 40
7	7	Gobo lights	7	SL view	7	Back L				
8	8	Cyclo lights	8	Back view	8	Back C				
9	9	Capture Cam			9	Back R				

Réglages et outils - Données de spectacle principal

Voici les paramètres et outils pour les données de spectacle principal.

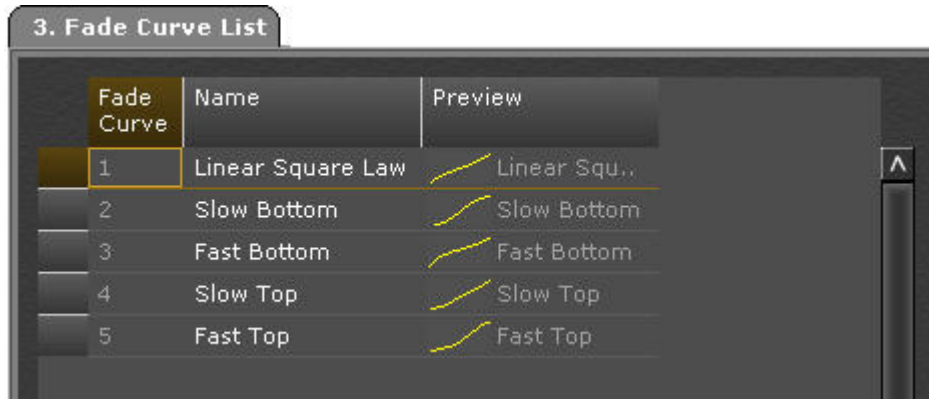
Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Courbes de transfert](#)
- [Editeur de notes](#)
- [Assistant de suppression](#)

Courbes de transfert (6.1)

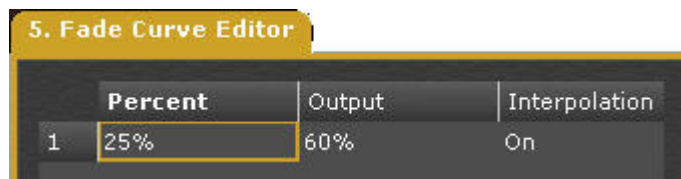
Il est possible de créer et d'assigner des courbes de transfert à chaque crossfade. L'éditeur de courbe de transfert permet de créer tous les types de courbe. Les courbes affectent les intensités, mais pas les attributs de device.

Quand vous créez une nouvelle conduite (6.1) une base de courbes standard est chargée.



Action	Touche	Retour
1. Ouvrir la Liste des courbes de transfert	Browser >Setup >FadeCurve List	La liste de courbes de transfert est ouverte.
2. Insérer une nouvelle courbe	<input type="button" value="INSERT"/>	Une nouvelle courbe est insérée. Vous pouvez lui donner un nom dans la case de texte.
3. Ouvrir l'éditeur de courbe de transfert	<input type="button" value="MODIFY"/>	Appuyez sur MODIFY dans la case Courbe de transfert (Fade Curve) pour ouvrir l'éditeur.

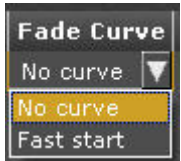
Editeur de courbe de transfert (exemple : courbe de départ rapide)



Action	Touche	Retour
4. Insérer une position	INSERT	Une position est insérée. Vous pouvez régler le pourcentage, la sortie, et l'utilisation ou non d'une interpolation entre le pas en cours et le pas suivant.

Séquences - Affecter des courbes de transfert

Affecter des courbes à un pas de séquence dans l'éditeur de séquence.

Action	Touche	Retour
1. Ouvrir l'éditeur de séquence	MODIFY & PLAYBACK	L'éditeur de séquence est ouvert.
2. Aller sur la colonne Courbe de transfert (Fade Curve)	Touches de navigation	La cellule est mise en surbrillance
3. Ouvrir la fenêtre de courbe de transfert	MODIFY	Le menu contextuel ci-dessous apparaît. Si aucune courbe n'est définie, il affichera simplement "Aucune courbe" (No Curve). 
4. Sélectionner une courbe	Touches de navigation (flèches)	La courbe sélectionnée est mise en surbrillance
5. Confirmer	MODIFY	Le menu contextuel est fermé et la courbe sélectionnée est affectée à ce pas.

NOTES

Les notes permettent d'attribuer un commentaire et un code couleur à un pas de séquence, un groupe, une mémoire ou une palette. Tous les notes sont récapitulées dans une liste avec l'indication du temps et de l'utilisateur, ainsi qu'un lien direct vers l'objet auquel la note est associée.

- Toutes les notes sont identifiées avec la date et l'utilisateur
- Les notes sont affichées dans la fenêtre playback avec des drapeaux.
- Il est possible de choisir la couleur des drapeaux des notes.
- Dans l'éditeur de notes, il est possible de les modifier, les effacer et de changer leur couleur.

Notes - Créer

Les notes peuvent être créées dans les listes suivantes en appuyant sur NOTE.

- Vue des registres
- Liste des Séquences
- Liste des Mémoires
- Liste des groupes
- Liste des Palettes Focus
- Liste des Palettes Color
- Liste des Palettes Beam
- Liste des Palettes All

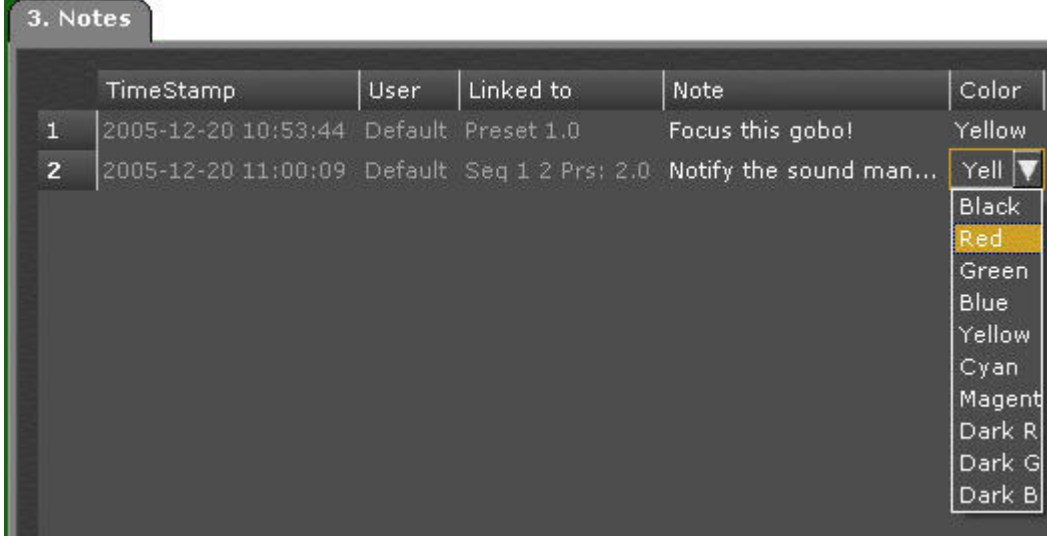
Appuyer sur NOTE (par exemple dans la liste des mémoires) fait apparaître la fenêtre suivante :



Appuyez sur MODIFY pour sauvegarder. Voir [Notes - Editeur](#).

Notes - Editeur

Ouvrez l'éditeur de notes en maintenant la touche **MODIFY** enfoncée tout en appuyant sur **NOTE** ou à partir du navigateur (**Browser > Setup > Note Editor**).



The screenshot shows a window titled "3. Notes" containing a table with the following data:

	TimeStamp	User	Linked to	Note	Color
1	2005-12-20 10:53:44	Default	Preset 1.0	Focus this gobo!	Yellow
2	2005-12-20 11:00:09	Default	Seq 1 2 Prs: 2.0	Notify the sound man...	Yell ▼

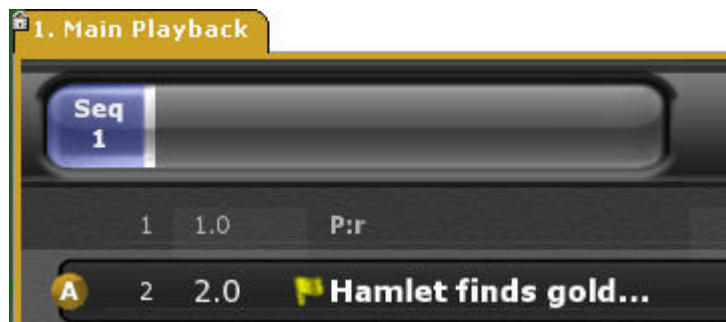
A dropdown menu is open for the second note, showing the following color options: Black, Red, Green, Blue, Yellow, Cyan, Magent, Dark R, Dark G, and Dark B. The "Red" option is currently selected.

Editeur de notes - Les Colonnes

Voici les différentes colonnes de l'éditeur de notes.

Colonne	Entrée	Fonction
<u>Date de création</u>	MODIFY	Le numéro de cette note. Appuyez sur MODIFY pour ouvrir l'éditeur de cet objet.
<u>Utilisateur (User)</u>	MODIFY	L'utilisateur qui a créé cette note. Appuyez sur MODIFY pour ouvrir l'éditeur de cet objet.
<u>Liée à</u>	MODIFY	L'objet de cette note. Appuyez sur MODIFY pour ouvrir l'éditeur de cet objet.
<u>Note</u>	MODIFY	Le texte de la note. MODIFY permet d'éditer le texte.
<u>Color</u>	MODIFY	La fenêtre de couleur. Appuyez sur MODIFY pour ouvrir et sélectionner. Appuyez sur MODIFY pour fermer*

Un drapeau de couleur dans la vue des registres indique une note.



Editeur de notes - Supprimer

Les notes peuvent être supprimées dans l'éditeur de notes.

1. Ouvrez l'éditeur. Voir [Notes - Editeur](#).
2. Sélectionnez la note en questions avec les touches de navigation.
3. Appuyez sur DELETE. La note est supprimée.

Wizard de l'effacement

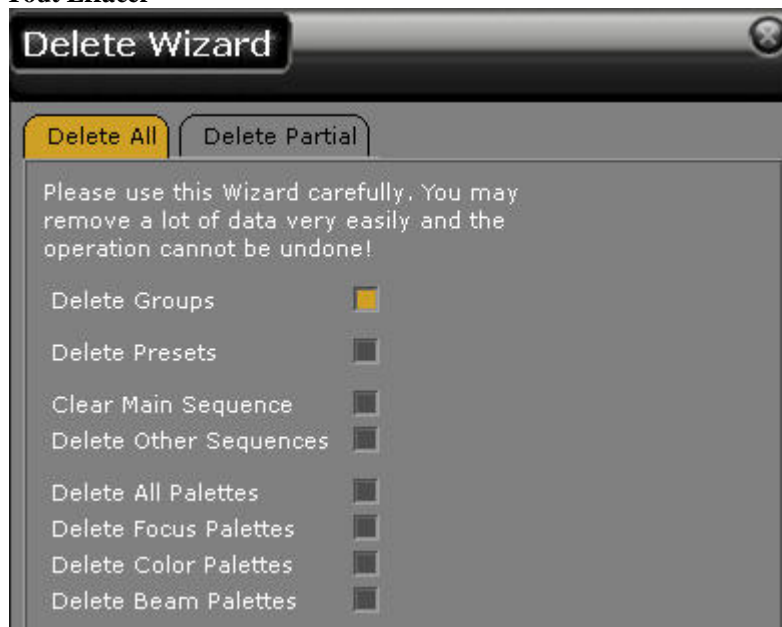
L'assistant de suppression vous permet de supprimer en masse des données de votre conduite.

- On y accède à partir du navigateur Browser >Main Show Data >Delete Wizard.

Il y a deux onglets.

- Delete All (supprimer toutes les données d'un certain type).
- Delete Partial (supprimer les données de # à-#)

Tout Effacer



Suppression Partielle



Circuits

Chaque gradateur ou device commandé à partir du Congo est sélectionné et contrôlé par son numéro de circuit.

Menu circuits



Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Circuits fonctions](#)
- [Fenêtre Scène](#)
- [Fenêtre Blind](#)
- [Track Liste](#)
- [Park](#)
- [Réglages et outils - Circuits](#)

Plans de circuits – Introduction

Le circuit est la « poignée » que vous pouvez utiliser pour commander tout gradateur ou appareil connecté au système.

Circuit



Device



Les circuits sont sélectionnés par les commandes de circuits de la partie programmation. Les fonctions de commande des circuits sont toujours reliées aux circuits quelque soit la fenêtre active - par exemple, une pression sur LIVE connecte le champ A au Registre de transfert, une pression sur BLIND connecte au champ Blind.

REMARQUE

La commande de circuits n'est pas la même chose qu'un « programmeur » où les circuits sont « capturés » dans ce programmeur et doivent être « libérés » ; la commande de circuits est affectée à un Registre quelconque (A, B, Scène, Aveugle, Masters) et commande les circuits directement dans ce registre.

Généralités

- Les niveaux des circuits peuvent être établis avec les circuits en mode Channels Only
- Les circuits peuvent être sélectionnés et définis avec une syntaxe de commande depuis le clavier numérique
- Les niveaux de circuits sont établis de 0 à 100 %. Les valeurs 0 % ne sont pas affichées sur l'écran de circuit et les valeurs de 100 % sont affichées comme F, voulant dire Full (Plein Feux). La résolution du DMX 512 est supérieure à 100 pas ; les 256 pas sont appelés bits ou point. Par conséquent, il y a des fonctions pour établir et changer des niveaux en points/ bits (0 à 255).
- Les circuits sont toujours commandés directement dans un registre ou dans un éditeur. Le registre ou l'éditeur actif est affiché dans le petit display "Contrôle Circuit" au bas de tous les écrans.
- Il y a un mode Highlight, principalement utilisé pour répositionner les Asservis mais elle peut aussi servir pour les projecteurs traditionnels. Voir [Device Control -- Highlight Mode](#).

Circuits - Fonctions

Voici les fonctions des circuits.

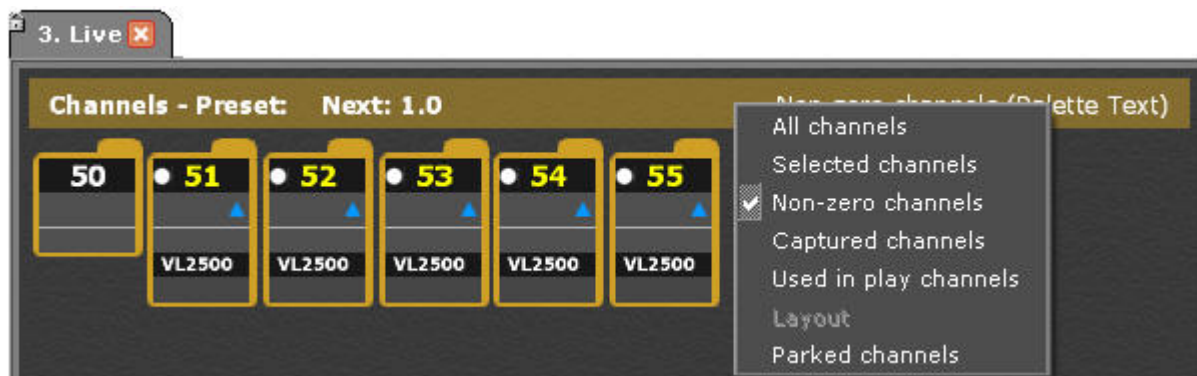
Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Circuits - Vues](#)
- [Circuits - Syntaxe des commandes](#)
- [Circuits - Mode Circuits uniquement](#)
- [Circuits - Niveaux 8 bit 256 pas](#)
- [Circuits - Mode Capture](#)
- [Circuits - Fonctions effacer](#)
- [Circuits - Mode Check](#)
- [Circuits - Mode Balance](#)
- [Circuits - Sélection aléatoire](#)
- [Circuits - Scale](#)
- [Circuits- Utilisés et inutilisés](#)
- [Circuits – Groupe-Mode des Tambours](#)
- [Circuits - Rem Dim](#)

Circuits - Vues

Les circuits sont affichés graphiquement sur les vues de circuits. La vue de circuits principale est l'onglet SCENE. Les vues de circuits sont zoomables (tenez FORMAT et déplacez le Tambour de niveau) de 20 à plus de 500 circuits peuvent être affichés dans une vue plein écran.

La fenêtre des circuits peut afficher les intensités, les palettes et les attributs. Ils ont différents niveaux de détails et peuvent être zoomés. Pour plus d'information voir [Navigation - fenêtre circuits](#) et [Live - Introduction](#).



Circuits - Syntaxes des Commandes

Le mode par défaut pour entrer des commandes dans le système est facile à apprendre, car il ne nécessite que quelques frappes de touches, et est opérationnel pour toutes les fonctions dans le système. Il s'utilise beaucoup dans les calculatrices HP pour du calcul rapide. Il est appelé Reverse Polish Notation (RPN). Le RPN s'appliquant à **tout** dans le système, nous vous conseillons donc de prendre les 30 minutes nécessaire pour le comprendre. Une seule règle est importante : entrez d'abord le numéro et appuyez la touche de fonction ensuite.

Pour le Mode At (aussi appelé Direct Entry) c'est différent du fait que les numéros de circuits sont enregistrés directement, suivis d'une fonction (@ LEVEL) par exemple, puis d'une valeur pour cette fonction.

REMARQUE

Le réglage du Mode AT est installé dans le registre comme un réglage de système. Voir [Réglages du Système - Général](#).

Sélectionner les circuits (6.1)

La manière la plus rapide de sélectionner un circuit et d'établir un niveau indépendamment de la syntaxe est d'entrer le numéro de ce circuit et tourner le tambour de niveau.

Voici un Tableau de saisie de touches pour la plupart des commandes des circuits.

Commande de circuit	RPN	MODE AT
Désélectionner tous les circuits	<input type="button" value="C/ALT"/> <input type="button" value="C/ALT"/>	<input type="button" value="C/ALT"/> <input type="button" value="&"/> <input type="button" value="C/ALT"/>
Sélectionner le circuit 1	<input type="button" value="1"/> <input type="button" value="CH"/>	<input type="button" value="1"/>
Ajouter le circuit 2	<input type="button" value="2"/> <input type="button" value="+"/>	<input type="button" value="+"/> <input type="button" value="2"/>
Ajouter jusqu'à 7	<input type="button" value="7"/> <input type="button" value="THRU"/>	<input type="button" value="THRU"/> <input type="button" value="7"/>
Soustraire le circuit 3	<input type="button" value="3"/> <input type="button" value="-"/>	<input type="button" value="-"/> <input type="button" value="3"/>
Sélectionner tous les circuits ayant un niveau dans la commande de circuits	<input type="button" value="ALL"/>	<input type="button" value="ALL"/>
Sélectionner tous les circuits actifs de tous les registres	<input type="button" value="ALL"/> <input type="button" value="ALL"/>	<input type="button" value="ALL"/> <input type="button" value="ALL"/>
Sélectionner tous les niveaux à un niveau particulier # (6.1)	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="ALL"/> <input type="button" value="&"/> <input type="button" value="@LEVEL"/>	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="ALL"/> <input type="button" value="&"/> <input type="button" value="@LEVEL"/>
Inverser la sélection de circuit actuelle (de tous les circuits ayant un niveau)	<input type="button" value="INV GROUP"/>	<input type="button" value="INV GROUP"/>
Passer au circuit suivant	<input type="button" value="+"/>	<input type="button" value="+"/>
Passer au circuit précédent	<input type="button" value="-"/>	<input type="button" value="-"/>
<p>REMARQUE En At Mode, vous pouvez sans appuyer sur @LEVEL après avoir sélectionné les circuits pour voir la sélection de circuits utiliser la touche point .</p> <p>Voir Circuits - Fonctions Effacer</p>		

Établir les niveaux de circuit

Une fois les circuits sélectionnés, vous pouvez établir les niveaux de la manière suivante.

Commande de niveau	RPN	MODE AT
Niveau à 50 %	[5] [0] [@LEVEL]	[@LEVEL] [5]
Niveau à 55 %	[5] [5] [@LEVEL]	[@LEVEL] [5] [5]
Niveau à 100 %	[@LEVEL] [@LEVEL]	[@LEVEL] [@LEVEL]
Niveau à 70 %	[@LEVEL]	[@LEVEL] [7]
Niveau à 0 %	[@LEVEL] [@LEVEL] [@LEVEL]	[@LEVEL] [@LEVEL] [@LEVEL]
Niveau à 0 %	[C] [&] [-%]	[C] [&] [-%]
Ajouter 5 %	[+%]	[+%]
Soustraire 5 %	[-%]	[-%]
Sélectionner le circuit N°# et ajouter 5 %	[#] [+%]	[#] [+%]
Sélectionner le circuit N°# et soustraire 5 %	[#] [-%]	[#] [-%]
Augmenter le niveau de # %	[#] [.] [+%]	
Diminuer le niveau de # %	[#] [.] [-%]	
Revenir au niveau précédent (Undo)	[ON/FETCH] [&] [@LEVEL]	[ON/FETCH] [&] [@LEVEL]

*Ceci est la valeur défini dans le SETUP pour la touche Level. Vous pouvez la changer en tenant SETUP et en appuyant sur @LEVEL.

Parker un niveau

Un circuit peut être verrouillé à un niveau constant. Ce circuit ne pourra plus être affecté par aucune autre fonction du système (y compris Grand Master).

Voir [Park](#).

Circuits - Mode Circuits uniquement

Le concept du mode Circuits uniquement (Ch Only) permet à une personne novice d'obtenir certains éclairages sur la scène. Le mode Circuits uniquement convertit temporairement les 40 potentiomètres de Registre en potentiomètres de circuit, transformant la console en un jeu d'orgues manuel à une préparation.

Voir [Registres Master - Sélecteur Fader Mode](#)

Action	Console	Rappels
<i>1. S'assurer que le Grand Master est activé</i>	Grand Master	Autrement, il n'y a pas de sortie lumineuse
<i>2. S'assurer que le sélecteur FREEZE est sur ON</i>	Sélecteur Freeze	Autrement, il n'y aura qu'un état lumineux statique ou pas de sortie lumineuse
<i>3. Tourner le sélecteur Channels Only Mode sur Channels Only</i>	Interrupteur Mode	Les circuits de 1 à 40 sont accessibles par les potentiomètres Masters maintenant. Déplacez le potentiomètre 1 et vous pouvez voir la valeur du circuit 1 sur les vues de circuits.
<i>Vous pouvez sélectionner la tranche de circuits depuis les touches de sélection directe.</i>	Touches de sélection directe	Les circuits de chaque tranche sont indiqués sur les affichages du LCD.

Les niveaux demeurent quand vous quittez le mode Channel Only et peuvent être réutilisés en mode normal.

Pour quitter le mode Channel Only, mettez le sélecteur sur Masters.

Circuits - Niveaux sur 256 Points/bits

Action	Touche	Rappels
Définir un niveau sur 256 Points/bits	# . & @LEVEL	Tenez le point décimal et appuyez en même temps sur @LEVEL pour définir un niveau 256 Points/bits
Augmenter un niveau de 1 Point/bit	. & +%	Tant que le point décimal est tenu, une pression sur +% ajoutera un bit aux circuits sélectionnés
Augmenter un niveau de 1 Point/bit	. & -%	Tant que le point décimal est tenu, une pression sur -% soustraira un bit des circuits sélectionnés
Afficher les niveaux en points DMX	FORMAT & @LEVEL	Bascule l'affichage entre pourcentage et points DMX.

EXPLICATION

Les niveaux des circuits commandant les gradateurs sont habituellement définis de 0 à 100 %. Cependant la résolution interne du DMX 512 est presque 2,5 fois plus élevée. La sortie d'un circuit DMX est comprise entre 0 & 255 pas appelés bits ou points. Vous pouvez vouloir utiliser cette valeur qui est plus exacte lorsque vous établissez des valeurs pour des appareils d'atténuation motorisés (dimmers mécaniques).

La console affichera la valeur en % arrondie à la valeur la plus proche. (1,4 % sera affiché comme 1 % et 1,6 % sera affiché comme 2 %)

Si vous voulez savoir à combien de bits correspond un niveau entre 0 et 100 %, divisez le niveau en % par 0,39 ($100/255=0,39$). Exemple : $50 \% / 0,39 = 128$ bits (exactement 128.21)

Si vous voulez savoir à quel pourcentage correspond un niveau de bits entre 0 et 255, multipliez le niveau de bits par le même facteur 0,39. Exemple : $129 \times 0,39 = 50,31 \%$

REMARQUE

Les niveaux 256 bits ne peuvent pas être affichés sur la page des circuits, mais sont enregistrés avec le spectacle et exportés au format ASCII Light Cues.

Circuits - Mode Capture

Le mode Capture permet de commander un circuit et un niveau quelconque, indépendamment d'où il est sorti. Le circuit est gardé à ce niveau jusqu'à ce qu'il soit libéré.

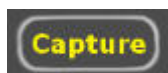
Le numéro des circuits capturés apparaîtra sur un fond rouge



RECORD enregistrera le niveau capturé. Ce processus est semblable au travail avec un programmeur.

Il est possible de travailler en permanence en mode Capture, et il y a des fonctions pour capturer une partie d'un circuit.

Tant que Capture est actif pour un circuit ou un paramètre, il sera indiqué en haut de chaque écran.



Mode capture permanent

Quand le mode capture est activé, tous les circuits modifiés sont automatiquement capturés.

Action	Touche	Retour
Activer le mode capture	<input type="button" value="CAPTURE"/> <input type="button" value="CAPTURE"/>	La touche Capture s'illumine. Tous les circuits sélectionnés et modifiés resteront à ce niveau jusqu'à ce qu'ils soient libérés.
Désactiver le mode capture	<input type="button" value="CAPTURE"/> <input type="button" value="CAPTURE"/>	Le voyant de la touche Capture s'éteint. Les circuits capturés demeurent capturés jusqu'à ce qu'ils soient libérés. Le numéro des circuits capturés apparaîtra sur un fond rouge.

Capturer des niveaux ou des paramètres

Il est toujours possible de capturer des circuits ou des parties de circuits, que le mode capture soit activé ou non. Le mode Capture *n'est pas* activé dans un état actif permanent par ces commandes (5.0).

VEUILLEZ NOTER

Que toutes ces commandes affecteront les circuits sélectionnés. Si vous indiquez d'abord un numéro, ce circuit sera le seul circuit affecté.

Action	Touche	Retour
Capturer tout	<input type="button" value="CAPTURE"/> & <input type="button" value="CH"/>	Les numéros des circuits capturés apparaîtront sur fond rouge.
Capturer un niveau	<input type="button" value="CAPTURE"/> & <input type="button" value="@LEVEL"/>	Le niveau est capturé jusqu'à ce qu'il soit libéré.
Capturer des attributs	<input type="button" value="CAPTURE"/> & <input type="button" value="ATTRIB"/>	Les attributs sont capturés jusqu'à ce qu'ils soient libérés.
Capturer des paramètres	<input type="button" value="CAPTURE"/> & <input type="button" value="Tambour"/>	Les paramètres sont capturés jusqu'à ce qu'ils soient libérés.
Capturer les paramètres Focus	<input type="button" value="CAPTURE"/> & <input type="button" value="FOCUS"/>	Les paramètres sont capturés jusqu'à ce qu'ils soient libérés.
Capturer les paramètres Color	<input type="button" value="CAPTURE"/> & <input type="button" value="COLOR"/>	Les paramètres sont capturés jusqu'à ce qu'ils soient libérés.
Capturer les paramètres Beam	<input type="button" value="CAPTURE"/> & <input type="button" value="BEAM"/>	Les paramètres sont capturés jusqu'à ce qu'ils soient libérés.
Capturer les paramètres U1-U3	<input type="button" value="CAPTURE"/> & <input type="button" value="U1-"/> <input type="button" value="U3"/>	Les paramètres sont capturés jusqu'à ce qu'ils soient libérés.

Enregistrer uniquement les circuits capturés

Vous pouvez n'enregistrer que les circuits capturés.

Action	Touche	Retour
Enregistrer les circuits capturés	<input type="button" value="RECORD"/> & <input type="button" value="CAPTURE"/>	Les niveaux et paramètres des circuits capturés, et uniquement ces derniers, sont enregistrés.

Libérer les circuits capturés

Les circuits capturés sont libérés pour retourner dans la somme de tous les registres, ceci peut se faire à un temps donné.

Action	Touche	Retour
Libérer les intensités pour le(s) circuit(s) sélectionné(s)	RELEASE	Les intensités du circuit sélectionné sont libérées, que le mode Capture soit actif ou non.
Libérer les intensités et les attributs pour le(s) circuit(s) sélectionné(s)	RELEASE & CH/ID	Les intensités et les attributs du circuit sélectionné sont libérés, que le mode Capture soit actif ou non.
Libérer tous les circuits capturés à un temps donné	# RELEASE	Les circuits sélectionnés sont libérés au temps #, que le mode Capture soit actif ou non.
Libérer les intensités et les attributs pour tous les circuits capturés	RELEASE RELEASE	Tous les circuits capturés sont libérés, que le mode Capture soit actif ou non.
Libérer les paramètres Focus	RELEASE & FOCUS	Libère les paramètres Focus capturés
Libérer les paramètres Color	RELEASE & COLOR	Libère les paramètres Color capturés
Libérer les paramètres Beam	RELEASE & BEAM	Libère les paramètres Beam capturés
Libérer des paramètres individuels	RELEASE & Tambour	Libère les paramètres capturés
Libérer des paramètres groupés	RELEASE & U1-U3	Libère les paramètres capturés

Circuits - Effacer tout

Tenez C/ALT et appuyez sur CH pour effacer tous les circuits et niveaux dans la vue des circuits connectée à la commande des circuits.

Ces fonctions peuvent être utilisées pour effacer circuits et niveaux

Action	Touche	Rappels
Désélectionner	<input type="button" value="C/ALT"/> <input type="button" value="C/ALT"/>	Tous les circuits sélectionnés dans fenêtre active sont désélectionnés.
Effacer A	<input type="button" value="C/ALT"/> <input type="button" value="̄"/> <input type="button" value="LIVE"/>	Tous les circuits et les effets du registre A sont effacés et désélectionnés.
Tout effacer	<input type="button" value="C/ALT"/> <input type="button" value="̄"/> <input type="button" value="LIVE"/> <input type="button" value="LIVE"/>	Tous les circuits de tous les registres sont effacés et désélectionnés**
Vider Blind	<input type="button" value="C/ALT"/> <input type="button" value="̄"/> <input type="button" value="BLIND"/>	Tous les circuits du registre Blind sont effacés et désélectionnés.
Effacer les circuits	<input type="button" value="C/ALT"/> <input type="button" value="̄"/> <input type="button" value="CH"/>	Tous les circuits du registre A sont effacés et désélectionnés.
Effacer les circuits et les infos de modification.	<input type="button" value="C/ALT"/> <input type="button" value="̄"/> <input type="button" value="CH"/> <input type="button" value="CH"/>	Tous les circuits du registre A sont effacés et désélectionnés. Les indications de changements sont supprimées.
effacer la sélection	<input type="button" value="C/ALT"/> <input type="button" value="̄"/> <input type="button" value="@LEVEL"/>	Les circuits du sélectionnés dans le registre sont effacés et désélectionnés.

* Les circuits capturés ne sont pas effacés.

** Les circuits dans les masters sont restaurés en redescendant les masters et puis en les réouvrant.

Fonction Home Attrib.

Action	Key	Feedback
Affacer	<input type="button" value="C/Alt"/> <input type="button" value="̄ &"/> <input type="button" value="HOME ATTRIB"/>	Home pour tous les attributs et supprime tous les Dynamics.
Affacer	<input type="button" value="C/Alt"/> <input type="button" value="̄ &"/> <input type="button" value="HOME ATTRIB"/> <input type="button" value="HOME ATTRIB"/>	Home pour tous les attributs, supprime tous les Dynamics et les intensités.

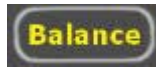
Circuits - Mode Check

Cette fonction permet de faire défiler une série de circuits pas à pas à un niveau sélectionné. Si un circuit est déjà à un niveau donné quand il est testé, il passera au niveau précédent lorsque que le circuit suivant sera testé.

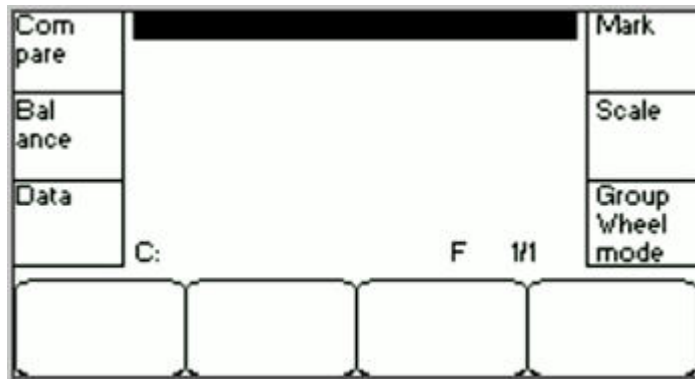
Action	Touche	Rappels
<i>1. Sélectionner un circuit et déterminer un niveau</i>	# <u>Tambour</u>	Ce niveau sera utilisé en mode check.
<i>2. Activer temporairement le mode check en direction haut ou bas</i>	C/Alt & +	Tant que C/Alt est tenu, les touches + et - testeront le circuit suivant ou précédent.
<i>3. Quitter temporairement le mode check</i>		Lâchez la touche C/Alt.

Circuits - Mode Balance

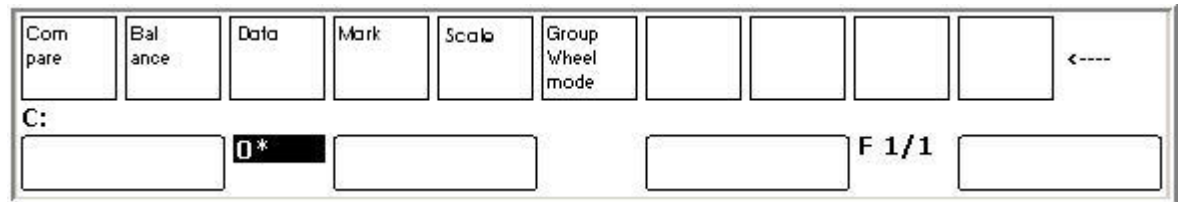
Le mode Balance permet de mettre temporairement à 0 % tous les circuits sauf ceux que vous avez sélectionnés. Vous retrouverez le niveau de ces circuits en sortant du mode Balance. Cette touche est dans la Page de touches programmables Channels.



Congo



Congo Jr



Action	Touche	Rappels
1. Sélectionner les circuits sur lesquels l'on désire travailler		Voir Syntaxe de commande des circuits
2. Activer le mode Balance	BALANCE	Tous les autres circuits dans la vue des circuits passent temporairement à 0 %. Vous pouvez travailler maintenant avec les circuits sélectionnés
3. Quitter le mode Balance	BALANCE	Les niveaux de circuit qui étaient estompés sont restaurés.

REMARQUE
RECORD ne peut pas être utilisé quand le mode Balance est actif.

Touche Mode Balance

Il est possible de configurer la touche REM DIM pour qu'elle fasse office de touche BALANCE. Vous pouvez le faire dans les paramètres du système.

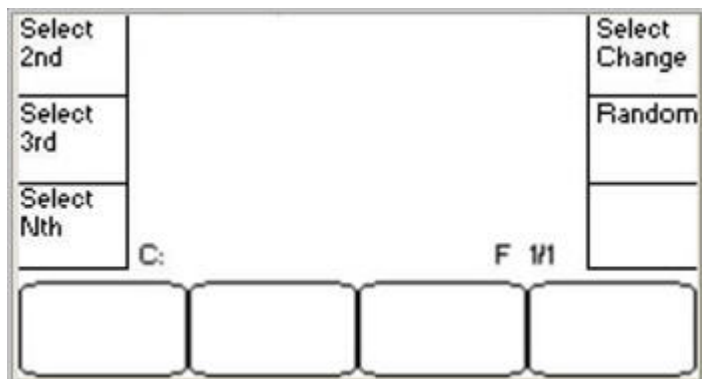
Voir [Paramètres du système - Circuits](#)

Circuits - Fonction Sélection Aléatoire (Random)

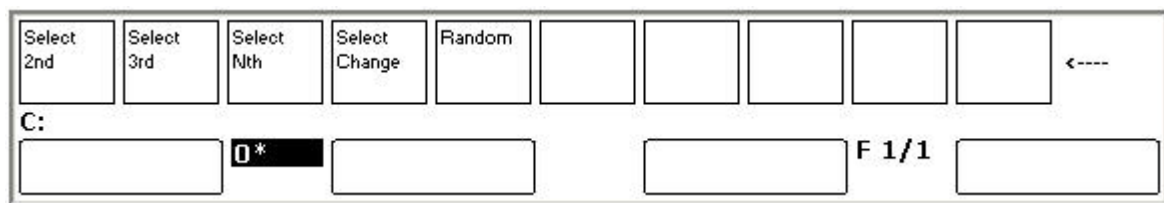
Il est possible de randomiser l'ordre des circuits dans la sélection actuelle. Cette fonction peut servir à obtenir un ordre aléatoire en Chase ou avec un Effet dynamique.

Ces fonctions sont des touches dans la Page des touches Soft Selects.

Congo



Congo Jr



Action	Touche programmable	Rappels
1. Sélectionner les circuits avec lesquels l'on désire travailler		Voir Syntaxe de commande des circuits
2. Sélectionner la Page des touches Soft	SELECT	Ceci fait passer le menu soft aux fonctions de Sélection.
3. Faire une sélection aléatoire	RANDOM	Un ordre aléatoire est appliqué, il peut être utilisé par Chaser Wizard.

Vous pouvez utiliser les fonctions numérotées vous permettant de sélectionner toutes les 2ème, 3ème ou Nème fonctions avec la fonction aléatoire (Random Select).

Fonction	Touche programmable	Rappels
Sélectionnez toutes les 2èmes fonctions aléatoires	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">RANDOM</div> & <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">SELECT 2nd</div>	Toutes les 2èmes fonctions aléatoires sont sélectionnées.
Sélectionnez toutes les 3èmes fonctions aléatoires	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">RANDOM</div> & <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">SELECT 3rd</div>	Toutes les 3èmes fonctions aléatoires sont sélectionnées.
Sélectionnez toutes les Nèmes fonctions aléatoires	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">RANDOM</div> & <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">SELECT Nth</div>	Toutes les Nièmes fonctions aléatoires sont sélectionnées.

Circuits - Utilisation du Scale

Le Scale est un multiplicateur qu'on peut appliquer au niveau d'un Circuit. Quand on atteint 100%, les circuits sont contrôlés et restitués au niveau normal ou au niveau enregistré. Les réglages du Scale à une valeur différente de 100% réduiront ou augmenteront l'intensité du circuit. Par exemple, si on applique un scale de 150% à un circuit qui a un niveau de 50% en mémoire, il sera restitué à un niveau de 75%.

Cette fonction est surtout utilisée dans les situations suivantes :

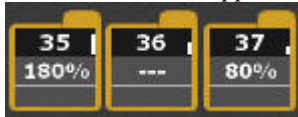
- Quand la source lumineuse est trop forte par suite d'un changement temporaire de sa position, de sa hauteur (100 à 0 %)
- Lorsque vous avez besoin d'éclairer temporairement une partie d'une zone pour l'adapter à la distance de la caméra (100 à 200 %).

Utilisation de la touche SCALE dans le LCD principal

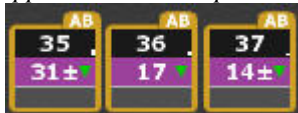
1. Maintenir la touche SCALE dans le menu Channel du LCD Principal dans la fenêtre principale. La vue circuits affichera les niveaux de Scale.

2. Utilisez le tambour de contrôle de niveau pour fixer le niveau de Scale entre 0-200% pour les circuits sélectionnés.

L'absence de Scale apparaît comme cela "---"



Un circuit ayant un Scale sera signalé par un symbole à côté du niveau, et le niveau de Scale apparaîtra dans l'espace INFO du navigateur quand ce circuit est sélectionné.



Utilisation du Scale à partir de la liste des circuits

Action	Touche	Rappels
1. Entrer le numéro du circuit	1-9999	
2. Ouvrir la Liste des circuits	MODIFY & CH	La Liste des circuits est ouverte et le circuit portant ce numéro est sélectionné.
3. Aller à la colonne Filtre	Touches de navigation	
4. Déterminer un niveau de filtre	# MODIFY	Tous les niveaux de ce circuit seront multipliés par le facteur de modification. Un symbole +/- apparaîtra à côté du niveau. Choisissez 100 % pour retirer le facteur de modification.

Effacer les valeurs de Scale (6.0)

Pour effacer des filtres sur des circuits vous pouvez utiliser des raccourcis

Action	Touche	Résultat
1. Sélectionner un circuit(s)	# CH	circuits à remettre par défaut.
2. Effacer le scale	C/Alt & SCALE	Scales est supprimé.

Circuits- Utilisés et inutilisés

Vous pouvez créer une sélection de circuits selon qu'ils sont utilisés ou inutilisés dans la séquence chargée dans le Registre de transfert.

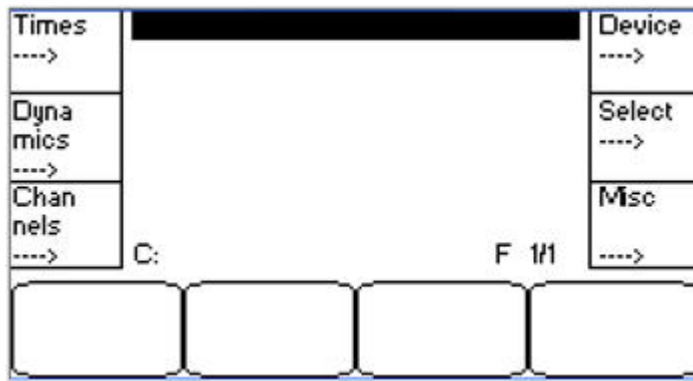
Action	Touche	Rappels
<i>1. Ouvrez Channel Selection Wizard</i>	<input type="button" value="WIZARD"/> <input type="button" value="⌘"/> <input type="button" value="CH"/>	Un menu contextuel avec l'assistant de sélection de circuits est ouvert.
<i>2. Sélectionnez INUTILISE (unused) ou UTILISE (used)</i>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Ceci est un choix dans le menu contextuel.
<i>3. Sélectionnez les intervalles Start et Stop</i>	Touches de navigation	Ceci est la valeur par défaut établie au premier et au dernier pas de la Séquence.
<i>4. Exécutez la sélection</i>		Selon votre choix, tous les circuits inutilisés ou utilisés de la séquence chargée dans le Registre de transfert sont sélectionnés.

Circuits - Mode Groupe des Tambours

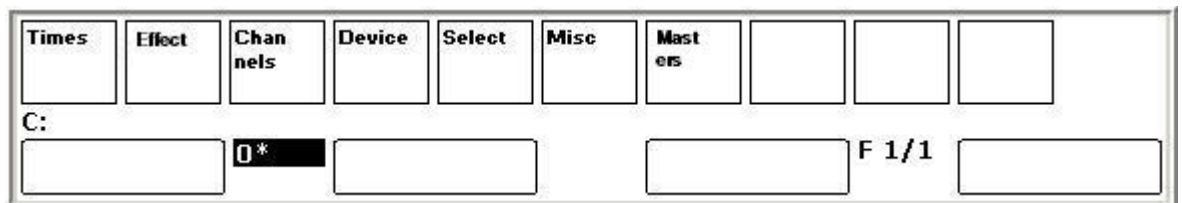
En mode Groupe, vous pouvez attribuer un groupe de circuits à chaque tambour sous l'Affichage du LCD principal. Tous les tambours interagissent dans le registre A de l'onglet Scène selon le principe : la dernière action l'emporte.

Action	Touches	Rappels
CIRCUITS	Circuits (Touche du LCD Principal)	Le menu CIRCUITS du LCD Principale est sélectionné dans la Fenêtre Principale de la Console.
REMARQUE Pour une console qui sert à plusieurs utilisateurs, on aura son propre Mode Groupe des Tambours.		

Congo



Congo Jr



Le menu Circuits du LCD Principal :

Congo

Com pare	[REDACTED]			Mark
Bal ance				Scale
Data	C:	F	1/1	Group wheel mode
[REDACTED]				

Congo Jr

Com pare	Bal ance	Data	Mark	Scale	Group wheel mode					←----
C:										
		0*					F 1/1			

Le chargement des Circuits

Action	Touche	Rappels
Selectionner le chargement	PRESET & Wheel Key	Les circuits sélectionnés sont chargés comme un groupe de circuits dans le tambour.
Selectionner le chargement	GROUP & Wheel Key	Les circuits sélectionnés sont chargés comme un groupe de circuits dans le tambour.
Selectionner la groupe	# GROUP & Wheel Key	Les circuits de Groupe # sont chargés dans le tambour.
Selectionner le chargement	CH & Wheel Key	Les circuits sélectionnés sont chargés comme un groupe de circuits dans le tambour.
Chargement du Circuit...	# CH & Wheel Key	Le circuit # est chargés dans le tambour.
<p>REMARQUE Les circuits contenus dans le groupe d'un tambour sont mis à jour quand ils sont sélectionnés. Cela signifie que, si le niveau a été changé (par un transfert ou un changement manuel quel qu'il soit), le tambour de groupe prendra toujours ces modifications en compte. Les informations de surpilotage ou souspilotage des niveaux seront perdus si vous réglez plusieurs circuits au delà de 100% ou en dessous de 0%.</p>		

Circuits - Rem Dim

La fonction Rem Dim mettra tous les circuits dans la commande des circuits à zéro, excepté le ou les circuits sélectionnés.

Fonction	Touche	Rappels
Rem Dim	REM DIM	Tous les circuits dans la Commande des circuits sont établis à zéro, excepté ceux sélectionnés.

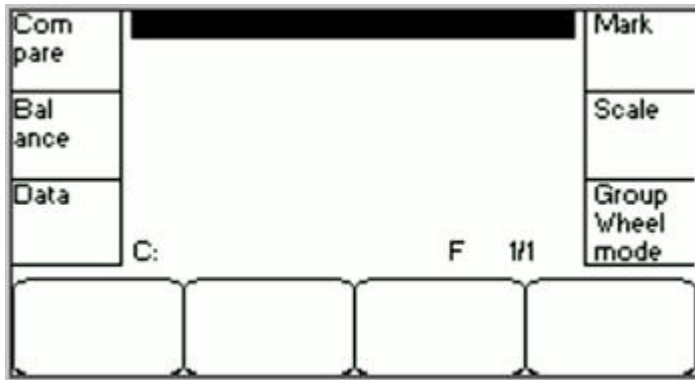
NOTE

Il est possible de transformer la touche REM DIM en fonction BALANCE. Voir les réglages Systèmes. [Réglages Systèmes- Circuit](#)

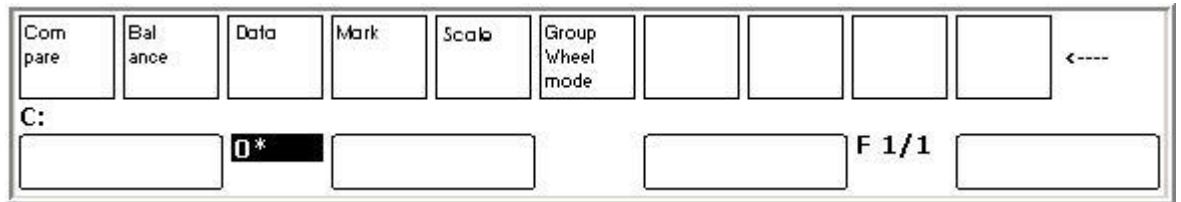
Circuits - Menu du LCD principal

Le Menu du LCD Principal des Circuits peut être sélectionné grâce à la touche LCD Principal CHANNELS dans l'écran principal de la console.

Congo



Congo Jr



Fonctions

Fonction	Touche LCD Principal	Rappel
Mode Compare	<input type="button" value="Compare"/>	Actives le Mode Comparaison . Voir Mémoires - Mode Compare
Mode Balance	<input type="button" value="Balance"/>	Actives le mode Balance. Voir Circuits - Mode Balance
Données	<input type="button" value="Data"/>	Commute si les écrans de la console ou des moniteurs affichent des données des devices fixes ou des références aux palettes
Mark	<input type="button" value="Mark"/>	Sets a Mark level to the selected device(s). See Active Mode & Mark
Scale	<input type="button" value="Scale"/>	Activates Scale when held. See Channels - Scale channel levels.
Group Wheel Mode	<input type="button" value="Group Wheel mode"/>	Activates Group Wheel mode. See Channels - Group Wheel Mode

Circuits - Mode Next et Last

Le mode Next/Last permet de se déplacer à travers la sélection des circuits actuelle, dans l'ordre de leur sélection. Le circuit sélectionné est accordé aux commandes d'intensité et de paramètres.

Action	Touche	Rappels
Activer Next/Last	<input type="button" value="NEXT"/>	Le premier circuit de la sélection de circuits actuelle est marqué en rouge et accordé aux commandes de niveau et d'appareil. LAST peut aussi être utilisé.
Pas en avant	<input type="button" value="NEXT"/>	Les circuits sont sélectionnés dans l'ordre de leur sélection. Le circuit sélectionné est mis en surbrillance en rouge dans la Vue des circuits active*
Pas en arrière	<input type="button" value="LAST"/>	Même chose que ci-dessus mais en arrière.
Quitter le mode Next/Last	<input type="button" value="SELECT ALL"/>	Tous les circuits sont de nouveau sélectionnés

*Le circuit sélectionné est mis en surbrillance en rouge



REMARQUE

Les modes Next/Last et Highlight sont souvent utilisés ensemble pour sélectionner des circuits uniques dans une sélection de circuits. Voir [Mode Highlight](#).

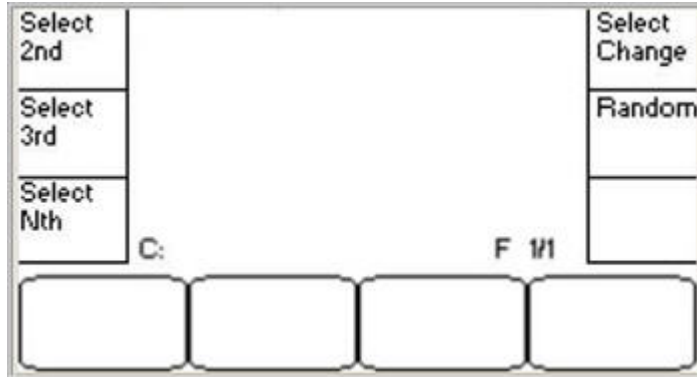
Quand vous sélectionnez un circuit avec NEXT/LAST, il apparaîtra avec un numéro et un nom dans la zone d'Informations (milieu) de l'écran LCD.

Circuits - Fonctions de Sélections

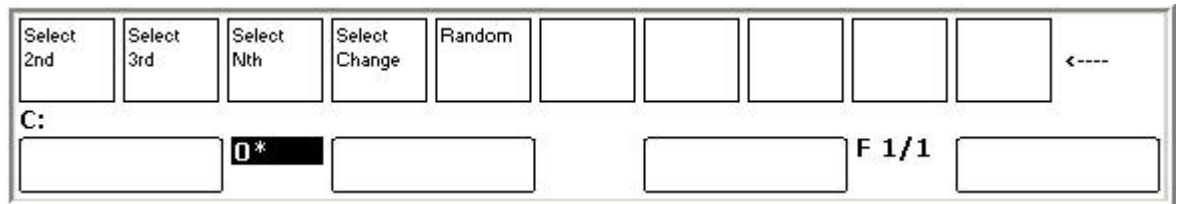
Cette touche se trouve dans le menu Select du LCD principal.

Accédez au menu SELECT depuis le menu principal du LCD central. Voir [LCD principal - Fonctions.](#)

Congo



Congo Jr & Kid



Sélectionner - Fonctions de sous-sélection

Dans tous les cas ci-dessous - Appuyez sur SELECT ALL pour revenir à la sélection d'origine.

Fonction	Touche Soft	Rappels
Tous les 2ièmes	Select 2nd	Tous les deuxièmes circuits depuis la sélection de circuits actuelle sont sélectionnés. Utilisez NEXT/LAST pour continuer.
Tous les 3ièmes	Select 3rd	Tous les troisièmes circuits depuis la sélection de circuits actuelle sont sélectionnés. Utilisez NEXT/LAST pour continuer.
Tous les Nièmes *	# Select Nth	Tous les Nièmes circuits depuis la sélection de circuits actuelle sont sélectionnés. Utilisez NEXT/LAST pour continuer.
2ième aléatoire	RANDOM & Select 2nd	Deux sélections aléatoires sont créées depuis la sélection actuelle. Utilisez NEXT/LAST pour continuer.
3ième aléatoire	RANDOM & Select 3rd	Trois sélections aléatoires sont créées depuis la sélection actuelle. Utilisez NEXT/LAST pour continuer.
Nième aléatoire	RANDOM & Select Nth	N sélections aléatoires sont créées depuis la sélection actuelle. Utilisez NEXT/LAST pour continuer**

*Si aucun numéro n'est entré, le dernier numéro utilisé sera utilisé.

**Le dernier Numéro de sélection aléatoire est utilisé.

Scène (6.0)

La fenêtre Scène est l'onglet le plus important, où l'on peut voir et modifier les valeurs pour les circuits et les Devices en "Live".

Ce chapitre contient les sections suivantes

- [Live - Introduction](#)
- [Modifier en Live](#)
- [Circuits, symboles](#)

Scene - Introduction (6.0)

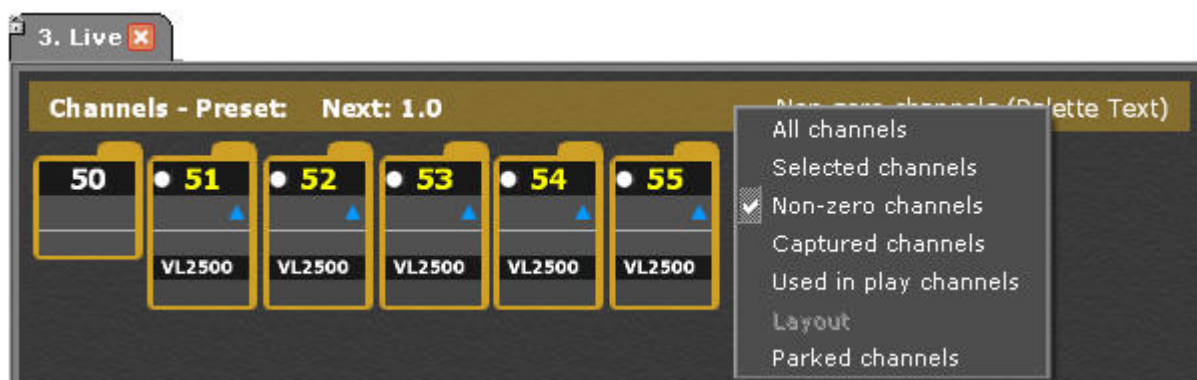
Scène est la vue circuits principale où vous pouvez voir et contrôler l'état de tous les circuits et devices. L'onglet montrera tous les niveaux des circuits, quelqu'en soit leurs provenances. Si vous ajouter des intensités aux circuits, elles seront envoyées par le registre Actif du Playback Principal (A).

REMARQUE

L'onglet Scène ne peut être fermé avec ESC tant qu'il n'est pas déverrouillé. Pour le déverrouiller, maintenez SETUP et appuyez sur la touche TAB quand il est sélectionné.

Activer la fenêtre Scène (6.0)

Appuyer sur la touche LIVE sélectionnera toujours la fenêtre Scène, et vous permettra de contrôler les circuits et les Devices.



Appuyer sur ATTRIB pour afficher les attributs (seulement si il y a des Devices de patchés).



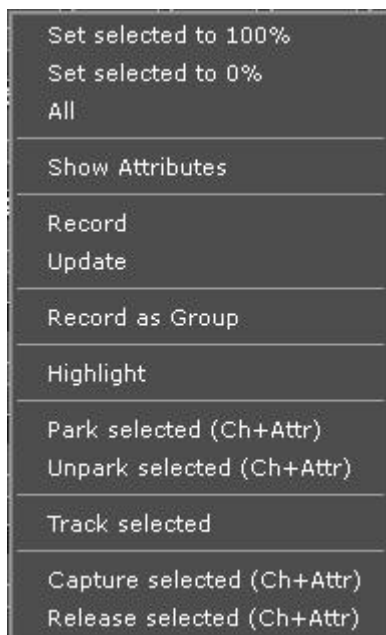
Sélection des circuits à la souris (6.3)

Cliquez sur un circuit pour le sélectionner ou le désélectionner, et maintenir MAJ et cliquez sur un autre circuit pour créer la fonction THRU.

Sur un plan de circuits, vous pouvez cliquer sur un trait ou une carré pour sélectionner tous les circuits dessus/dedans.

Double-cliquez sur un circuit pour sélectionner seulement celui-ci.

Clique-droit sur un circuit dans une vue Circuit ouvrira un menu déroulant avec les fonctions disponibles.



Vous pouvez glisser-déposer des circuits depuis une fenêtre de circuits et avec les masters. Toutes les intensités seront copiées.

Commuter entre les formats de la vue circuits.

Toutes les vues de circuits ont plusieurs formats (sélectionnés, différents de zéro, etc). Le format actuel est indiqué en haut à droite de chaque Vue de Circuits. Pour en savoir plus sur les formats de vue de circuits, voir [Navigation - Vues des Circuits](#).

Vous pouvez commuter entre ces formats en appuyant sur FORMAT plusieurs fois :

- Tous les circuits
- Circuits sélectionnés

- Circuits sélectionnés et différents de zéro
- Circuits sélectionnés et capturés
- Circuits sélectionnés et utilisés dans la conduite (voir REMARQUE)
- Plan de Circuits (si il y en a un de défini)
- # FORMAT (sélectionne le Plan de Circuits N° #)

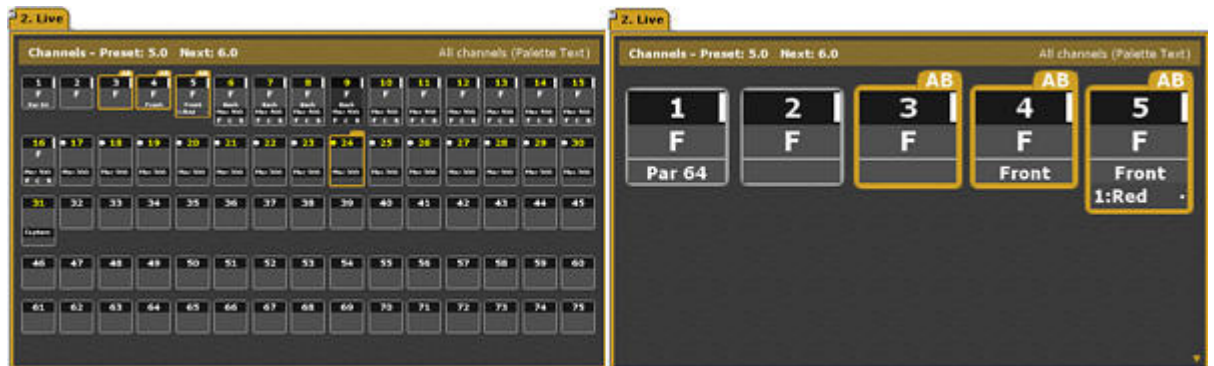
Vous pouvez activer directement le format suivant en maintenant la touche FORMAT et en appuyant sur une commande

- Tous les circuits (FORMAT & ALL)
- Tous les circuits différent de zéro (FORMAT & CH)
- Les circuits capturés (FORMAT & CAPTURE)
- Les circuits parkés (FORMAT & PARK)

REMARQUE
SELECTIONNES ET UTILISES DANS LA CONDUITE = Présente les circuits qui sont enregistrés dans les mémoire et les Groupes. Si vous sélectionnez des circuits qui n'ont pas été préalablement enregistré, ils pourront apparaitre dans cette vue. Mais quand vous resélectionnez ce format à nouveau, une nouvelle analyse des mémoires et des groupes sera effectuée et ils disparaîtront si leurs niveaux n'ont pas été enregistrés.

Zoom dans la Vue de circuits

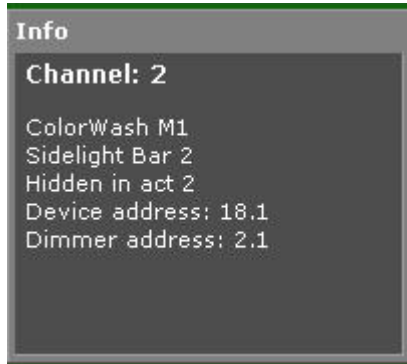
Maintenez la touche FORMAT et utilisez le tambour pour zoomer avant/arrière par multiples de 5.



NOTE
Maintenez C & FORMAT pour changer le coefficient du zoom.

Informations sur les circuits - zone d'information

Une zone d'information (INFO) fournissant des informations sur le ou les circuits sélectionnés est située sous le navigateur. Il est possible de se concentrer sur un circuit donné d'une sélection avec NEXT/LAST pour afficher uniquement les informations concernant ce circuit.



Cette zone affiche les informations suivantes

- Texte A-D pour le circuit
- Nom du template
- Si une courbe de gradateur est affectée
- Les adresses de gradateur/device
- Si vous sélectionnez une sortie pour bénéficier d'un contrôle direct, c'est affiché avec le circuit patché, s'il y en a un.
- Si plusieurs (x) circuits sont sélectionnés, le message "x channels selected" apparaît
- Les erreurs de gradateur pour un circuit donné sont indiquées

Les Onglets Multiples pour le Live

IL est possible d'ouvrir plusieurs onglets Live en même temps. Ils pourront être configurés pour être utilisés séparément, ou liés à la liste des circuits et synchronisés pour afficher le plus de circuits possible à la suite.

Action	Touche	Résultat
Ouvrir un nouvel onglet	<input type="button" value="TAB"/> & <input type="button" value="LIVE"/>	L'onglet est ouvert

Pour pouvoir Lier un nouvel onglet Live au premier, vous devez utiliser cette procédure.

1. Maintenez *SETUP* et appuyez sur la touche *TAB* (avec la touche de l'onglet concerné).



2. Cochez la case "Inclure dans la vue par défaut".

Travail en Live

Toutes les commandes de la console sont disponibles pour faire une modification quand le mode Live est activé.

En sélectionnant des circuits et/ou des devices vous pourrez

- Régler/changer des intensités avec le tambour de réglage de niveau ou les touches de réglage de niveau
- Changez des paramètres avec les tambours de réglage des paramètres
- Activez des palettes avec les touches de palette et/ou les accès directs

Intensités = HTP

Les intensités sont ajoutées aux sorties dans le registre A du Playback Principal. Leurs niveaux seront gérés en HTP en sortie de tous les registres.

Prendre le contrôle = Mode Capture

Si vous voulez contrôler l'intensité ou les attributs d'un circuit quelles qu'en soient les provenances, utilisez le Mode Capture. Capturer un circuit équivaut à utiliser un programmeur, ce qui signifie que le circuit qui provient d'un registre gardera le niveau Capturé. Voir [Mode Capture](#).

L'édition des Attributs sur l'écran

Vous remarquerez que le Tableau d'édition sur l'écran est désactivé par défaut . Pour l'activer, ouvrez les réglages de cet onglet en maintenant la touche SETUP et en appuyant sur la touche TAB.



L'Enregistrement en Live

Enregistrer

Vous pouvez enregistrer sur scène directement dans la séquence dans le playback principal, directement dans un master, ou dans la Mémoire.

Action	Touche	Rappels
Enregistrer sur Scène	<input type="button" value="RECORD"/>	Un popup vous demandera de confirmer que le contenu de l'enregistrement sur Scène est à enregistrer dans la prochaine mémoire disponible de la séquence principale.
Enregistrer sur un Master	<input type="button" value="RECORD"/> & <input type="button" value="Master Key"/>	Un popup vous demandera de confirmer que le contenu de l'enregistrement Scène est à enregistrer dans la prochaine mémoire disponible dans ce Master.
Mettre à jour la Mémoire	<input type="button" value="UPDATE"/>	Un popup vous demandera de confirmer la mise à jour de la mémoire en A.

Symboles des circuits (6.0)

Ce sont les différents symboles utilisés pour les circuits et les devices donnant les indications sur les modes de base et les contenus..

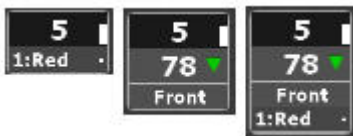
Vous pouvez choisir différents **niveaux de précision** comme cela est montré ci-dessous. Pour ce faire maintenez la touche FORMAT et appuyez sur les flèches haut/bas.

Les Circuits traditionnels



Le numéro du circuit apparait en haut, et son niveau est indiqué par un barreau de niveau situé à sa droite et/ou le niveau en % indiqué en dessous.

Les Changeurs de Couleurs



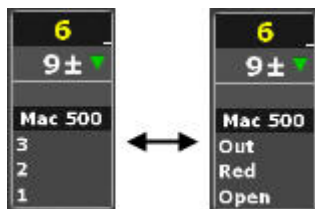
Fonctionnent comme les circuits, mais en donnant en plus une information sur la couleur sélectionnée

Les Devices


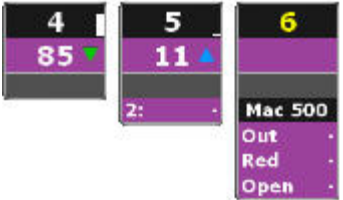


Comme les circuits, mais il y a des indications supplémentaires selon le type de device et les palettes de Focus, de Couleurs et de Beam, et les changements. Si le device utilise un système de multichromie, vous trouverez un aperçu de cette couleur à gauche du numéro de circuit.

Vous pouvez basculer si elles sont affichées entre les noms et les numéros des palettes en maintenant la touche FORMAT et en appuyant sur les flèches gauche/droite.





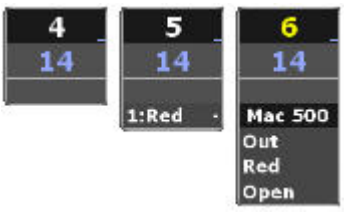
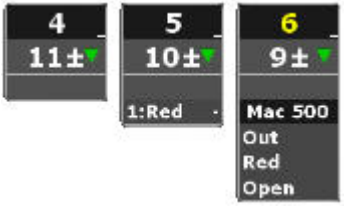
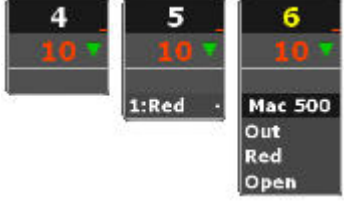
Les indications de Base

Indicateur	Ecran	Explication
Sélectionné et HTP		Un cadre jaune montre qu'un circuit est sélectionné. Si un master est la source, le niveau apparaîtra en jaune (circuit 3). le coin supérieur droit indique le registre dont le niveau le plus haut est en cours.*
Les valeurs modifiées		Un fond violet indique qu'un niveau ou un paramètre a été modifié.

*Les masters sont numérotés de 1 à 80, le playback Principal s'appelle AB, les Indépendants sont affichés avec "i", les Capturés par un "C" et les registres de Télécommande par "Re".

Information sur les circuits- Modes principaux (6.0)

Ce sont les différents modes et les différentes fonctions qui permettent de capturer ou de filtrer les niveaux et les paramètres d'un circuit ou d'un device.

Indicateur	Ecran	Explication
Capturé		Un fond rouge sous le numéro du circuit indiquera que les attributs sont capturés. Un fond rouge sous le niveau indiquera que le niveau est capturé.
Parké		Le fond pour chaque information est estompé. "PARK" est indiqué en haut de tous les écrans.
Niveau exclusif		Le niveau apparaissant en bleu indique que ce réglage est exclusif pour un master ou un indépendant.
Niveau avec un Scale		Un signe +/- après le niveau indique qu'un Scale est appliqué.
Niveau inhibé		Un niveau apparaissant en rouge signale qu'un master d'inhibition limite le niveau du circuit.

Information sur les Circuits- Indications des Transferts (6.0)

Les indications concernant les transferts n'apparaissent que dans la vue circuits de la fenêtre Scène et sont liées à la séquence dans le Playback Principal.

Indicateur	Ecran	Explication
Sens du Transfert		<p>La flèche indique ce qui se passera si on appuie sur la touche GO :</p> <p>Tansfert vers le haut = flèche bleue. Vers le bas = flèche verte Si il n'y pas de flèche il n'y aura pas de changement.</p>
Temps de Circuit		Temps de Circuit (T) et Délai (D) sont indiqués sous le niveau.
Move Fade		Temps de Circuit (T) et Delai (D) sont indiqué sous le niveau.
Lock Fade		Un "L" après les valeurs de Temps indique que c'est un tranfert de type Lock Fade.
Effets		Un "E" (effet) ou "D" (dynamique) sont indiqués sous le niveau.
Les paramètres des Devices		<p>Niveau en blanc sur fond gris = paramètres en cours Valeurs en blanc sur fond violet = paramètres modifiés Valeurs en blanc sur fond bleu = paramètres mis en place par l'autoMark. Valeurs en jaune = paramètres en mouvement</p>

Registre Blind (6.0)

La fenêtre Blind vous permet de voir et d'éditer des valeurs pour des circuits et des dévices aveugles.

Ce chapitre contient les paragraphes suivants

- [Registre Blind- Introduction](#)
- [Editer en Aveugle](#)

Registre Blind - Introduction (6.0)

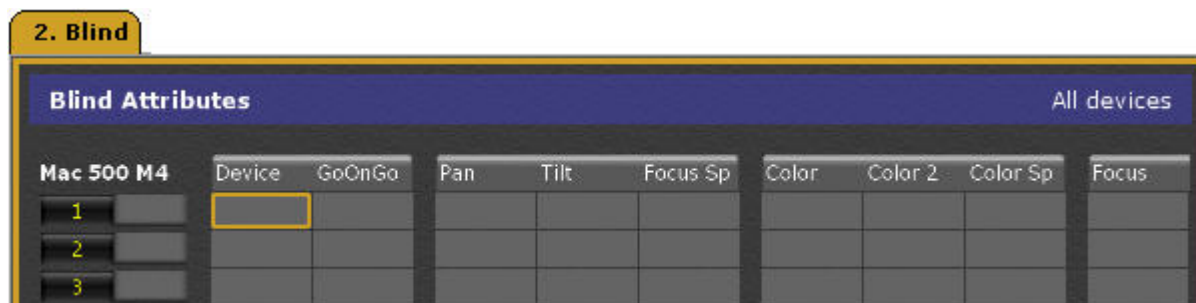
Le registre Blind permet de contrôler tous les circuits et devices en aveugle.

- Créer un état lumineux en aveugle charger-le ou enregistrer-le dans n'importe quel registre.
- Chargez le contenu de n'importe quel registre dans Blind, et chargez le contenu de Blind dans n'importe quel registre.
- Enregistrez les données du Blind.

Sélectionner la fenêtre Blind

En appuyant sur la touche BLIND vous ouvrez la fenêtre Blind qui vous permettra d'éditer des circuits et des devices sans modifier la sortie du pupitre.

Les formats d'affichage des circuits, le zoom et les informations des circuits sont les mêmes que celle de la fenêtre Scène - voir [Commuter entre les formats d'affichage des circuits](#).



Editer en Blind (6.0)

La plupart des commandes habituelles de la console sont utilisables en Blind.

En sélectionnant des circuits ou des device vous pourrez

- Régler/changer leurs intensités avec le tambour de niveau ou les touches de réglage de niveau.

Quand **la fenêtre des attributs** est ouverte vous pouvez :

- Changer les paramètres avec les tambours de contrôle
- Appliquer des palettes avec les touches de palette et/ou avec les sélections directes
- Utiliser la touche Fetch pour appliquer des attributs et des niveaux extraits depuis les mémoires existantes.

Editer des Attributs sur l'écran

Vous remarquerez que, à l'écran, que l'édition est désactivée par défaut dans le tableau. Pour l'activer, vous devez maintenir la touche SETUP and appuyez sur la touche TAB.



Enregistrer et copier dans Blind (6.0)

Enregistrement

Vous pouvez enregistrer directement depuis Blind sur un master ou dans la Mémoire.

Action	Touche	Rappels
Enregistrer vers un Master	RECORD & Master Key	Un popup vous demandera de confirmer que le contenu du Blind est à enregistrer vers le Master.
Enregistrer en Blind	RECORD	Un popup vous demandera de confirmer que le contenu du Blind est à enregistrer vers la prochaine mémoire libre.
Mise à jour d'une Mémoire	UPDATE	Un popup vous demandera de confirmer la mise à jour de la mémoire actuellement chargée sur Blind.

Les fonctions de Copie et de Chargement

Ce sont les raccourcis qui permettent de copier rapidement des informations depuis/vers l'onglet Blind.

Action	Touche	Rappels
Supprimer	C & BLIND	Supprimer toutes les valeurs dans Blind
Copier Scène vers Blind	LIVE & BLIND	Toutes les données contenues dans Scène sont copiées dans Blind
Copier Blind vers Scène	BLIND & BLIND	Toutes les données contenues dans Blind sont copiées dans Scène
Charger une Mémoire	# PRESET & BLIND	La Mémoire # est copiée vers Blind
Charger un Groupe	# GROUP & LIVE	Le Groupe # est copié dans Blind
Tester des intensités	BLIND & Wheel	Ouvre le registre Blind.

Suivi de circuits (Track)

Il est possible de suivre les intensités, les circuits, les devices et les attributs dans les groupes, les mémoires, les palettes et les séquences.

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Suivi - Introduction](#)
- [Suivi - Circuits](#)
- [Suivi - Listes](#)
- [Suivi - Mémoires](#)
- [Suivi - Palettes](#)
- [Editer les valeurs trackées](#)

Suivi de circuits - Introduction (6.3)

Il est possible de pister une sélection de circuits / devices et de ses attributs dans toute la conduite (mémoires, groupes, palettes, séquences). Il est aussi possible de la faire depuis le navigateur pour pister dans les mémoires et les palettes.

Une sélection de circuit peut être suivie

- Dans la séquence du Playback Principal
- Dans la séquence dans un Master
- Dans toutes les Séquences
- Dans toutes les Mémoires
- Dans tous les Groupes
- Dans toutes les Palettes (Focus, Couleur, Beam, Mixtes)
- Dans la conduite (Séquences, Mémoires, Groupes et Palettes)

A partir du Navigateur, il est possible de chercher

- Où les Mémoires sont utilisées (dans les Séquences)
- Où les Palettes sont utilisées (Focus, Couleur, Beam, Mixtes)

Pour pister un élément appuyez sur la touche TRACK ou ouvrez le menu contextuel avec [SELECT] [SELECT] ou avec le clic-droit (6.3).



REMARQUE

Vous pouvez appuyer sur la touche MODIFY dans la première colonne des données, pour ouvrir l'éditeur correspondant.

Toutes les Listes de Suivi sont limitées à 30 colonnes pour éviter de créer des tableaux trop grands si beaucoup de circuits sont sélectionnés avec un grand nombre de paramètres.

Si une Liste de Suivi est ouverte, les commandes UPDATE & @LEVEL et UPDATE & ATTRIB sont bloquées pour éviter les confusions.

IMPORTANT: Soyez prudent quand vous utilisez Track ou le Wizard du unBlock dans une conduite où les mémoires sont présentes dans de multiples séquences ou masters, parce que les changements apparaîtront partout.

Suivi de circuits - Listes (6.1)

Il est possible de suivre n'importe quelle sélection de circuits/devices. Une fois la fenêtre Track ouverte, vous pouvez :

- visualiser et éditer les niveaux directement..
- Sélectionner plusieurs cellules en maintenant la touche SELECT et en utilisant les flèches.
- Appuyer sur la touche DELETE pour effacer les données dans une cellule (6.1).
- Entrer un nombre et appuyer sur la touche MODIFY pour enregistrer des données référencées par exemple des palettes.
- Entrer un nombre, maintenir la touche C/ALT puis appuyer sur la touche MODIFY pour définir une valeur absolue pour un paramètre.

1. Track List (Main Playback)

Preset	Step	Text	Mode	Devices	1	2	3	4	5	
1.0	1		X	0	F					
2.0	2		X	0		F	F	F		
3.0	3		X	0					44	
4.0	4		X	0		12			44	
5.0	5		X	0		12			44	
6.0	6		X	0		12			44	

REMARQUE

Dans toutes les listes de suivi avec attributs (séquences, mémoires, palettes), il est possible d'activer/désactiver les attributs et les niveaux. Voir [Suivi de circuits - Afficher les niveaux et les attributs](#)

Ouvrez un éditeur quelconque en appuyant sur **MODIFY** dans la colonne concernée.

Suivi de circuits - Fonctions

Colonne	Action	Rappels
<u>Pas</u>	MODIFY	Ouvre la Liste des séquences et sélectionne ce Pas.
<u>Mémoire</u>	MODIFY	Ouvre la Liste des mémoires et sélectionne cette Mémoire.
<u>Texte</u>	Pas d'Entrée	Montre le Texte du Pas.
<u>Mode</u>	MODIFY	Ouvre la Liste des mémoires et sélectionne cette Mémoire.
<u>Devices</u>	MODIFY	Ouvre la Liste des attributs pour cette Mémoire
<u>Cellules des Cicuit/Device</u>	# MODIFY	Détermine une valeur pour les cellules sélectionnées.
<u>Cellules des Cicuit/Device</u>	DELETE	Efface l'information de la cellule sélectionnée (6.1)
<u>Cellules des Paramètres</u>	# C/ALT & MODIFY	Saisi des valeurs absolues pour les paramètres des cellules sélectionnées quand le paramètre est édité par défaut en Palettes. Saisi un numéro de Palette quand les paramètres sont édités par défaut en valeurs absolues.

Suivi de circuits - Afficher les niveaux et les attributs

Dans toutes les listes de suivi avec attributs, les fonctions suivantes permettent d'activer/désactiver les attributs et les niveaux.

Fonction	Colonne	Retour
Activer les niveaux	FORMAT & @LEVEL	La colonne d'intensité est activée.
Activer les attributs Focus.	FORMAT & FOCUS	Les colonnes des paramètres Focus sont activées.
Activer les attributs Color.	FORMAT & COLOR	Les colonnes des paramètres Color sont activées.
Activer les attributs Beam.	FORMAT & BEAM	Les colonnes des paramètres Beam sont activées.
Activer des paramètres individuels.	FORMAT & Touche de paramètre	Les colonnes du paramètre en question sont activées

Exemple - afficher uniquement les attributs Focus

The screenshot shows a '3. Track List (Main Playback)' window. The table has columns: Step, Preset, Text, Mode, Devices, 1:Pan, 1:Tilt, 1:Focus Speed, 2:Pan, and 2:Tilt. A dropdown menu is open for the '1:Focus Speed' column, showing options: Tracking (selected), Speed, PTSP NORM, and PTSP FAST.

Step	Preset	Text	Mode	Devices	1:Pan	1:Tilt	1:Focus Speed	2:Pan	2:Tilt
1	1.0		X	30	50	50	Tracking	50	5
2	2.0	Hamlet finds gold...	X	0	0	10	Tracking		
3	3.0		X	0			Speed		

Exemple - afficher un paramètre individuel (Iris, par exemple)

The screenshot shows a '3. Track List (Main Playback)' window. The table has columns: Step, Preset, Text, Mode, Devices, 1:Iris, 2:Iris, 3:Iris, and 4:Iris. The '3:Iris' column is highlighted with a yellow box, showing the value 'Rnd C P Slow'.

Step	Preset	Text	Mode	Devices	1:Iris	2:Iris	3:Iris	4:Iris
1	1.0		X	30	Normal	Pulse C	Rnd C P Slow	Normal
2	2.0	Hamlet finds gold...	X	0				
3	3.0		X	0				

Suivi de circuits - Circuits

La sélection de circuit en cours peut être suivie dans les séquences, les poursuites, les groupes et tous les types de palette (Focus, Color, Beam et All).

Une fois le ou les circuits sélectionnés, une combinaison de touches avec TRACK et d'autres touches permet d'activer l'onglet de suivi correspondant.

Vous pouvez supprimer des valeurs d'attributs en utilisant ma touche Delete sur une cellule. Il n'y a pas de possibilité d'annuler cette action. (5.0)

Suivi de circuits - Dans les séquences

Suivez la sélection de circuit en cours dans une séquence ou une poursuite.

Fonction	Touche	Retour
Suivi dans la séquence du registre de transfert	TRACK	La liste de suivi pour la séquence du registre de transfert est ouverte*
Suivi dans toutes les séquences	TRACK & SEQ	La liste de suivi pour toutes les séquences est ouverte**
Suivi dans la séquence d'un registre Master	TRACK & Touche Master	La liste de suivi pour la séquence du registre Master est ouverte***

*Liste de suivi pour la séquence du registre de transfert

Preset	Step	Text	Mode	Devices	1	2	3	4	5
1.0	1		X	0	F				
2.0	2		X	0		F	F	F	
3.0	3		X	0					44
4.0	4		X	0		12			44
5.0	5		X	0		12			44
6.0	6		X	0		12			44

**Liste de suivi pour toutes les séquences

2. Track List										
Sequence	Step	Text	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1		F							
1	2			F	F	F				
1	10	See BROWSER ..	33	33	33					
10	1								F	
10	2									
11	1									F

***Liste de suivi pour la séquence d'un registre Master

1. Track List (Master Playback 2)						
Step	Preset	Text	Mode	Devices	2	3
1	1.0		X	0		
2	2.0		X	0	F	F
3	3.0		X	0		
4	4.0		X	0		
5	5.0		X	0		

Voir [Suivi de circuits - Afficher les niveaux et les attributs.](#)

Suivi avec Wizard

Appuyer sur WIZARD sur un niveau d'un pas de séquence ouvre un menu contextuel permettant de sélectionner le pas de séquence sur lequel le même niveau devra être copié (Tracked To).



Suivi de circuits - Dans les mémoires

Suivi de la sélection de circuit en cours dans toutes les mémoires.

Fonction	Touche	Retour
Suivi dans les mémoires	<input type="button" value="TRACK"/> & <input type="button" value="PRESET"/>	La liste de suivi pour les mémoires est ouverte*

**Liste de suivi pour les mémoires*

3. Track List																
	Preset	Text	51	66	81	96	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1.0	r					30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
2	2.0						9									9
3	3.0	Making sure...														
4	4.0						26	26	26							

Voir [Suivi de circuits - Afficher les niveaux et les attributs \(4.1\)](#).

Suivi de circuits - Groupes

Suivi de la sélection de circuit en cours dans tous les groupes.

Fonction	Touche	Retour
Suivi dans les groupes	<input type="button" value="TRACK"/> & <input type="button" value="GROUP"/>	La liste de suivi pour les groupes est ouverte*

**Liste de suivi pour les groupes*

3. Track List							
	Group	Text	93	94	95	96	97
1	1	Backlights					
2	2	Frontlights					
3	3	Side Left					
4	4	Side Right					

Suivi de circuits - Palettes

Suivi de la sélection de circuit en cours dans les palettes (Focus, Color, Beam, All).
 Voir [Suivi de circuits - Afficher les niveaux et les attributs \(4.1\)](#).

Fonction	Touche	Retour
Suivi dans les palettes Focus	TRACK & FOCUS	La liste de suivi pour les palettes Focus est ouverte*
Suivi dans les palettes Color	TRACK & COLOR	La liste de suivi pour les palettes Color est ouverte**
Suivi dans les palettes Beam	TRACK & BEAM	La liste de suivi pour les palettes Beam est ouverte***
Suivi dans les palettes All	TRACK & PALETTE	La liste de suivi pour les palettes All est ouverte****

*Liste de suivi pour les palettes Focus

3. Track List		Focus Palettes	Text	2	1	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	Home	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
2	2	Front	*	*	*	*	*		*	*	*	*	*
3	3	Backstage	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
4	4	Back	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

**Liste de suivi pour les palettes Color

3. Track List		Color Palettes	Text	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	Home	*		*	*	*	*	*	*	*	*	*
2	2	Ember	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
3	3	Green	*				*	*	*	*	*	*	*
4	4	Lavendel	*				*	*	*	*	*	*	*

***Liste de suivi pour les palettes Beam

3. Track List

	Beam Palettes	Text	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	Home	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
2	2	Sharp	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
3	3	Iris Small	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
4	4	Prism						*	*			

***Liste de suivi pour les palettes All

3. Track List

	All Palettes	Text	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	Home	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
2	2	Mixed front	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
3	3	Small Iris color mix	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
4	4	Stars in sky	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

Suivi de circuits - Dans la conduite

Faites le suivi de la sélection de circuit en cours dans les séquences, les mémoires, les groupes et les palettes.

Fonction	Touche	Retour
Suivi de la sélection en cours dans la conduite	TRACK & CH	La liste de suivi pour la conduite est ouverte*

*Liste de suivi de la conduite

4. Tracking List

	Found in	Text	1
1	Sequence 1 Step 1 Preset 1.0		31
2	Sequence 1 Step 2 Preset 2.0		31
3	Sequence 2 Step 1 Preset 10.0		31
4	Preset 1.0	First step	31
5	Preset 2.0	Changes	31
6	Preset 10.0		31

Suivi de circuits - Mémoires (6.3)

Une mémoire peut être pistée sur toute la conduite. la fonction Track utilisée depuis le navigateur affichera une liste de toutes les séquences et des pas qui font référence à cette mémoire dans la conduite.

Pour pister une mémoire depuis le Navigateur

Sélectionnez la mémoire dans le menu Mémoires dans le navigateur (F10) puis appuyez sur TRACK (F12) ou utilisez l'option suivi de Circuits du menu contextuel (SELECT SELECT ou clic-droit).



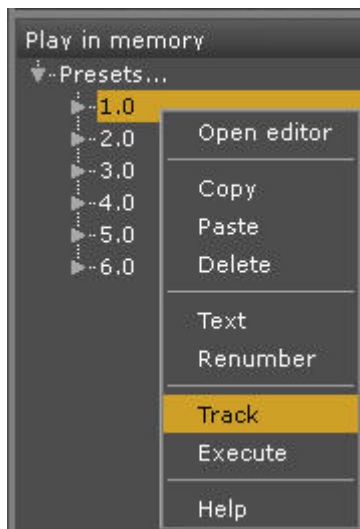
Génère la Liste pour le suivi de la mémoire 3.0 à partir du navigateur :



3. Tracking for Preset 3.0			
	Sequence	Step	Text
1	1	3	

Pister une mémoire dans l'organiseur

Sélectionnez la mémoire dans le menu Mémoires de l'organiseur et appuyez sur TRACK (F12) ou utilisez l'option Suivi de circuits du menu contextuel (SELECT SELECT ou clic-droit).



NOTE

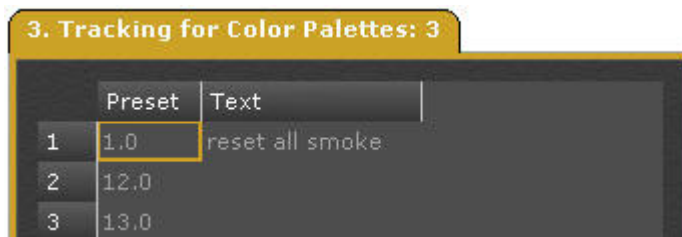
La commande TRACK ne peut être utilisée que pour les éléments de la conduite en cours et pas dans une conduite éditée avec l'organiseur de l'import partiel.

Suivi de circuits - Palettes

Il est possible de suivre tous les types de palettes dans le registre en cours. Pour cela, sélectionnez cette palette dans le dossier Palette du navigateur (F10) et appuyez sur TRACK.

Fonction	Touche	Retour
1. Ouvrir le dossier Palettes dans le navigateur	Voir Navigation - Navigateur .	Le dossier Palettes est sélectionné et ouvert
2. Ouvrir un type de palette (Focus, Color, Beam, All)	Voir Navigation - Navigateur .	Un dossier Palette est sélectionné et ouvert
3. Sélectionner une Palette	Voir Navigation - Navigateur .	Une palette est mise en surbrillance
4. Activer le suivi de cette palette	TRACK	La liste de suivi pour cette palette est ouverte*

*Liste de suivi pour palette Color 3.0 à partir du navigateur



La Fonction Tracking

La fonction Tracking est un outil très puissant pour modifier une séquence. Cela permet de gagner du temps quand vous voulez effectuer un changement dans une série de mémoires. A ne pas confondre avec le suivi de circuits (touche TRACK).

Tracking sur les Intensités

Il est possible de changer des intensités (pour tous les circuits) depuis une mémoire, vers les mémoires suivantes et/ou vers les mémoires précédentes, Tracking vers l'avant et/ou vers l'arrière jusqu'au prochain/précédent changement rencontré. Quand un bloc d'intensité est rencontré, le tracking est aussi stoppé. Vous pouvez créer des mémoires Bloc d'intensité dans l'éditeur de séquence. Voir [Séquences - Valeurs Block](#).

1. Changez les niveaux dans une mémoire
2. Maintenez UPDATE enfoncée et appuyez sur @LEVEL. La fenêtre de Tracking apparaît.



3. Sélectionnez vers l'avant), vers l'arrière ou dans les deux sens.
4. Confirmez.

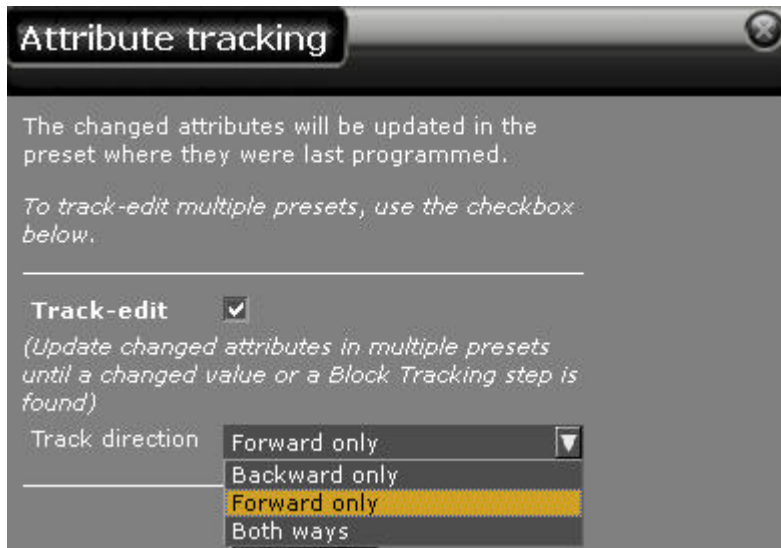
REMARQUE

Chaque circuit sera Tracké individuellement jusqu'à son prochain changement de niveau. La boîte de dialogue indique le nombre de circuits qui seront affectés. Un pas de séquence avec un Bloc (Butée) bloquera le Tracking. Pour mettre un Block sur un seul circuit dans un pas, réglez l'intensité du circuit à 1% plus fort ou moins fort, il ne sera ainsi bloqué.

Edition du suivi - Mettre à jour les Attributs (6.1)

Les changements d'attributs dans une mémoire (pour tous les circuits) peuvent être enregistrés dans la mémoire qui contient le précédent changement et/ou jusqu'au prochain changement.

1. Changez des paramètres d'asservis dans une mémoire
2. Maintenez UPDATE enfoncée et appuyez sur ATTRIB. La fenêtre de TRACKING apparaît.



Cette fenêtre permet d'appliquer le TRACKING de la mémoire actuel jusqu'au prochain changement, de l'appliquer à partir de la mémoire contenant le Précédent changement jusqu'à la mémoire en cours ou de la précédente jusqu'à la suivante.

En mode changé : Le changement sera enregistré uniquement dans la mémoire de la séquence principal qui contient le changement précédent/suivant.

En mode Actif Toutes les mémoires qui contiennent les valeurs précédentes et/ou suivantes à partir de la mémoire en cours seront mises à jour jusqu'à rencontrer un bloc ou un changement.

3. Confirmez.

NOTE

Si vous êtes en mode d'enregistrement ACTIF, le jeu d'orgue ajoutera les valeurs dans les mémoires suivantes et/ou précédentes quand cette fonction sera utilisée.

Edition du suivi - Unblock des attributs

La touche WIZARD permet d'accéder à une fonction Débloquer (Unblock) dans la liste des séquences. Cette fonction retire toutes les valeurs de paramètre en double pour les devices de la séquence du registre principal. Vous pouvez sélectionner le pas de départ ou d'arrêt pour cette opération.

1. Ouvrez la liste des séquences pour la séquence N°# en tapant N°# SEQ.
2. Appuyez sur WIZARD pour ouvrir l'assistant de déblocage.



3. Faites votre sélection et confirmez. Tous les paramètres redondants seront supprimés.

Park

Park vous permet de pré-enregistrer n'importe quelle partie d'un circuit ou d'un device à une valeur constante. L'état Park est enregistré avec la conduite.

Raccourci clavier = Z.

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Park - Introduction](#)
- [Park - valeurs de Park](#)
- [Park - Editer les valeurs de Park](#)
- [Park - Déparker](#)
- [Park - Liste des éléments parkés](#)

Park - Introduction

Park vous permet de pré-enregistrer n'importe quelle partie d'un circuit ou d'un device à une valeur constante.

- Pour pouvoir repérer les valeurs pré-enregistrées, PARK apparaît dans la vue de circuit et dans la zone d'information du navigateur quand le circuit est sélectionné.



- Une valeur pré-enregistrée peut être altérée et enregistrée en aveugle.
- PARK peut être maintenue enfoncée et utilisée avec

@LEVEL

CH

ATTRIB

FOCUS

COLOR

BEAM

U1-U3

Les touches de paramètre de tambour.

- Une nouvelle touche soft UNPARK permet d'annuler les parties pré-enregistrées d'un circuit ou d'un device.
- Dans les **Attributs Scène**, PARK et UNPARK sont utilisés pour des **cellules sélectionnées**.
- Un onglet PARK permet de voir et d'annuler les valeurs pré-enregistrées. MODIFY & PARK.
- Equivalent clavier = Z

REMARQUE

Park remplace la fonction Constant des versions antérieures à la version 4.2.

Park - valeurs de park

L'état pré-enregistré (Parked) est indiqué en bleu dans la barre d'état en haut des écrans, dans la vue de circuit Scène pour chaque circuit (PARK) et dans les vues d'attributs (atténué).

Cyan	Magenta	Yellow
17	79	74
17	79	74
17	79	74
17	79	74



REMARQUE

PARK s'applique aux cellules sélectionnées quand une vue d'attribut est ouverte.

MODIFY & PARK permet d'ouvrir une liste des éléments pré-enregistrés.
 Vous pouvez maintenir PARK enfoncée et appuyer sur plusieurs valeurs différentes à la suite.

Fonction	Touche	Retour
Pré-enregistrer toutes les valeurs du ou des circuits sélectionnés	PARK & CH	Le circuit est pré-enregistré.
Pré-enregistrer les niveaux du ou des circuits sélectionnés	PARK & @LEVEL	Les niveaux sont pré-enregistrés.
Pré-enregistrer les attributs du ou des circuits sélectionnés	PARK & ATTRIB	Les attributs sont pré-enregistrés.
Pré-enregistrer les paramètres Focus du ou des circuits sélectionnés	PARK & FOCUS	Les paramètres Focus sont pré-enregistrés.
Pré-enregistrer les paramètres Color du ou des circuits sélectionnés	PARK & COLOR	Les paramètres Color sont pré-enregistrés.
Pré-enregistrer les paramètres Beam du ou des circuits sélectionnés	PARK & BEAM	Les paramètres Beam sont pré-enregistrés.
Pré-enregistrer les paramètres U1-U3 du ou des circuits sélectionnés	PARK & U1-U3	Les paramètres U1-U3 sont pré-enregistrés.
Pré-enregistrer des paramètres spécifiques du ou des circuits sélectionnés	PARK & Tambour	Le paramètre en question est pré-enregistré.

Park - Editer les valeurs pré-enregistrées

Les valeurs pré-enregistrées peuvent être éditées dans la colonne PARK des listes des circuits et des sorties. Sélectionnez la cellule de votre choix, saisissez une valeur et appuyez sur MODIFY (ou cliquez). Il est possible d'ouvrir ces deux listes à partir de Browser > Patch.

Voir [Patch - Liste des circuits](#).

1. Channel List

Channel	Dimmer Address	Device	Device Address	Scale	Park	Name
1	1.1		----	100 %	0	1
2	2.1		----	100 %	---	2
3	3.1		----	100 %	---	3
4	4.1		----	100 %	---	4
5	5.1		----	100 %	---	5

Voir [Patch - Liste des sorties](#).

3. Output List

Channel	Proportion	Curve	Device Info	Park
1	100%	No curve		---
2	100%	No curve		---
3	100%	No curve		---
4	100%	No curve		---
5	100%	No curve		---

Park - Annuler des valeurs pré-enregistrées

L'état pré-enregistré (Parked) est indiqué dans la vue de circuit Scène (PARK) et dans les vues d'attribut (atténué). MODIFY & PARK permet d'ouvrir une liste des éléments pré-enregistrés quand il est possible d'annuler les pré-enregistrements, tout comme DELETE.

Vous pouvez maintenir la touche soft UNPARK (Misc) enfoncée et appuyer sur plusieurs valeurs différentes à la suite.

Fonction	Touche	Retour
Annuler le pré-enregistrement de toutes les valeurs du ou des circuits sélectionnés	UNPARK & CH	Le pré-enregistrement du circuit est annulé.
Annuler le pré-enregistrement de toutes les valeurs du ou des circuits sélectionnés	C & PARK	Le pré-enregistrement du circuit est annulé.
Annuler le pré-enregistrement des niveaux du ou des circuits sélectionnés	UNPARK & @LEVEL	Le pré-enregistrement des niveaux est annulé.
Annuler le pré-enregistrement des attributs du ou des circuits sélectionnés	UNPARK & ATTRIB	Le pré-enregistrement des attributs est annulé.
Annuler le pré-enregistrement des paramètres Focus du ou des circuits sélectionnés	UNPARK & FOCUS	Le pré-enregistrement des paramètres Focus est annulé.
Annuler le pré-enregistrement des paramètres Color du ou des circuits sélectionnés	UNPARK & COLOR	Le pré-enregistrement des paramètres Color est annulé.
Annuler le pré-enregistrement des paramètres Beam du ou des circuits sélectionnés	UNPARK & BEAM	Le pré-enregistrement des paramètres Beam est annulé.
Annuler le pré-enregistrement des paramètres U1-U3 du ou des circuits sélectionnés	UNPARK & U1- U3	Le pré-enregistrement des paramètres U1-U3 est annulé.
Annuler le pré-enregistrement de paramètres spécifiques du ou des circuits sélectionnés	UNPARK & Tambour	Le pré-enregistrement du paramètre en question est annulé.

Park - Liste des éléments parkés

Dans la liste des éléments parkés, il est possible de supprimer n'importe quel élément parké en appuyant sur DELETE.
Voir [Park](#).

4. Parked Items List			
	Item type	Name	Level
1	Parameter	Yellow (31: Mac 300 M4)	0
2	Parameter	Color (31: Mac 300 M4)	0
3	Parameter	Magenta (31: Mac 300 M4)	0
4	Channel	32	0
5	Device	32: Mac 300 M4	0
6	Parameter	Strobe (32: Mac 300 M4)	20
7	Parameter	Intensity (32: Mac 300 M4)	0
8	Parameter	Cyan (32: Mac 300 M4)	60
9	Parameter	Magenta (32: Mac 300 M4)	208

Réglages et outils - Circuits

Voici les fonctions concernant les circuits dans le dossier Paramètres et outils (Settings and Tools) du navigateur.

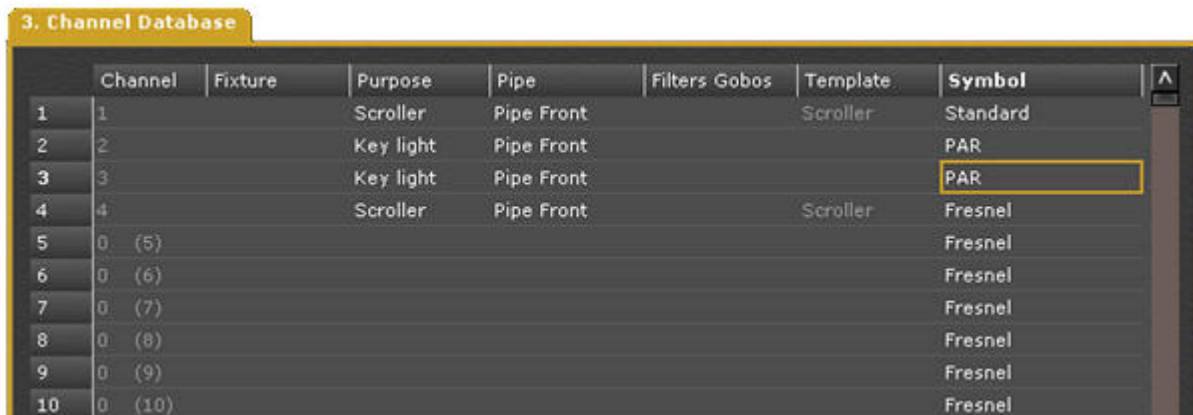
Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Bases de données de circuits et Autogroupes](#)
- [Plans de circuits](#)
- [Partitions de circuits](#)
- [Télécommandes](#)

Base de données des circuits

Vous pouvez donner à chaque circuit un maximum de quatre étiquettes de texte (ABCD). À partir de ces textes, des « groupes » virtuels sont créés automatiquement et disponibles dans la Liste des noms dans l’Afficheur Principal (DISP MODE & CH CH).

Tout appareil asservi patché apparaîtra aussi automatiquement sur la Liste des noms, ce qui vous permet de sélectionner tous les « Révolution » ou « Diafora » sans créer de groupes à l’avance.



	Channel	Fixture	Purpose	Pipe	Filters Gobos	Template	Symbol
1	1		Scroller	Pipe Front		Scroller	Standard
2	2		Key light	Pipe Front			PAR
3	3		Key light	Pipe Front			PAR
4	4		Scroller	Pipe Front		Scroller	Fresnel
5	0	(5)					Fresnel
6	0	(6)					Fresnel
7	0	(7)					Fresnel
8	0	(8)					Fresnel
9	0	(9)					Fresnel
10	0	(10)					Fresnel

Définir des noms de circuits pour la Base de données

Il y a trois façons d’établir des textes pour des circuits dans la Base de Données (Navigateur>Patching>Base de Données des Circuits).

Méthode 1

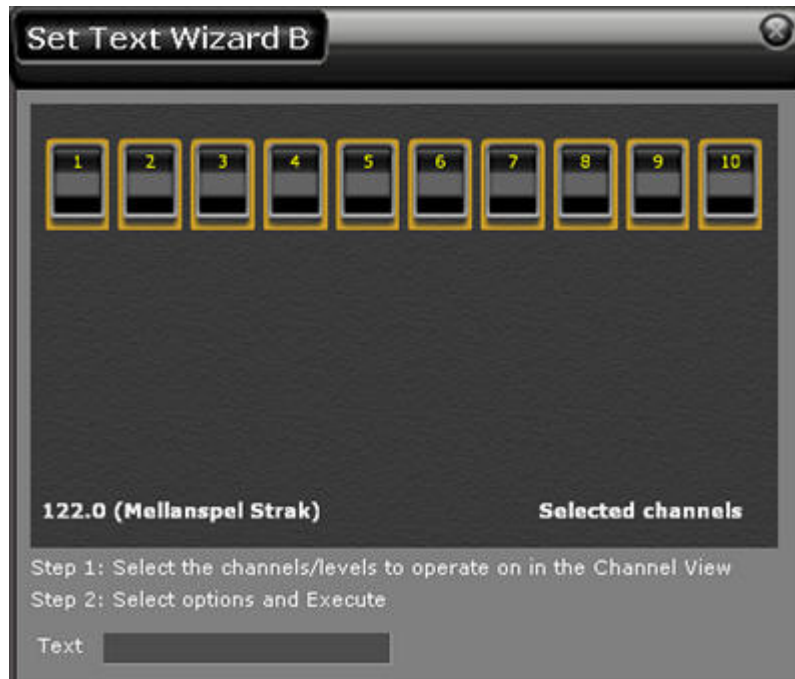
Dans la Base de Données des Circuits directement

Action	Touche	Rappels
Établir un texte dans une/plusieurs cellules	Sélectionnez une ou des cellules dans les colonnes ABCD	Appuyez sur MODIFY, entrez un texte et appuyez de nouveau sur MODIFY pour confirmer.

Méthode 2

Dans la Base de Données des Circuits avec un Wizard

Action	Touche	Rappels
1. <i>Selectionner une colonne de texte</i>	Sélectionnez une ou des cellules dans les colonnes ABCD	La Cellule est surlignée
2. <i>Ouvrir le Wizard</i>	<input type="button" value="WIZARD"/>	Le Wizard du Texte est ouvert
3. <i>Selectionner des circuits</i>	Fonctions des circuits	Les circuits apparaissent dans le Wizard du Texte



Action	Touche	Rappels
4. <i>Entrer un Texte</i>	Cellule de Texte	Selectionnez une cellule de texte, appuyez sur MODIFY, entrez un texte et appuyez à nouveau sur la touche MODIFY pour confirmer.
5. <i>Confirmer</i>	Touche Exécution	Selectionnez la touche Exécution, puis appuyez sur MODIFY pour confirmer.

Méthode 3

Dans chaque vue de circuit

Action	Touche	Rappels
1. Sélectionner des circuits	Fonctions des circuits	Les circuits sont surlignée en jaune
2. Ouvrir le Wizard du Texte	<input type="checkbox"/> CH <input type="checkbox"/> & <input type="checkbox"/> TEXT	Le Wizard du Texte est ouvert. Vous pouvez définir le texte ABCD et appuyez sur EXECUTE.

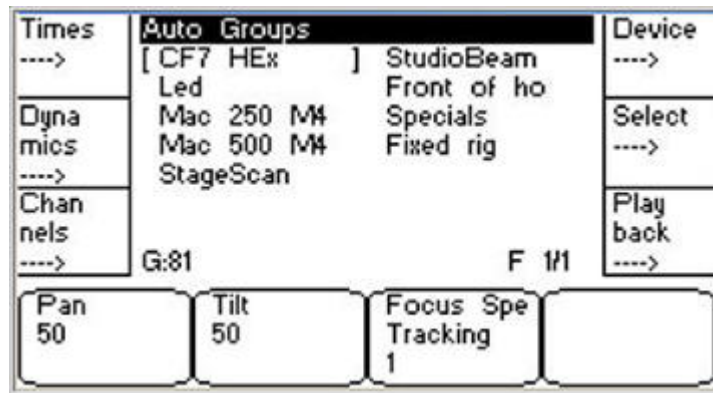


REMARQUE

Attention vous ne serez pas prévenu si vous réécrivez sur des textes existants.

Liste d'affichage - Auto-Groupes

Ceci est la Liste d'affichage pour les Auto-Groupes.



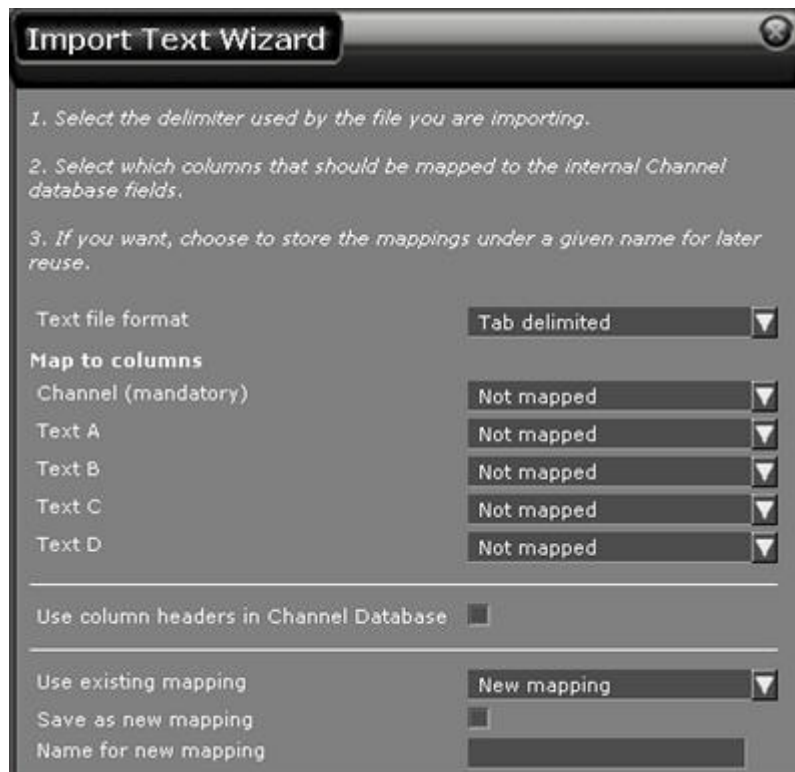
Il existe plusieurs manières d'ouvrir cette Liste d'affichage

Touche	Rappels
<input type="button" value="DISPLAY LIST"/> & <input type="button" value="CH"/> <input type="button" value="CH"/>	Vous verrez une liste de tous les auto-groupes.
Tenez DISPLAY LIST et appuyez sur AUTO GROUPS dans les touches de sélection directes	Lorsque DISPLAY LIST est tenu, vous voyez toutes les listes dans les Sélections directes.

Base de données de circuits - Assistant d'import de fichiers texte

La base de données de circuits peut importer n'importe quel fichier avec séparation par virgule ou par tabulation et affecter quatre fichiers texte aux champs de texte (ABCD) de la base de données. Ceci permet d'importer des données provenant de logiciels comme Lightwright, Excel, Word, Wysiwyg, etc.

Le fichier doit porter l'extension .txt et s'ouvre à partir du navigateur (Browser > File > Import from...).



Suivez les instructions (1, 2, 3) et importez les textes. Vous pouvez sauvegarder votre mapping et le réutiliser si vous souhaitez importer un fichier similaire plus tard.

Description des champs

Paramètre	Retour
<u>Text file format (Format de fichier texte)</u>	A choisir si le fichier que vous importez comporte des séparations par tabulation ou par virgule.
<u>Map to columns (Mapper vers les colonnes)</u>	Numéros des circuits et texte de chaque colonne.
<u>Use column headers in Channel Database (Utiliser les titres de colonne dans la base de données de circuits)</u>	Les titres des fichiers source seront affichés au lieu de Text A, B, C, D.
<u>Use existing mapping (Utiliser un mapping existant)</u>	Utiliser ce mapping ou sélectionner un mapping enregistré auparavant.
<u>Save as new mapping (Sauvegarder en tant que nouveau mapping)</u>	Sauvegarder ce mapping.
<u>Name for new mapping (Nom du nouveau mapping)</u>	Nom donné à ce mapping en le sauvegardant.

Import de fichiers texte - LightWright

Importer des textes de base de données de circuits depuis LightWright est très simple. Voici quelques éléments à savoir.

Vous pouvez télécharger la démo de Lightwright 4 sur <http://www.mckernon.com>. La démo marche très bien, vous pouvez même sauvegarder des spectacles (75 unités maximum). Elle comporte un spectacle de démonstration.

Format d'export

Dans Lightwright, les données peuvent être exportées sous forme de fichiers .txt à séparation par tabulation ou par virgule. Nous conseillons d'utiliser le format à séparation par tabulation pour éviter les problèmes avec les données comportant des virgules. Pour cela, sélectionnez File > Export > Data. Cette fenêtre vous permet également de sélectionner les données à exporter.

Supprimer des éléments

Nous vous conseillons de bien choisir les éléments à exporter dans la fenêtre d'export mentionnée ci-dessus, ou vous vous retrouverez à devoir trier un énorme volume de données.

Les catégories que vous souhaitez inclure seront certainement

- Circuit
- Gradateur
- Puissance
- Objet
- Position
- Instrument
- Type
- Color
- Type et puissance
- Couleur et template

Une suggestion pour les colonnes à importer (en plus de circuits) dans la base de données de circuits serait :

- Text A= Objet (Purpose)
- Text B= Position
- Text C= Couleur et template (Color & Template)
- Text D= Type et puissance (Type & Wattage)

Supprimer les parenthèses

Lightwright met par défaut les numéros de circuit entre parenthèses. Ainsi, le circuit 1 sera écrit (1) dans Lightwright.

Quand vous exportez des données depuis Lightwright, vous devez donc cocher l'option "Strip channel parentheses ()". Dans le cas contraire, les numéros de circuit seront exportés avec les parenthèses et Congo ne pourra pas les reconnaître en tant que tels.

Il y a aussi le paramètre "Use parentheses () around channel numbers" dans Edit > Preferences. En cochant cette option, vous pouvez supprimer les parenthèses dans les listes.

Exporter des devices en tant que circuits

Cochez l'option "For lights with attributes, export only the first row" dans les options d'export. Dans le cas contraire, les circuits d'attributs seront exportés en tant que circuits séparés pour projecteurs motorisés.

LIMITES

S'il y a plusieurs éléments/unités avec le même numéro de circuit, seules les données du dernier élément/unité seront importées. Ceci est évidemment dû au fait que plusieurs unités utilisent le même numéro de circuit, et qu'un circuit ne peut pas contenir plusieurs types de données différents. Dans ce cas, chaque unité aura sa propre ligne dans le fichier exporté, plusieurs lignes porteront donc le même numéro de circuit.

Si le spectacle Lightwright comporte plusieurs unités patchées vers le même circuit, seule la dernière unité sera importée vers Congo, il ne sert à rien d'importer les autres.

Import de fichiers texte - Excel

Importer des textes de base de données de circuits depuis Excel est très simple. Voici quelques éléments à savoir.

Si vous disposez d'une liste bien mise en forme (voir l'exemple ci-dessous) que vous souhaitez exporter vers la base de données de circuits, vous devez vous assurer que la liste ne comporte des titres qu'en haut des colonnes, car ces derniers seront reconnus par l'outil d'import. Enregistrez la liste sous forme de fichier .txt à séparation par tabulation.

Exemple - Données Excel faciles à importer

	A	B	C	D	E
1	Channel	Purpose	Position	Color	Watt
2		1 wash	1. truss	o/w	575W
3		2 spot	1. truss	amber	750W
4		3 else	SL	purple	500W
5		4 extra	floor	pink	50W
6		5 aud	2. truss	red	750W

Plans de circuits

Un Plan de circuits est une vue topographique personnalisée de votre équipement d'éclairage entier ou partiel. Il peut également contenir des données de spectacle.

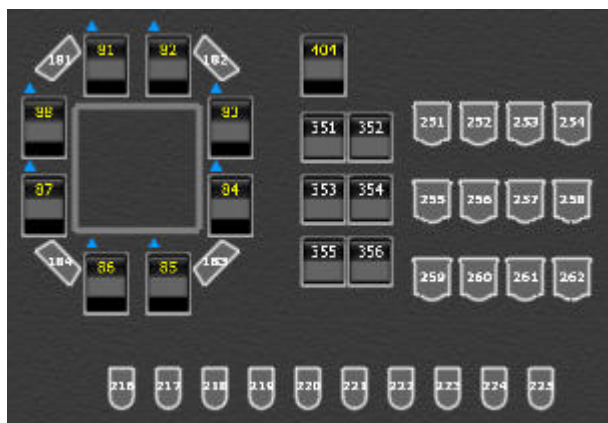
Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Plans de circuits - Introduction](#)
- [Plans de circuits - Charger](#)
- [Plans de circuits - Liste](#)
- [Plans de circuits - Éditeur](#)
- [Plans de circuits - Créer](#)
- [Channel Layouts - Channels](#)
- [Plans de circuits - Lignes](#)
- [Plans de circuits - Boîtes et cercles](#)
- [Plans de circuits - Contenu](#)

Plans de circuits - Introduction

Vous pouvez avoir jusqu'à 999 Plans de circuits personnalisés, en plus des vues de circuit normales.

Ceci est un exemple de certains symboles d'instrument dans un Plan des circuits.



Généralités

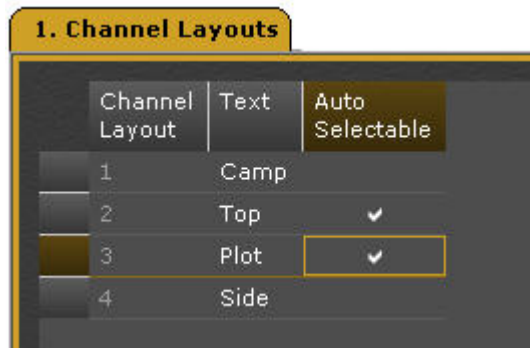
- Fonction Auto-selection par contenu de circuit
- Le même circuit peut exister dans plusieurs Plans de circuits
- Il y a des symboles USITT pour différentes sources lumineuses
- Ils peuvent contenir tout type de données en plus des circuits.
- FORMAT sert à ouvrir un Plan des circuits
- Les Plans de circuits peuvent être attribués aux Registres de Master

Plans de circuits - Afficher et naviguer

Fonction	Touche	Rappels
Charger le Plan de circuits N°#	# FORMAT	Le Plan de circuits N°# est chargé dans la vue de circuits actuellement sélectionnée.
Masquer les symboles de circuit.	FORMAT & Flèche Droite	Tous les symboles de circuit deviennent des symboles standards de Congo.
Afficher les symboles de circuit	FORMAT & Flèche Gauche	Tous les symboles de circuit du Plan de circuits sont affichés.
Zoom	FORMAT & Tambour	Zoomer dans le plan.
Se déplacer	Touches flèches & Tambour	Permet de se péplacer dans la plan de circuits
Remettre à zéro	C & FORMAT	Remettre à zéro le zoom et la position du plan de circuits à l'écran.

Plans de circuits – Liste

Vous pouvez insérer et supprimer des Plans de circuits dans la liste des Plans de circuits (BROWSER >Setup >Plans de circuits).



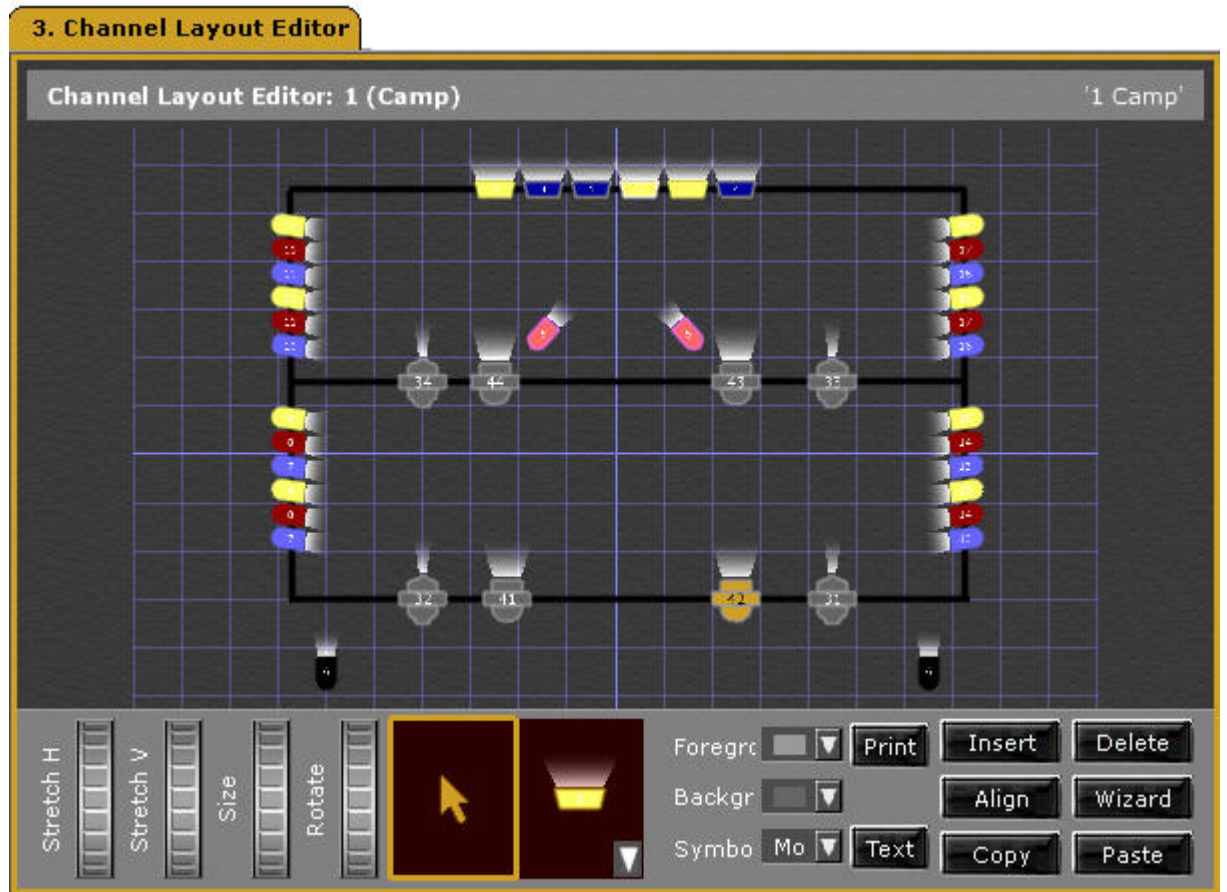
Liste des Plans de circuits - Colonnes et Fonctions

Fonction	Touche	Rappels
<u>Plan de Circuits</u>		L'identifiant de chaque Plan. Ne peut pas être changée.
<u>Texte</u>	MODIFY	Appuyez sur MODIFY pour activer et terminer l'entrée de texte. Ce texte est le nom du plan. Il apparaît dans l'angle inférieur droit des vues de circuits.
Auto Sélectionnable	MODIFY	Active Auto-Sélectionnable*
Supprimer un Plan	DELETE	Supprime le Plan de circuits actuellement sélectionné. Ne peut pas être changé.
Insère un nouveau Plan de circuits N°#	# INSERT	Insérer un nouveau Plan de circuits N° #
Copier un plan	COPY	Copie le Plan de circuits sélectionné.
Coller un plan	# PASTE	colle le Plan de circuits comme nouveau plan N° #

*Si vous sélectionnez un circuit qui est inclus dans un Plan « Auto-sélectionnable », ce Plan sera sélectionné. Si ce circuit est inclus dans plusieurs Plans, le premier Auto-Sélectionnable sera sélectionné.

Plans de circuits - Éditeur (6.0)

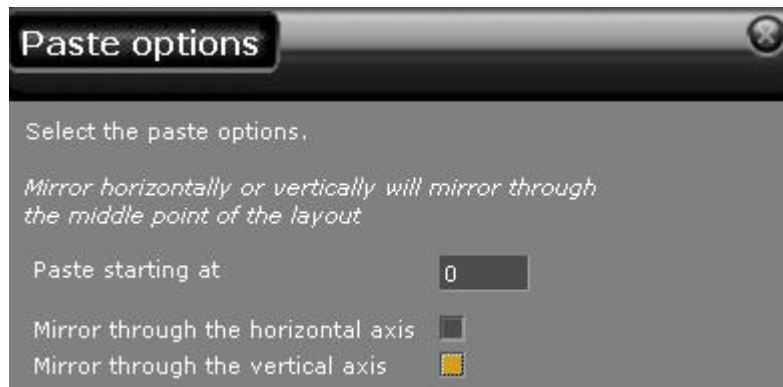
C'est ici où vous créez et éditez un Plan de circuits (BROWSER >Setup >Plans de Circuits >#).



Plans de circuits - Éditeur - Fonctions

Il faut une souris ou un trackball pour faire des plans de circuits.

Fonction	Touche	Rappels
Insérer	# Cliquez avec la souris	L'article N°# a été inséré avec le pointeur, Le dernier type de contenu est utilisé.
Insérer l'élément suivant	Cliquez avec la souris	L'article suivant du même type que l'article précédent est inséré à l'emplacement du pointeur.
Insert un circuit	<input type="button" value="INSERT"/>	Les circuits sélectionnés sont insérés.
Supprimer article	<input type="button" value="DELETE"/>	Le ou les articles actuellement sélectionnés sont supprimés.
Copier la sélection	<input type="button" value="COPY"/>	Copier les éléments sélectionnés.
Coller la sélection	<input type="button" value="PASTE"/>	colle les éléments sélectionnés.
Déplacer la sélection	Touches <u>f</u> lèches	déplace les éléments sélectionnés.



Plans de circuits - Éditeur - Tambours

Les tambours de paramètres sont utilisés pour étaler les éléments sélectionnés horizontalement ou verticalement, et changer la taille et la rotation.

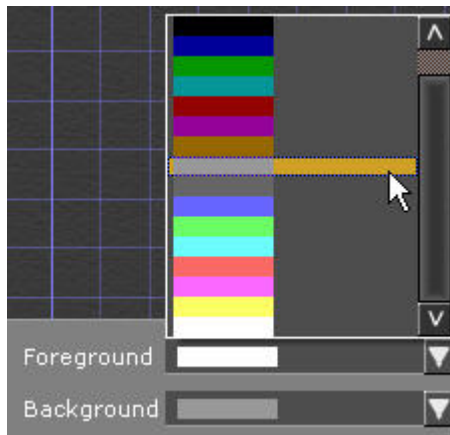


1. Sélectionner des objets (mode curseur).
2. Utiliser les tambours pour les modifier.

Function	Feedback
Etirer H	Les éléments sont étalés horizontalement.
Etirer V	Les éléments sont étalés verticalement.
Taille	Change la taille de l'élément.
Rotation	Tourne l'objet sélectionné.

Plans de circuits - Éditeur - Couleurs

Il est possible de régler les couleurs d'avant-plan et d'arrière-plan pour tous les objets.

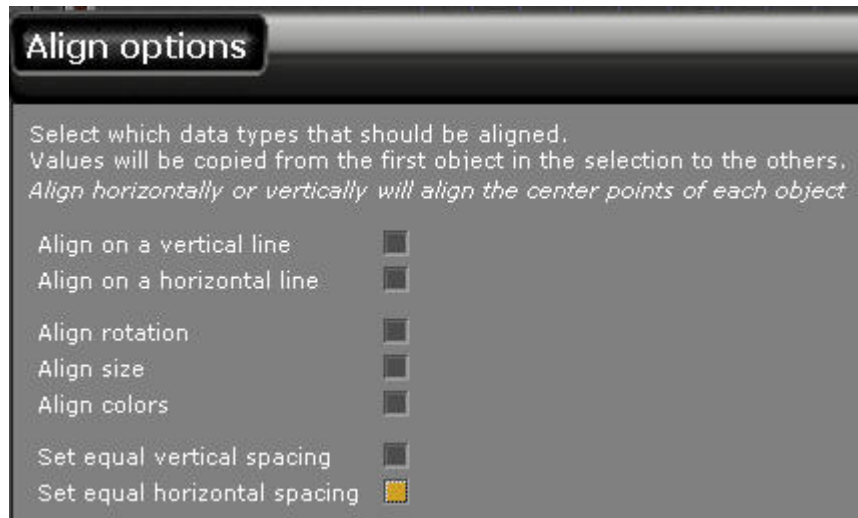


1. Sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez la couleur d'avant-plan (Foreground) ou d'arrière-plan (Background) (désélectionnez l'objet pour voir les couleurs).

Plans de circuits - Éditeur - Alignement

Il existe différentes options d'alignement pour les sélections d'objets.

1. Sélectionnez des objets.
2. Cliquez sur **ALIGN** pour ouvrir la fenêtre d'alignement.

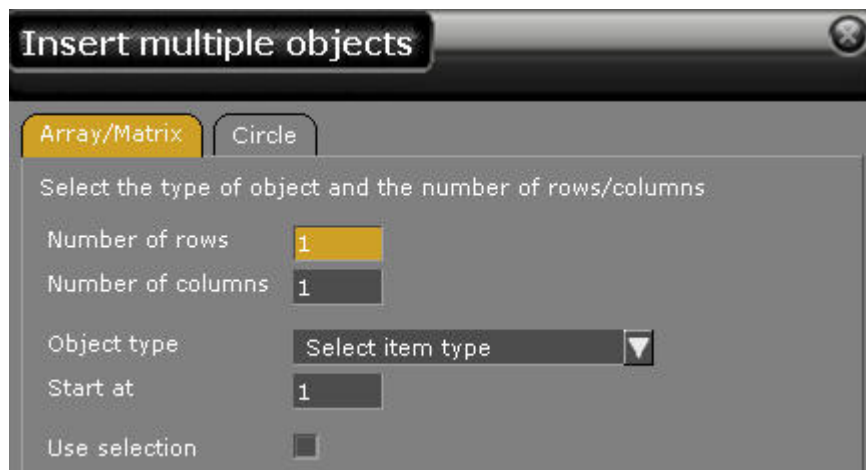


3. Faites votre sélection et confirmez avec **MODIFY**.

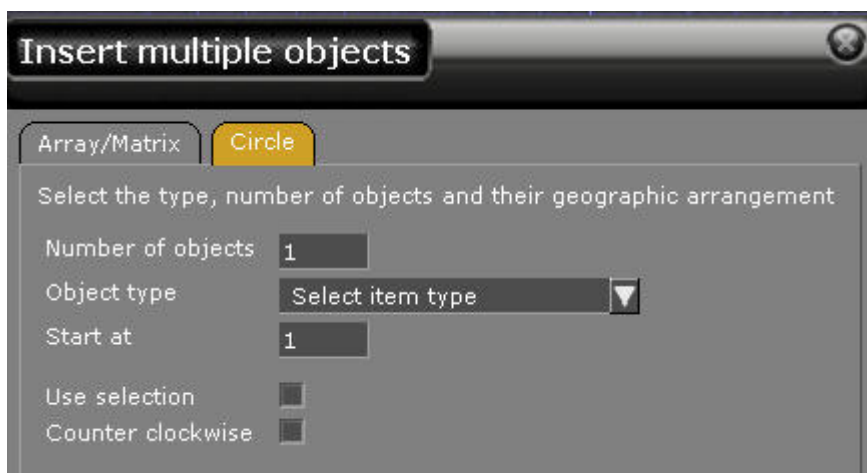
Plans de circuits - Éditeur - Assistant

L'assistant vous permet d'insérer une matrice/série ou un cercle d'objets de tout type.

1. Ouvrez l'assistant en appuyant ou en cliquant sur **WIZARD**.



2. Sélectionnez matrix/array (matrice/série) ou cercle (cercle).

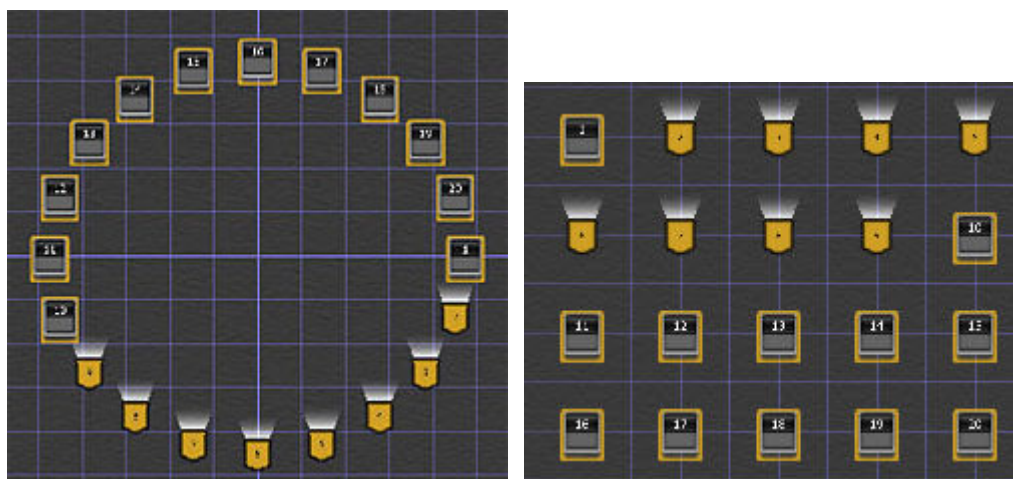


3. Indiquez les nombres, type et comportement.

4. Confirmez.

CONSEIL : Utilisez les tambours Stretch H et Stretch V pour ajuster l'insertion.

Exemples de cercle et de matrice



Plans de circuits - Éditeur - Texte

Il est possible d'ajouter du texte à une ligne ou une boîte.

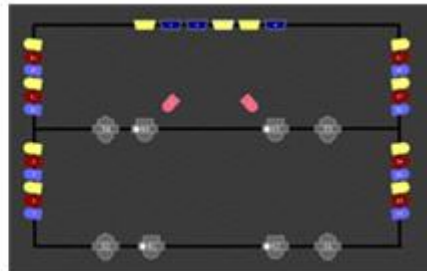
1. Sélectionnez un objet.
2. Appuyez sur *TEXT* (Alt T au clavier).
3. Tapez votre texte et confirmez avec *MODIFY*.

REMARQUE

Utilisez *Size* (taille) pour modifier la taille du texte en fonction de l'objet.

Imprimer les Plans de circuits (6.0)

Vous pouvez imprimer un plan vers un fichier jpg en niveaux de gris ou en couleurs avec la commande "Imprime Ecran" dans le menu MISC du LCD Principal. Le fichier généré sera rangé dans le menu Impressions du Navigateur et peuvent être copiés dans une clé USB dans un dossier nommé PRINTOUTS.



Plans de circuits - Créer

1. Commencez par insérer et nommer un nouveau Plan.

Fonction	Touche	Rappels
Ouvrir la liste des Plans de circuits	BROWSER >Setup >Plans de Circuits	Ouvre la liste des Plans de circuits.
Créer un nouveau Plan	# INSERT	Un nouveau Plan est inséré.
Nommer le Plan	MODIFY	Déplacez vous vers la cellule TEXTE et appuyez sur MODIFY. Donnez un nom.

2. Ouvrez maintenant l'éditeur de Plans des circuits.

Fonction	Touche	Rappels
Sélectionner la cellule du numéro du nouveau Plan.	Touches de Navigation	La cellule est mise en surbrillance
Ouvrir l'éditeur de Plans des circuits	MODIFY	L'éditeur de Plans des circuits est ouvert.

Pour charger ce Plan, voir [Plans de circuits - Sélection](#).

Plans de circuits - Circuits

Les circuits peuvent avoir une couleur, un symbole, une rotation et une couleur. Vous pouvez utiliser les fonctions aligner, copier, coller ainsi que l'assistant pour éditer et insérer des circuits. Voir [Plans de circuits - Editeur](#).

Insérer des circuits individuels

1. Sélectionnez l'objet de circuit à l'aide de la flèche située dans le coin inférieur de la boîte de l'objet.



2. Indiquez un numéro de départ

3. Cliquez pour insérer le premier objet

4. Continuez à cliquer pour insérer d'autres objets. Sélectionnez l'outil flèche pour éditer un objet existant.

Insérer une sélection de circuits

1. Créez une sélection de circuits à l'aide des fonctions de sélection de circuits.

2. Appuyez sur **INSERT**. Les circuits sélectionnés seront insérés dans le coin supérieur gauche du plan de circuits.

REMARQUE

Les symboles de circuits peuvent être modifiés ici, ils sont enregistrés dans la base de données de circuits. Voir [Patch - Base de données des circuits et Auto-groupes](#)

Il est possible de copier une sélection de circuits et de la coller avec de nouveaux numéros. Voir [Plans de circuits - Editeur](#).

Plans de circuits - Numéros de circuit

Il est possible de changer la numérotation de n'importe quelle sélection de circuits.

1. Sélectionnez des circuits.

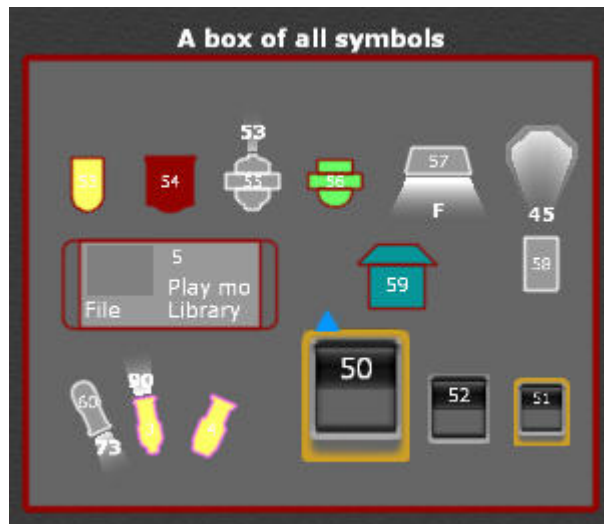
2. Indiquez le premier numéro.

3. Confirmez avec **MODIFY**. Tous les circuits seront modifiés avec le même offset que dans la numérotation précédente. Par exemple, si le circuit 1 et 5 sont sélectionnés, et vous appuyez sur 10 **MODIFY**, ils deviendront les circuits 10 et 14.

Plans de circuits - Fonctions des circuits

Un circuit donné d'un plan donné peut bénéficier de différentes fonctions. Couleur, taille, rotation, etc. Toutes ces fonctions sont décrites au chapitre [Plans de circuits - Editeur](#).

Voici des exemples de la plupart des fonctions disponibles.



Plans de circuits - Lignes

On peut dessiner des traits dans toutes les directions.

1. Sélectionner l'objet Ligne avec la la flèche située en bas du cadre de choix d'objet.



2. Cliquer et faire glisser pour tracer une ligne.

3. Cliquer et glisser à nouveau pour tracer une autre ligne..

Utiliser l'outil Flèche pour modifier un élément existant.

NOTE

Si vous cliquez sur une ligne dans le plan actif, vous sélectionnez tous les circuits qui se trouve sur celle-ci. Si vous double-cliquez, tous les autres circuits seront désélectionnés.

Plans de circuits - Boîtes et cercles (6.0)

Les boîtes peuvent être remplies ou rester des cadres avec du texte.

1. Sélectionnez l'objet boîte à l'aide de la flèche située dans le coin inférieur de la boîte de l'objet.



2. Cliquez et déplacez la souris pour dessiner une boîte.

3. Cliquez à nouveau et déplacez la souris pour créer une nouvelle boîte.

Sélectionnez l'outil flèche pour éditer une boîte existante.

REMARQUE

Si vous cliquez sur une boîte dans un plan de circuits actif, vous sélectionnez tous les circuits qu'elle contient. Si vous double-cliquez, tous les autres circuits seront dé-sélectionnés en premier. Les objets seront exécutés.

Plans de circuits - Contenu

Les types d'éléments suivants contenu dans la conduite, en plus des circuits, peuvent être ajoutés sur les plans de circuits. Pour les utiliser depuis les plans, il suffit de cliquer dessus.

Les couleurs et les tailles de ces objets ne peuvent pas être modifiés. Toutes les autres fonctions sont actives.



- Palettes Focus
- Palettes Color
- Palettes Beam
- Palettes Mixtes
- Dynamics
- Groupes
- Devices
- Masters

Partitions de circuits

Une partition de circuits est la définition d'un ensemble limité de circuits et d'attributs. Lorsqu'elle est activée, seuls ces circuits sont accessibles.

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Partitions - Introduction](#)
- [Partitions - Liste](#)
- [Partitions - Créer](#)
- [Partitions - Activer](#)

Partitions - Introduction

Une partition est la définition d'un ensemble de circuits/devices. Chaque partition dispose d'un masque de permission qui détermine si la partition s'applique à

- IFCB
- L'intensité
- Color
- Focus/Beam

Seuls les utilisateurs disposant de la permission d'activer des partitions peuvent le faire. Une fois une partition activée, celle-ci limite l'accès à ces circuits. Les fonctions suivantes sont filtrées par la partition active :

- La sélection de circuits (seuls les circuits autorisés peuvent être sélectionnés et visualisés)
- L'accès aux paramètres (les attributs non autorisés sont grisés dans les vus d'attributs)
- L'enregistrement d'attributs ou d'intensités

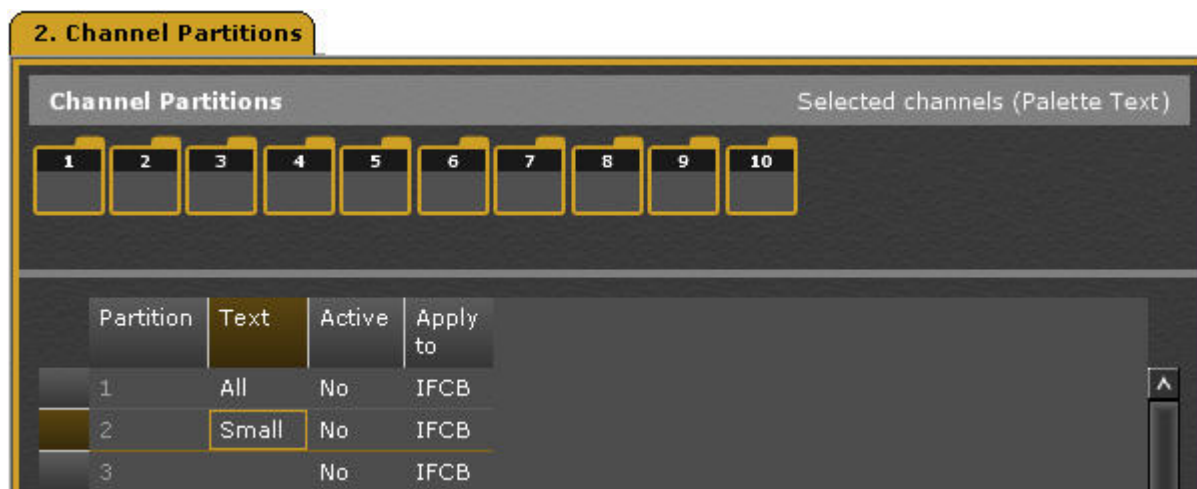
Les partitions non autorisées pour l'utilisateur en cours sont marquées --- dans la liste des partitions. Chaque partition peut être dotée d'une étiquette avec du texte.

REMARQUE

La partition par défaut All autorise l'accès à toutes les fonctions de tous les circuits.

Partitions - Liste

Vous pouvez visualiser, éditer et créer de nouvelles partitions dans la liste des partitions (Browser > Setup > Partition List).



Liste des partitions - Colonnes

Fonction	Touche	Retour
<u>Partition</u>		L'identifiant de chaque partition. Ne peut pas être modifié.
<u>Text</u>	MODIFY	Appuyez sur MODIFY pour activer et terminer la saisie de texte. Ce texte apparaît aussi dans la barre supérieure des vues de circuits.
<u>Active</u>	MODIFY	Active/désactive la partition. *
<u>Apply to</u> (S'applique à)	MODIFY	Ouvre une fenêtre permettant de choisir d'appliquer la partition à IFCB, à l'intensité, à Color ou à Focus et Beam.

* Si l'utilisateur en cours n'a pas la permission d'activer une partition, la cellule Active sera marquée "-". Voir [Compte utilisateur](#).

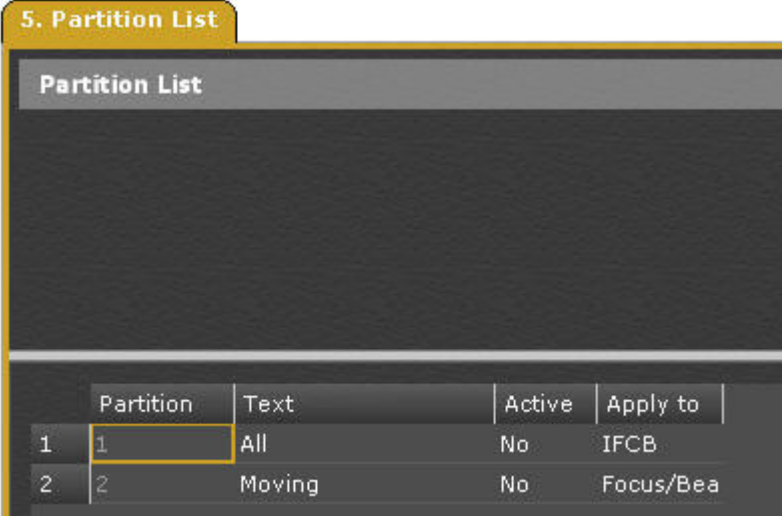
REMARQUE

La partition par défaut All est toujours définie pour autoriser l'accès à l'intégralité du système.

Partitions - Créer

Les partitions peuvent être créées dans la liste des partitions.

1. Ouvrez la liste des partitions (BROWSER >Setup >Partition List)



The screenshot shows a window titled "5. Partition List" with a sub-header "Partition List". Below the header is a table with the following data:

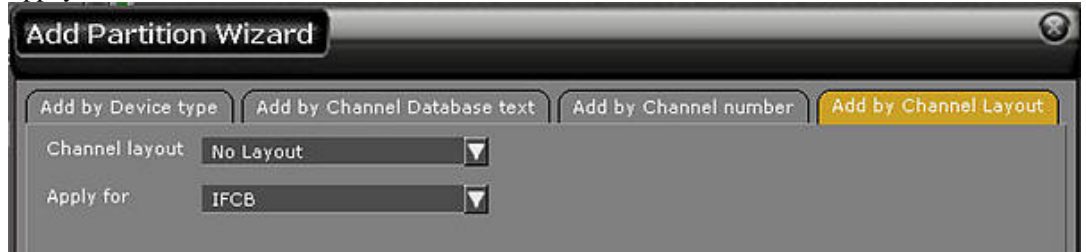
	Partition	Text	Active	Apply to
1	1	All	No	IFCB
2	2	Moving	No	Focus/Bea

2. Appuyez sur INSERT
3. Sélectionnez les circuits (ils apparaissent dans la zone de vue des circuits).
4. Appuyez sur RECORD ou UPDATE pour enregistrer la sélection de circuits.
5. Appuyez sur MODIFY dans la cellule TEXT pour donner un nom à cette partition.
6. Appuyez sur MODIFY dans la cellule APPLY TO pour choisir le niveau de permission.

Partitions - Assistant d'ajout de partition

Un assistant vous aide à créer des partitions à partir des informations de registre ayant déjà été générées.

1. Ouvrez la liste des partitions (BROWSER >Setup >Partition List)
2. Appuyez sur WIZARD.



Voici les différentes options.

Ajouter par type de device (Add by Device Type)

Choisissez un template correspondant au type de device, et ce à quoi il s'applique (IFCB, intensité, Color, Focus/Beam/Autre).

Ajouter par texte de la base de données de circuits (Add by Channel Database Text)

Indiquez le texte de base de données que vous recherchez, et ce à quoi il s'applique (IFCB, intensité, Color, Focus/Beam/Autre).

Ajouter par numéro de circuit (Add by Channel Number)

Choisissez une plage de circuits, du N°# au N°#, et ce à quoi elle s'applique (IFCB, intensité, Color, Focus/Beam/Autre).

Ajouter par plan de circuit (Add by Channel Layout)

Choisissez un plan de circuit correspondant au plan du circuit.

Partitions - Activer

Les partitions peuvent être activées depuis la liste des partitions.

1. Ouvrez la liste des partitions (BROWSER >Setup >Partition List)
2. Appuyez sur MODIFY dans la cellule ACTIVE pour sélectionner Oui/Non. La partition active est indiquée dans la bannière d'information jaune située en haut de toutes les vues de circuit.

Preset: 6.0 Active Partitions: [All - IFCB]

REMARQUE

Si aucune partition n'est active, tous les circuits sont disponibles et affichés dans la vue Scène.

Dans les attributs Scène, seuls les circuits et attributs pouvant être contrôlés sont affichés.

REMARQUE

REFRESH sans circuit sélectionné affectera tous les circuits du registre, y compris les circuits en dehors de la partition.

Devices

Un circuit avec des attributs (paramètres) autres qu'intensité est traité comme un appareil asservi.

Menu Devices



Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Devices - Introduction](#)
- [Devices - Fonctions](#)
- [Live Attributs](#)
- [Nuancier de gélamines](#)
- [Palettes Mixtes](#)
- [Palettes Focus](#)
- [Palettes Color](#)
- [Palettes Beam](#)
- [Réglages et Outils](#)

Devices - Introduction

Un Device (Appareil asservi) doit être patché avant que vous puissiez le commander. Voir [Patcher un Device/Projecteur motorisé](#).

Devices - Commandes

- Sélectionnez un circuit pour commander un Appareil asservi.
- L'Afficheur Principal de la console possède des tambours et des touches pour commander les paramètres des Devices asservis.
- Positionnez les paramètres pan/tilt avec le trackball ou les tambours.
- Il existe un mode spécial pour essayer un Device.
- Chargez et changez les Templates (templates) à un moment quelconque.
- Il existe une page de touches Soft pour l'allumage des lampes.
- Sélectionnez les circuits impairs et pairs à un moment quelconque avec l'outil de Sélection.
- Utilisez la fonction Fan et alignez un paramètre quelconque.
- Masquez un paramètre ou groupe de paramètres.
- Fonctions spéciales pour les changeurs avec rouleaux de couleurs et calibrage.

Devices - Vues

- La Vue d'attributs actifs affiche tous les paramètres pour les appareils asservis sélectionnés.

Devices - Palettes

- Enregistrez les Palettes de référence pour Focus, Color et Beam (ou All).
- Sélectionnez tous les devices actifs en utilisant une palette - "tout bleu" ou "tout au centre scène".
- Enregistrez les palettes pour "tout du même type" et réutilisez-les (pour les mixages de couleur).
- Les Palettes sont rapidement accessibles depuis les touches de Sélection directe.
- Chargez les Palettes dans les Masters et transférez le(s) circuit(s) sélectionné(s).

Devices - Restitution

- Restituez les Devices asservis depuis un registre quelconque.
- Les paramètres peuvent suivre le potentiomètre.
- Tout paramètre d'appareil peut être attribué à un Registre Master.
- Il existe une fonction GoOnGo ou GoInB (Déplacement au noir)
- Les temps peuvent être programmés pour suivre le temps d'apparition (follow In), pour les groupes (FCB), les appareils ou les paramètres uniques.

Devices - Mode Focusing

- Mode Next & Last
- Mode Highlight
- Mode Palette Focusing

Devices - Effets

- Utilisez les Effets Dynamiques (Dynamic Effects) pour créer des effets tels que des cercles ou fly-outs.
- Définissez vos propres Effets Dynamiques

Devices - Templates

- Éditez un template (modèle) à un moment quelconque
- Créez vos propres templates
- Échangez un template (appareil) contre un autre

Devices - Médias Serveurs

Un serveur de médias est un device comme les autres, patchez le template et utilisez-le. Nous avons cependant créé une interface standardisée pour gérer les interactions. Pour l'instant, elle n'est compatible qu'avec une version spécifique des serveurs de médias ArKaos. D'autres fabricants de serveurs de médias sont en discussion pour adopter cette nouvelle norme de communication à l'avenir, ce qui signifie que Congo aura la même interactivité avec les serveurs Coolux, Green Hippo, et autres.

Support ArKaos

1. Avant d'essayer cette interaction, assurez-vous que le système ArKaos soit en cours de fonctionnement sur le réseau, avec le spectacle adéquat chargé.

2. Vous devez d'abord patcher les couches du serveur de médias, et toutes les couches d'un serveur individuel doivent être patchées vers une plage continue de circuits. Indiquez le numéro du circuit vers lequel la première couche sera mappée. Les couches suivantes seront mappées vers les circuits suivants. Le nombre de couches est fixé dans le logiciel ArKaos.

3. Quand un système ArKaos est détecté, il apparaît dans le dossier Network Devices du navigateur. Pour vous connecter au système ArKaos, double-cliquez dessus. Vous verrez apparaître une fenêtre de confirmation.

Lorsque vous vous connectez à un système ArKaos, les noms des médias disponibles seront transférés dans le template ArKaos et pourront être utilisés dans tous les cas où un nom de plage est nécessaire. Pour ce travail, vous devez faire appel au template mode full fixture ArKaos.

- Lors de la connexion au système ArKaos, les noms de tous les anciens médias sont d'abord supprimés du template ArKaos.
- Les noms de médias non utilisés seront réglés sur # No name.
- Un média en cours de lecture sera marqué avec un symbole de lecture (triangle) dans la prévisualisation du média dans le plan de circuit.
- ArKaos : Les extensions de médias (comme .jpg) sont supprimés des noms de plage.
 - Lors de l'utilisation des paramètres Library (bibliothèque) et File (fichier) sur les sélections directes, le contenu de File est actualisé quand vous changez la bibliothèque.

REMARQUE

Lors de la première connexion à un serveur de médias (c'est-à-dire quand ArKaos apparaît dans le menu Network Devices), les noms, les types et les vignettes des médias sont transférés du serveur de médias à l'application Congo. Par la suite, la connexion sert uniquement à transférer les états d'exécution, par exemple si un média donné est en cours de lecture ou non. Les mises à jour des médias effectuées côté ArKaos après la connexion ne seront pas transférées au Congo. (une mise à jour automatique sera mise en place à l'avenir).

Même si vous essayez de vous reconnecter à partir du Congo, cela ne déclenchera pas de mise à jour. Veillez donc à ce que les médias soient chargés sur le système ArKaos avant de vous connecter.

Les types et noms d'effets 4.3 sont transférés et apparaissent dans Effect Type et Effect Index.

Vous devez utiliser ArKaos MSEX Beta 2 ou supérieur !

Devices - Fonctions

Voici les fonctions générales concernant les devices.

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Contrôle de device](#)
- [Vues de devices](#)
- [Enregistrement de devices](#)
- [Palettes de devices](#)
- [Temporisations de devices](#)
- [Restitution de devices](#)

Devices - Commande

La section Main Display de la console est optimisée pour fonctionner avec les fonctions des Appareils asservis.

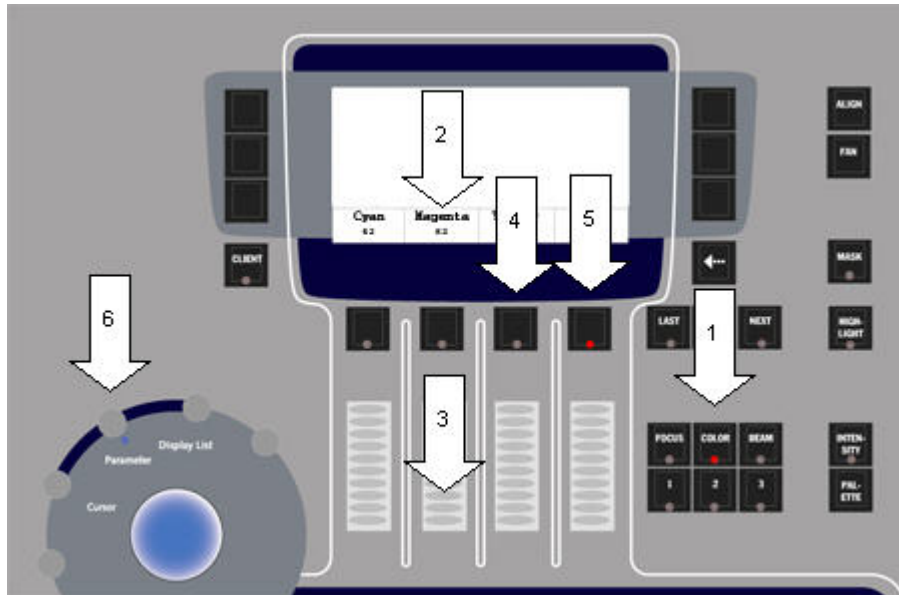
Voici les sections de ce chapitre

- [Contrôle d'un Device - Introduction](#)
- [Contrôle d'un Device - Lamp Strike et Reset](#)
- [Contrôle d'un Device - Position Home](#)
- [Contrôle d'un Device - U1-U2-U3](#)
- [Contrôle d'un Device - Masque](#)
- [Contrôle d'un Device - Sélectionner](#)
- [Contrôle d'un Device - Aligner](#)
- [Contrôle d'un Device - Fan](#)
- [Contrôle d'un Device - Fetch/Copy](#)
- [Contrôle d'un Device - Mode Next & Last](#)
- [Contrôle des Devices - Mode Highlight](#)
- [Contrôle des Devices - Flip](#)
- [Contrôle des Devices - Micro-fenêtre des motorisés](#)

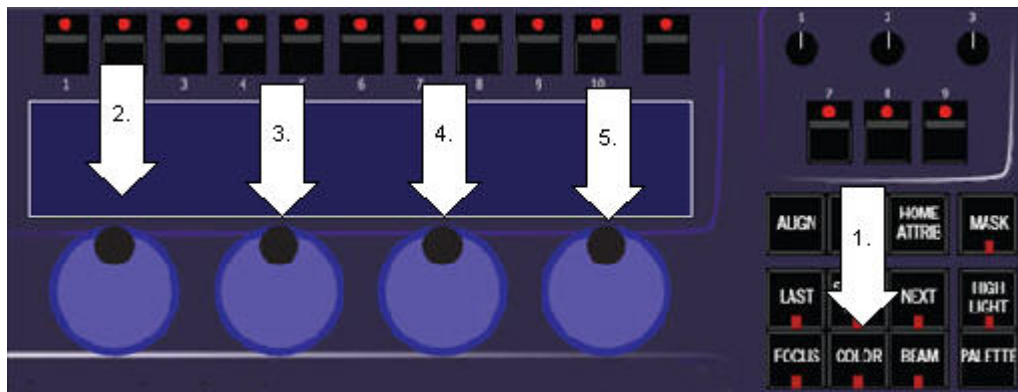
Contrôle d'un Device - Introduction

Quand vous sélectionnez le(s) circuit(s) d'un de plusieurs appareils asservis - toutes les commandes sont accordées automatiquement dans cette section.

Congo Senior



Congo Jr



Commandes de Device asservi - Explication

Numéro	Fonction	Explication
1	Groupes de paramètres*	Les paramètres sont divisés en trois catégories, Focus, Color et Beam. Sélectionnez la catégorie en appuyant sur l'une de ces touches. Tous les paramètres d'Appareil asservi de cette catégorie sont accordés par rapport aux tambours et sont montrés sur l'affichage LCD au-dessus de ceux-ci (2). S'il y a plus de quatre paramètres, appuyez de nouveau sur la touche de catégorie pour voir le groupe suivant.
2	Contenu des tambours	Chaque tambour a une section de l'afficheur LCD qui lui est réservé. Dans cette section le type de paramètre est affiché au haut et la valeur actuelle (ou nom de Palette) au-dessous. S'il y a un numéro de position, il est affiché.
3	Tambour de paramètres	Déplacez le tambour de paramètres pour déterminer une valeur. Pour une commande de 16 bits, déplacez-le lentement, pour une commande de 8 bits, déplacez-le rapidement.
4	Touche de tambour avec valeur	Appuyez pour commuter entre 0 et 100. Entrez un nombre et appuyez sur la touche pour déterminer une valeur précise.
5	Touche de tambour avec une liste	Tenez la touche de tambour pour faire apparaître la sous-liste sur l'afficheur LCD. Utilisez le tambour pour sélectionner et relâchez-le pour activer. Entrez un nombre et appuyez sur la touche pour sélectionner une position précise.
6	Mode Paramètre	En mode Paramètre, le trackball commande le pan et le tilt du ou des circuits sélectionnés.

*Tous les paramètres d'un appareil asservi sont groupés en quatre groupes de fonctions.

Focus = *Pan et tilt*

Color = *toutes les fonctions de couleur, telles que CMY, tambours, la trichromatie, etc.*

Beam = *tout le reste*

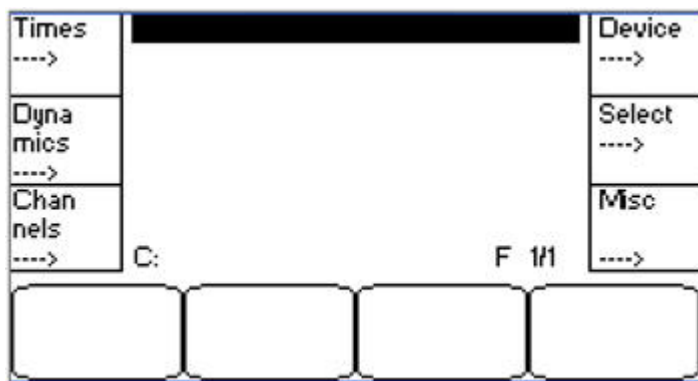
L'Intensité = *est enregistré dans Mémoires*

Contrôle des Device - Allumage Extinction & Reset

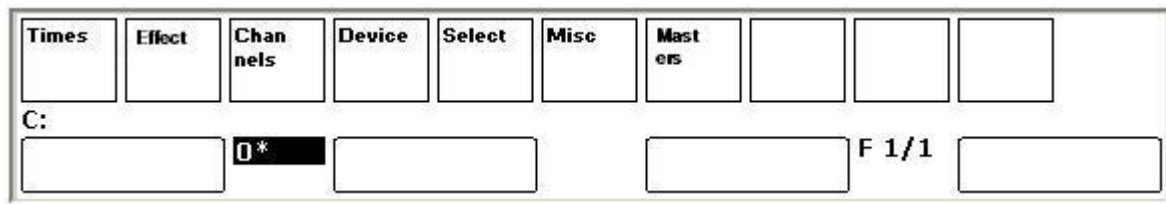
Dans la Page de touches Soft Control, il y a des fonctions pour lampe ON/OFF (Allumé/Éteint) et RESET (Réinitialiser) pour les appareils asservis (définis dans le template de cet appareil asservi).

1. Allez au menu du haut de l'Afficheur principal de la console en appuyant sur <-- jusqu'à ce que cette page apparaisse.

Congo Senior

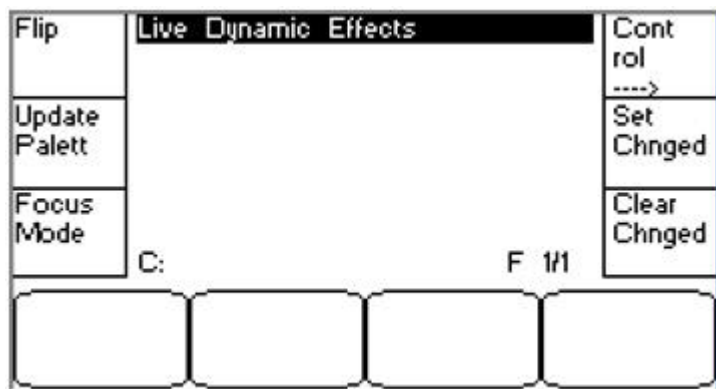


Congo Jr



2. Appuyez sur DEVICE pour sélectionner la Page des touches Soft de Device.

Congo Senior



Congo Jr

Flip	Update Palett	Focus Mode	Control	Set Chnged	Clear Chnged		U1	U2	U3	←----
C:										
		0*						F 1/1		

3. Appuyez sur Control pour obtenir la Page des touches Soft de Contrôle

Congo Senior

Enable						Lamp On
						Lamp Off
Lamp Idle						Lamp Reset
C: F 1/1						

Congo Jr

Enable		Lamp Idle	Lamp On	Lamp Off	Lamp Reset					←----
C:										
		0*						F 1/1		

Page de touches Soft de Contrôle - Fonctions

REMARQUE

Ces fonctions sont spécifiques au Device (Appareil) et au Template (Modèle). Consultez le manuel et le Template de chaque projecteur asservi.

Les contrôles des paramètres ne sont pas enregistrés dans les mémoires.

Appuyez sur HOME après une commande Lamp On/Off, Reset ou sur Lamp idle pour que le paramètre de contrôle soit en position neutre.

Action	Touche Soft	Rappels
Activer	<input type="button" value="ENABLE"/>	Cette touche doit être appuyée avec Lampe On/Off/Reset pour activer ces fonctions (par mesure de sécurité).
valeur neutre	<input type="button" value="ENABLE"/> & <input type="button" value="Lamp Idle"/>	L'Appareil a la valeur de sa lampe au repos
Allumer la Lampe	<input type="button" value="ENABLE"/> & <input type="button" value="Lamp On"/>	Un allumage de lampe est établi pour le ou les circuits sélectionnés
Eteindre la Lampe	<input type="button" value="ENABLE"/> & <input type="button" value="Lamp Off"/>	Une désactivation de lampe est établie pour le ou les circuits sélectionnés
Réinitialisation totale	<input type="button" value="ENABLE"/> & <input type="button" value="Reset"/>	Une réinitialisation de lampe est établie pour le ou les circuits sélectionnés

Contrôle d'un Device - Position Home

La mise d'un appareil à sa position de départ (Home) signifie que tous les paramètres (ou d'une partie des paramètres) seront remis à leurs valeurs par défaut définies dans le template de cet appareil. Voir [Devices - Templates](#)..

Normalement, cela signifie définir le pan et tilt à 50 %, couleur au blanc et tous les autres paramètres en position neutre.

Ces fonctions s'appliquent au(x) circuit(s) sélectionné(s) actuellement

Action	Touche	Rappels
Position Home de tous les attributs*	HOME ATTRIB HOME ATTRIB	Tous les paramètres sont établis sur la position Home
Position Home de FOCUS	HOME ATTRIB & FOCUS	Tous les paramètres de Focus sont établis sur la position Home
Position Home de COLOR	HOME ATTRIB & COLOR	Tous les paramètres de Color sont établis sur la position Home
Position Home de BEAM	HOME ATTRIB & BEAM	Tous les paramètres de Beam sont établis sur la position Home
Position Home pour un paramètre unique	HOME ATTRIB & Touche de tambour	Le paramètre N°# est établi sur la position Home

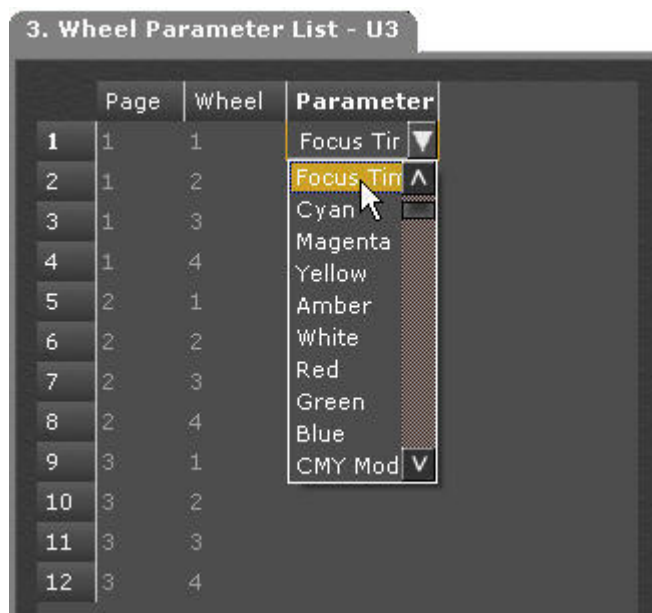
Autre manière de faire la même chose

Action	Touche	Rappels
Position Home de FOCUS	0 FOCUS	Tous les paramètres de Focus sont établis sur la position Home
Position Home de COLOR	0 COLOR	Tous les paramètres de Color sont établis sur la position Home
Position Home de BEAM	0 BEAM	Tous les paramètres de Beam sont établis sur la position Home
Position Home de tous les attributs	C/ALT & ATTRIBUTES	Tous les paramètres sont établis sur la position Home

Contrôle de Device - U1-U2-U3

Les touches de groupe de paramètres U1-U2-U3 peuvent être configurées avec un mélange quelconque de paramètres de l'appareil asservi. Chacune d'elle a trois sous-pages. Ceci fait un total de neuf pages de paramètres définissables par l'utilisateur.

Cet éditeur est ouvert en tenant MODIFY et en appuyant sur une touche du tambour quand une rangée (U1-U3) est sélectionnée.



NOTE

Chaque Accès personnalisé (U1-U3) possède 3 pages (1-3). Elles sont affichées dans le même éditeur.

U1-U2-U3 - Configuration des paramètres

Colonne	Fonction	Rappels
<u>Page</u>	Sans fonction	N° de page de chaque Accès personnalisé (U1-U3).
<u>Tambour</u>	Sans fonction	Ceci est le numéro du Tambour et ne peut pas être changé.
<u>Paramètre</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Ouvre un menu contextuel avec tous la paramètres. Sélectionnez un paramètre et appuyez sur MODIFY pour confirmer*

*Les lettres (FCB) après un paramètre indique le groupe de ce paramètre.

REMARQUE

Les paramètres dans U1-U2-U3 sont toujours enregistrés dans les types de palette d'origine (Focus, Color, Beam).

Contrôle de Device - Aligner

La touche Align copie les paramètres d'un appareil asservi sur d'autres.

Action	Touche	Rappels
1. Sélectionnez l'appareil asservi dont vous voulez copier les paramètres	Fonctions de sélection de circuits	Le circuit sélectionné est mis en surbrillance
2. Ajoutez les circuits de tous les appareils asservis sur lesquels vous voulez copier les paramètres	Fonctions de sélection de circuits	Les circuits sélectionnés sont mis en surbrillance

Tenez ALIGN, puis appuyez sur la touche correspondant au paramètre ou au groupe de paramètres que vous voulez copier.

Fonction	Touche	Rappels
Aligner FOCUS	[ALIGN] & [FOCUS]	Tous les paramètres Focus sont copiés*
Aligner COLOR	[ALIGN] & [COLOR]	Tous les paramètres Color sont copiés*
Aligner BEAM	[ALIGN] & [BEAM]	Tous les paramètres Beam sont copiés*
Aligner les paramètres uniques	[ALIGN] & Touche de Tambour	Le paramètre attribué au tambour est copié.

*Si des Palettes sont utilisées, l'alignement se fera sur les palettes et pas sur les valeurs.

REMARQUE

Si vous utilisez NEXT/LAST, le circuit actuellement sélectionné est celui depuis lequel vous copierez les informations - sur les autres.

Contrôle de Device - Fan



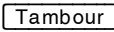
La touche FAN sert à distribuer uniformément les valeurs d'un paramètre autour d'un point central. Il existe quatre différentes formes :

Linéaire

S = En forme de S

V = En forme de V

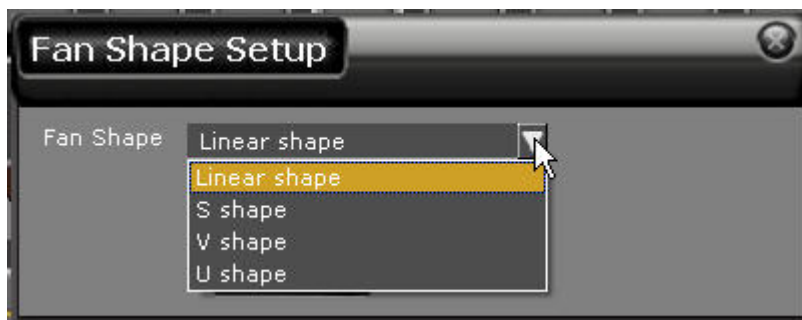
U = En forme de U

Fonction	Touche	Rappels
1. Sélectionner les circuits	Fonctions de la sélection de circuits	Les circuits sélectionnés sont mis en surbrillance dans la Vue des circuits
2. Sélectionner le circuit de base*		Le circuit sélectionné est mis en surbrillance en rouge
3. Paramètre Fan #	 & 	Le paramètre # est disposé en fonction de la forme choisie dans les Réglages, autour du circuit sélectionné par NEXT/LAST.

*Si aucun circuit de base n'a été sélectionné, le circuit central de la sélection est utilisé.

Fan - Paramètres

Tenez SETUP et appuyez sur FAN pour ouvrir les paramètres Fan.



Sélectionnez avec les touches de navigation et appuyez sur MODIFY pour confirmer.

Contrôle de Device - Fetch/Copy

Utilisez FETCH pour copier des valeurs de paramètre pour des appareils asservis depuis une Mémoire quelconque.

Sélectionnez d'abord les Devices asservis sur lesquels vous souhaitez copier des valeurs.

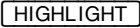
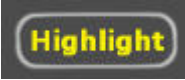


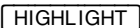
Fonction	Touche	Rappels
Copier les valeurs FOCUS de la Mémoire N°#	# [FETCH] & [FOCUS]	Les valeurs Focus de la mémoire N°# sont copiées sur le(s) circuit(s) sélectionnés.
Copier les valeurs COLOR de la Mémoire N°#	# [FETCH] & [COLOR]	Les valeurs Color de la mémoire N°# sont copiées sur le(s) circuit(s) sélectionnés.
Copier les valeurs BEAM de la Mémoire N°#	# [FETCH] & [BEAM]	Les valeurs Beam de la mémoire N°# sont copiées sur le(s) circuit(s) sélectionnés.
Copier les valeurs d'un paramètre unique de la Mémoire N°#	# [FETCH] & [Touche d'un Tambour]	Les valeurs du paramètre de la Mémoire N°# sont copiées sur le(s) circuit(s) sélectionnés.
Copier tous les attributs de la Mémoire N°#	# [FETCH] & [ATTRIB]	Tous les attributs de la Mémoire N°# sont copiés sur le(s) circuit(s) sélectionnés.
NOTE Si la mémoire choisie est dans la séquence principale, vous copierez l'état en cours de ses attributs dans la mémoire choisie. Ce ne sont pas nécessairement les mêmes valeurs que celles enregistrées dans cette mémoire, certaines ont pu être trackées des mémoires précédentes.		

CONSEIL

Vous pouvez copier aussi des valeurs d'intensité. Voir [Mémoires - Copier Intensités](#).

Contrôle de Device - Mode Highlight

Highlight est un mode temporaire. Il définit toutes les intensités de circuit une valeur prédéfinie (Niveau du Step Level dans les paramètres Congo, par défaut à 70 %) et tous les attributs des circuits aux valeurs définies dans leurs templates, généralement : ouvert en blanc (sans gobo ni couleur).

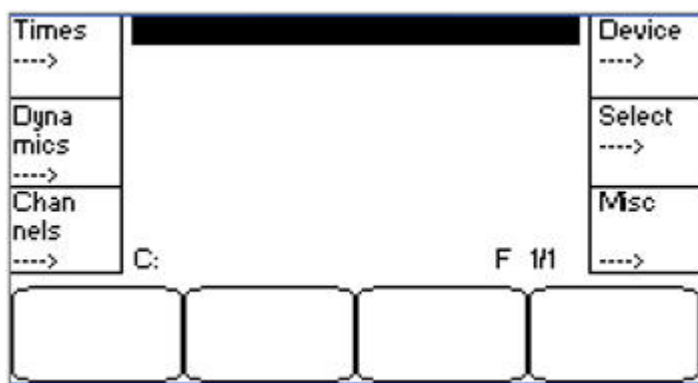
Action	Touche	Rappels
Activer Highlight		Tous les circuits de la sélection actuelle sont passés en Highlight. La LED de la touche est allumée. La Led de la touche est allumée et Highlight est indiqué en haut des écrans. 
Vers l'avant		Les circuits sont sélectionnés et passés en Highlight dans l'ordre de leur sélection.
Vers l'arrière		Les circuits sont sélectionnés et passés en Highlight dans l'ordre de leur sélection.
Quitter le mode Highlight		Le mode Highlight est désactivé. La Led de la touche est éteinte. Tous les asservis reprennent leurs valeurs FCB d'origine.
REMARQUE Les circuits dont l'intensité est en surbrillance sont indiqués dans les vues de circuits avec un fond en surbrillance.		

Contrôle de device - Flip

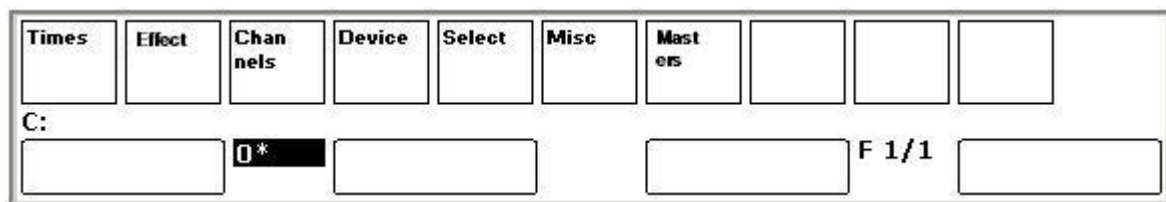
Flip permet de repositionner un asservis au même endroit mais en passant par un autre chemin en intervertissant les valeurs Pan et Tilt. Le résultat obtenu par Flip dépend de la plage du PAN du Device, et il ne revient pas toujours sur la même position comme avant le Flip...

1. Allez au menu de base de l'Afficheur Principal de la console en appuyant sur <-- jusqu'à ce que cette page apparaisse.

Congo Senior

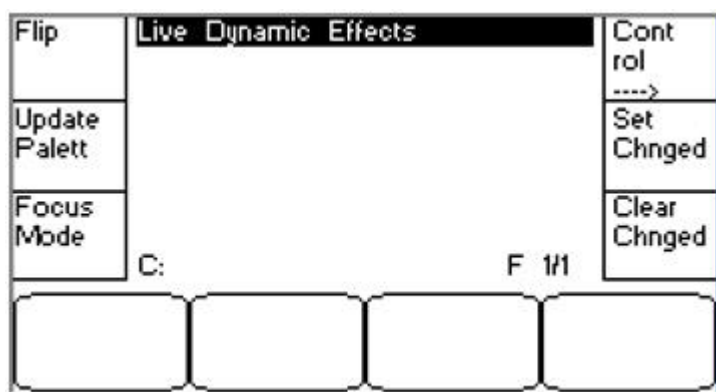


Congo Jr & Kid



2. Appuyez sur DEVICE pour sélectionner la page des touches Soft Device.

Congo Senior



Congo Jr & Kid

Flip	Update Palett	Focus Mode	Control	Set Chnged	Clear Chnged		U1	U2	U3	<----
C:										
	0*						F 1/1			

3. Sélectionnez le(s) device(s) que vous souhaitez retourner et appuyez sur FLIP. Pour annuler, appuyez à nouveau sur FLIP.

Contrôle de device - Micro-fenêtre projecteur motorisé

Il est possible d'affecter un panneau de contrôle de projecteur motorisé à une zone dock. Voir [Micro-fenêtres - Configurer](#).



Les fonctions sont les mêmes que sur la console, elles se pilotent à la souris.

Il n'y a qu'un seul sélectionneur de couleur. Cliquez pour choisir une couleur pour le(s) projecteur(s) motorisé(s) sélectionné(s).

REMARQUE

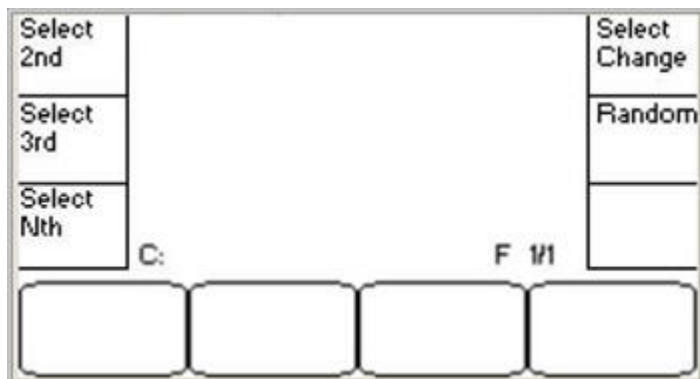
Vous ne pouvez pas cliquer pour maintenir une touche enfoncée et appuyer sur une autre touche en même temps, comme FAN ou PAN. Pour faire cela sur un éditeur hors ligne, vous devez utiliser des raccourcis clavier. Par exemple Ctrl F (FAN), et cliquez sur le tambour Pan pour associer Fan et Pan.

Contrôle de device - Fonction Select Changed

Cette touche est dans le menu Select du LCD principal.

Accéder au menu en appuyant sur SELECT dans le menu du LCD principal. Voir [LCD principal - Fonctions](#).

Congo



Congo Jr & Kid

Select 2nd	Select 3rd	Select Nth	Select Change	Random						←----
C:										
	0*					F 1/1				

Fonction	Touche du LCD	Explications
Select changed	Select Change	Sélectionne tous les devices dont on a modifié les attributs depuis la mémoire en cours chargée dans le registre A.

Devices - Affichage

Il est possible d'afficher les attributs pour toutes les vues de circuits.

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Vues de Devices - Introduction](#)
- [Vues de Devices - Scène](#)
- [Vues de Devices - Filtrer](#)
- [Vues de Devices - Éditer](#)
- [Vues de Devices - Mémoires](#)
- [Vues de Devices - Data](#)

Vues de Devices - Introduction

Il est possible d'afficher les attributs pour toutes les vues de circuits en appuyant sur ATTRIB.

Il sont tous éditables dans la même façon. Dans l'onglet Live, avec la vue des attributs vous pouvez entrer des temps. Voir [Devices - Temps](#).

Généralités

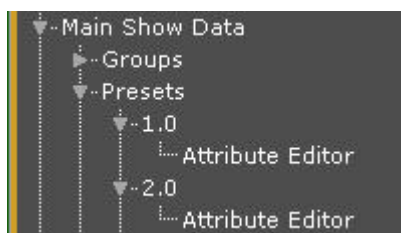
- Les Devices asservis sont affichés par type
- Vous pouvez définir des valeurs d'attribut directement (en fonction de la configuration des attributs (Attribute Setup))
- Vous pouvez établir Palettes directement (en fonction de la configuration des attributs (Setup des Attributs))
- Vous pouvez filtrer des groupes de paramètres
- Les valeurs modifiées apparaissent sur un fond mauve.
- Vous pouvez voir/modifier les temps des attributs.

NOTE

Maintenir la touche **FORMAT** et appuyer sur **@LEVEL** pour basculer les niveaux entre **100%** et **full**, valeurs **8/16 bits**.

Astuce

Dans le menu des mémoires, il y a un sous-menu appelé "L'éditeur des Attributs" pour les mémoires avec attributs. Appuyer sur **MODIFY** dans ce mode pour ouvrir l'éditeur des attributs (v5.0).



Vues des Devices - Live

La vue au format Attributs est obtenu depuis la fenêtre Live en appuyant sur ATTRIB.

1. Live Attributes

Attributes - Preset: Next: 100.0 - Palette mode								All devices
Mac 550 16E	Pan	Tilt	Focus Sp	Color	Color 2	Color Sp	Focus	
31	50	50	Tracking	[O/W]	[O/W]		50	
32	50	50	Tracking	[O/W]	[O/W]		50	
33	50	50	Tracking	[O/W]	[O/W]		50	
34	50	50	Tracking	[O/W]	[O/W]		50	
Mac 250 Was	Pan	Tilt	Focus Sp	Cyan	Magenta	Yellow	Color	
41	50	50	Tracking	0	0	0	Open	

Vous pouvez changer de format d'affichage via la touche FORMAT

- Devices Sélectionnés
- Devices Actifs
- Devices Sélectionnés et modifiés
- Tous les Devices

Le format en cours est affiché dans le bandeau en haut à droite de chaque vue de circuits.



Vous pouvez afficher les cellules des paramètres de temps et de délais en maintenant la touche FORMAT et en appuyant sur la touche Flèche Bas.

Mac 300 M4	Pan	Tilt	Focus Sp	
31	F	50	32	Tracking
	Time	5	5	
	Delay			
32	F	50	32	Tracking
	Time	5	5	
	Delay			

Vues des Devices - Filtrer

Tenez la touche FORMAT et appuyez sur FOCUS, COLOR ou BEAM pour sélectionner un groupe de paramètres à masquer/montrer dans une vue de Device asservi.

3. Live Attributes

ColorWash M	Pan	Tilt	Focus Spee	Control
1	50	50	0	Idle
2	50	50	0	Idle
3	50	50	0	Idle
4	50	50	0	Idle
5	50	50	0	Idle
6	50	50	0	Idle
7	50	50	0	Idle
8	50	50	0	Idle
9	50	50	0	Idle
10	50	50	0	Idle

Selected and changed devices

Vues des Devices - Éditer

Quand vous ouvrez une fenêtre d'attributs, vous pouvez utiliser les palettes globales et les tambours de paramètres pour modifier les attributs.

NOTE

Toutes les fenêtres d'attributs doivent être déverrouillées si vous voulez être en édition en maintenant **SETUP & TAB** et en choisissant **Actif**.

Si vous déverrouillez la fenêtre pour éditer des valeurs du tableau, vous pouvez saisir une valeur ou un numéro de palette selon le réglage par défaut du setup des attributs. Par défaut, ce sera en palette. Voir [Setup des attributs](#).

Voici comment vous pouvez entrer les valeurs pour les cellules sélectionnées. Pour enregistrer les modifications, appuyez sur **UPDATE**.

Fonction	Touche	Rappels
Entrez une valeur*	# MODIFY	La Palette N°# est attribuée aux cellules sélectionnées
Ouvrir un menu contextuel	MODIFY	Toutes les palettes disponibles (FCB) pour les cellules sélectionnées sont ouvertes dans un menu contextuel
Établir une valeur absolue	# C/Alt & MODIFY	La valeur absolue est attribuée aux cellules sélectionnées
Supprimer une valeur dans une cellule	DELETE	La valeur des cellules sélectionnées est supprimée.

*Les valeurs modifiées sont indiquées sur un arrière plan mauve dans la fenêtre des attributs actifs.

ColorWash M	Pan	Tilt	Focus Spee	Control
1	50	50	0	Idle
2	*F Tr Home	*F Tr Home	0	Idle
3	50	50	0	Idle

REMARQUE

Si le réglage par défaut de l'Éditeur d'attributs est mis sur **Absolute**, vous pouvez sélectionner Palettes de la même manière que le réglage des valeurs absolues en mode **Palette** : entrez le numéro, tenez **C/ALT** et appuyez sur **MODIFY**.

Vues des Devices - Mémoires

Vous pouvez voir et éditer tous les paramètres d'appareils asservis pour une Mémoire dans l'Éditeur d'attributs de mémoire (# PRESET & ATTRIBUTE).

1. Preset Attribute Editor: 1.0

Preset: 1.0 - Palette mode - Parameters not recorded										All devices
Mac 550 16E		Device	GoOnGo	Pan	Tilt	Focus Sp	Color	Color 2	Color Sp	Focus
31			In B	F Cross						
32			In B		F Cross					
33			In B							
34			On Go							
Mac 250 Was		Device	GoOnGo	Pan	Tilt	Focus Sp	Cyan	Magenta	Yellow	Color
41										

REMARQUE

Sélectionnez un format avec la touche **FORMAT**.

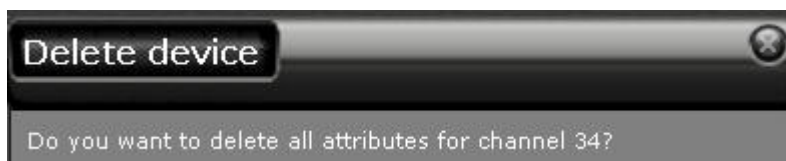
Maintenir **FORMAT** et appuyez sur la flèche Bas pour afficher les ligne Temps et Delais. Voir [Device Temps - Editeur des temps des Attributs](#)

Éditeur d'attributs de mémoire - Colonnes

Voici les différents paramètres d'appareils asservis affichés avec leurs valeurs actuelles pour chacun d'eux. Pour éditer, voir [Vues des Devices - Éditer](#)

Groupe de fonctions	Paramètres	Explication
<u>Circuit & Niveau</u>	Aucune entrée	Le numéro de l'asservi est mis en surbrillance quand il est sélectionné et devient rouge quand il est sélectionné avec NEXT/LAST. Le niveau est indiqué à droite.
<u>Device</u>	Effacer un Device	Appuyer sur DELETE pour supprimer entièrement un Device*
<u>GoOnGo</u>	AutoMark, GoOnGo ou GoInB par Device	Prend le contrôle sur le GoOnGo général du pas de séquence pour les Devices sélectionnés.
Paramètres FOCUS	<i>Pan, Tilt, Focus Speed</i>	Les paramètres existants pour l'asservi sélectionné sont indiqués avec leurs valeurs.
Paramètres COLOR	<i>Cyan, Magenta, Yellow, Color, Color2, CTO, Color speed etc...</i>	Les paramètres existants pour l'asservi sélectionné sont indiqués avec leurs valeurs.
Paramètres BEAM	<i>Focus, Iris, Zoom, Strobe, Gobo, Gobo <>, Gobo rot, etc...</i>	Les paramètres existants pour l'asservi sélectionné sont indiqués avec leurs valeurs.
Paramètres CONTROLE*	<i>Aux 1, Control, Circuits virtuels, etc...</i>	Les paramètres existants pour l'asservi sélectionné sont indiqués avec leurs valeurs.

* Il y a une fenêtre de confirmation pour supprimer un Device.



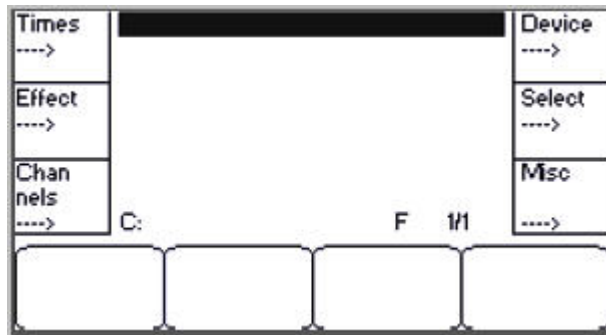
Éditeur d'attributs dans une mémoire - Temps

Vous pouvez commuter le format de l'Éditeur d'Attributs de mémoire pour afficher les temps et les délais en maintenant FORMAT et en appuyant sur les flèches Haut et Bas.

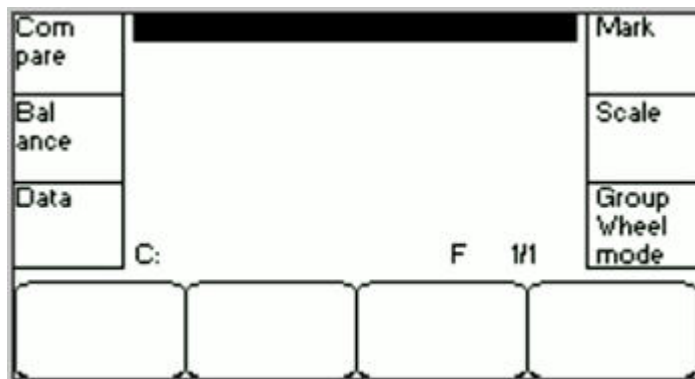
Vues de devices - Data

Les valeurs d'attribut peuvent être affichées en valeurs absolues ou en valeurs relatives (palettes). Vous pouvez choisir l'une de ces deux options avec la touche soft Data (Données) dans la page de touches soft de circuits. Les valeurs absolues sont précédées du symbole # pour indiquer que ce sont bien des valeurs absolues et non des palettes.

Appuyez sur <- pour aller à la racine du menu.



Appuyez sur Channels (Circuits)



Appuyez sur DATA (DONNEES)

Les éditeurs d'effets de scène/d'attributs de mémoire affiche Absolute (Absolu)/Palette en haut de l'écran suivant le réglage en cours.

Device - Enregistrer

Les attributs sont enregistrés dans les Mémoires juste comme les intensités. Il existe différents modes d'enregistrement.

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Enregistrer un Device - Introduction](#)
- [Enregistrer un Device - Modes](#)
- [Enregistrer un Device - mémoires Block](#)
- [Enregistrer un Device - Effacer](#)
- [Enregistrer un Device - mode Cue Only](#)

Enregistrer un Device - Introduction

Il y a 4 modes d'enregistrement des Attributs :

- Actif (par défaut)
- Changé
- Tout
- Popup

Si on choisi d'enregistrer uniquement les paramètres de Devices qui changent, il est important d'enregistrer tous les paramètres (faire une mémoire pleine) au début de la Séquence. Il y a une option dans l'onglet Avancé de la fenêtre d'enregistrement. Voir [Popup de l'enregistrement](#)

Parallèlement à ces réglages, il est toujours possible d'enregistrer les Attributs

- Tous les attributs manuellement
- Seulement les Devices sélectionnés
- Les Devices sélectionnés dans une mémoire quelconque
- Prendre tous les paramètres ou ceux sélectionnés qui changent (pour l'enregistrement en mode changé).

REMARQUE

La touche SET CHANGED dans le menu du LCD Principal vous permet de forcer un paramètre ou une famille de paramètres comme « changé ». Voir [Enregistrement des Devices - Modes.](#)

Mode d'enregistrement des Attributs

Il existe 4 modes d'enregistrement différents pour enregistrer les attributs d'un Appareil motorisés.

Ils sont définis dans Mode d'enregistrement des Attributs (Maintenez SETUP et appuyez sur RECORD). Un menu contextuel apparaîtra



Voici les modes

Fonction	Description
<u>Changé</u>	Tous les attributs changés sont enregistrés automatiquement*
<u>Popup</u>	Un menu contextuel est fourni pour confirmer l'enregistrement de tous les attributs changés
<u>Tout</u>	Tous les attributs sont enregistrés
<u>Actif</u> (défaut)	Tous les attributs des devices avec une intensité différente de zéro sont enregistrés.

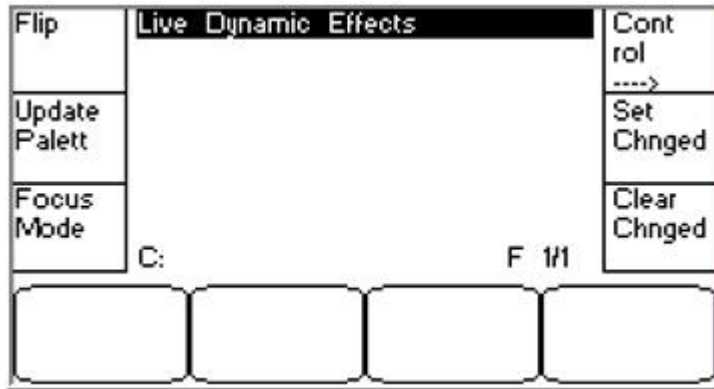
*Cela signifie qu'il peut être important d'enregistrer manuellement tous les attributs pour le premier pas de la Séquence. Voir [Enregistrer tous les Attributs pour les circuits sélectionnés](#)

Mode Changé

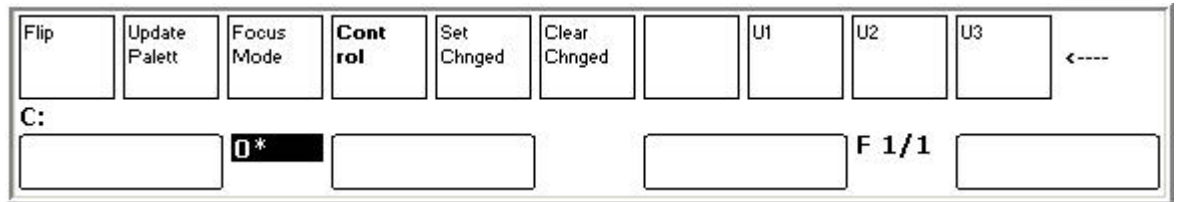
Les attributs sont marqués Changed (changés) quand ils ont été changés après leur dernier enregistrement. Ceci est indiqué par un fond mauve dans les vues de circuits et d'attributs.

Vous pouvez forcer manuellement cette indication avec la touche SET CHNGED du menu **Devices** de l'Afficheur Principal de la console.

Congo Senior



Congo Jr



Toutes les commandes sont exécutées pour la sélection en cours de Devices.

Fonction	Touche	Rappels
Forcer tous les paramètres comme changés	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Set Chnged</div> & $\bar{\&}$ <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">PALETTE</div>	Tous les paramètres sont indiqués comme changés (fond mauve).
Définir les paramètres Focus changés	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Set Chnged</div> & $\bar{\&}$ <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">FOCUS</div>	Tous les paramètres Focus sont indiqués comme changés (fond mauve).
Définir tous les paramètres Color changés	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Set Chnged</div> & $\bar{\&}$ <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">COLOR</div>	Tous les paramètres Color sont indiqués comme changés (fond mauve).
Définir tous les paramètres Beam changés	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Set Chnged</div> & $\bar{\&}$ <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">BEAM</div>	Les paramètres Beam sont indiqués comme changés (fond mauve).
Définir un paramètre spécifique changé	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Set Chnged</div> & $\bar{\&}$ <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Touche de Tambour</div>	Tous les paramètres spécifiques sont indiqués comme changés (fond mauve).

L'indication montrant les appareils modifiés est effacée lorsque vous réalisez un transfert dans la Séquence. Vous pouvez l'effacer manuellement en tenant C/ALT et en appuyant sur FOCUS, COLOR et BEAM.

Voir [Informations sur les circuits - Détails](#)

Pour de plus amples informations voir [Mémoires - Enregistrer](#)

NOTE
Il est possible d'utiliser la touche C/ALT à la place de la touche SET CHANGED.

Mode Actif et Mark

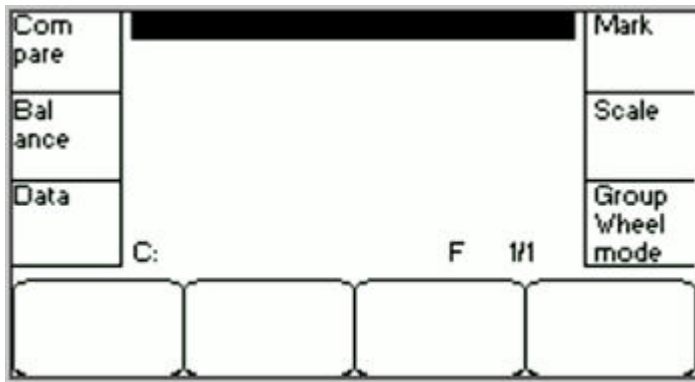
Choisir le mode ACTIF (par défaut depuis 5.1) signifie que tous les devices dont l'intensité est supérieure à 0% seront enregistrés avec tous leurs paramètres.

Pour pouvoir enregistrer des paramètres avec une intensité à 0%, il existe un état d'intensité spécifique appelé "Mark". Il est indiqué par un symbole "M" en tant qu'intensité.

Pour donner le niveau Mark, sélectionnez les circuits nécessaires et appuyer sur la touche MARK du menu CHANNELS du LCD principal.

1. *Sélectionnez des circuits*

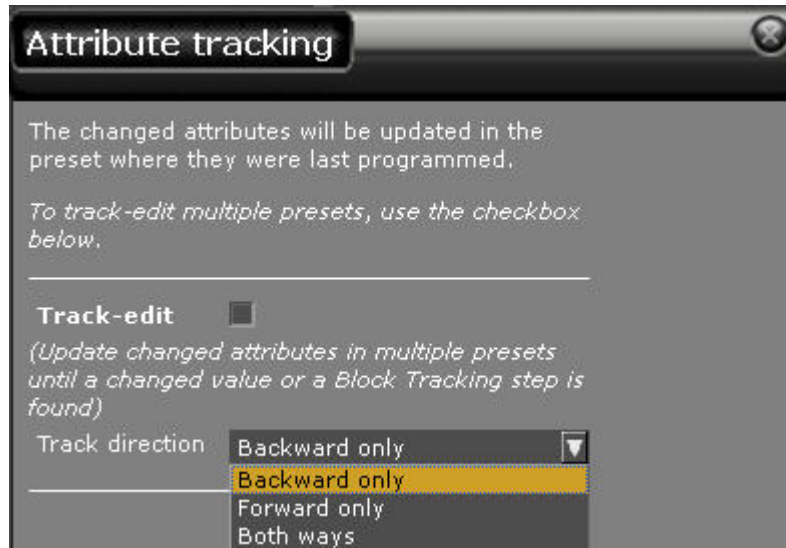
2. *Activez le menu CHANNELS en appuyant sur Channels dans le LCD principal du pupitre.*



3. *Appuyez sur MARK.*

Faire du Tracking en Mode Actif

Maintenez UPDATE et appuyer sur ATTRIB pour mettre à jour les modifications de valeurs d'attributs dans plusieurs mémoires à la fois (utile pour l'enregistrement en mode Actif), comme pour le tracking d'intensité.



Cocher la case "Track Edit" pour forcer la modification sur une série de pas de la séquence principale (les blocs stoppant le tracking), et sélectionnez vers l'avant, vers l'arrière ou dans les deux sens dans le menu déroulant.

Enregistrer un device - Mémoires Bloc

En mode changé, seuls les paramètres modifiés sont enregistrés pour les devices. Le cas contraire est d'enregistrer toutes les valeurs, c'est ce qu'on appelle une "mémoire Bloc".

Une mémoire pleine est créée automatiquement quand vous enregistrez des devices directement dans un master. Dans la séquence, c'est une option de la fenêtre d'enregistrement avancé. Voir [Menu contextuel d'enregistrement](#).

Record all attributes

Cochez la case enregistrer tous les attributs pour créer une mémoire Bloc.

Une mémoire Bloc stoppera toutes les actions de Tracking.

Enregistrer un device - Supprimer

C'est dans l'éditeur de mémoires qu'il est possible de supprimer un device d'une mémoire. Voir [Vues Device - Edition](#).

1. Ouvrez la liste des mémoires pour la mémoire en question.

- Tapez le numéro de la mémoire, maintenez MODIFY enfoncée et appuyez sur PRESET.
- Ouvrez la liste à partir du navigateur (Browser > Conduite principale > Mémoires)



2. Sélectionnez la colonne *Attributs*.

3. Sélectionnez les circuits à supprimer. *Si il n'y a pas de circuit de sélectionné, tous les Attributs de tous les circuits seront supprimés.*

4. Appuyez sur *DELETE*. Une fenêtre de confirmation apparaît.



5. Appuyez sur *MODIFY* pour confirmer.

Enregistrer un Device - Cue Only

Quand cette option est activée dans la fenêtre d'enregistrement avancé, toutes les valeurs d'attribut qui étaient actives dans le pas de séquence précédent (et quelque soit leur origine) seront copiés dans la mémoire du pas de séquence qui suit la mémoire nouvellement insérée. Ceci est utile quand vous souhaitez enregistrer un nouvel état en bloquant le tracking quand vous êtes en mode changé .

L'option Cue only est dans la fenêtre d'enregistrement avancé. Voir [Menu contextuel d'enregistrement](#).



Cochez la case "Cue only" pour enregistrer une mémoire en mode Cue Only.

Devices - Palettes

Les valeurs de Devices peuvent être enregistrées dans les Palettes qui sont utilisées pour rappeler ces valeurs. Les Palettes peuvent être archivées dans les Mémoires, comme références pour les valeurs enregistrées. Les Palettes sont organisées en familles de paramètres (Focus, Color, Beam, Mixte).

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Palettes de Device - Introduction](#)
- [Palettes de Device - Enregistrer](#)
- [Palettes de Device - Mettre à jour](#)
- [Palettes de Device - Editer](#)
- [Palettes de Device - Listes](#)
- [Palettes de Device - Activer par numéro](#)
- [Palettes de Device - Mode Direct](#)
- [Palettes de Device - Dans les Masters](#)
- [Palettes de Device - Sélectionner circuits actifs](#)
- [Palettes de Device - Sélectionner circuits archivés](#)
- [Palettes de Device - Afficher listes](#)
- [Palettes de Device - Mode Focusing](#)
- [Palettes - Renuméroter](#)

Palettes de Device - Introduction

Une Palette est une mémoire pour tous ou pour certains paramètres d'un Appareil asservi. Une Palette sert à charger ces paramètres rapidement et à les archiver comme référence dans les Mémoires pour la restitution.

Les touches à accès direct sont importantes pour accéder aux Palettes. Voir [Sélection directe](#).

Il y a quatre sortes de Palettes

Type	Paramètres	Touche
Palettes Focus	FOCUS	Paramètres de Position comme <i>pan, tilt...</i>
Palettes Color	COLOR	Paramètres de Color comme <i>cyan, magenta, yellow, color wheel...</i>
Palettes Beam	BEAM	Paramètres de Beam comme <i>gobo, shape, shutter, focus, iris...</i>
Palettes Mixtes	PALETTE	Paramètres Mixtes

Par Device ou par Type de Device

Les Palettes enregistrent d'habitude des valeurs individuelles pour tous les Devices. Les Palettes Color et Beam peuvent être enregistrées pour un Device et réutilisées pour tous les Devices du même type. Ce choix est disponible dans le menu contextuel d'enregistrement.

Palettes dans les Mémoires

Quand une Palette sert à positionner un Appareil avant d'enregistrer une Mémoire - une référence est faite à la Palette, non pas aux valeurs individuelles pour chaque Appareil. Ceci signifie que changer la Palette mettra à jour cette référence dans la Conduite entière.

Palettes dans les sélections directes

- Les Palettes sont accessibles par les touches de sélection directe (Direct Selects)

Palettes de Device - Enregistrer

Les Palettes sont enregistrées pour le(s) circuit(s) actuellement sélectionné(s)

Pour ré-enregistrer une Palette, enregistrez-la de nouveau avec le même numéro.

Dans le menu contextuel d'enregistrement pour les Palettes, il y a un champ de Texte pour nommer chaque Palette. Il sera affiché chaque fois que cette Palette sera utilisée.

NOTE

Quand vous enregistrez une palette, elle est déjà appliquée et pourra être enregistrée dans une nouvelle mémoire.

Chaque Device ou Chaque type de Device

Dans le menu contextuel d'enregistrement d'une Palette, un choix permet d'enregistrer individuellement les valeurs pour **les devices sélectionnés (Chaque Device)** ou pour **Chaque Type de devices..**

- Il est préférable d'enregistrer les valeurs de Positions (FOCUS) pour Chaque Device, puisqu'elles sont toujours unique pour chaque Device (circuit).
- Il est préférable d'enregistrer les valeurs Color et Beam par type de Device, puisque les valeurs des paramètres Color et Beam sont les mêmes pour chaque Device (circuit) et peuvent être réutilisées.

REMARQUE

Si plusieurs Types de Device sont sélectionnés, le circuit sélectionné le plus haut sera enregistré.

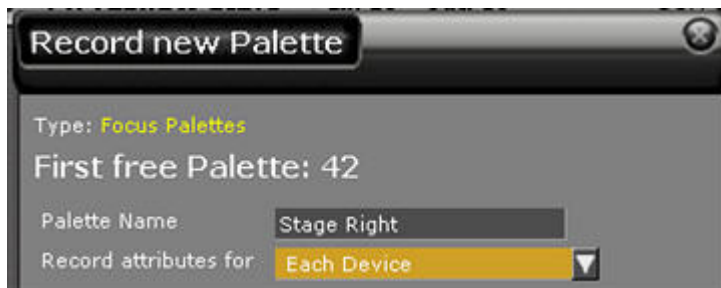
Une palette « Chaque type de Device » écrasera une palette « Chaque Device ».

Enregistrer une Palette Focus

1. Sélectionnez le ou les circuits
2. Commencez l'enregistrement de la première Palette libre ou de la Palette N°#

Fonction	Touche	Rappels
Enregistrer la Palette Focus libre suivante	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">RECORD</div> & <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">FOCUS</div>	Un menu contextuel apparaîtra*
Enregistrer Focus Palette N°	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">#</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">RECORD</div> & <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">FOCUS</div>	Un menu contextuel apparaîtra*
Enregistrement direct	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">RECORD</div> & <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Direct</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Select</div>	En enregistrant une palette dans un accès direct, un menu contextuel apparaîtra*

*Menu contextuel



3. Entrer un texte (en option)
4. Sélectionner le mode Enregistrer (Recording). Pour les Palettes Focus, ceci est d'habitude « Device sélectionné ». Voir [Par Device ou par Type](#).
5. Appuyer sur **MODIFY** pour confirmer l'enregistrement.

REMARQUE

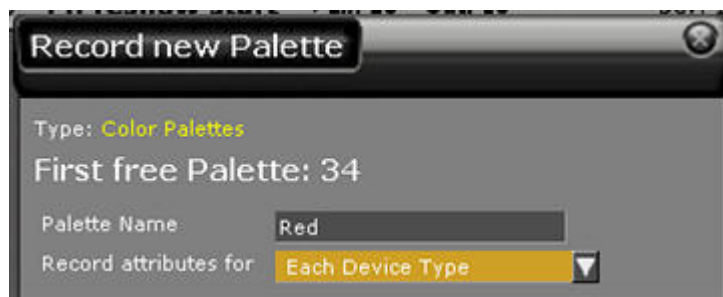
La fonction MASK peut servir à filtrer des paramètres non voulus lors de l'enregistrement d'une Palette. Voir [Commande de Device - Masque](#).

Enregistrer une Palette Color

1. Sélectionnez circuit(s)
2. Commencez l'enregistrement de la Palette libre suivante ou de la Palette N°#

Fonction	Touche	Rappels
Enregistrer la première Palette Color libre	<input type="button" value="RECORD"/> & <input type="button" value="COLOR"/>	Un menu contextuel apparaîtra*
Enregistrer Palette Color N°#	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="RECORD"/> & <input type="button" value="COLOR"/>	Un menu contextuel apparaîtra*
Enregistrement direct	<input type="button" value="RECORD"/> & <input type="button" value="Direct Select"/>	En enregistrant une palette dans un accès direct, un menu contextuel apparaîtra*

*Menu contextuel



3. Entrer un texte (en option)
4. Sélectionner le mode Enregistrer. Pour les Palettes Focus, le choix est d'habitude « Chaque Type de Device ».
Voir [Chaque Device ou Chaque type de Device](#).
5. Appuyer sur **MODIFY** pour confirmer l'enregistrement.

REMARQUE

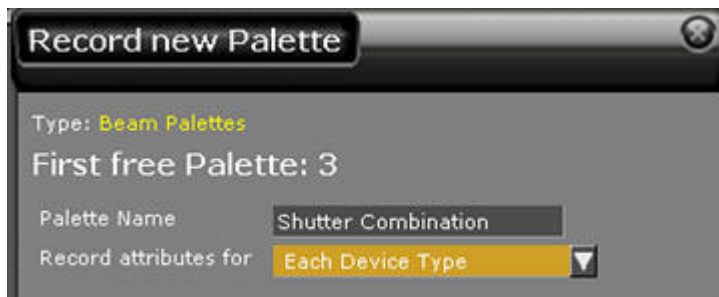
La fonction MASK peut servir à filtrer des paramètres non voulus lors de l'enregistrement d'une Palette. Voir [Commande de Device - Masque](#).

Enregistrer une Palette Beam

1. Sélectionnez circuit(s)
2. Commencez l'enregistrement de la première Palette libre ou de la Palette N°#

Fonction	Touche	Rappels
Enregistrer la première Palette Beam libre	RECORD & BEAM	Un menu contextuel apparaîtra*
Enregistrer Palette Beam N°#	# RECORD & BEAM	Un menu contextuel apparaîtra*
Enregistrement direct	RECORD & Direct Select	En enregistrant une palette dans un accès direct, un menu contextuel apparaîtra*

*Menu contextuel



3. Entrer un texte (en option)
4. Sélectionner le mode Enregistrer. Pour les Palettes Focus, le choix est d'habitude « Chaque Type de Device ». Voir [Chaque Device ou Chaque type de Device](#).
5. Appuyer sur MODIFY pour confirmer l'enregistrement.

REMARQUE

La fonction MASK peut servir à filtrer des paramètres non voulus lors de l'enregistrement d'une Palette. Voir [Commande de Device - Masque](#).

Enregistrer une Palette Globale

1. Sélectionnez circuit(s)

2. Commencez l'enregistrement de la première Palette libre ou de la Palette N°#

Fonction	Touche	Rappels
Enregistrer la première Palette Globale libre	<input type="button" value="RECORD"/> & <input type="button" value="PALETTE"/>	Un menu contextuel apparaîtra*
Enregistrer la Palette Globale N°#	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="RECORD"/> & <input type="button" value="PALETTE"/>	Un menu contextuel apparaîtra*
Enregistrement direct	<input type="button" value="RECORD"/> & <input type="button" value="Direct"/> <input type="button" value="Select"/>	En enregistrant une palette dans un accès direct, un menu contextuel apparaîtra*

*Menu contextuel



3. Entrer un texte (en option)

4. Sélectionner le mode Enregistrer. Pour les Palettes globales, le choix est d'habitude « Chaque Device ».

Voir [Chaque Device ou Chaque type de Device](#).

5. Appuyer sur **MODIFY** pour confirmer l'enregistrement.

REMARQUE

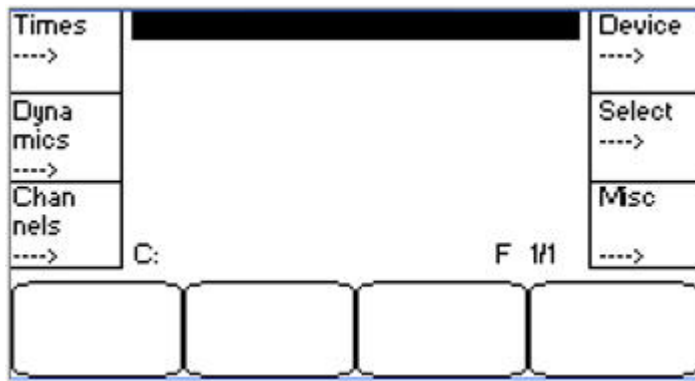
La fonction MASK peut servir à filtrer des paramètres non voulus lors de l'enregistrement d'une Palette. Voir [Commande de Device - Masque](#).

Palettes de Device - Mettre à jour

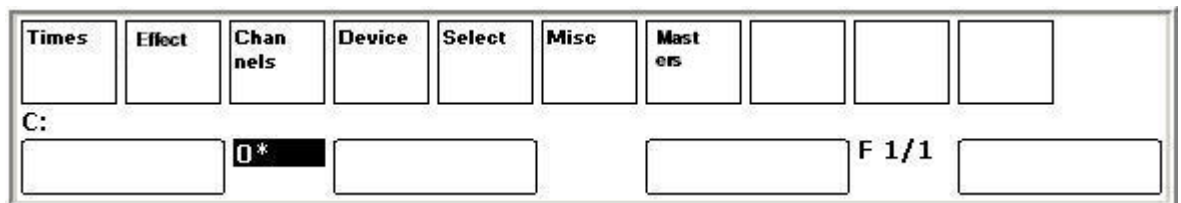
La touche Soft UPDATE PALETTE de la Page des touches Soft Device est la manière la plus rapide de mettre à jour toutes les Palettes modifiées.

1. Allez au menu de base de l'Afficheur Principal de la console en appuyant sur <-- jusqu'à ce que cette page apparaisse.

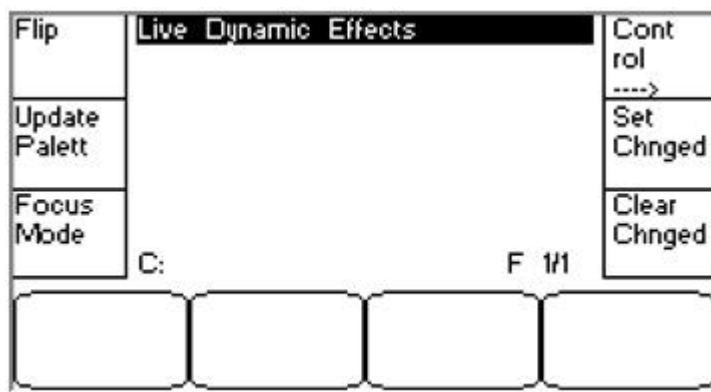
Congo Senior



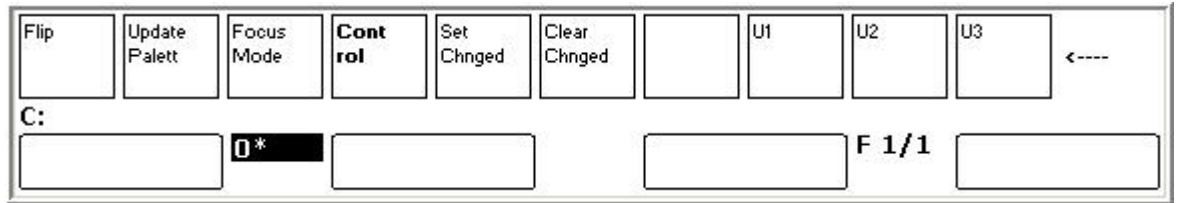
Congo Jr & Kid



2. Appuyez sur DEVICE pour sélectionner la page des touches Softs Device.



Congo Jr & Kid



3. Appuyez sur **UPDATE PALETTE** pour mettre à jour toutes les Palettes modifiées pour le(s) circuit(s) sélectionné(s). Un menu contextuel apparaîtra confirmant les palettes qui sont concernées.

Palettes de devices - Mettre à jour depuis les Accès Directs

Si une palette est chargée dans un accès direct ou dans un Master, il est possible de la mettre à jour en sélectionnant les circuits concernés, en maintenant **UPDATE** enfoncée et en appuyant sur la touche de Master ou le direct Select correspondant.

REMARQUE

Il n'est actuellement pas possible d'utiliser ce raccourci lorsqu'un éditeur est en cours d'exécution et utilise déjà **UPDATE**. Comme la liste des mémoires, par exemple.

Ré-enregistrer une Palette - Fusionner ou Remplacer

Lorsque vous ré-enregistrez une mémoire ou une palette avec des informations d'attributs existant déjà, vous aurez le choix de fusionner ou de remplacer les attributs existants.



- **La fusion avec l'existant** ajoutera les changements pour le(s) circuit(s) sélectionné(s).
- **Remplacer l'existant** remplacera toutes les valeurs de cette Palette par celles du ou des circuits sélectionnés

Palettes de Device - Editer

Les Palettes de Device peut être éditées et filtrées de la même manière que les vues [d'Attribut actif](#) et [d'Attribut dans la mémoire](#). Voir [Vues de Devices - Editer](#) et [Vues de Devices - Filtrer](#).

Palettes de Device - Listes

Les listes de Palettes sont ouvertes depuis le Navigateur (Navigateur >Palettes >Palettes Focus). Vous pouvez les ouvrir directement en tenant MODIFY et en appuyant sur FOCUS, COLOR, BEAM ou PALETTE.

3. Focus Palettes				
Palette	Text	Attribute	Note	Channels
6	Straight	10		51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
7	Band	10		51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
8	Out	10		51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
9	Back	10		57 58 59 60 51 52 53 54 55 56
10	CYC	10		51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
11	Cross	10		51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
12	Cross2	10		51 52 53 54 55 56 57 58 59 60

NOTE

Les Palettes qui ont été enregistrées "par type" sont affichées au début des ces listings. Généralement se sont des palettes de Couleurs. Voir [Devices sélectionnés ou pour Type](#)

Liste de Devices - Colonnes et Fonctions

Fonction	Touche	Rappels
<u>Palette</u>		L'ID de chaque Palette. Ne peut pas être changée.
<u>Texte</u>	MODIFY	Appuyez sur MODIFY pour activer et terminer l'entrée de texte.
<u>Attribute</u>	MODIFY	Ouvre l'Éditeur d'attributs de Palette. Le chiffre indique le nombre de Devices enregistrés dans cette Palette.

Palettes de Device - Les Rappeler par leur numéro

Activez une Palette pour le(s) circuit(s) sélectionné(s) par leur numéro.

Fonction	Touche	Rappels
Focus Palette #°	# FOCUS	Les valeurs sont réglées depuis la Palette N°#.
Color Palette #	# COLOR	Les valeurs sont réglées depuis la Palette N°#.
Beam Palette #	# BEAM	Les valeurs sont réglées depuis la Palette N°#.
Palette Globale #	# PALETTE	Les valeurs sont réglées depuis la Palette N°#.
REMARQUE Uniquement le ou les circuits sélectionnés référencés dans la Palette N°# seront affectés.		

Palettes de Device - Mode Direct

Quand une touche Palette (FOCUS, COLOR, BEAM, PALETTE) est tenue, les 40 premières Palettes peuvent être activées depuis les touches à accès direct.

Fonction	Touche	Rappels
<i>1. Activer le Mode Direct</i>	Tenez une une touche Palette	Les touches à accès directes affichent les 40 premières
<i>2. Sélectionner une Palette</i>	Touche à accès direct	Lorsque la touche est appuyée, la Palette correspondante est activée.

Palettes de Device - Dans les Masters

Les Palettes de Device peuvent être restituées depuis les Registres Master. Voir [Registres Master - Palettes](#).

Palettes de Device - Sélectionner les circuits actifs

Tous les circuits référencés dans une Palette peuvent être sélectionnés en utilisant les touches à accès direct pour les Palettes (FOCUS, COLOR, BEAM, PALETTE), en combinaison avec CH et ALL.

Les Palettes sont sélectionnables depuis la touche d'accès direct. Voir [Direct Selects](#).

Fonction	Touche	Rappels
Circuits dans la Palette N°#	<input type="button" value="CH"/> & <input type="button" value="̄"/> <input type="button" value="Direct Select#"/>	Tous les circuits enregistrés dans la Palette N°# sont sélectionnés dans la Vue des Circuits (Channel View) active.
Circuits dans la Palette N°# avec un niveau dans la Vue des Circuits	<input type="button" value="ALL"/> & <input type="button" value="̄"/> <input type="button" value="Direct Select#"/>	Tous les circuits avec un niveau dans la Vue des Circuits actifs sont sélectionnés.

Palettes de Device - Sélectionner les circuits enregistrés

Vous pouvez sélectionner tous les circuits enregistrés dans une Palette.

REMARQUE		
Ceci n'est pas possible pour les palettes enregistrées « Par Type » puisque aucun circuit spécifique n'a été enregistré avec elles.		
Fonction	Touche	Rappels
Circuits dans la Palette Focus N°#	# CH & FOCUS	Tous les circuits enregistrés dans Palette N°# sont sélectionnés dans la Vue des circuits.
Circuits dans la Palette Color N°#	# CH & COLOR	Tous les circuits enregistrés dans Palette N°# sont sélectionnés dans la Vue des circuits.
Circuits dans Palette Beam N°#	# CH & BEAM	Tous les circuits enregistrés dans Palette N°# sont sélectionnés dans la Vue des circuits.
Circuits dans Palette Globale N°#	# CH & PALETTE	Tous les circuits enregistrés dans la Palette N°# sont sélectionnés dans la Vue des circuits.

Palettes de Device - Dans le LCD Principal

Toutes les Palettes peuvent être affichées dans le LCD Principal du Congo Senior.

Quand le Trackball est en mode DISPLAY LIST, vous pouvez l'utiliser pour sélectionner/activer les palettes en cliquant à DROITE/GAUCHE.

Fonction	Touche	Rappels
Liste des palettes Focus	Display List & FOCUS	La liste des palettes Focus est ouverte dans l'afficheur LCD principal.
Liste des palettes Color	Display List & COLOR	La liste des palettes Color est ouverte dans l'afficheur LCD principal.
Liste des palettes Beam	Display List & BEAM	La liste des palettes Beam est ouverte dans l'afficheur LCD principal.
La liste des palettes All	Display List & PALETTE	La liste des palettes All est ouverte dans l'afficheur principal.

Ceci est un exemple de la liste des palettes Color dans l'afficheur LCD principal.

Times	Color Palettes	Device
---->	[C1 HCTB] C6 Blue	---->
	C2 FCTB C7 D Blue	
Dyna	C3 Lig.Cy C8 L Pink	Select
mics	C4 Cyan C9 Magent	---->
---->	C5 Light C10 Mauve	
Chan		Play
nels		back
---->	C: F 1/1	---->

Palettes de Device - Mode Focusing

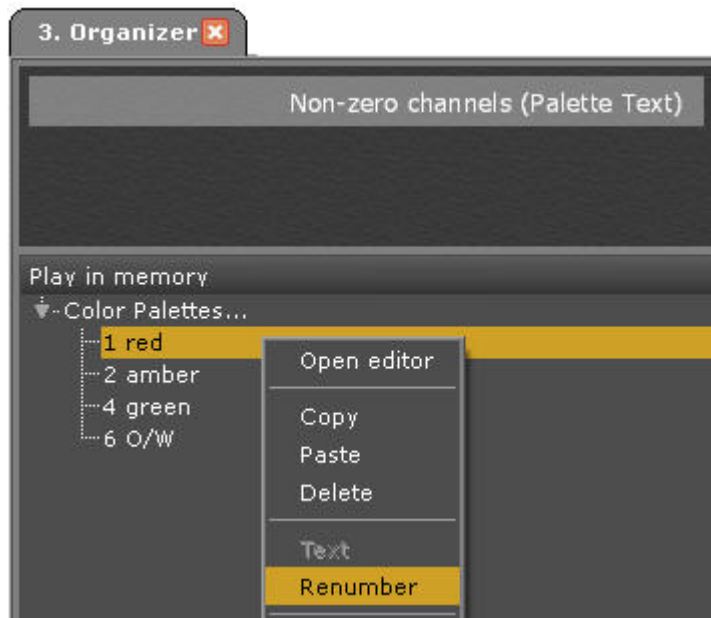
Le mode Focusing permet de régler et de mettre à jour rapidement les palettes. Il fonctionne avec la section Liste de l'afficheur LCD. Il est activé depuis la touche Soft FOCUS MODE dans la page des touches du menu DEVICE.

Action	Touche	Rappels
1. Sélectionner la page des touches Softs DEVICE	DEVICE (touche du LCD)	Les fonctions Soft de Device sont sélectionnées dans l'Affichage Principal de la console.
2. Activer le Mode Focus	FOCUS MODE (touche du LCD)	« Focusing mode » apparaît sur l'afficheur principal. La liste des palettes Focus est activée automatiquement.
3. Sélectionner une Palette dans la liste	Utilisez la fonction Display List et le Trackball pour sélectionner une Palette.	Les circuits correspondants sont sélectionnés et affichés sur le display list des circuits. La palette est activée et le mode Highlight est activé.
4. Tester les circuits un par un avec NEXT/LAST	NEXT & LAST	Chaque circuit sélectionné est accordé aux commandes de circuit.
5. Mettre à jour la Palette	UPDATE PALETTE (Touche Soft)	La Palette est mise à jour et vous revenez à la liste Focus Palette pour sélectionner une nouvelle Palette.
6. Quitter le mode Focus	FOCUS MODE (Touche Soft)	Vous quittez le mode Focus.

Palettes - Renumeroter (6.3)

Vous pouvez renumérotter un palette de n'importe quelle type (FCBP) dans l'organiseur.

1. Ouvrir l'organiseur et le type de palette que vous voulez renumérotter en maintenant appuyé la touche LOAD et en appuyant sur une des touches de type : (FOCUS, COLOR, BEAM, PALETTE).



2. Entrez le nouveau numéro et validez avec MODIFY



Devices - Temps

Les Temps pour les Devices asservis peuvent être définis en secondes ou en pourcentage des Temps d'apparition du Pas de Séquence (Sequence Step Intimes).

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Temps de Device - Introduction](#)
- [Temps de Device - Individuel ou par famille FCB](#)
- [Temps de Device - Edition des temps d'Attributs](#)
- [Temps de Device - Fan sur les temps](#)

Temps des Devices - Introduction

Un Appareil asservi peut avoir des Temps et des Délais de la manière suivante.

- **Pas de temps** - suit le temps d'apparition du pas de séquence.
- **Temps par famille**- temps d'attribut pour les paramètres FOCUS, COLOR ou BEAM.
- **Temps FCB** - même que précédent mais raccourcis pour les 3 familles
- **Temps par paramètre et par Device** - Temps pour chaque attribut et pour chaque projecteur asservis

REMARQUE

Tous les temps sont établis dans la mémoire présente dans le registre A ou B en fonction du réglage du paramètre «[Définir tps dans Registre](#)» dans les réglages du Congo.

Tous les temps des attributs sont enregistrés dans les Mémoires.

Il y a un Temps d'attributs par défaut utilisé lorsque les Device se positionnent manuellement avec l'option GoInB.

Temps par défaut des attributs (6.2)

Le temps d'attribut par défaut (3 secondes) est utilisé pour limiter les bruits mécaniques des asservis quand on positionne un device dans les situations suivantes :

- Quand les attributs sont exécutés depuis les indépendants
- Quand on copie les attributs du registre Blind en Live
- Quand on utilise la courbe STOP pour les anciens dynamics
- Quand on utilise la commande Home Attrib
- Quand on fait un saut dans la séquence
- Lors de l'utilisation de REFRESH dans le playback principal

Pour changer ce temps voir [Setup des Attributs](#).

NOTE

Les temps par défaut des attributs n'est pas utilisé quand on appelle une palette directement ou par les accès directs. Ici, vous saisissez au clavier le temps que vous souhaitez pour restituer cette palette - par exemple :
DIRECT SELECT PALETTE.

See [Raccourcis - utiliser les Palettes directement](#)

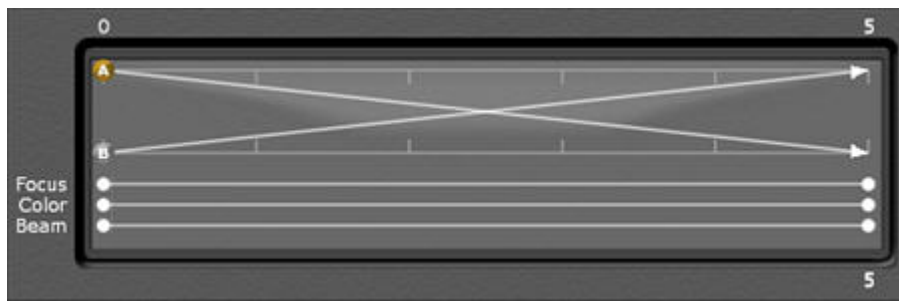
Temps de Devices, en Pourcentage ou en secondes ?

Les Temps d'Appareils asservis sont indiqués en secondes (absolu) ou en pourcentage des temps d'apparition et de délai à l'apparition d'un Pas de séquence.

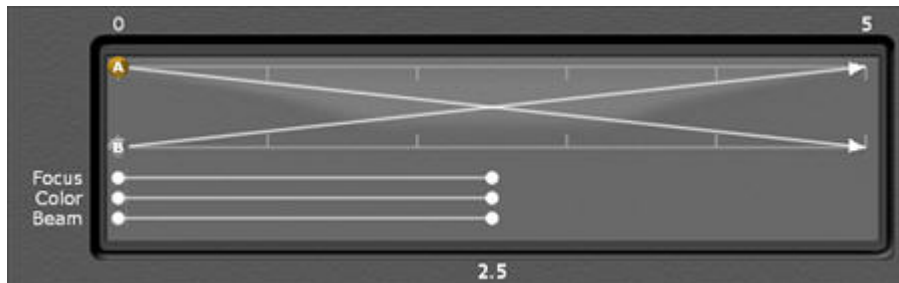
Le réglage par défaut est en défini en pourcentage. Ceci veut dire que tous les temps FCB suivront le temps d'apparition d'un pas de séquence et tous les temps de délai FCB suivront le temps de délai à l'apparition d'un pas de séquence.

NOTE

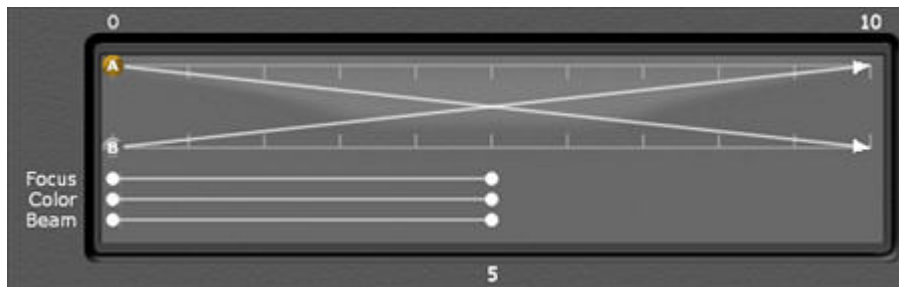
Dans toutes les conduites avant la version 4.2, les délais FCB étaient définis à 100%. Ces conduites (avant 4.2) avec délais FCB définis à 100% seront converties pour avoir des délais à 0s.



Si les Temps FCB sont réglés à 50 % du temps d'apparition, ils auront une valeur de 2,5 secondes par rapport à un temps d'apparition de 5 secondes.



Si le Temps d'apparition est changé à 10 secondes, les temps FCB seront égaux à 50 % de 10 (= 5 secondes).

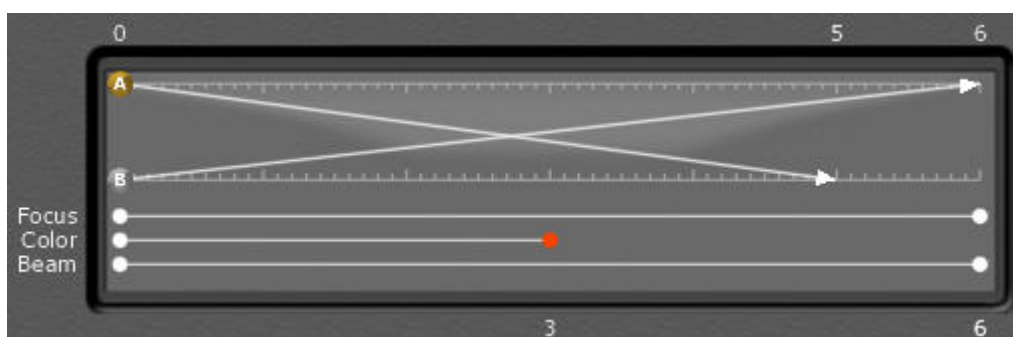


Temps des Devices - par paramètre ou par Famille FCB (6.0)

Les temps des Devices peuvent être déterminés pour par paramètre et par machine, ou pour une famille de paramètres comme par exemple temps de Focus, Couleur ou Beam pour tous les devices dans la mémoire.

Les temps de FCB sont, par défaut, de 100% des temps principaux d'Apparition et de délai du pas. Vous pouvez changer ce pourcentage ou déterminer un temps en secondes. Les temps par paramètre prennent le dessus sur les temps FCB.

Les temps sont affichés dans la vue du playback. Les temps individuels par paramètres sont signalés par un point rouge au bout du profil du FCB.



Déterminer des Temps depuis l'onglet avancé de la fenêtre d'enregistrement

Vous pouvez entrer ces temps directement dans l'onglet Avancé du [Menu contextuel d'enregistrement](#) Quand vous enregistrez une nouvelle mémoire..



Déterminer des temps avec les touches de raccourcis

Vous pouvez déterminer les temps avec une touche de raccourcis: saisir le temps, maintenir TIME et appuyer une touche de destination (voir tableau).

Apparaîtra un popup qui vous demandera si vous voulez définir les temps dans la mémoire = temps par famille FCB pour **tous les devices**, ou comme des Temps de Paramètres **individuels** pour les **devices sélectionnés**.



Les Touches de Raccourcis pour Les Temps de Device

Fonction	Touche de Raccourcis	Rappels
Temps de Focus	# [TIME] & [FOCUS]	Popup (voir au-dessus)
Temps de Couleur	# [TIME] & [COLOR]	Popup (voir au-dessus)
Temps de Beam	# [TIME] & [BEAM]	Popup (voir au-dessus)
Temps d'un Paramètre	# [TIME] & [Parameter Key]	Un temps individuel est donné à ce paramètre pour le(s) device(s) sélectionné(s)
Temps de retard d'un Focus	# [DELAY] & [FOCUS]	Popup (voir au-dessus)
Temps de retard d'une couleur	# [DELAY] & [COLOR]	Popup (voir au-dessus)
Temps de retard d'un Beam	# [DELAY] & [BEAM]	Popup (voir au-dessus)
Temps de retard d'un Paramètre	# [DELAY] & [Parameter Key]	Un temps individuel de retard est donné à ce paramètre

Vous pouvez éditer les temps FCB dans la [Liste des Mémoires](#).

REMARQUE

Il y a un raccourci pour régler les Temps de F,C,B à la même valeur. Entrer le temps et maintenir TIME ou DELAY puis appuyer sur ATTRIBUTE.

Pour les touches du LCD Principal de Temps il y a des touches pour régler directement les temps et les délais FCB. Voir [Page de menu des temps du LCD principal](#).

Temps de Device - Éditeur de Temps d'attribut

Les temps peuvent être définis et modifiés dans la fenêtre Live des Attributs et dans l'éditeur de attributs de mémoire.

Veuillez noter que les temps sont saisis dans A dans cette fenêtre, quelque soit les réglages.

- Appuyer sur ATTRIB pour visualiser la fenêtre des Attributs
- Entrez un numéro de mémoire, tenez PRESET et appuyez sur ATTRIBUTE pour ouvrir l'Éditeur d'attributs de mémoire.



Maintenir FORMAT et appuyer sur Flèche Bas pour dérouler les lignes des Temps et des délais

Maintenir FORMAT et appuyer sur TIME ou DELAI pour faire la même chose.

Maintenir FORMAT et appuyer sur la touche Flèche Haut pour masquer ces lignes.

Dans cet éditeur, appuyez sur FORMAT pour commuter entre

- Les Devices sélectionnés
- Les Devices actfs
- Les Devices qui changent
- Tous les Devices
- Les Devices avec d'attributs

Le format actuel est indiqué dans l'angle inférieur droit (« Times » dans l'exemple ci-dessus).

REMARQUE

Les temps peuvent être définis par défaut en % ou en secondes.

Temps d'attributs

Action	Touche	Rappels
1. Afficher les lignes des temps dans le tableau des attributs	FORMAT & Fleche Bas ou FORMAT & TIME	L'éditeur d'attributs pour la Mémoire N°# est ouvert
2. Sélectionner des cellules de Temps d'attributs	touche fleches	La/les cellule(s) sont mises en sur-brillance.
3. saisir un temps	# MODIFY	Le Temps # est attribué aux cellules sélectionnées
4. Mettre à jour la mémoire	UPDATE	
NOTE Les temps peuvent être définis pour les Devices sélectionnés en maintenant TIME et en Appuyant sur FOCUS, COLOR ou BEAM.		

On obtient ce menu contextuel



Temps de délai d'attributs

Action	Touche	Rappels
1. Afficher les lignes des Délais dans le tableau des attributs	[FORMAT] & [Fleche Bas] ou [FORMAT] & [TIME]	L'éditeur d'attributs pour la Mémoire N°# est ouvert
2. Sélectionner des cellules de Délais d'attributs	[touche] [fleches]	La/les cellule(s) sont mises en sur-brillance.
3. saisir un temps	[#] [MODIFY]	Le Délai # est attribué aux cellules sélectionnées
4. Mettre à jour la mémoire	[UPDATE]	

NOTE

Les Délais peuvent être définis pour les Devices sélectionnés en maintenant DELAY et en appuyant sur FOCUS, COLOR ou BEAM.

Temps de Devices - FAN sur les Temps

Un assistant permet de ventiler les temps de paramètres dans les vues Scène et Attribut de mémoire. Cet assistant s'ouvre uniquement quand une cellule Time ou Delay est sélectionnée. Les cellules sélectionnées sont ventilées entre les devices.

1. Ouvrez une vue d'attribut. Voir [Vues de devices - Scène](#) et [Vues de devices - Mémoires](#).
2. Ouvrez les lignes Time et Delay en maintenant **FORMAT** enfoncée et en appuyant sur la flèche bas. Voir [Temps de device - Editeur de temps d'attribut](#).
3. Sélectionnez les cellules Time et Delay pour les paramètres et devices visés.

Mac 300 M4		Pan	Tilt	Focus Sp
31	F	50	32	Tracking
	Time	5	5	5
	Delay			
32	F	50	32	Tracking
	Time	5	5	5
	Delay			

4. Appuyez sur **WIZARD**. La fenêtre de l'assistant de temps de ventilation s'ouvre.



5. Sélectionnez des valeurs et confirmez.

Devices - Playback

Lorsque les Appareils asservis sont restitués depuis le Registre de transfert et les Masters, différents modes permettent de signifier quand et comment les attributs sont positionnés.

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Devices - Playback - Introduction](#)
- [Devices - Playback - Les attributs suivent les potentiomètres](#)
- [Devices - Playback - AutoMark, GoOnGo ou GoInB](#)

Devices - Playback - Introduction

Les Attributs se positionnent pendant la restitution dans les situations suivantes

- Une Mémoire est restituée dans une Séquence ou un Chaser
- Une Mémoire est restituée avec un potentiomètre de Master
- Une Mémoire est fondue au noir avec un potentiomètre de Master
- Un Master est flashé
- Une Effet dynamique est démarré

Dans un Pas de séquence, les attributs peuvent être établis avec Auto Mark (5.0), GoOnGo (live) ou GoInB (déplacement au noir, preposition).

Devices - Playback - Les attributs suivent les potentiomètres

Les attributs suivent le mouvement manuel des masters et des potentiomètres du Registre de transfert,

- Ils commencent à se déplacer à 1 %.
- Les paramètres en mode Direct suivent aussi à 1 %.

Les Masters se comportent différemment des potentiomètres du Registre de transfert.

Masters et Attributs - Généralités

Quand un master quitte sa position de 0 %, les attributs correspondants sont capturés et suivent le déplacement du potentiomètre.

Pendant un transfert temporisé dans un Master, les attributs suivront les temps FCB de la mémoire dans ce Master.

Si un autre master avec des attributs se chevauchant est activé, (quittant 0 %), il prend le contrôle des attributs correspondants. Pour reprendre le contrôle, un Master doit être ramené à 0 %, puis de nouveau remonté.

La manière dont les attributs se comportent quand le potentiomètre Master est amené en bas dépend du réglage du Rubberband.

Transferts et Attributs

Quand un transfert manuel est effectué, les positions d'attribut suivront la progression du potentiomètre B. Si le potentiomètre est déplacé plus lentement que le temps d'attributs, le potentiomètre prend le contrôle. Si le potentiomètre est déplacé plus rapidement que le temps programmé, le temps prend le contrôle pour assouplir le déplacement.

Devices Playback - mise en place des attributs

Les attributs peuvent être exécutés de 3 façons :

- AutoMark
- Sur le Go
- En B

Selon les réglages, les attributs seront exécutés quand le pas de séquence sera restitué en Live (sur le Go) ou quand le pas est chargé en B (en B).

Vous pouvez choisir un réglage par défaut selon le style de votre conduite - et changer ensuite individuellement pour chaque pas ou device.

REMARQUE

Les attributs GoInB suivent les temps de la mémoire.

Avant la version v5.0 les dynamiques pouvaient être démarré toujours sur le GO - Voir [Réglages - Transfert](#).

Automark

Le réglage par défaut est AutoMark, mais vous pouvez modifier cela dans le pas de séquence ou dans l'éditeur d'attribut de mémoire. En mode AutoMark, les attributs sont automatiquement activés en B ou sur le Go *suivant le niveau en Live et en B*.

- Si l'intensité du device est >0% dans Scène, les attributs sont On Go.
- Si l'intensité du device est 0% dans Scène et >0% dans B, les attributs sont In B.
- Si l'intensité du device est 0% dans Scène et 0% dans B, les attributs sont On Go.

Vue Scène : Les circuits avec AutoMark sont indiqués avec un fond bleu dans les indicateurs FCB. Cet indicateur reste jusqu'à ce que vous appuyiez sur GO.



Attributs Actifs (6.0)

En plus des formats d'Attribut dans la fenêtre Scène, vous pouvez également afficher tous les paramètres des devices avec la fenêtre des Attributs Actifs.

Cet onglet ne peut être ouvert qu'à partir du Navigateur (Navigateur >Devices >Attributs Actifs). Les fonctions sont les mêmes que dans n'importe quelle vue de circuit avec attributs.

REMARQUE

Chaque vue type attributs doit être déverrouillée pour permettre l'édition dans les cellules du tableau. Maintenir SETUP & appuyer sur TAB pour pouvoir l'activer.

Le PARK empêche de travailler dans les cellules sélectionnées quand une Vue Attributs est ouverte.

1. Live Attributes

Attributs - Preset: Next: 100.0 - Palette mode All devices

Mac 550 16E	Pan	Tilt	Focus Sp	Color	Color 2	Color Sp	Focus
31	50	50	Tracking	[O/W]	[O/W]		50
32	50	50	Tracking	[O/W]	[O/W]		50
33	50	50	Tracking	[O/W]	[O/W]		50
34	50	50	Tracking	[O/W]	[O/W]		50
Mac 250 Was	Pan	Tilt	Focus Sp	Cyan	Magenta	Yellow	Color
41	50	50	Tracking	0	0	0	Open

Maintenir FORMAT et appuyez sur la touche Flèche Droite pour afficher les colonnes par paramètres plutôt que les paramètres par devices. FORMAT & Flèche Gauche rétabli l'affichage compact des paramètres.

1. Live Attributes

Attributs - Preset: Next: 100.0 - Palette mode All devices

Mac 550 16E	Pan	Tilt	Focus Sp	Cyan	Magenta	Yellow	Color
31	50	50	Tracking				[O/W]
32	50	50	Tracking				[O/W]
33	50	50	Tracking				[O/W]
34	50	50	Tracking				[O/W]
Mac 250 Was	Pan	Tilt	Focus Sp	Cyan	Magenta	Yellow	Color
41	50	50	Tracking	0	0	0	Open

Les mouvements de paramètres sont affichés avec des barres de progression jaune.

Cyan	Magenta	Yellow
9	43	40
9	43	40
9	43	40
9	43	40

NOTE

Sélectionner un format d'affichage avec **FORMAT**.

Maintenir **FORMAT** et appuyer sur la touche flèche Bas pour afficher les temps puis les délais. Voir [Device Temps - Editer les temps des Attributs](#)

Attributs sur Scène - Colonnes

Voici les différents paramètres des Devices affichés avec leurs valeurs actuelles pour chacun d'eux. Pour éditer, voir [Vues de Devices - Editer](#)

Groupe de fonctions	Paramètres	Explication
Circuit et niveau	Aucune entrée	Le numéro de l'appareil asservi est mis en surbrillance quand il est sélectionné et devient rouge quand il est sélectionné avec NEXT/LAST. Le niveau est indiqué à droite.
Paramètres FOCUS	<i>Pan, Tilt, Focus Speed</i>	Les paramètres existants pour l'appareil sélectionné sont indiqués avec leurs valeurs.
Paramètres COLOR	<i>Cyan, Magenta, Yellow, Color, Color2, CTO, Color speed etc...</i>	Les paramètres existants pour l'appareil sélectionné sont indiqués avec leurs valeurs.
Paramètres BEAM	<i>Focus, Iris, Zoom, Strobe, Gobo, Gobo <>, Gobo rot, etc...</i>	Les paramètres existants pour l'appareil sélectionné sont indiqués avec leurs valeurs.
Paramètres CONTROL*	<i>Aux 1, Control, Dummy ch's, etc...</i>	Les paramètres existants pour l'appareil sélectionné sont indiqués avec leurs valeurs.

*Les paramètres de commande peuvent être édités mais ne seront pas enregistrés.

REMARQUE

Maintenir la touche COLUMN et manipuler le tambour de réglage pour changer la taille des colonnes.

Nuancier de gélatines

Un sélecteur de gélatine utilise les données de chaque device motorisé avec mélange CMY/RGB pour générer les valeurs de gélatine de chaque type.

On peut y accéder dans Browser >Devices >Gel Picker. Servez-vous des flèches et de la touche MODIFY pour sélectionner une couleur.

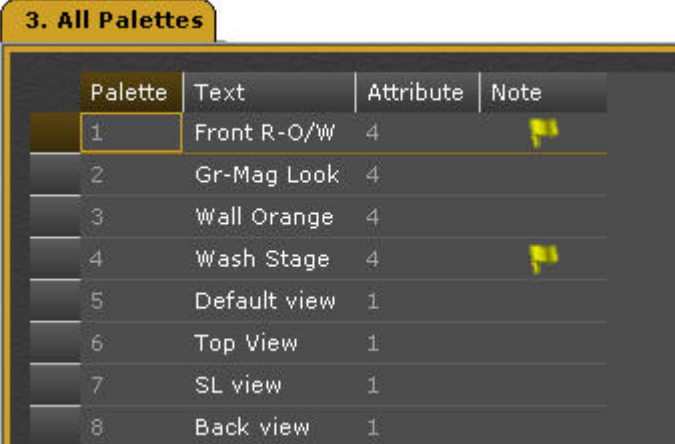
1. Gel Picker

#	Gel (Apollo)	GamColor (GAM)	Lee (Lee)	CalColor (Rosco)	Cinigel (Rosco)
1	1050	101	2	4215	3000
2	1100	103	3	4230	3001
3	1150	104	4	4260	3002
4	1400	105	7	4290	3004
5	1450	105	8	4307	3006
6	1500	106	9	4315	3007
7	1550	107	10	4330	3008
8	1600	108	13	4360	3009
9	1650	109	15	4390	3010

Si vous connaissez la marque et le numéro de gélatine, vous pouvez faire votre sélection directement à partir des touches de sélection directe. Voir [Accès direct - Contenu](#).

Palettes Mixtes

Ce dossier ouvre la liste des palettes Mixtes.



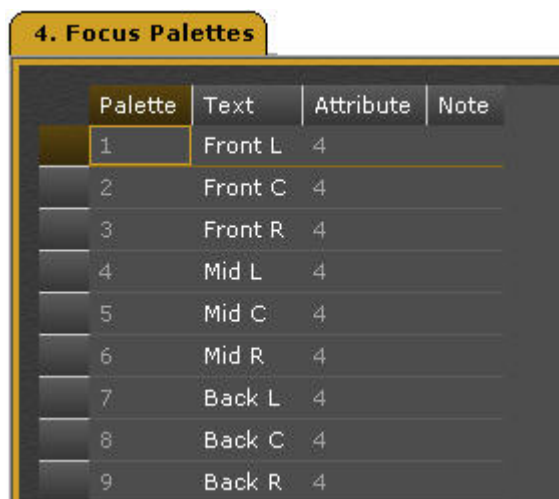
Palette	Text	Attribute	Note
1	Front R-O/W	4	✖
2	Gr-Mag Lock	4	
3	Wall Orange	4	
4	Wash Stage	4	✖
5	Default view	1	
6	Top View	1	
7	SL view	1	
8	Back view	1	

Appuyez sur MODIFY dans la case **Attribute (Attribut)** pour ouvrir l'éditeur de palette correspondant.

Voir [Device - Palettes](#).

Palettes Focus

Ce dossier ouvre la liste des palettes Focus.



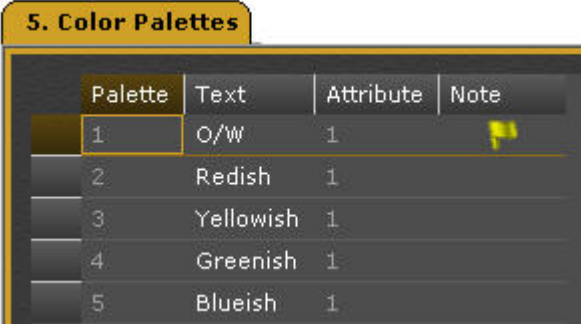
Palette	Text	Attribute	Note
1	Front L	4	
2	Front C	4	
3	Front R	4	
4	Mid L	4	
5	Mid C	4	
6	Mid R	4	
7	Back L	4	
8	Back C	4	
9	Back R	4	

Appuyez sur MODIFY dans la case **Attribute (Attribut)** pour ouvrir l'éditeur de palette correspondant.

Voir [Device - Palettes](#).

Palettes Color

Ce dossier ouvre la liste des palettes Color.



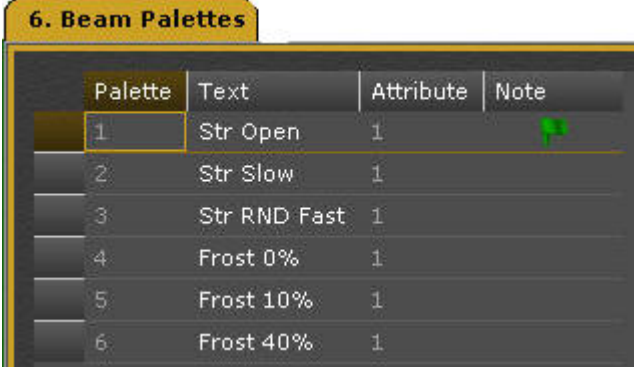
Palette	Text	Attribute	Note
1	O/W	1	
2	Redish	1	
3	Yellowish	1	
4	Greenish	1	
5	Blueish	1	


Appuyez sur MODIFY dans la case **Attribute (Attribut)** pour ouvrir l'éditeur de palette correspondant.

Voir [Device - Palettes](#).

Palettes Beam

Ce dossier ouvre la liste des palettes Beam.



Palette	Text	Attribute	Note
1	Str Open	1	
2	Str Slow	1	
3	Str RND Fast	1	
4	Frost 0%	1	
5	Frost 10%	1	
6	Frost 40%	1	

Appuyez sur MODIFY dans la case **Attribute (Attribut)** pour ouvrir l'éditeur de palette correspondant.













Voir [Device - Palettes](#).

Mask

Vous pouvez masquer des groupes entiers de paramètres (FCB) ou un seul paramètre d'un groupe avec la touche MASK.

- Quand un masque est actif, il est indiqué par la LED de la touche MASK.
- Le masque est utilisé pour enregistrer des mémoires, des Palettes et des Dynamiques.
- Les paramètres masqués sont affichés dans la page Live en vue Attrib et sur le LCD principal par "--"?
- Quand vous enregistrez des Attributs dans une mémoire avec une touche MASK activée, les valeurs masquées ne sont PAS enregistrées.
- Vous pouvez préparer et enregistrer 999 Masks personnalisés et les activer comme masque global à tout moment.
- On peut accéder aux masques personnalisés par les accès directs.

Masque - Fonctions

Fonction	Touche	Rappels
Commuter la touche Mask entre activé/désactivé		La LED de MASK est allumée. Dans l'Afficheur principal, vous pouvez voir Mask: FCB et un signe + après un groupe de paramètres masqués. 
Masquer FOCUS	 & 	Active le Masque pour tous les paramètres FOCUS
Masquer COLOR	 & 	Active le Masque pour tous les paramètres COLOR
Masquer BEAM	 & 	Active le Masque pour tous les paramètres BEAM
Masquer des paramètres uniques	 & 	Active le Masque pour tout paramètre unique
Ouvrir l'éditeur de Masque	 & 	Ouvre l'éditeur de Masque (voir ci-dessous).

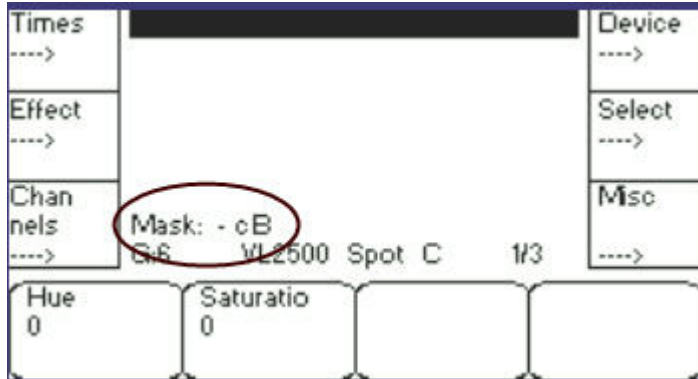
Indications de Masquage

Quand un mask est actif, une indication synthétique des parties masquées est affichée dans le LCD principal. Chaque famille de paramètres est notée avec un moins, une lettre majuscule ou minuscule.

Le "-" signifie que la famille n'est pas masquée, tous les paramètres sont enregistrables.

"fcb" indique une famille partiellement masquée - certains paramètres sont masqués et ne seront pas enregistrés.

"FCB" indique une famille entière masquée aucun paramètres ne seront pas enregistrés.



Masque - Éditeur (6.1)

Dans Éditeur de masque, les paramètres uniques peuvent être commutés entre activé/désactivé en appuyant sur MODIFY dans la colonne Masque. Il est aussi possible si vous voulez modifier une colonne, se placer sur la première cellule puis appuyer sur COLUMN pour sélectionner la colonne entière et appuyez sur Modify.

Maintenez MODIFY et appuyez sur MASK pour ouvrir l'éditeur.

4. Mask 1 ()											
	FOCUS	Allow	COLOR	Allow	BEAM	Allow	AUX1	Allow	AUX2	Allow	EFFECT
	Pan	✓	Red	✓	Focus	✓	Control	✓			Chase*
	Tilt	✓	RedOrange	✓	Strobe	✓					Rate/Tap
	Focus Time	✓	Amber	✓	Zoom	✓					ChSource
			Green	✓	Gobo						Set/Grou
			Cyan	✓	Gobo 2						GrpParts
			Blue	✓	Gobo 2 < >						GrpDistri
			Indigo	✓	Iris	✓					PartDirec

Masques personnalisés - Fonctions (6.1)

Vous pouvez créer jusqu'à 999 masques différents. Ces masques peuvent être appliqués aux masters comme masques de restitution, ou comme masque global lors de l'enregistrement de mémoires ou de palettes. Ils sont stockés dans la liste des masques (Navigateur, Devices, Masks).

Pour enregistrer un Masque personnalisé :

1. Régler les options de masquage selon les besoins (Voir [Global Mask - Fonctions](#))
2. Saisir un nombre, maintenir la touche RECORD et appuyer sur MASK (sans saisir de nombre, le premier N° disponible de masque sera enregistré)

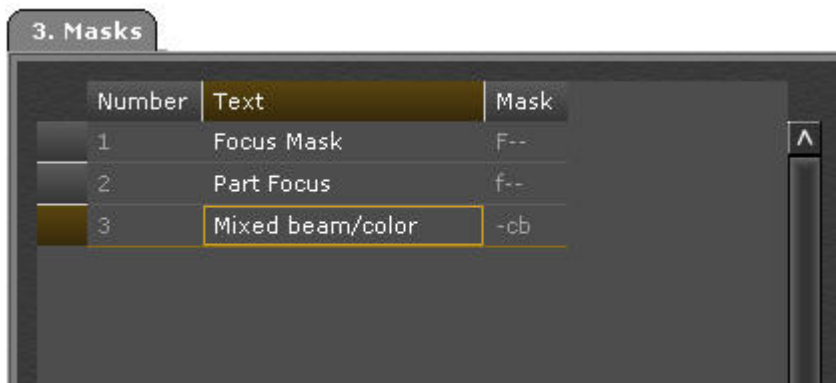
Rappeler un Masque personnalisé :

1. Saisir son numéro puis appuyer sur MASK **ou**
2. Appuyer sur la touche d'accès Direct de ce Masque.

Pour Charger un masque dans un master :

1. Saisir un numéro puis maintenir MASK et appuyer sur une touche de Master.

Vous pouvez utiliser # INSERT et DELETE pour ajouter ou supprimer un masque de la liste, et vous pouvez les modifier en appuyant sur MODIFY dans la cellule du masque - cela ouvrira l'éditeur pour ce masque.



Number	Text	Mask
1	Focus Mask	F--
2	Part Focus	f--
3	Mixed beam/color	-cb

Réglages et outils

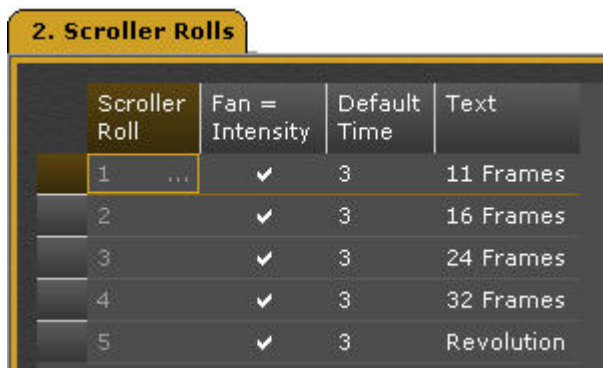
Voici les paramètres et outils pour les devices.

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Rouleaux de couleurs](#)
- [Wizard de l'Auto-cr ation de Palettes](#)

Rouleaux de changeurs de couleurs

Les rouleaux de couleurs (Scroller Rolls) sont définis dans l'Éditeur de Rouleaux de couleurs. Il s'ouvre depuis le navigateur (Navigateur >Setup >Rouleaux de couleurs)



Scroller Roll	Fan = Intensity	Default Time	Text
1 ...	✓	3	11 Frames
2	✓	3	16 Frames
3	✓	3	24 Frames
4	✓	3	32 Frames
5	✓	3	Revolution

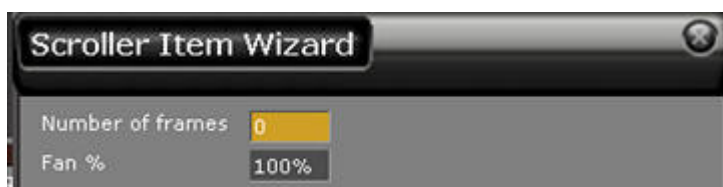
Éditeur de Rouleaux de changeur - Colonnes

Fonction	Valeur	Rappels
<u>Rouleau de couleurs</u>	1-999	ID de chaque Template. Appuyez sur MODIFY pour ouvrir l'Éditeur
<u>Vent = Intensity</u>	Marche/Arrêt	Appuyez sur MODIFY pour commuter si le ventilateur doit suivre le circuit d'intensité du scroller pour empêcher le bruit quand il n'est pas utilisé.
<u>Default Time</u>	0 s-45 min	Ceci est le temps par défaut par cadre de couleur sera utilisé par le scroller quand il est changé manuellement, pour empêcher le bruit et économiser le rouleau de gélatines.
<u>Texte</u>		Appuyez sur MODIFY pour activer et terminer l'entrée de texte.

Créer un Rouleau de changeur

1. Ouvrez la liste des rouleaux de couleurs depuis le navigateur (Navigateur > Setup >Rouleau de Couleurs).
- 2.Appuyez sur **INSERT** pour créer un nouveau Rouleau.
3. Définissez **Vent=Intensity**, le temps par défaut et un nom pour ce rouleau.

4. Appuyez sur **MODIFY** dans la cellule **Rouleau de Couleurs** pour ouvrir l'Éditeur de Rouleaux de couleurs. Un Wizard s'ouvre où vous pouvez définir le nombre de couleurs et la valeur Ventilateur par défaut (elle peut être éditée par la suite).



5. Voici à quoi ressemble l'éditeur de rouleaux de couleurs avec cinq couleurs définies

4. Scroller Roll Editor Standard Roll

	Position	Text	Fan%	AutoMove	Value
1	1		100%	0	25
2	2		100%	0	76
3	3		100%	0	127
4	4		100%	0	178
5	5		100%	0	229

Vous pouvez définir les fonctions suivantes

Fonction	Valeur	Rappels
<u>Position</u>	1-999	ID de chaque Position. Ne peut pas être changée.
<u>Texte</u>		Appuyez sur MODIFY pour activer et terminer l'entrée de texte.
<u>Ventilateur %</u>	0-100%	Il est possible d'établir une valeur de Ventilateur pour chaque couleur (pour empêcher le bruit).
<u>AutoMove</u>	0-10 bits	Le scroller se déplacera lentement en avant et en arrière quand la couleur correspondante sera sélectionnée. Il ne tiendra pas compte du calibrage individuel.
<u>Valeur</u>	0-255	Ceci est la valeur de 8 bits (0-255) qui sortira quand cette trame est sélectionnée.

6. Quittez avec **ESC**.

Assigner un Rouleau de couleurs

Les Rouleaux de couleurs peuvent être assignés à partir des Réglages de Device. Ils peuvent aussi être assignés quand un scroller est patché à partir du Patch Wizard.

1. Ouvrez les Réglages de Device (Navigateur >Setup >Réglages de Device). (Vous pouvez aussi tenir MODIFY et appuyer sur DEVICE).

4. Device Settings

	Item	Channel	Template	Address	Inv.Pan	Inv.Tilt	Swap Pan/Tilt	Scroller Roll	Calibration E
1	1	31	Mac 300 M4	201.1 (-213)				No Scroller Roll	
2	2	32	Mac 300 M4	214.1 (-226)				No Scroller Roll	
3	3	33	Mac 300 M4	227.1 (-239)				No Scroller Roll	
4	4	34	Mac 300 M4	240.1 (-252)				No Scroller Roll	
5	5	1	Scroller	101.1 (-101)					
6	6	4	Scroller	102.1 (-102)					
7	7	101	Capture camera	401.1 (-416)				No Scroller Roll	

2. Utilisez les touches de navigation pour sélectionner la cellule Rouleau de couleurs pour un circuit.

3. Appuyez sur MODIFY pour faire apparaître un menu contextuel avec tous les Rouleaux définis.

4. Sélectionnez un rouleau avec les touches de navigation.

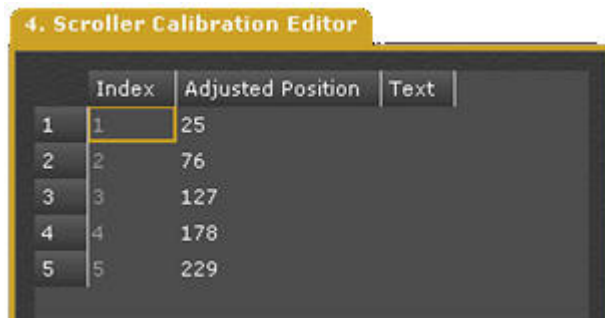
5. Appuyez sur MODIFY pour confirmer.

La couleur actuellement sélectionnée sera indiquée sur le cadre noir sous le niveau dans Vues des circuits.

Calibrer des Rouleaux de couleurs individuellement

Chaque rouleau de scroller peut être étalonné individuellement. Ceci se fait dans l'Éditeur d'étalonnage de scroller ouvert depuis les réglages de Device.

1. Ouvrez les Réglages de Device (Navigateur >Setup >Réglages de Device).
2. Utilisez les touches de navigation pour sélectionner la cellule Éditeur d'étalonnage tout à fait à droite.
3. Appuyez sur **MODIFY** pour ouvrir l'Éditeur d'étalonnage pour le circuit sélectionné.



4. Scroller Calibration Editor

	Index	Adjusted Position	Text
1	1	25	
2	2	76	
3	3	127	
4	4	178	
5	5	229	

4. Sélectionnez *Position Ajustée*, entrez une nouvelle valeur (confirmez en appuyant sur **MODIFY**). Ceci est mis à jour en direct sur scène.
5. Appuyez sur **ESC** pour quitter. Les changements sont enregistrés automatiquement.

NOTE

(v5.0) Si vous recalibrez le changeur pour un appareil et que vous refermez l'éditeur de calibration de changeurs, les éléments enregistrés (Mémoires, palettes) à partir des données précédentes de calage de couleurs seront misent à jour avec les nouveaux calages. Les valeurs sélectionnées entre 2 couleurs ne seront pas affectées.

Pour supprimer le recalibrage d'un changeur, il suffit de lui réaffecter dans la liste des devices le même rouleau.

Forcer la Ventilation des scrollers

Dans la configuration des attributs (SETUP & ATTRIBUTE), il est possible de spécifier une valeur de ventilation prioritaire pour tous les scrollers. Si une valeur supérieure à 0 % est programmée, celle-ci sera utilisée à la place des valeurs de ventilation programmées dans le Rouleau. Ceci permet d'assigner une valeur de ventilation prioritaire, par exemple, pendant de longues répétitions quand la chaleur du spectacle est plus forte que pendant le spectacle.

Wizard d'Auto-Création de Palettes (6.0)

Ce wizard vous permet de générer des palettes pour chaque type de paramètres sélectionnés dans les devices en cours. Les éléments générés qui ont le même nom seront fusionnés dans la même palette. Vous pouvez préciser le numéro de départ pour les palettes nouvellement créées.

Dans le Navigateur ouvrir: Navigateur >Devices >Réglages et Outils >Wizard d'Auto-Création de Palettes.

Auto-create Palette Wizard

This wizard will generate palettes for each of the named ranges in the devices that you select.

Select which templates you want to generate palettes for:

Mac 500 M4

Mac 300 M4

Capture camera

Select up to 4 parameters that you want to include:

Parameter 1

Parameter 2

Parameter 3

Parameter 4

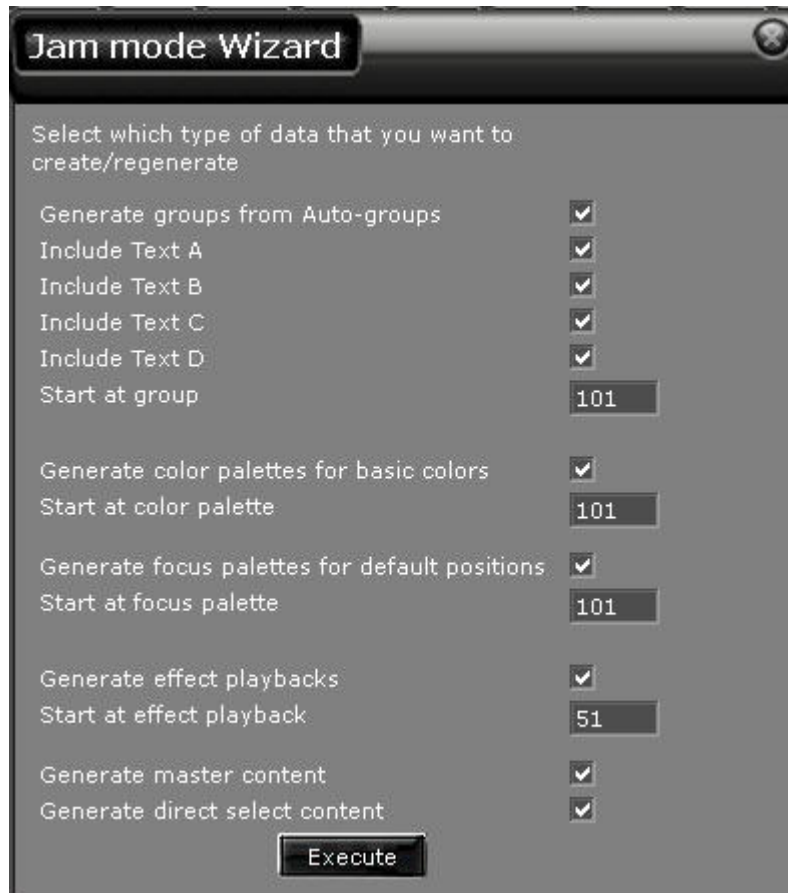
Start at Palette

Par exemple, si vous choisissez comme paramètre 1 la roue de gobos, des palettes de beam seront créées pour chaque gobo, et le nom de ce gobo commencera à la Palette de Beam 101.

Wizard du Mode Jam (6.0)

Le Wizard du Jam Mode vous aide à générer des éléments utiles à partir de votre patch et de la base de donnée des circuits pour gagner du temps. Avec le Jam mode, vous êtes prêt à travailler.

Cette fenêtre wizard peut être obtenue en appuyant sur la touche WIZARD en Mode Jam. Cette option s'ouvrira automatiquement lorsque vous accéderez pour la première fois au Mode Jam pour les Masters. Dans le wizard, vous pourrez sélectionner quels types d'élément vous voulez générer et avec quels numéros.



Générer des groupes à partir des Auto-groupes

Sélectionnez quels colonne de texte de la base de données des circuits vous voulez utiliser pour générer les groupes.

Générer des palettes de Couleurs de base

Dix palettes de Couleur sont générées pour les Devices à technologie CMY.

Générer des palettes de Focus

Tros palettes de positions sont générées :

- Home
- Tilt 25%

- Tilt 75%

Générer des registres d'effet

Quatre registres d'effet Content et dynamic sont générés.

Générer des contenus dans les Masters

Les Masters sont chargés par groupe de 10 dans les pages 101 and 102. Vous pouvez assigner d'autres contenus dans ces pages, ils seront chargés quand vous passerez en Mode Jam.

- Masters 01-10 = Des Groupes
- Masters 11-20 = Des registres d'Effet et paramètres d'effets (size, rate, tap)
- Masters 21-30 = Palettes de Focus
- Masters 31-40 = Palettes de Couleur

Générer des Contenus dans les Accès Directs

Les Accès Directs sont chargés en page 6, qui peut-être modifiée, et sont chargés automatiquement quand vous activez le Mode Jam des Masters.

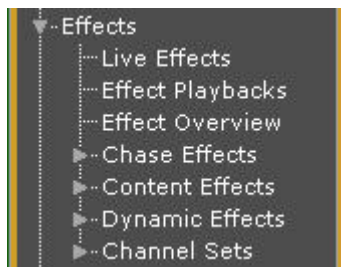
Effets

Il existe 4 types d'effets dans le Congo V6 :

- Les Chenillards (basé sur les pas)
- Les Effets Dynamiques (effet relatif de courbes associées à des paramètres)
- Les effets content/Device (basé sur des contenus, absolu).
- Les effets Image (matrices)

Il y a également deux anciens types d'effets compatibles avec les anciennes versions de Congo, les séquences en mode chenillard et les anciens Dynamiques.

Dossier Effets







Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Effets - Introduction](#)
- [Wizard de distribution de circuits](#)
- [Effets Live](#)
- [Registres d'effets](#)
- [Vue d'ensemble des effets](#)
- [Effets Chenillard](#)
- [Effets Content](#)
- [Effets dynamiques](#)
- [Effets Image](#)
- [Listing de circuits, Channel Set](#)

Effets - Introduction (6.0)

La nouvelle approche des effets adoptée dans la version 5 vous permet de créer et de jouer avec les effets d'une manière très intuitive et rapide dans des installations comprenant plusieurs centaines de devices.

Il y a 4 types d'effets

Chase	Content (Device)	Dynamique	Image
			
<p>avec des pas, effet d'intensité avec un contrôle en live du tempo. L'effet est configurable au niveau de chaque pas pour donner des temps particuliers + un niveau Haut et un niveau bas.</p>	<p>Effet Basé sur des pas avec un contrôle en live de la distribution de l'effet, de la direction et des temps. S'applique à des groupes ou a des listings de circuits.</p>	<p>Applique des courbes à des paramètres pour créer des effets de mouvement à partir d'une position de base comme les cercles, arc en ciel, etc. S'applique à des groupes ou a des listings de circuits.</p>	<p>Des images (jpg/gif) des vidéos ou des textes sont appliqués à l'intensité ou à la couleur d'une matrice de circuits avec un contrôle en live de la distribution, de la direction et des temps.</p>

Contrôle

La commande se fait par le registre d'effet, il se contrôle et s'enregistre comme un Device avec des mémoires et des palettes.

- Quand l'intensité est supérieure à 0, l'effet est actif.
- L'intensité des effets est enregistrée, modifiée et trackée comme les autres circuits.
- Les paramètres d'Effet peuvent être enregistrés dans des palettes et des mémoires comme les paramètres des Devices.
- Il y a une fenêtre d'effets, et vous pouvez ouvrir la micro fenêtre des registres d'effets.

Chase Effect*	Chase*	Rate/Tap								
E 1	F	C1	267							
Content Effect	ChSourc	Set/Grou	PartDirec	Series*	Mode*	LoopTim	StepTim	Attack*	Sustain*	
E 2	F	Group	G:M500	Forward	Empty	Continuo		1	1	
Dynamic Effect	ChSourc	Set/Grou	Rate*	OffsetRel	DelayRel	Distance	DynTem	Size*		
E 3	F	Group	G:ALL M	100	Evenly s	All	0	>circle	F	
Image Effect	Layout*	Type*	MapTo*	Index*	X-pos*	Y-pos*	Scale*	Aspect*	Rotation	
E 4	F	10x10	Image	Intensity	Square	Middle	Middle	100	100	0

NOTE

Les Effets sont contrôlés, enregistrés et édités comme des device avec une intensité. La seule différence est qu'il se sélectionne avec # EFFECT.

LIMITATIONS

Les limitations actuelles sont :

- Nombre de registres d'effets : 100
- Nombre d'adresses utilisable par effet : 2 x 512
- Nombre de groupes qui peuvent être utilisés dans les effets : 256

Effets - Fonctions

Vous trouverez ici les différentes fonctions des Effets.

Ce chapitre contient les sections suivantes :

- [Effet - Vues](#)
- [Effets - Commande syntaxe](#)
- [Effets - Edition](#)
- [Effets - Enregistrement](#)
- [Effets - Wizard de Distribution des Circuits](#)

Effets - Vues (6.0)

Les Effets peuvent apparaitre dans trois vues

- Dans la micro-fenêtre *Effets*
- Dans la micro-fenêtre *Circuits sélectionnés en Live*
- Dans la fenêtre des Effets

Il y a deux manières d'afficher un effet

- Comme un registre d'effet (dans la micro-fenêtre d'effets)
- Comme un device (dans la fenêtre des Effets)

Registre d'effets

Le registre d'effets dans la micro-fenêtre *Effets* et la micro-fenêtre *Circuits Sélectionnés en Live* possède quatre niveaux de détail. Maintenez la touche FORMAT et appuyez sur les flèches haut/bas pour le modifier.



Device

Dans la fenêtre Effets tous les attributs sont affichés exactement comme un device. Voir [Effets Scène](#).

Chase Effect*		Chase*	Rate/Tap							
E 1	F	C1	267							
Content Effec		ChSourc	Set/Grou	PartDirec	Series*	Mode*	LoopTim	StepTim	Attack*	Sustain*
E 2	F	Group	G:M500	Forward	Empty	Continuo		1	1	
Dynamic Effe		ChSourc	Set/Grou	Rate*	OffsetRel	DelayRel	Distance	DynTem	Size*	
E 3	F	Group	G:ALL M	100	Evenly s	All	0	>circle	F	
Image Effect		Layout*	Type*	MapTo*	Index*	X-pos*	Y-pos*	Scale*	Aspect*	Rotation
E 4	F	10x10	Image	Intensity	Square	Middle	Middle	100	100	0

Les Effets dans les Micro-Fenêtres (6.0)

Les Effets sont affichés dans deux micro-fenêtres. Voir [Les Micro-Fenêtres](#).

Effets



Circuits Sélectionnés- Live



Utiliser une souris ou un trackball

Cliquez pour sélectionner et utiliser la molette de la souris, ou maintenez le clic droit et déplacez la souris pour choisir un niveau. Cliquez pour en sélectionner en plus et double-cliquez pour tout désélectionner sauf le dernier.

Effets - Syntaxe de Commande

Les Effets sont sélectionnés et ajustés un par un ou en groupe, de la même façon que des devices. Au lieu d'utiliser la touche CH, utilisez la touche EFFECT.

Dès qu'un effet est sélectionné vous pouvez en contrôler l'intensité avec le tambour de niveau, et les paramètres avec les contrôles d'attributs et des palettes.

Sélectionner et démarrer des effets (6.1)

Un effet est activé dès que le niveau du registre d'Effet est supérieur à zéro. Vous remarquerez qu'il faut créer un registre d'Effet avant de pouvoir le contrôler. Voir [Les registres d'Effets](#).

Syntaxe par défaut du Congo (RPN)

Action	Touche	Rappels
Sélectionner un effet	[#] [EFFECT]	L'effet # est sélectionné et peut-être contrôlé avec le tambour de contrôle de niveau et avec les contrôles d'attributs
Ajouter un effet	[#] [+]	L'effet # est ajouté à la sélection en cours
Enlever un effet	[#] [-]	L'effet # est enlevé de la sélection en cours
Ajouter plusieurs effets	[#] [THRU]	Les effets # choisis sont ajoutés à la sélection en cours
Ajouter un circuit	[#] [CH] [¯] [+]	Le circuit # est ajouté à la sélection en cours
Ajouter un groupe	[#] [GROUP] [¯] [+]	Le groupe # est ajouté à la sélection en cours
Ajouter un effet a un circuit selectionné	[#] [EFFECT] [¯] [+]	Un effet # est ajouté à la sélection en cours
Enlever un circuit	[#] [CH] [¯] [-]	Le circuit # est enlevé de la sélection en cours
Enlever un groupe	[#] [GROUP] [¯] [-]	Le groupe # est enlevé de la sélection en cours
Enlever un effet	[#] [EFFECT] [¯] [-]]	L'effet # est enlevé de la sélection en cours

En At Mode

Si votre console Congo est réglée pour utiliser At Mode pour les commandes des circuits, les effets sont sélectionnés de la manière suivante. Vous pouvez terminer une sélection dans At Mode en appuyant sur @Level ou le signe des décimales.

Action	Touche	Rappels
Sélectionner un effet	[EFFECT] [#]	L'effet # est sélectionné
Ajouter un effet	[+] [EFFECT] [#]	L'effet # est ajouté à la sélection en cours
Enlever un effet	[-] [EFFECT] [#]	L'effet # est enlevé de la sélection en cours
Ajouter plusieurs effets	[THRU] [#]	Les effets # choisis sont ajoutés à la sélection en cours
Ajouter un circuit	[+] [CH] [#]	Le circuit # est ajouté à la sélection en cours
Ajouter un groupe	[+] [GROUP] [#]	Le groupe # est ajouté à la sélection en cours
Enlever un circuit	[-] [CH] [#]	Le circuit # est enlevé de la sélection en cours
Enlever un groupe	[-] [GROUP] [#]	Le groupe # est enlevé de la sélection en cours

Sélectionner des Circuits à partir d'un effet (6.1)

Ces fonctions permettent de sélectionner des circuits impliqués dans un effet.

Action	Touche	Rappels
Sélectionner des circuits actifs	[EFFECT] & [CH/ID]	Tous les circuits impliqués dans des effets et qui sont activés, sont sélectionnés.
Sélectionner tous les circuits contenus dans l'effet...	[#] [EFFECT] & [CH/ID]	Tous les circuits impliqués dans l'effet # sont sélectionnés
Sélectionner des effets actifs	[EFFECT] & [ALL] ou [ALL] & [EFFECT]	Tous les effets actifs sont sélectionnés. Si vous n'appuyez que sur la touche ALL, les effets ne seront jamais sélectionnés.
Basculer entre la sélection d'un effet et les circuits qui lui sont assignés.(6.1)	[Inv Eff/Ch] ou [C/ALT] & [INV] [GROUP]	La touche du LCD principal Inv Eff/Ch dans le menu Effets vous permet de basculer la sélection de circuit entre l'effet sélectionné et les circuits qui lui sont assignés.

Les Fonctions Home pour les Effets

La fonction Home est une fonction très utile pour les effets. Vous pouvez mémoriser une position Home pour tous les paramètres.

Action	Touche	Rappels
Enregistrer comme HOME	[RECORD] & [HOME ATTRIB]	Tous les paramètres en cours pour un(des) effet(s) sélectionné(s) sont enregistrés comme home.
HOME	[HOME] & [EFFECT]	Tous les Effets reprennent leurs positions Home. Par défaut cela stoppera tous Contenus Dynamiques et tous les effets d'Image, mais cela n'arrêtera pas les Chasers

Charger un registre d'effet dans un master

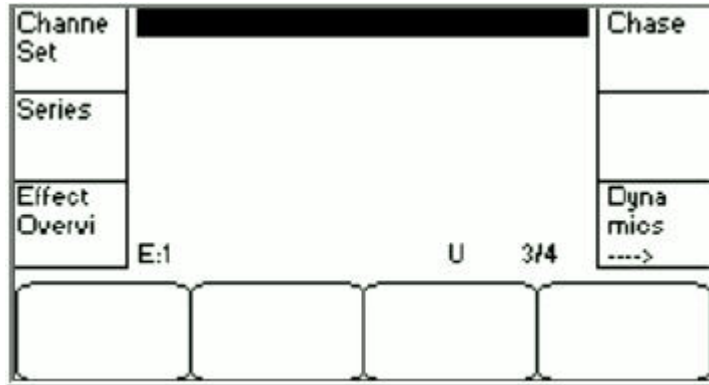
Un registre d'effet peut être chargé dans un master. Cela vous permet de contrôler l'intensité de l'effet avec le potentiomètre du master. En appuyant la touche du master, vous sélectionnez l'effet.

Action	Touche	Rappels
Charger un effet	# EFFECT & master key	L'effet # est chargé sur le master #

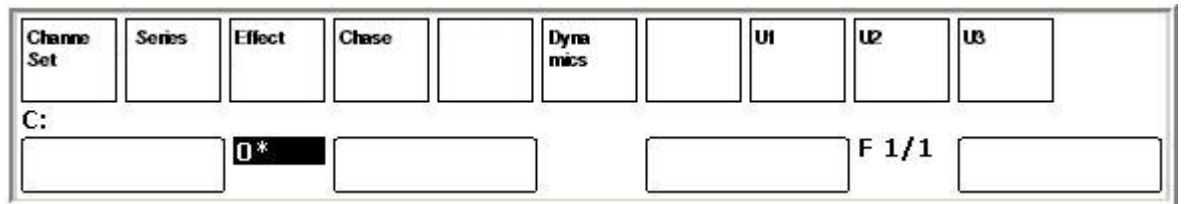
Le Menu Effet du LCD Principal

Le menu Effet du LCD Principal est sélectionné avec la touche EFFECT dans l'écran principal de la console.

Congo



Congo Jr & Kid



Ci dessus le menu du LCD Principal des consoles Congo Jr et Congo Kid. Remarquez que la console Jr possède trois touches U1, U2, U3 pour accéder aux paramètres d'effets.

Fonction	Softkey	Rappels
Liste de Réglage des Circuits	<input type="button" value="Channel Set"/>	Ouvre la Liste de Réglage des Circuits. Voir Jeux de circuits .
Liste des Séries	<input type="button" value="Series"/>	Opens the Series List. See Liste des Séries .
Effet	<input type="button" value="Effect Overvi"/>	Opens the Effect Overview Tab. See Effect Overview .
Chenillard	<input type="button" value="Chase"/>	Opens the Chase Editor. See Chase Editor .
Dynamics	<input type="button" value="Dynamics"/>	Opens the Dynamics Soft key menu. See Dynamic Effects .

Les Effets - Edition (6.0)

Les effets sont édités comme des devices.

Tambours d'Attributs

Dès qu'un effet est sélectionné les paramètres des effets sont accessibles dans les contrôles des attributs. Pour le Congo Jr vous pouvez les trouver sous dans le menu Device, ou en utilisant [C] & [FOCUS], [COLOR], [BEAM] successivement.

Palettes

Tous les attributs d'un effet peuvent être enregistrés et restitués avec les Palettes Mixtes. Maintenir RECORD et appuyer sur PALETTE.

Home

Vous pouvez enregistrer une position Home pour chaque les registres d'effet. Maintenir RECORD et appuyer sur HOME.

Fetch

Vous pouvez extraire les valeurs des attributs pour tous les paramètres de n'importe quelle mémoire. Maintenir FETCH et appuyer sur la touche tambour de paramètre, ou PALETTE.

Mask

Vous pouvez masquer les valeurs des attributs de tous les paramètres de n'importe quel registre d'effet. Maintenir MASK et appuyer sur la touche du tambour de paramètre.

Voir [Devices](#).

Les Effets - Enregistrement

Les Effets sont enregistrés dans les Mémoires de la même manière que les devices.

1. *Sélectionner l'effet*
2. *Donner un niveau*
3. *Enregistrer*

Si vous êtes en mode "actif", tous les paramètres des effets seront enregistrés automatiquement dès que l'intensité est supérieur à zéro%.

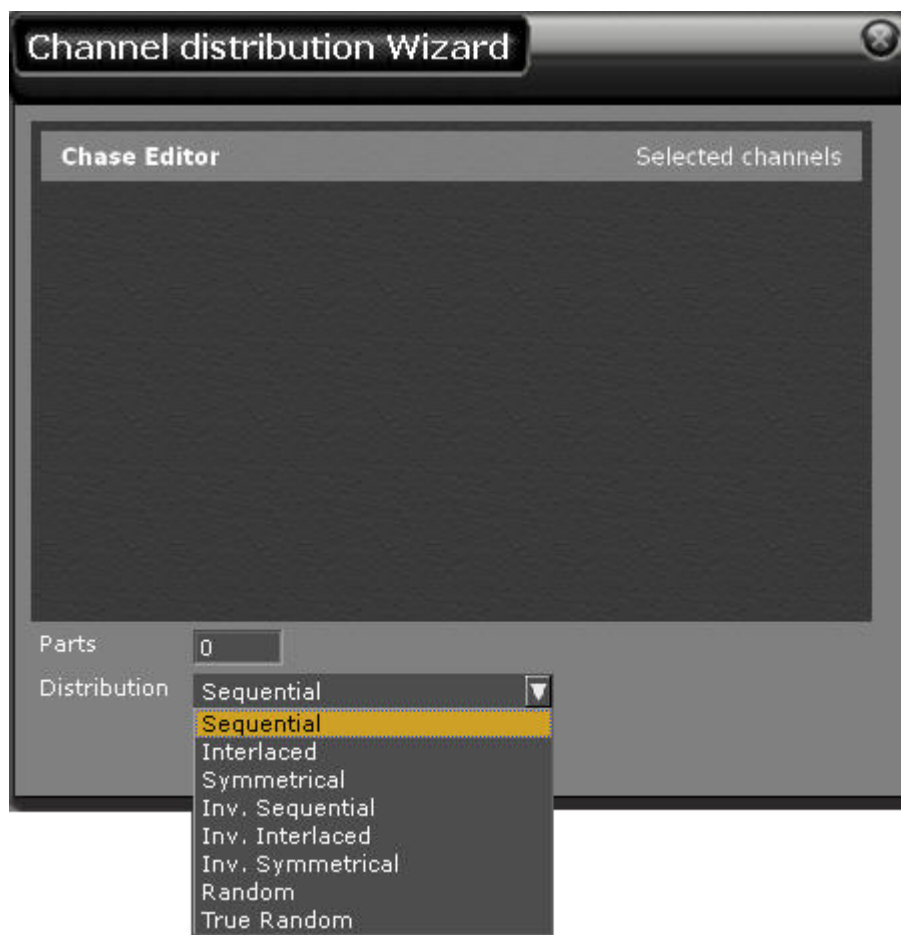
Le niveau d'un registre d'effet s'affiche et se modifie de la même façon que les intensités des circuits.

Effets - Wizard de distribution des circuits

L'assistant de distribution de circuits vous permet de distribuer une sélection de circuits dans un certain nombre de pas de huit manières différentes.

Cet assistant peut être ouvert de deux manières différentes

- Appuyez sur MODIFY dans la case PARTS d'une liste de jeu de circuits ou d'une liste des chenillards.
- Créez un Chase.



1. Sélectionner des circuits
2. Sélectionnez le nombre de pas
3. Sélectionnez la méthode de distribution des circuits dans les pas

Voici les différentes méthodes de distribution. Veuillez noter que si le nombre de circuits ne peut pas être divisé par le nombre de pas, les résultats seront différents lors de l'utilisation d'une distribution inversée car les circuits restant seront affectés à la dernière partie. De plus, les circuits seront distribués dans l'ordre selon lequel ils ont été sélectionnés.

Sequential, 4 parts									Inverted Sequential, 4 parts									
	Ch1	Ch2	Ch3	Ch4	Ch5	Ch6	Ch7	Ch8		Ch1	Ch2	Ch3	Ch4	Ch5	Ch6	Ch7	Ch8	
Part 1	■	■							Part 1									
Part 2			■	■					Part 2					■	■			
Part 3					■	■			Part 3		■	■						
Part 4							■	■	Part 4	■	■							

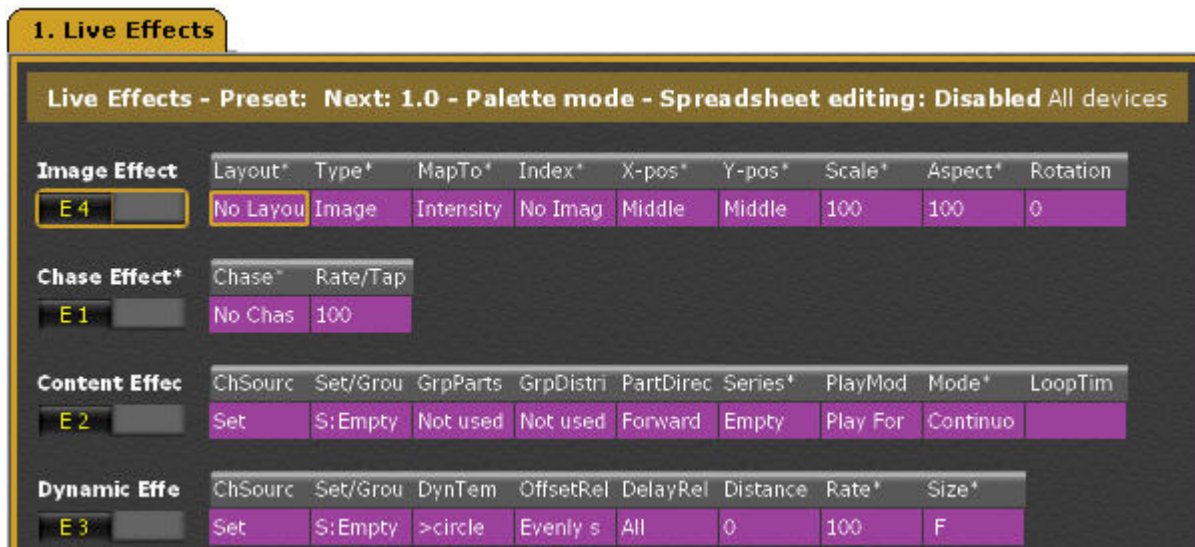
Interlaced, 4 parts									Inverted Interlaced, 4 parts									
	Ch1	Ch2	Ch3	Ch4	Ch5	Ch6	Ch7	Ch8		Ch1	Ch2	Ch3	Ch4	Ch5	Ch6	Ch7	Ch8	
Part 1	■				■				Part 1				■					■
Part 2		■				■			Part 2			■					■	
Part 3			■				■		Part 3		■					■		
Part 4				■				■	Part 4	■				■				

Symmetrical, 4 parts									Inverted Symmetrical, 4 parts									
	Ch1	Ch2	Ch3	Ch4	Ch5	Ch6	Ch7	Ch8		Ch1	Ch2	Ch3	Ch4	Ch5	Ch6	Ch7	Ch8	
Part 1	■							■	Part 1				■	■				
Part 2		■					■		Part 2		■	■				■		
Part 3			■					■	Part 3								■	■
Part 4				■				■	Part 4	■								■

Random, 4 parts									True Random, 4 parts									
	Ch1	Ch2	Ch3	Ch4	Ch5	Ch6	Ch7	Ch8		Ch1	Ch2	Ch3	Ch4	Ch5	Ch6	Ch7	Ch8	
Part 1	■				■				Part 1			■						■
Part 2			■					■	Part 2							■		
Part 3				■			■		Part 3		■				■			
Part 4		■						■	Part 4	■				■				

Effets sur Scène

Appuyez sur EFFECT pour ouvrir Live Effects (Effets Scène). C'est là que vous pouvez visualiser et éditer les paramètres de tous les registres d'effets en cours sur les écrans. Sur les pupitres, vous pouvez contrôler les mêmes paramètres dans l'afficheur principal sur les tambours de paramètre.



Ce que vous devez savoir à propos de cette vue

- La navigation se fait à l'aide des flèches.
- Appuyez sur MODIFY pour ouvrir une liste déroulante dans une case.
- Maintenez SELECT enfoncée et utilisez les flèches pour sélectionner plusieurs cases à la fois.
- Sélectionnez un effet avec # EFFECT et réglez les niveaux dans Live (A) avec les fonctions et tambours de niveau.
- Suivant le réglage par défaut de l'éditeur d'attribut des paramètres de conduite, toutes les entrées effectuées directement dans les cases avec # MODIFY seront traitées comme absolues OU palettes. Il en va de même pour les listes déroulantes (MODIFY). Maintenez C/ALT enfoncée pour obtenir d'autres données lorsque vous appuyez sur MODIFY. Voir [Paramètres de conduite - Attributs](#).

Registres d'effets

Un registre d'effet est un levier de contrôle pour un effet, de la même manière qu'un device motorisé.

E 1	E 2	E 3	E 4
F	F	F	F
Chase Flicker	Content Move	Dynamic Dynos	Image LED wall
267%	M500 A Empty 100%	ALL ML >circle 100%	10x10 Image Square

Tous les registres d'effets sont listés et peuvent être insérés/supprimés dans la liste des registres d'effets Browser >Effects >Effect Playbacks.

3. Effect Playbacks		
Effect	Text	Type
1	Step Based	Chase
2	Absolute	Content
3	Relative	Dynamic

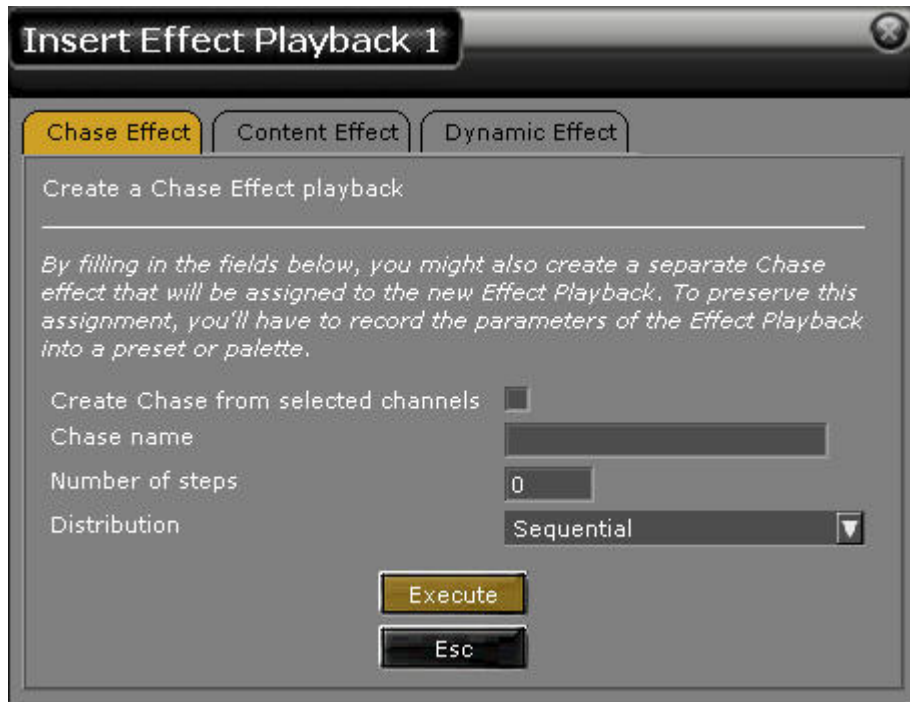
Créer un registre d'effets

Les effets peuvent être créés dans la liste des registres d'effets, ou en tant que commande de touche.

1. Créez un registre d'effets

- Appuyez sur INSERT dans la liste des registres d'effets
- Maintenez INSERT enfoncée et appuyez sur EFFECT

2. Sélectionnez le type de registre (ne peut pas être modifié une fois inséré, pour en changer, vous devrez supprimer et insérer à nouveau le registre).

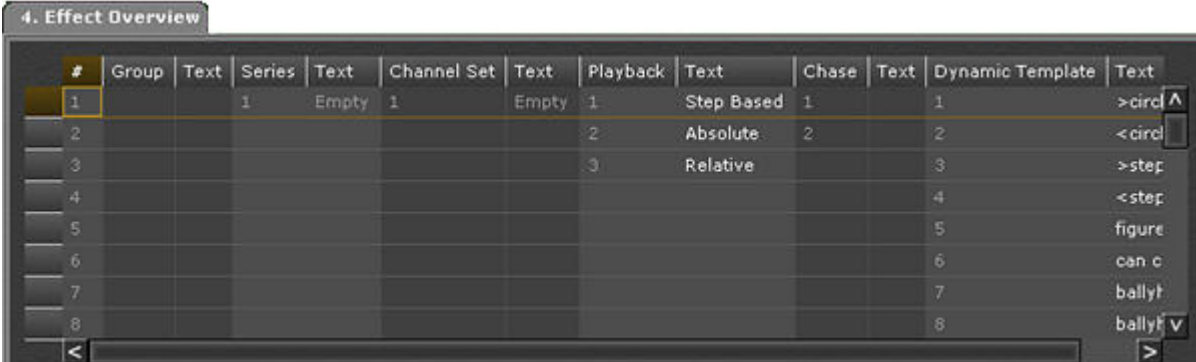


3. C'est fait. Vous pouvez maintenant contrôler l'effet.

Vue d'ensemble des effets

L'onglet de vue d'ensemble des effets fournit la liste de tous les types d'objets de données pouvant être impliqués dans la création et l'édition des effets. On peut l'ouvrir à partir du navigateur Browser >Effects >Effect Overview.

- Groupes
- Séries
- Channel Sets (Jeux de circuits)
- Registres
- Chasers
- Templates de dynamiques



The screenshot shows a window titled "4. Effect Overview" containing a table with 13 columns and 8 rows. The columns are labeled: #, Group, Text, Series, Text, Channel Set, Text, Playback, Text, Chase, Text, Dynamic Template, and Text. The first row is highlighted in yellow. The data in the table is as follows:

#	Group	Text	Series	Text	Channel Set	Text	Playback	Text	Chase	Text	Dynamic Template	Text
1			1	Empty	1	Empty	1	Step Based	1		1	>circd ^
2							2	Absolute	2		2	<circd
3							3	Relative			3	>step
4											4	<step
5											5	figure
6											6	can c
7											7	ballyt
8											8	ballyt v

Appuyez sur MODIFY dans une case quelconque pour ouvrir l'éditeur correspondant.

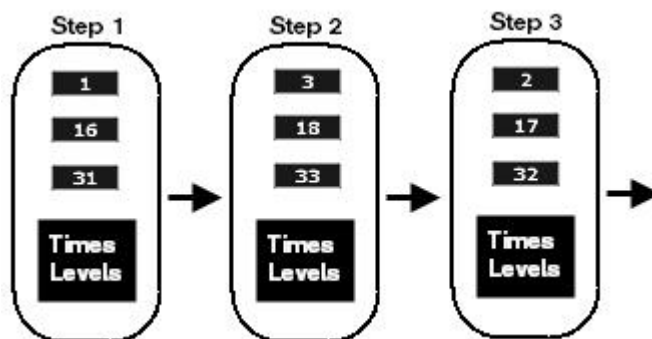
Effets Chaser

Il s'agit d'un type d'effet à pas pour l'intensité.

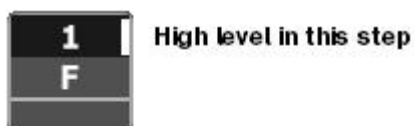
un chenillard est ce que vous utilisez quand vous voulez réaliser un effet de clignotement dans un style particulier.



Chaque pas contient des circuits, des temps par pas et des niveaux par pas.



Vous pouvez définir le niveau Haut pour tous les circuits de ce pas, et un niveau Bas qui sera le niveau par défaut des circuits des autres pas.



Composants

Pour démarrer un effet Chaser, il vous faut

- Un Chaser
- Un registre de contrôle d'effet de type Chaser

Le Chaser

- Contient la liste des circuits, les niveaux hauts/bas et les temps.
- Il possède un nombre de pas, des circuits et des temps d'apparition, de maintien et de disparition.
- Les intensités par pas ont une valeur maximale (haute) et minimale (basse).
- Une fois un objet Chase programmé, il sera restitué exactement dans le même état.

Registre

- L'effet se lancera dès que l'intensité du registre d'effet sera supérieure à zéro.
- Le niveau d'intensité du registre d'effet maîtrise également le niveau maximal de la sortie de l'effet.
- Les intensités contribuent au rendu Scène suivant le principe HTP (priorité au niveau le plus élevé).

Paramètres Live

Un registre d'effet Chase peut être contrôlé n'importe quel Chaser. Pour restituer plusieurs Chasers simultanément, vous devez utiliser plusieurs registres d'effet Chase.

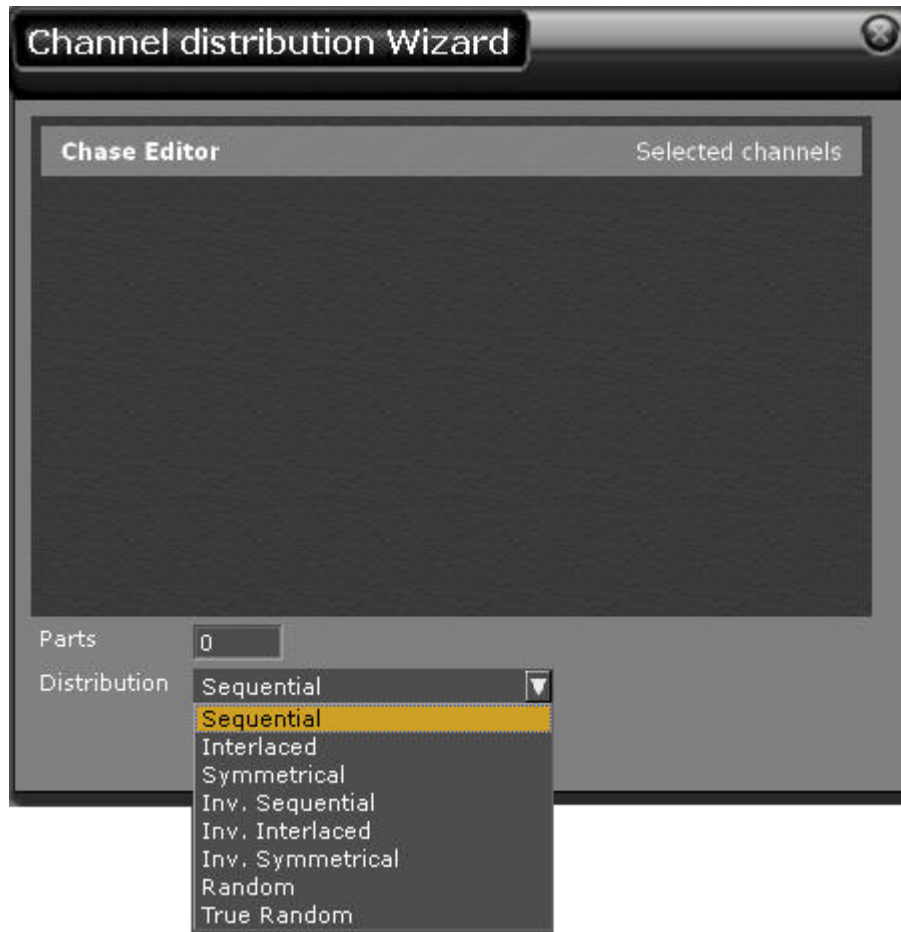
- Changer de direction (vers l'avant, vers l'arrière, Aller/Retour, aléatoire)
- Changer les temps et contenus de pas
- Changer le style de restitution (Positive, Negative, additive)

Créer un Chaser

Les chases peuvent être créés avec le wizard de distribution des circuits de chase.

1. Ouvrez l'assistant de distribution de circuits. Vous pouvez le faire de deux manières.

- # INSERT et EFFECT
- Appuyez sur INSERT dans la liste des chasers, puis sur MODIFY dans la case PAS.



ties

2. Sélectionnez les circuits, les parties, le nom et la distribution. Voir [Assistant de distribution de circuits](#).

3. Vous pouvez alors démarrer le chaser en la sélectionnant et en lui donnant un niveau supérieur à zéro. Voir [Activer et contrôler des effets](#).

Elles utilisera les temps et valeurs par défaut. Vous pouvez les éditer dans l'éditeur de chaser et dans l'éditeur de pas de chase.

Copier un effet chenillard (6.0)

Vous pouvez utiliser la fonction COPY pour copier un effet chenillard.

1. Ouvrir l'éditeur de chenillard et sélectionner le chenillard que vous souhaitez copier.

2. Appuyez sur PASTE pour créer une copie à la fin de la liste d'édition de chenillard.

Contrôler un effet Chaser

Dès qu'un registre d'effet Chase est sélectionné, vous pouvez le contrôler de deux manières:

- A partir des tambours de paramètres du pupitre avec U1-U3. Pour le junior et le Kid, ces touches sont disponibles dans les menus Device et Effets du LCD principal.
- A partir de la vue Live Effects.

Voici à quoi ressemble la vue Live Effects :



Appuyez sur MODIFY pour ouvrir une liste déroulante permettant de modifier la poursuite, ou saisissez un numéro et appuyez sur MODIFY.

REMARQUE

Quand vous appuyez sur MODIFY ou quand vous tapez un numéro, ce sera en valeur absolue ou en valeur palette suivant le réglage en cours dans les paramètres d'attributs. Voir [Paramètres de conduite - Attributs](#)

Fonction Tap/Tempo des Chasers

Quand vous sélectionnez un registre d'effet chase, vous avez 2 paramètres : le choix du chaser et la vitesse/tempo.

Appuyer sur la touche Rate/Tap pour saisir une valeur de tempo. vous pouvez aussi éditer la valeur en live depuis le tableau des effets.

Paramètres d'effet Chase

un Chaser ne peut pas être modifié directement en Live, il y a 2 fenêtres d'édition :

- La liste des Chasers
- L'éditeur de pas de chaser

PARAMETRES DE L'EDITEUR DE CHASER

Il est possible d'éditer un Chaser symétrique à partir de l'éditeur sans ouvrir l'éditeur de pas de chaser. Cependant, si vous souhaitez éditer les pas ou les temps d'un pas donné, vous devrez ouvrir l'éditeur de pas de chaser.

Direction

Permet de régler la direction dans laquelle les pas sont restitués.

- vers l'avant
- vers l'arrière
- Aller/Retour
- Aléatoire

Style

Le style détermine le niveau de départ.

- Positif, les circuits passent de l'intensité basse à l'intensité haute)
- Négatif, les circuits passent de l'intensité haute à l'intensité basse
- Additif (les circuits passent de l'intensité basse à l'intensité haute et y restent jusqu'à exécution de tout les pas)

Temps de boucle

Ce temps forcera l'application d'une valeur donnée à tous les temps de pas = temps/pas de boucle. Voir Step Time (Temps de pas) plus bas.

Temps d'apparition, de maintien et de disparition

Ces temps forceront l'application d'une valeur donnée à tous les temps d'apparition, de maintien et de disparition des pas de poursuite. Voir In, Dwell & Out times (Temps d'apparition, de maintien et de disparition) plus bas.

Vitesse maxi et mini

Ces deux vitesses affecteront chaque temps de pas. Si les deux sont réglées sur 200%, le chaser sera deux fois plus rapide que le temps de boucle. Si l'une est réglée sur 50% et l'autre sur 200%, un temps de pas de 1 seconde durera de 0,5 à 2 secondes. En combinaison avec la fonction aléatoire, ceci permet de créer des effets de type éclair, par exemple.

PARAMETRES DE L'EDITEUR DE PAS DE CHASER

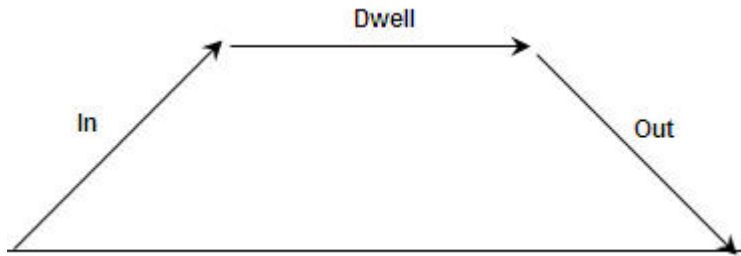
Si vous avez besoin d'éditer individuellement des temps de pas ou des circuits, vous pouvez le faire avec l'éditeur de pas de Chaser.

Temps de pas

Ce temps s'applique quand le pas concerné est exécuté en relation avec le pas précédent.

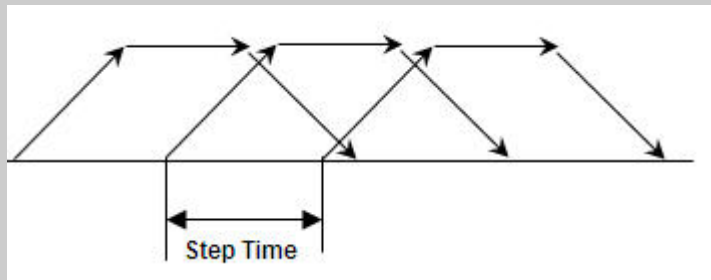
Temps d'apparition, de maintien et de disparition

Ce sont les temps relatifs à chaque pas.



REMARQUE

Si le temps de pas est plus court que la somme des temps d'apparition, de maintien et de disparition, vous verrez apparaître un effet de vague.



Haut et bas

Chaque pas possède une intensité haute et une intensité basse utilisées par le chaser.

Edition des Chenillards

L'éditeur de chaser récapitule et permet d'éditer tous les chenillards. Vous pouvez y créer (INSERT) et éditer les chasers.

- Appuyez sur la touche soft CHASE du menu de touches soft EFFECTS
- Appuyez sur MODIFY dans le dossier Brower >Effects >Chase du navigateur.

3. Chase Editor

Chase Editor Channel parts

1 2 | 3 4 | 5 6 | 7 8

Chase	Text	Steps	Direction	Style	Loop Time	In	Dwell	Out	Rate Min	Rate Max
1		4	Forward	Positive					100 %	100 %

Chase Edition - Fonctions

Le chaser peut uniquement être éditée dans l'éditeur de chaser et dans l'éditeur de pas de chaser. Ceci permet de garantir qu'un chaser sera toujours exécuté de la manière dont il a été défini.

Colonne	Action	Retour
<u>Chase</u>	Aucune entrée	Affiche le numéro de la poursuite, ne peut pas être édité.
<u>Texte</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Permet d'attribuer une étiquette avec du texte.
<u>Pas</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Affiche le nombre de pas, appuyez sur MODIFY pour ouvrir l'assistant de distribution de circuits.
<u>Direction</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Permet de choisir entre forward (vers l'avant), backward (vers l'arrière), bounce (aller/retour) et random (aléatoire).
<u>Style</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Permet de choisir entre positive, negative et build.
<u>Temps de boucle</u>	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Permet de régler un temps de boucle global *
<u>Apparation</u>	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Permet de régler un temps d'apparition pour tous les pas **
<u>Maintien</u>	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Permet de régler un temps de maintien pour tous les pas **
<u>Disparition</u>	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Permet de régler un temps de disparition pour tous les pas **
<u>Vitesse mini</u>	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Permet de définir une variation minimale aléatoire pour les temps de pas ***
<u>Vitesse maxi</u>	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Permet de définir une variation maximale aléatoire pour les temps de pas ***

*Les temps par défaut sont appliqués jusqu'à ce que vous définissiez des temps différents dans l'éditeur de pas de chenillard.

**Temps de boucle = temps nécessaire pour faire défiler une fois tous les pas du chenillard. Editez le temps de boucle et tous les temps de pas seront réglés pour se répartir équitablement dans les limites de cette valeur de temps.

***RateMin et RateMax vont de pair pour définir la vitesse de restitution du chaser. Quand ces valeurs sont identiques, le chaser est ajusté de façon égale. Quand ces vitesses sont différentes, le chaser est restitué de manière aléatoire en utilisant une vitesse comprise entre les valeurs mini et maxi. C'est une bonne façon de créer des chasers plus organiques pour des effets de type éclair ou reflet de l'eau.

Edition des pas des Chasers

L'éditeur de pas de chaser vous permet d'éditer séparément les circuits, les niveaux et les temps de chaque pas.

- Appuyez sur MODIFY dans la case PAS de l'éditeur de chaser.

4. Chase Step List 1

Chase Step List 1 Channel parts

1. —

Step	Step time	In	Dwell	Out	High	Low	Channels
1	0.2		0.2		F		1
2	0.2		0.2		F		2
3	0.2		0.2		F		3
4	0.2		0.2		F		4
5	0.2		0.2		F		5
6	0.2		0.2		F		6

Edition des pas des Chasers - Fonctions

Le chaser peut uniquement être édité dans l'éditeur de chenillard et dans l'éditeur des pas des chasers. Ceci permet de garantir qu'un chaser sera toujours exécuté de la manière dont il a été défini. Les informations de temps prennent la main sur les informations de temps programmés dans l'éditeur de chaser.

Colonne	Action	Retour
<u>Step (Pas)</u>		Affiche le numéro de chaque pas.
<u>Step time (Temps de pas)</u>	# <input type="button" value="MODIFY"/>	Permet de régler un temps de pas.
<u>In (Apparation)</u>	# <input type="button" value="MODIFY"/>	Permet de régler un temps d'apparition pour tous les pas *
<u>Dwell (Maintien)</u>	# <input type="button" value="MODIFY"/>	Permet de régler un temps de maintien pour tous les pas *
<u>Out (Disparition)</u>	# <input type="button" value="MODIFY"/>	Permet de régler un temps de disparition pour tous les pas *
<u>High (Haut)</u>	# <input type="button" value="MODIFY"/>	Permet de régler le niveau haut pour ce pas.
<u>Low (Bas)</u>	# <input type="button" value="MODIFY"/>	Permet de régler le niveau bas pour ce pas.
<u>Channels (Circuits)</u>		Affiche les circuits de ce pas.

*Les temps réglés à partir du niveau de natif dans l'éditeur de chaser sont édités pour chaque pas ici.

Effet type Content (6.0)

Un effet Content est simplement une série de pas contenant des éléments de la conduite comme des palettes, des mémoires ou des paramètres que vous pouvez appliquer à un groupe existant ou un jeu de circuits.

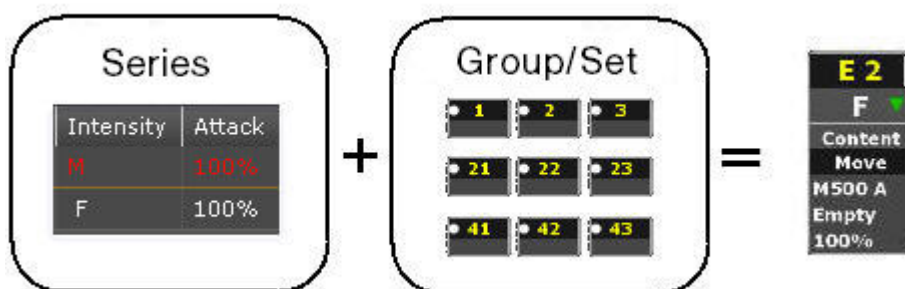


La forme la plus simple de l'effet Content est la série d'intensité (on/off) qui fait partie de la conduite par défaut. En l'appliquant à un groupe de circuits, vous pouvez créer un chenillard, un effet ondulation ou pulsé des intensités à la volée. Il y a une série **Default** quand vous créez une nouvelle conduite avec la V6.0.

Un exemple plus complexe d'effet Content pourrait être "mettre tous les devices du groupe choisi en Bleu, puis de la passer en Blanc 2 par 2 Des extrêmes vers le centre". C'est facile à réalliser en ajoutant 2 lignes à une série pour les faire passer en blanc.

Généralité

Les effets Contenu sépare la source de circuits (groupe ou jeu de circuits) des actions au sein de l'effet (séries). Les actions se définissent à l'aide des pas pouvant contenir des palettes, des mémoires ou des paramètres. Les effets Content peuvent permuter les listes de circuits et/ou les séries de pas indépendamment, ils peuvent être exécutés dans trois modes différents pour changer le mode d'interaction entre les listes de circuits et les pas.



Les effets Content peuvent être exécutés suivant trois modes différents pour changer le mode d'interaction entre le circuit source et les séries.

- Break
- Continous
- Build

Voir [Modes d'effet Content \(Contenu\)](#).

Composants

Pour démarrer un effet Content, il vous faut

- Une source de circuits (un groupe ou un jeu de circuits)
- Une série
- Un registre d'effet

Restitution

- Tous les paramètres peuvent être contrôlés en direct, à la manière d'un device.
- L'effet est appliqué à tout groupe ou jeu de circuits prédéfini.
- L'effet se lancera dès que l'intensité du registre d'effet sera supérieure à zéro.
- Les intensités contribuent au rendu Scène suivant le principe HTP (priorité au niveau le plus élevé).
- Les attributs sont rejoués selon le principe LTP (priorité à l'élément le plus récent) avec le reste des registres.

Paramètres Live

- Changer les circuits (jeu/groupe)
- Changer la distribution des groupes (parties, symétrique, entrelacée, aléatoire)
- Changer la direction des parties (vers l'avant, à rebours)
- Changer le mode conduite (Stop, Pause, avancer, aléatoire, etc.)
- Changer le mode (Continuous, Break, Build)
- Changer les temps de vitesse (attack, release, step, etc.)
- Changer la vitesse avec un tambour ou Tap

Créer un registre d'effet Content

1. Créez un registre d'effet Content (Contenu). Vous pouvez le faire de deux manières.

- # INSERT & EFFECT et sélectionnez Content.
- Appuyez sur INSERT dans la liste des registres d'effet, et sélectionnez Content.

Maintenant que vous avez créé le registre d'effet, vous pouvez l'appliquer à un groupe de circuits, ou créer des jeux de circuits et les sélectionner. Vous devez définir une série, car c'est le véritable moteur des effets Content.

2. Vous pouvez alors démarrer l'effet en le sélectionnant et en réglant un niveau supérieur à zéro.

REMARQUE

Le registre d'effet est contrôlé de la même manière qu'un device motorisé. Un niveau supérieur à 0 démarre le contenu non relatif à l'intensité, et le niveau d'intensité du registre pilote les niveaux d'intensité de l'effet.

Contrôler des effets Content

Dès qu'un registre d'effet Content est sélectionné, vous pouvez le contrôler de deux manières :

- A partir des tambours de paramètres du pupitre avec U1-U3. (Dans le junior et le kid, il s se trouvent dans le menu Effect du LCD ou en utilisant [C] & [FOCUS], [COLOR], [BEAM].

U1	ChSource* Group	Set/Group* G:Blue Cyc	GrpParts* 4	GrpDistribution* Sequential
U2	PartDirection Forward	Series* Empty	PlayMode* Play Forward	Mode* Continuous
U3	LoopTime*	Rate/Tap* 100		Entry* Together
U3	StepTime* 1	Attack* 1	Sustain*	Release*

- A partir de la fenêtre Live Effects (si l'édition est activée). appuyer sur EFFECT.



Naviguez à l'aide des flèches, appuyez sur MODIFY pour afficher une liste déroulante, ou tapez un numéro et appuyez sur MODIFY.

REMARQUE

Quand vous appuyez sur MODIFY ou quand vous tapez un numéro, ce sera en valeur absolue ou en valeur palette suivant le réglage en cours dans les paramètres d'attributs. Voir [Paramètres de conduite - Attributs](#)

Paramètres d'effet Content

En plus de la *source de circuits* (**groupe** ou **jeu de circuits**) et de la **série** indispensable, un certain nombre de paramètres doivent être combinés pour définir le résultat d'un effet Content. Vous pouvez tous les régler en direct en sélectionnant le **registre d'effet**.

Les paramètres se répartissent en deux groupes principaux :

- Mode Content (Contenu) et Play (Conduite)
- Timing

PARAMETRES DES MODES CONTENT ET PLAY

Source de circuits

La source de circuits à laquelle l'effet est appliqué peut être un jeu ou un groupe de circuits. Voir [Jeux de circuits](#) et [Groupes](#).

- L'avantage d'un jeu, c'est que vous pouvez définir n'importe quel type de distribution personnalisée des circuits sur les parties, ils seront toujours restitués de la même manière.
- L'avantage des groupes, c'est que vous pouvez réutiliser tous les groupes déjà enregistrés et créer des distribution et des numéros de partie à la volée avec les paramètres **GrpParts** et **GrpDistri**.

Set/Group (Jeu/Groupe)

Sélectionnez un jeu de circuits ou un groupe.

NOTE : Il y a une option spéciale appelée Groupes (Auto) qui prendra comme nombre de de parts le nombre de circuits du group sélectionné - permettant de créer un chenillard avec un seul pas.

Il y a une option spéciale nommée Groups (Auto) qui calera automatiquement le nombre de partitions sur le nombre de circuits de ce groupe - utilie pour un effet chase à un seul pas.

GrpParts

Si vous avez sélectionné un groupe pour votre source de circuits, ce paramètre permet de définir le nombre de parties qui composent le groupe.

GrpDistri

Si vous avez sélectionné un groupe pour votre source de circuits, ce paramètre permet de définir la distribution des circuits sur les parties du groupe. Les options sont les mêmes que celles disponibles dans l'assistant de distribution de circuits pour créer des jeux de circuits. Voir [Assistant de distribution de circuits](#).

PartDirec

Permet d'exécuter le jeu ou les parties du groupe **vers l'avant (Forward)** ou **vers l'arrière (Backward)**.

Série

Une liste de pas exécutant des types spécifiques de contenu de conduite ou de configuration de paramètre. Chaque pas peut avoir 4 types de contenu, intensité + trois emplacements variables pouvant contenir des palettes, des mémoires, ou des données de paramètre direct. Chacune de ces quatre parties peut avoir son propre temps d'attaque (fondu) au sein du pas.

Mode de lecture

Il existe un certain nombre de possibilité de lecture de la série de l'effet :

- Stop
- Pause
- Play Forward (Lecture vers l'avant)
- Play Reverse (Lecture à rebours)
- Bounce (Aller/Retour)
- Random (aléatoire)

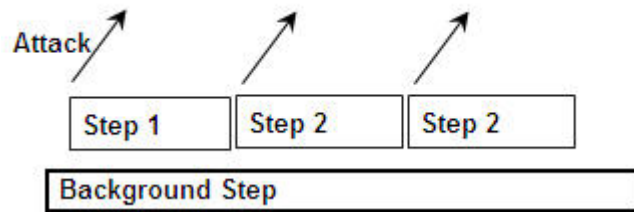
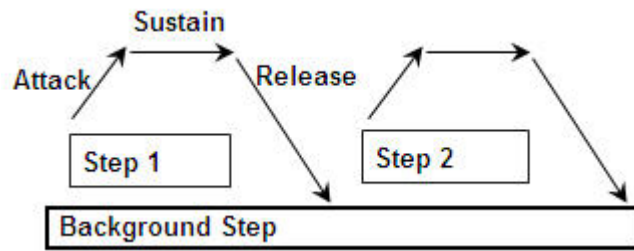
Le mode lecture renvoie généralement à la manière dont la série est restituée, vous pouvez donc changer la direction de la source des circuits entre PartDirect et PlayMode tout en restituant les pas comme ils ont été écrit, ou vice versa.

Mode

L'effet Content peut restituer sa série selon trois modes, **Continous**, **Break** et **Build**. Les résultats sont assez différents. Certaines séries sont réglées avec un mode par défaut, car elles ont été conçues pour être restituées de cette manière.

- Avec un effet Content en **mode Continous**, les parties exécutent toujours un pas. Avec un effet à trois couleurs Rouge-Vert-Bleu, tous les circuits seront dans l'une de ces trois couleurs pendant toute la durée de l'effet.
- Avec un effet Content en **mode Build**, toutes les parties exécute le pas 1 avant le pas 2. En utilisant la même série que celle décrite plus haut, toutes les parties deviendraient rouge en utilisant les temps de pas et d'attaque jusqu'à ce que tous les circuits soient rouge, elles passeraient ensuite au vert jusqu'à ce que tous les circuits soient verts, puis au bleu.
 - Avec un effet Content en **mode Break**, en supposant que vous ayez plus de parties que de pas, la partie 1 exécute la portion "active" de la série. Une fois terminé, elle fait un fondu vers l'état de fond (pas 0) et attend (fait un "break") jusqu'à ce que les autres parties aient exécuté les pas actifs de la série. Lors de l'utilisation du mode Break, les temps de maintien (sustain) et de disparition (release) sont pris en compte. Si vous faites la comparaison avec la ola dans un stade, le pas actif correspond à "levez-vous et levez les bras" et l'état de fond correspond à "asseyez-vous". Le temps d'attaque est le temps qu'il vous faut pour vous lever, le temps de maintien est le temps pendant lequel vous restez debout, et le temps de libération est le temps qu'il vous faut pour vous rasseoir. L'état de fond n'a pas de timing propre.

- Comme vous pouvez le voir avec cet exemple, le temps de pas contrôlera si chaque pas passe bien à l'état de fond entre les pas.



PARAMETRES DE TIMING

Loop Time (Temps de boucle)

Ce temps correspond à la durée nécessaire pour que toutes les parties parcourent l'effet une fois. Si vous allongez ce temps, vous imposerez un blanc avant la prochaine passe de l'effet. Si vous réduisez ce temps, la prochaine pas de l'effet commencera avant la fin de la première passe.

Rate/Tap

Cette valeur permet d'accélérer ou de ralentir le timing global. Taper sur le tambour permet d'ajuster le timing de l'effet pour correspondre à la vitesse tapée. Les temps de fondu s'ajusteront correctement quand vous utiliserez Tap.

Entry (Entrée)

Le mode Entry décide du nombre de circuits pris en compte dans l'effet.

Step Time (Temps de pas)

Le tempo de l'effet, ce temps détermine le moment d'exécution de chaque pas.

Attack Time (Temps d'attaque)

Le temps de fondu du pas ou de la partie de contenu associé(e).

Sustain & Release times (temps de maintien et de libération, mode Break uniquement)

Ce temps permet de déterminer combien de temps un pas reste actif avant de commencer sa libération vers l'état de fondu. Si un effet en mode Break a plusieurs pas actifs, chaque pas ne peut exécuter un temps de maintien et de libération que si le temps de pas est supérieur à la somme des temps d'attaque, de maintien et de libération du pas, sinon, seul le temps d'attaque sera exécuté jusqu'au dernier pas actif.

Modes d'effet Content

Un effet Content peut restituer sa série selon trois modes différents :

- Break
- Continuous
- Build

Dans l'éditeur de série, vous pouvez définir un mode par défaut qui sera exécuté à chaque activation de la série. Il est possible de changer ce mode à la volée en éditant les paramètres du registre d'effet. Voir [Liste des séries](#).

Quel mode utiliser ?

Les modes vous permettent d'obtenir des résultats complètement différents à partir de la même série. Le gros avantage de l'effet Content, c'est qu'il vous permet d'obtenir des résultats très spécifiques avec très peu de programmation. Nous pouvons vous montrer des exemple, mais le but est que vous puissiez créer vos propres effets avec cet outil très puissant.

EXEMPLES D'APPLICATIONS

"Tout en bleu, puis passage au blanc un par un"

Vous pouvez faire cela avec un effet Contenu en mode **Break**, avec juste un état de fond (bleu) et un pas (blanc).

Step	Text	Step time	Intensity	Attack	1. Content	Value	Attack	2. Content	Value	Attack	3. Content	Value	Attack	Sustain	Release
0	Background	---	100%	100%	Cyan	100	---	Magenta	0	---	Yellow	0	---	---	---
1	White	100%	100%	100%	Cyan	100	100%	Magenta	100	100%	Yellow	100	100%	100%	100%

Dans cet exemple, on a employé des valeurs absolues pour cyan, magenta et jaune. Cela aurait très bien pu être une palette à une seule couleur. Les temps sont réglés à 100% des temps par défaut.

"Une sortie rapide"

Vous pouvez faire cela avec un effet Content en mode **Break** avec un point de départ (généralement pointant vers le bas, sans intensité, avec deux pas, 1) pour allumer l'intensité et passer à la position "away" et 2) pour éteindre les circuits avant qu'ils reviennent à l'état de fond.

4. Series step editor (Fly out)

Step	Text	Step time	Intensity	Attack	1. Content	Value	Attack
0	Background	---	M	100%	Focus Palette	1	---
1	Fly away	100%	F	100%	Focus Palette	2	100%
2	Intensity out	100%	M	100%	Focus Palette	2	100%

Une sortie rapide peut être effectuée avec un effet Dynamique, mais vous n'aurez pas de contrôle sur les points de départ et de fin de chaque device. Là, vous pouvez les changer facilement et à tout moment en réenregistrant l'une des deux palettes Focus utilisées.

"Un chaser RGB"

Vous pouvez faire cela avec un effet Content en mode **Continuous** avec trois pas (palettes Color rouge, vert, bleu).

5. Series step editor (RGB chase)

Step	Text	Step time	Intensity	Attack	1. Content	Value	Attack
0	Background	---		100%		0	---
1	Red	100%		100%	Color Pal..	1	100%
2	Green	100%		100%	Color Pal..	2	100%
3	Blue	100%		100%	Color Pal..	3	100%

Dans cet exemple, on utilise des palettes Color, mais on peut tout aussi bien utiliser des valeurs absolues pour CMY.

"Un chenillard style vague d'intensité"

Vous pouvez faire cela avec un effet Content en mode **Break**, avec juste un état de fond (intensité = 0) et un pas (intensité = full).

5. Series step editor (Ripple Chase)

Step	Text	Step time	Intensity	Attack
0	Background	---	M	100%
1	Intensity full	100%	F	100%

C'est la combinaison des parties de distribution et du timing de pas qui génère l'effet de vague. Quand le total des temps

attaque+maintien+disparition est supérieur au temps de pas, vous obtenez un effet de vague (chevauchement). Le nombre de parties dans la source de circuits détermine "l'amplitude" de la vague.

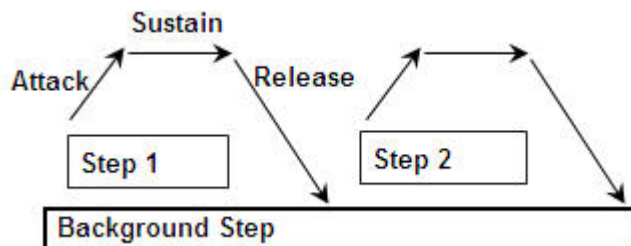
Temps d'effet Content

Les informations de timing se règlent à deux niveaux

- Dans la liste des séries
- Dans l'éditeur de pas de série

Dans la **liste des séries**, les temps par défaut sont

- Default Step Time (Temps de pas par défaut)
- Default Attack Time (Temps d'attaque par défaut)
- Default Sustain Time (Temps de maintien par défaut, mode Break uniquement)
- Default Release Time (Temps de libération par défaut, mode Break uniquement)



Voir [Liste des séries](#).

Dans l'**éditeur de pas de série**, les temps sont

- Step Time (Temps de pas)
- Attack Time (Temps d'attaque, séparé pour l'intensité et chaque contenu 1-3 dans chaque pas)
- Sustain Time (Temps de maintien, mode Break uniquement) par pas
- Release Time (Temps de libération, mode Break uniquement) par pas

Voir [Editeur de pas de série](#).

Les Séries

Le moteur des effets Content est une série. Browser >Effects >Content Effect >Series.

- Une série peut se concevoir comme un certain nombre d'espaces réservés pour les données de paramètre et d'intensité.
- Chacun de ces espaces possèdent des données de timing applicables lorsqu'on le sollicite.
- Un espace spécifique appelé Background (fonds) est utilisé lorsque les effets sont restitués en mode Break.
- Ces espaces réservés sont généraux, ils peuvent être appliqués à tout type de circuit ou de device motorisé avec les mêmes paramètres.

Voici la liste des séries, appuyez sur INSERT pour créer une nouvelle série.

4. Series							
Series	Text	Steps	Def. Mode	Def. StepTime	Def. AttackTime	Def. SustainTime	Def. ReleaseTime
1	Empty	1	Continuous	1	1		
2	New Series	1	Continuous	1	1		

Liste des séries - Fonctions

Colonne	Action	Retour
<u>Série</u>	Aucune entrée	Cet élément ne peut pas être modifié.
<u>Text (Texte)</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Etiquette de texte pour cette série.
<u>Steps (Pas)</u>	Aucune entrée	Affiche le nombre de pas.
<u>Def. Mode (Mode par défaut)</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Ouvre une liste déroulante vous permettant de choisir le mode par défaut, Continuous, Break ou Build*
<u>Def. StepTime (Temps de pas par défaut)</u>	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Permet de régler un temps de pas général pour tous les pas de la série**
<u>Def. AttackTime (Temps d'attaque par défaut)</u>	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Permet de régler un temps d'attaque général pour tous les pas de la série**
<u>Def. SustainTime (Temps de maintien par défaut)</u>	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Permet de régler un temps de maintien général pour tous les pas de la série**
<u>Def. ReleaseTime (Temps de libération par défaut)</u>	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Permet de régler un temps de libération général pour tous les pas de la série**

Les séries sont souvent écrites en vue d'une utilisation avec un mode spécifique. Le mode par défaut est appliqué automatiquement dans le registre d'effet Content quand la série est sélectionnée. Il est possible de changer de mode au sein du registre selon les besoins.

**Les temps par défaut sont appliqués jusqu'à ce que vous définissiez des temps différents dans l'éditeur de pas de série.

Editeur de série

On peut ouvrir l'éditeur de pas de série en appuyant sur MODIFY dans la case Series (Série) ou Steps (Pas) de la liste des séries (ci-dessus).

3. Series step editor (New Series)															
Step	Text	Step time	Intensity	Attack	1. Content	Value	Attack	2. Content	Value	Attack	3. Content	Value	Attack	Sustain	Release
0	Background	---	M	100%		0	---		0	---		0	---	---	---
1	First Step	100%	F	100%		0	100%		0	100%		0	100%	100%	100%

REMARQUE

Quand des palettes/mémoires sont utilisées comme contenu, les valeurs font uniquement référence aux numéros de ces palettes/mémoires (et non leurs noms), ceci afin que vous puissiez facilement réutiliser la même série avec d'autres conduites.

Si vous créez beaucoup de séries, l'onglet de vue d'ensemble des groupes/palettes est utile pour savoir ce que vous avez déjà enregistré.

Editeur de pas de série - Fonctions

Colonne	Action	Retour
<u>Step (Pas)</u>	Aucune entrée	Cet élément ne peut pas être modifié.
<u>Text (Texte)</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Permet de saisir le texte du pas.
<u>Step Time (Temps de pas)</u>	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	C'est le temps de pas*
<u>Intensity (Intensité)</u>	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Réglez le niveau d'intensité entre 0 et 100 ou rien. Zéro est indiqué par le symbole "M".
<u>Attack (Attaque)</u>	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Permet de régler un temps d'attaque pour l'intensité de ce pas*
<u>1. Content</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Ouvre une liste déroulante vous permettant de sélectionner le premier type de contenu de ce pas**
<u>Attack (Attaque)</u>	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Permet de régler un temps d'attaque pour ce contenu de ce pas*
<u>2. Content</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Ouvre une liste déroulante vous permettant de sélectionner le deuxième type de contenu de ce pas**
<u>Attack (Attaque)</u>	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Permet de régler un temps d'attaque pour ce contenu de ce pas*
<u>3. Content</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Ouvre une liste déroulante vous permettant de sélectionner le troisième type de contenu de ce pas**
<u>Attack (Attaque)</u>	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Permet de régler un temps d'attaque pour ce contenu de ce pas*

*Tous les temps de pas sont réglés à 100% du temps par défaut de la série (un niveau au dessus)

Effet dynamique

C'est un effet relatif appliquant des courbes à partir d'une position de base pour créer un mouvement, par exemple un cercle ou un mouvement aléatoire. De la même façon que les effets contents, il s'applique à un groupe ou un jeu de circuits.



Composants

Pour démarrer un effet dynamique, il vous faut

- Un groupe ou un jeu de circuits
- Un template dynamique (vous en avez un certain nombre par défaut)
- Un registre d'effet

Restitution

- Tous les paramètres peuvent être contrôlés en direct, à la manière d'un device.
- Un fois programmé, vous pouvez également changer le template dynamique (circle, ballyhoo) ou en créer un.
- L'effet est appliqué à tout groupe ou jeu de circuits prédéfini.
- L'effet se lancera dès que l'intensité du registre d'effet sera supérieure à zéro.
- Les intensités contribuent au rendu Scène suivant le principe HTP (priorité au niveau le plus élevé).
- Les attributs sont rejoués selon le principe LTP (priorité à l'élément le plus récent) avec le reste des registres.

Paramètres Live

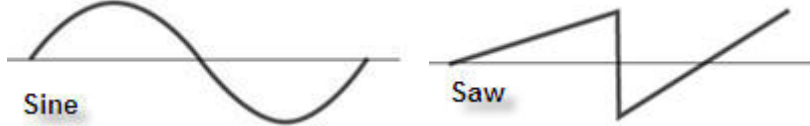
- Changer les circuits (jeu/groupe)
- Changer la distribution (offset, delay, distribution)
- Changer la vitesse et la taille
- Enregistrer et rappeler tous les réglages dans les palettes et les mémoires, à la manière d'un device.

Un certain nombre de template d'effets dynamiques sont inclus dans la bibliothèque d'effets du navigateur. Il est aussi possible de créer de nouveaux effets. Si vous êtes familiarisé avec les effets SmartFade, vous remarquerez que les effets et tableaux de style SFML ont été ajoutés à la bibliothèque.

Courbes - Templates de Dynamiques et tableaux

Les Dynamiques (Dynamics) sont une manière de créer des effets spéciaux en attribuant des *formes ondulatoires* (sinusoïdales, en dent de scie, etc) aux intensités, couleurs, mouvements ou à tout autre paramètre.

Exemples:



Les formes ondulatoires activent le paramètre qui leur est assigné, mais vous pouvez toujours modifier la « valeur de base » du paramètre fonctionnant avec un Dynamique.

NOTE

Pour créer un mouvement, comme un cercle avec un asservis, on applique 2 sinus sur le Pan et le Tilt, dont l'une est décalée de 25%.

Créer un registre d'effet dynamique

1. Créez un registre d'effet dynamique. Vous pouvez le faire de deux manières.

- # INSERT & EFFECT et sélectionnez Dynamic.
- Appuyez sur INSERT dans la liste des registres d'effet, et sélectionnez Dynamic.

Maintenant que vous avez créé le registre d'effet, vous pouvez appliquer tous les templates dynamiques à un groupe quelconque de circuits, ou créer des jeux de circuits et les sélectionner. Le registre d'effet est contrôlé de la même manière qu'un device motorisé. Sélectionnez l'effet et utilisez les tambours de paramètre ou l'éditeur d'effets Live.

2. Sélectionnez l'effet, réglez un niveau supérieur à zéro pour commencer.

Contrôler un effet dynamique

Dès qu'un registre d'effet dynamique est sélectionné, vous pouvez le contrôler de deux manières :

- A partir des tambours de paramètres du pupitre avec U1-U3.
- A partir de la vue Live Effects.

Voici à quoi ressemble la vue Live Effects :

Dynamic Effe	ChSource	Set/Group	Rate/Tap	Library*	OffsetRel	DelayRel	Distance	Size*	
E 2	F	Group	G:One	100	smooth	Evenly s	All	0	F

Naviguez à l'aide des flèches, appuyez sur MODIFY pour afficher une liste déroulante, ou tapez un numéro et appuyez sur MODIFY.

REMARQUE

Quand vous appuyez sur MODIFY ou quand vous tapez un numéro, ce sera en valeur absolue ou en valeur palette suivant le réglage en cours dans les paramètres d'attributs. Voir [Paramètres de conduite - Attributs](#).

Paramètres d'effet dynamique

Un certain nombre de paramètres se combinent pour déterminer le résultat de l'application du template dynamique à un jeu ou un groupe de circuits. Vous pouvez tous les ajuster en direct en sélectionnant le registre d'effet.

Source de circuits

Ce peut être un jeu ou un groupe. Voir [Jeux de circuits](#) et [Groupes](#).

Set/Group (Jeu/Groupe)

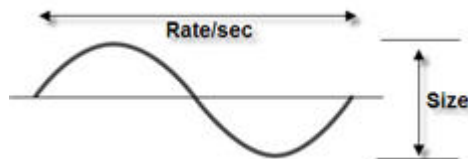
Sélectionnez jeu (Set) ou groupe.

Template dynamique

Les templates sont prédéfinis dans l'éditeur de templates dynamiques. Vous pouvez également créer les vôtres. Voir [Templates dynamiques](#).

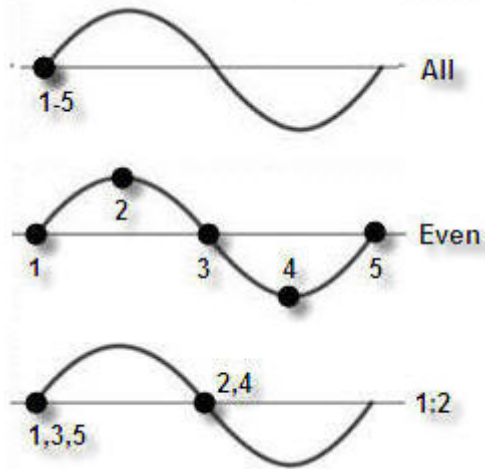
Size (taille) et Rate (vitesse)

La taille correspond à l'amplitude de variation des valeurs autour du point de base. La vitesse détermine la rapidité du résultat. Voir [Dynamiques - Taille et Vitesse](#)



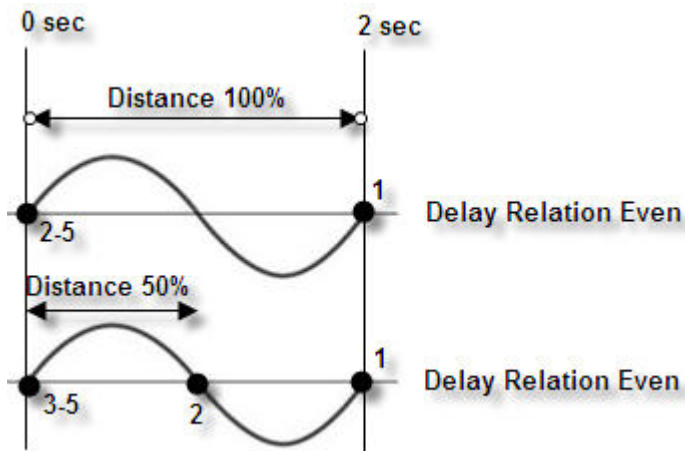
Offset

Le paramètre offset gère la distribution des circuits le long de la forme d'onde. Voir l'exemple avec 5 circuits sur une sinusoïde. Voir [Dynamiques - Relations et distance](#)



Delay Relation (Rapport de retard) et Distance

Le rapport de retard permet de définir le moment de démarrage de chaque circuit par rapport au circuit suivant. La distance permet de définir la longueur du parcours de chaque circuit avant le démarrage du circuit suivant. Ces deux paramètres vont de pair. Si le rapport de retard est réglé sur ALL, il n'y aura pas de changement car la distance nécessite au moins deux parties. Voir [Dynamiques - Relations et distance](#)



Dynamiques - Librairie d'effets

La Librairie d'effets est une Librairie de Modèles d'effets dynamiques prédéfinis qui sont utilisés pour démarrer les effets dynamiques.

Ouvrez en appuyant sur DYN EFFECT (ou Navigateur >Librairie d'Effets).

Effect	Text	Parameters	OffsRel	DelayRel	Distance
1	>circle	Pan Til	Evenly spread	All	100 %
2	<circle	Pan Til	Evenly spread	All	100 %
3	>step square	Pan Til	Evenly spread	All	100 %
4	<step square	Pan Til	Evenly spread	All	100 %
5	figure 8	Pan Til	Evenly spread	All	100 %
6	can can	Til	Evenly spread	All	100 %
7	hallyhoop 1	Pan Til	Evenly spread	All	100 %

Librairie d'Effets dynamiques - Colonnes et Fonctions

Colonne	Entrée	Fonction
<u>Effect</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Démarre l'Effet sélectionné pour les circuits actuellement sélectionnés
<u>Text</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Appuyez sur MODIFY pour activer et terminer l'entrée de texte.
<u>Paramètres</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Ouvre l'Éditeur de Templates de Dynamiques. Voir Éditeur de Templates de Dynamiques - Créer .
<u>RelOffset</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Voir Relations et Distance
<u>RelDélai</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Voir Relations et Distance
<u>Distance</u>	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Voir Relations et Distance

Éditeur de Templates dynamiques - Créer

1. Ouvrez la Librairie d'effets en appuyant sur DYN EFFECT.
2. Allez au dernier pas en utilisant les touches de navigation.
3. Appuyez sur INSERT pour créer un nouveau Template.

4. Allez à **TEXT** et appuyez sur **MODIFY** pour entrer un nom. Appuyez de nouveau sur **MODIFY** pour confirmer.

5. Allez à **Paramètres** appuyez sur **MODIFY** pour ouvrir l'Éditeur de Templates.

6. Appuyez sur **INSERT** pour créer un pas. Chaque pas contient les Paramètres pour un seul paramètre - par exemple, un effet pan/tilt aura deux pas.

2. Dynamic Template Editor: ballyhoo 1

Ch.Index	Parameter	Table	Delay	Offset	Size	Rate	Wait
0	Pan	Sawtooth	%	%	100%	100 %	%
0	Tilt	Random1	%	25 %	100%	100 %	%

Voir [Éditeur de Templates dynamiques - Fonctions](#).

Éditeur de Template dynamique - Fonctions

Colonne	Entrée	Fonction
<u>Index Cir</u>	# MODIFY	0 signifie que tous les circuits sélectionnés sont affectés par ce pas. Pour les numéros de circuits >0 uniquement, seuls les circuits correspondant à ce numéro d'index seront activés. Par exemple, 2 signifie qu'uniquement tous les deuxièmes circuits des circuits sélectionnés seront affectés.
<u>Paramètre</u>	MODIFY	Ouvre un menu contextuel. Sélectionner le paramètre qui sera affecté par ce pas.
<u>Table</u>	MODIFY	Ouvre un menu contextuel. Sélectionner la table à laquelle ce pas doit s'appliquer.
<u>Délai</u>	MODIFY	Délai en % avant que le pas commence à se déplacer
<u>Offset</u>	MODIFY	Décalage en % où commence ce pas dans la table
<u>Taille</u>	# MODIFY	Voir Taille et Vitesse
<u>Vitesse</u>	# MODIFY	Voir Taille et Vitesse
<u>Wait</u>	# MODIFY	Temps de maintien, en pourcentage (1- 1000 %) pour ce pas avant qu'il soit répété. Le temps de maintien est relatif à tous les autres pas.

Tableau des dynamiques

La base des effets dynamiques de tout type est une forme ondulatoire ou « table » qui est assignée à l'intensité ou à tout autre paramètre d'attribut d'un circuit.

Une onde sinusoïdale, par exemple, va moduler un paramètre en montée en descente en continuité au-dessus et au-dessous de la valeur courante.

En changeant la Taille et la Vitesse de cette onde sinusoïdale, on change la vitesse et les valeurs en résultant.

La notion de table est très technique, mais ceci requiert une compréhension technique minimale : la plupart des concepteurs préfèrent expérimenter en utilisant plusieurs tables et paramètres pour comprendre - l'effet d'une onde sinusoïdale est trop différent sur un paramètre de couleur, comparé au pan ou à l'intensité , pour l'expliquer en détail ici.

Voici les tables

Table	Description
Stop	Table « Stop Dynamiques »
Sine	Onde sinusoïdale normale
Step (Pas)	Onde « activée/désactivée »
Sawtooth	Onde linéaire « en dents de scie »
Rampe	Onde « fondu - sec »
RampInv	Onde « sec - fondu »
MarkOn	« On plus long que off » utilisé pour « fly-in » ou « fly- outs »
MarkOff	« Off plus long que on » utilisé pour « fly-in » ou « fly- outs »
Spirale	Onde sinusoïdale à variation d'amplitude
Tangent	Onde sinusoïdale à « sommet pointu »
Random1	Courbe aléatoire 1
Random2	Courbe aléatoire 2
Random3	Courbe aléatoire 3
REMARQUE Si vous travaillez habituellement sur des Tables WholeHog (tm), un Sinus + 90 degrés est un Sinus avec un décalage de 25 % ici.	

Edition des tableaux

Appuyez sur INSERT pour créer de nouvelles tables à la fin de la liste des tables dans le navigateur, mais n'effacez pas de table existante car cela mettrait le désordre dans l'indexation des tables existantes utilisées par les effets.

Browser >Effects >Dynamic Effects >Dynamic Table List

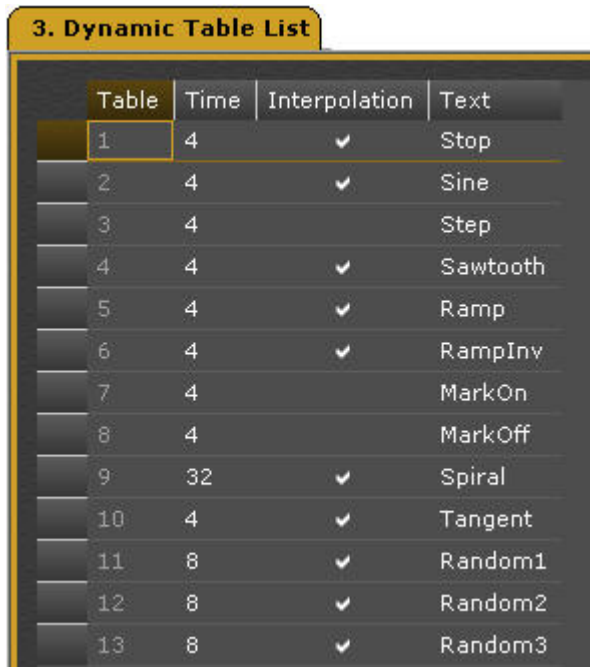
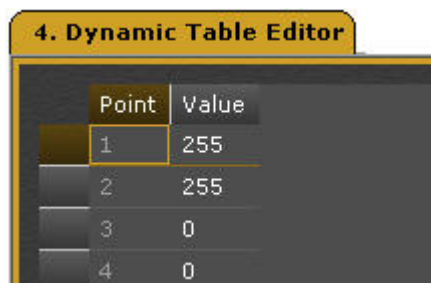


Table	Time	Interpolation	Text
1	4	▼	Stop
2	4	▼	Sine
3	4		Step
4	4	▼	Sawtooth
5	4	▼	Ramp
6	4	▼	RampInv
7	4		MarkOn
8	4		MarkOff
9	32	▼	Spiral
10	4	▼	Tangent
11	8	▼	Random1
12	8	▼	Random2
13	8	▼	Random3

Appuyer sur MODIFY dans une table permet d'ouvrir l'éditeur de table dynamique, dans lequel vous pouvez insérer et effacer des valeurs de table. Vous ne pouvez pas avoir plus de 64 points dans une table.

Voici l'éditeur de table dynamique avec une table de pas.



Point	Value
1	255
2	255
3	0
4	0

Les dynamiques (Ancien générateur)

Cette fenêtre s'utilise avec l'ancien générateur de Dynamiques avant la version v5. [Dynamiques \(ancien générateur\)](#).

Tous les paramètres des Dynamiques actifs peuvent être édités dans l'onglet Les Dynamiques Live. Appuyer sur la touche DYN EFFECT pour l'ouvrir. Cet onglet peut aussi être ouvert depuis le Navigateur (Navigateur>Effets Dynamiques Live).

Tout en haut à droite de la fenêtre vous aurez un écran pan/tilt ou chaque point représente un circuit. Cela vous permet de visualiser les décalages, les délais et les rapports de Distance.



REMARQUE

Si vous commencez la sélection des circuits dans Dynamiques Live, vous verrez apparaître un popup qui vous demandera si vous voulez appliquer l'effet à votre sélection. Si vous répondez oui, l'effet sera mis à jour dans tous les circuits sélectionnés jusqu'à ce que vous fermiez et que vous réouvriez Dynamiques Live.

RECORD and **UPDATE** ne peuvent être utilisés si la fenêtre est active. Sélectionner **LIVE** pour pouvoir les utiliser.

Effets dynamiques actifs - Colonnes

Colonne	Entrée	Fonction
<u>Librairie</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Ouvre un menu contextuel pour sélectionner un Effet dynamique de la Librairie d'effets.
<u>Status</u>	Aucune entrée	État en cours. Ne peut pas être édité.
<u>Circuits</u>	Aucune entrée	Quantité de circuits attribués à cet effet dynamique.
<u>Taille</u>	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Détermine la taille de 1 à 1000 %. Voir Taille et Vitesse
<u>Circuit pour la Taille</u>	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Attribue un circuit pour la Taille. Voir Taille et Vitesse
<u>Vitesse</u>	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Détermine une vitesse de 1-1000 %. Voir Taille et Vitesse
<u>Circuit pour la vitesse</u>	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Attribue un circuit pour la Vitesse. Voir Taille et Vitesse
<u>Relation Offset</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Voir Relations et Distance
<u>Relation Délai</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Voir Relations et Distance
<u>Distance</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Voir Relations et Distance
<u>Texte</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Appuyez sur MODIFY pour activer et terminer l'entrée de texte.
<u>Fondu</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Voir Fondu
<u>Compte de boucles</u>	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Voir Compte de boucles
<u>Forme</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Voir Forme

Anciens effets dynamiques

Les anciens effets dynamiques, antérieurs à Congo v5, sont compatibles avec la nouvelle version et fonctionnent toujours de la même manière. Ils sont beaucoup plus limités, nous conseillons donc d'employer la nouvelle version des effets à moins que vous n'importiez une ancienne conduite.

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Dynamiques - Valeur de base](#)
- [Dynamiques - Départ](#)
- [Dynamiques - Commande](#)
- [Dynamiques - Stopper](#)
- [Dynamiques - Enregistrer](#)
- [Dynamiques - Mémoire dynamique](#)
- [Dynamiques - Taille et vitesse](#)
- [Dynamiques - Relations et distance](#)
- [Dynamiques - Compte de boucles](#)
- [Dynamiques - Fondu](#)
- [Dynamiques - Forme](#)
- [Dynamiques - Copier depuis une mémoire](#)
- [Dynamiques - Restitution](#)
- [Dynamiques - Enregistrer l'effet en cours](#)

Dynamiques - Valeur de base

Quand un effet dynamique est activé, il est exécuté avec la position actuelle de l'attribut ou de l'intensité correspondant comme valeur de base (Base Value).

Si vous changez cette valeur de base, l'effets dynamique suivra. Si vous exécutez une Mémoire avec un effet dynamique et si vous exécutez une autre Mémoire avec une nouvelle valeur de base, l'action par défaut pour l'effet dynamique est de fondre au noir. Utilisez la fonction Gardez Dynamiques pour permettre à l'effet dynamique de fonctionner à travers les Mémoires. Voir [Enregistrer Garder Dynamiques](#).

Si un un effet pan/tilt, tel que *Cercle* est exécuté pour un Appareil asservi, vous pouvez changer la valeur de base en déplaçant Pan et Tilt, ou en sélectionnant une Palette Focus.

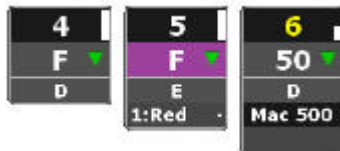
REMARQUE

Si la valeur de base est trop petite, certains effets ne seront pas visibles, par exemple les effets de mixage de couleurs et d'intensité. Définissez la valeur de base à 50 % pour obtenir l'effet maximum.

Dynamiques - Démarrer

Les dynamiques sont activés pour les circuits actuellement sélectionnés. Les valeurs actuelles d'attribut et d'intensité sont utilisées comme **Valeur de base (Base Value)** pour l'effet dynamique.

Un « D » apparaîtra au coin supérieur droit du symbole de circuit.



REMARQUE

L'activation d'un Effet dynamique « verouillera » les attributs et les intensités des circuits sélectionnés à l'Effet dynamique.

Voir [Effets dynamique - Stop](#).

Démarrer un Dynamique par son numéro

Fonction	Touche	Rappels
Commencer l'Effet dynamique N°#	# DYN EFFECT	L'Effet dynamique N°# est activé pour les circuits actuellement sélectionnés.

Appliquer un Dynamique à partir de la fenêtre de la Librairie d'effets

Action	Touche	Rappels
1. Ouvrir la Librairie d'effets	MODIFY & DYN EFFECT	L'onglet de la Librairie d'effets est ouvert.
2. Sélectionner un effet	Touches de navigation Haut/Bas	L'Effet sélectionné est mis en surbrillance
3. Commencer l'effet	MODIFY	L'Effet dynamique sélectionné est activé pour les circuits actuellement sélectionnés.
4. Quitter la Librairie d'effets	ESC	L'onglet de la Librairie d'effets est fermé.

Démarrer des Dynamiques à partir de l'interface "Librairie d'effets" dans le Navigateur

Action	Touche	Rappels
1. Sélectionner le Navigateur	BROWSER	Le Navigateur est sélectionné et mis en surbrillance. S'il a déjà été sélectionné, il sera fermé. Appuyez de nouveau pour l'ouvrir.
2. Aller à l'interface Librairie d'effets	Touches de navigation Haut/Bas	L'interface Librairie d'effets est mis en surbrillance.
3. Ouvrir l'interface Librairie d'effets	Flèche vers la droite	L'interface Librairie d'effets est ouverte.
4. Sélectionner un effet	Flèche vers le bas	L'Effet sélectionné est mis en surbrillance
5. Commencer l'effet	LOAD	L'Effet sélectionné est activé pour les circuits actuellement sélectionnés.

Démarrer des Dynamiques à avec les Directs Select

Action	Touche	Rappels
1. Sélectionner Dynamics pour une section	TYPE & Dynamics	Quand TYPE est tenu, vous pouvez sélectionner Dynamics pour une section. Les dix premiers dynamiques sont affichés immédiatement dans la section.
2. Activer un dynamique	Touches de la section 1-10	L'Effet sélectionné est activé pour les circuits actuellement sélectionnés.

Voir [Sélection directe](#).

Démarrer des Dynamiques en Mode Direct

1. Tenez DYN EFFECT (ne lâchez pas avant que le Dynamics soit commencé).

- Quand cette touche est tenue, les 40 premiers effets dynamiques de la bibliothèque d'effets sont affichés sur les touches de sélection directe.

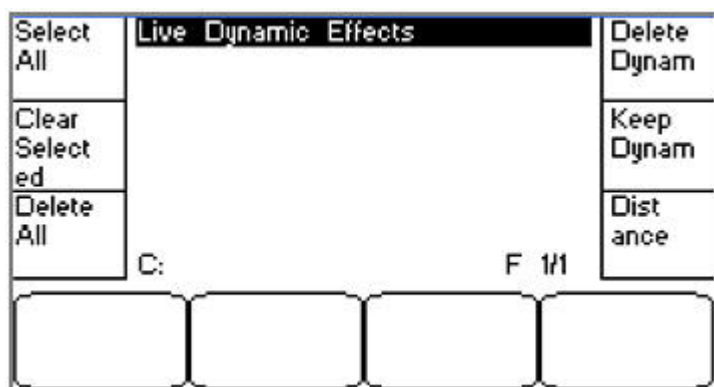
2. Activez un effet dynamique en appuyant sur la touche correspondante

3. Lâchez DYN EFFECT.

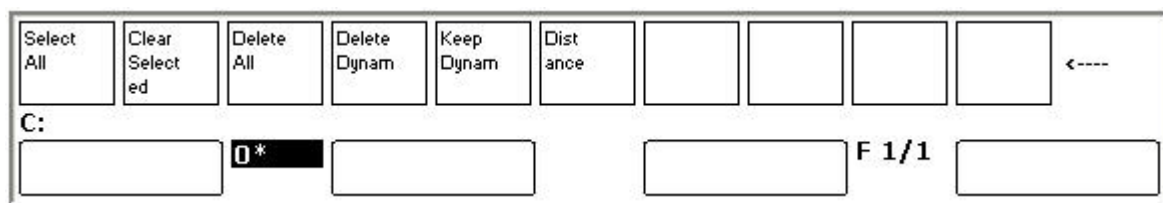
Contrôles des Dynamics

La Page des touches Soft Dynamics dans l'afficheur principal (LCD) de la console s'ouvre en appuyant sur DYNAMIC dans la Page des touches Soft du menu du haut.

Congo



Congo Jr & Kid



Cette page contient les fonctions suivantes pour commander les dynamiques actifs sur scène

- Supprimer des dynamiques actifs sur scène
- Contrôle des paramètres de Dynamique
- Supprimer les dynamiques sélectionnés dans le LCD.
- Maintenir le dynamique dans la prochaine mémoire
- Régler la taille et la vitesse des dynamiques actifs sur scène

Clear Dynamics

Les touches soft Clear Dynamics (colonne de gauche) permettent d'annuler et/ou d'arrêter l'exécution de dynamiques.

- Sélectionner tous les dynamiques actifs (SELECT ALL)
- Annuler tous les dynamiques sélectionnés (CLEAR SELECT)
- Supprimer tous les dynamiques en cours d'exécution (DELETE ALL)

Voir [Dynamics - Stop](#).

Tambours des dynamics - Taille et vitesse

Les tambours 1 et 2 servent à déterminer la taille (size) et la vitesse (rate) des Dynamiques actifs sur Scène. Voir [Dynamics - Size & Rate](#).

- Sélectionnez les circuits et déterminez les valeurs.
- Déterminez les valeurs numériques avec le # et la touche du tambour.

Les tambours 3 et 4 servent à régler le décalage et le délai. voir [Dynamics - Relations & Distance](#).

Affichage de la liste des Effets dynamics actifs

Tous les Effets dynamiques en Scène sont indiqués sur cette liste.

- Utilisez le Trackball en mode Display List pour sélectionner (cliquer) un effet dynamique en cours d'exécution
- Utilisez DELETE DYNAM pour effacer de cette liste l'effet dynamique actuellement sélectionné

Garder les dynamics dans la mémoire suivante

La touche soft KEEP DYNAM permet d'enregistrer une nouvelle position de base pour un dynamique en cours d'exécution. Voir [Enregistrer la fonction Garder les Dynamiques \(Nouvelle valeur de base\)](#).

Régler la distance en %

La touche soft DISTANCE permet de régler directement le paramètre % Distance pour les dynamiques en cours d'exécution sélectionnés. Voir [Dynamiques - Relations et distance](#)

Dynamiques - Stop

Les effets dynamiques peuvent être stoppés de manière suivante.

- Stopper les Dynamiques manuellement
- Activer une table Stop Dynamiques
- Effacer le Dynamique des effets dynamiques actifs
- Effacer le Dynamique en utilisant l'afficheur de Dynamiques
- Transférer dans une Mémoire dans le Playback Principal.
- Charger une nouvelle Séquence dans le Playback Principal

Les attributs de l'Appareil asservi sont stoppés automatiquement quand une nouvelle valeur est restituée d'un Playback ou d'un Master. Les Dynamiques d'Intensité peuvent uniquement être stoppés avec la table Stop Dynamiques des fonctions d'arrêt manuel.

REMARQUE

Les Dynamiques agissent comme des Attributs - ils sont exécutés en A ou B en fonction de l'indicateur GoOnGo ou GoInB du pas.

Voir [Restitution de l'appareil - GoOnGo ou GoInB](#).

Il y a aussi une option dans les réglages pour toujours démarrer les dynamiques sur le GO. Voir [Settings - Crossfade](#).

Stopper manuellement les Dynamiques

Action	Touche	Rappels
1. Sélectionner circuits	Fonctions des circuits	Les circuits sélectionnés sont mis en surbrillance dans la Vue des circuits
2. Stopper Dynamiques	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">C/ALT</div> & $\bar{\&}$ <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">DYN EFFECT</div>	Tous les Dynamiques sont effacés pour les circuits sélectionnés

Ceci est un raccourci pour sélectionner tous les circuits avec des Dynamiques qui leur sont attribués.

Fonction	Touche	Rappels
Sélectionner tous les circuits avec des dynamiques	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">CH</div> & $\bar{\&}$ <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">DYN EFFECT</div>	Tous les circuits sélectionnés sont mis en surbrillance dans la Vue des circuits

Appliquer un Stop Dynamiques

Les Dynamiques d'Intensité peuvent uniquement être stoppés en attribuant une Table Stop intensité (Stop Intensity Table). Sélectionnez STOP I Dynamic dans la Librairie d'effets pour ceci.

1. Sélectionnez les circuits

2. Attribuez l'effet "STOP I" (Voir [Dynamiques - Démarrer](#))

Vous pouvez enregistrer ceci dans la Mémoire dans le champ A du Playback Principal. Quand la Mémoire avec cette Table Stop (Stop Table) est activée, les Intensités diminueront la taille de l'Effet dynamique en utilisant le temps d'apparition de cette Mémoire.

Effacer un Dynamique des Dynamiques en cours

1. Ouvrez l'onglet Effets Dynamiques actifs en tenant MODIFY et en appuyant sur DYN EFFECT.



2. Sélectionnez un Effet dynamique avec les touches de navigation

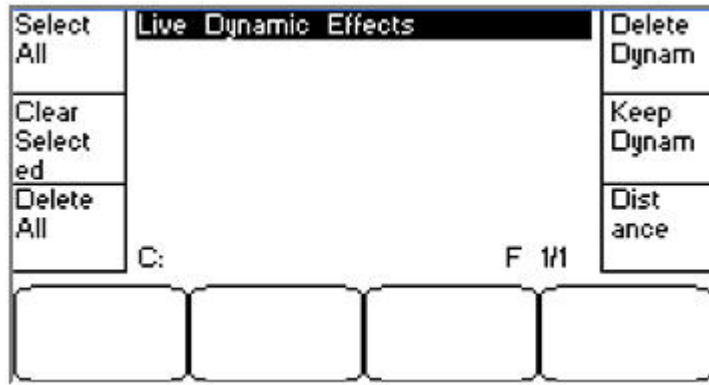
3. Appuyez sur DELETE pour arrêter (un menu contextuel vous demandera de confirmer)



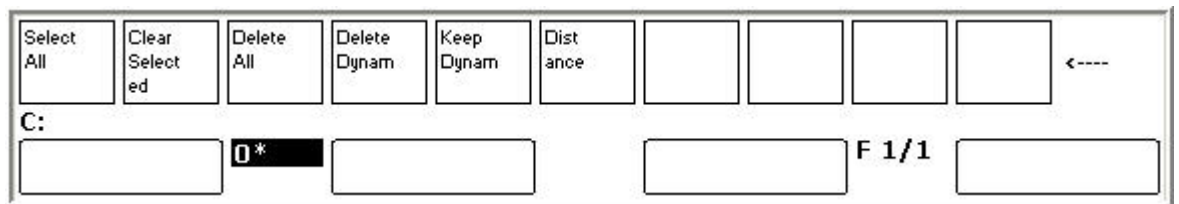
4. Appuyez sur MODIFY pour confirmer.

Effacer un Dynamique en utilisant l'afficheur dynamique

1. Sélectionnez la Page des touches Soft Dynamics dans l'Afficheur LCD principal de la console en appuyant sur DYNAMICS dans le menu du haut.



Congo Jr



- Appuyer sur **SELECT ALL** pour sélectionner tous les circuits concernés par le Dynamic.
- Appuyer sur **DELETE ALL** pour supprimer tous les Dynamics en cours.
- Appuyer sur **CLEAR SELECT** pour supprimer un Dynamic appliqué aux circuits sélectionnés..

Il est aussi possible de travailler avec la liste

2. Activez le mode **DISPLAY LIST** pour le trackball. Le Trackball devient vert.
3. Sélectionnez un Dynamique dans la liste d'effets dynamiques Actifs en utilisant le trackball.
4. Appuyez sur **DELETE DYNAM** pour effacer.

Transférer une Mémoire dans le Playback Principal

Quand une mémoire avec de nouvelles valeurs d'attribut est transférée dans le Playback Principal, tout Dynamique actif pour ces attributs est stoppé.

Charger une nouvelle Séquence dans le Playback Principal

Quand une nouvelle Séquence est chargée dans le Playback Principal, tous les effets dynamiques en cours d'exécution sont stoppés au prochain GO.

Dynamics - Enregistrer

Les effets dynamiques sont enregistrés en mémoire pour être restitués.

- Seuls les Dynamiques modifiés ou qui viennent d'être déclenchés depuis que vous avez appuyé sur RECORD pour la dernière fois sont enregistrés.
- Le mode Enregistrer (Record) doit être configuré à AUTO pour les attributs.
- Un indicateur « Garder les Dynamiques » peut être défini dans une mémoire. Ceci permettra au Dynamique d'aller à de nouvelles valeurs de base sans stopper le Dynamique.

Enregistrer les Dynamics modifiés

Fonction	Touche	Rappels
Enregistrer* les Dynamiques dans la Mémoire N° #	# RECORD	Tous les circuits sont enregistrés, y compris tous les Dynamiques en cours d'exécution, dans la Mémoire N° #

*Le mode Enregistrer (Record) doit être configuré à Automatic pour les Attributs - Voir [Devices - Modes d'enregistrement](#).

Enregistrer* les Dynamics dans une autre Mémoire

Fonction	Touche	Rappels
Enregistrer* les Dynamiques dans la Mémoire N° #	# RECORD & DYN EFFECT	Tous les circuits sont enregistrés, y compris les effets dynamiques en cours d'exécution, dans la Mémoire N° #

*Le mode Enregistrement (Record) doit être configuré à Automatic Pour les Attributs - Voir [Devices - Modes d'enregistrement](#).

Enregistrer Dynamics dans un Master

Fonction	Touche	Rappels
Enregistrer des Dynamics dans Master N° #	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">RECORD</div> & <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Touche Master</div>	Les circuits sélectionnés sont enregistrés, y compris les effets dynamiques en cours d'exécution dans Master N° # dans la première mémoire libre.

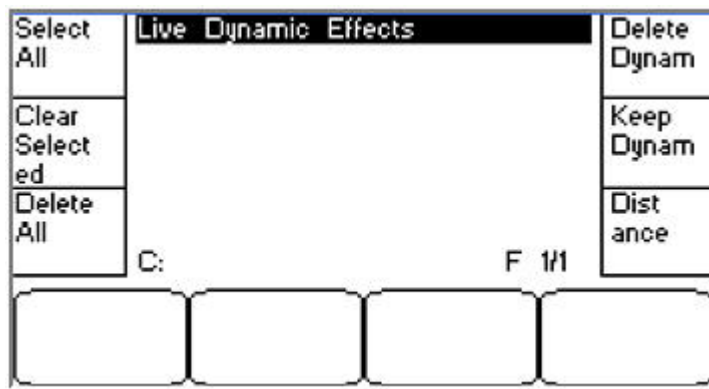
*Le mode Enregistrement (Record) doit être configuré à Automatic pour les Attributs - Voir [Devices - Modes d'enregistrement](#).

Enregistrer la fonction Garder les Dynamics

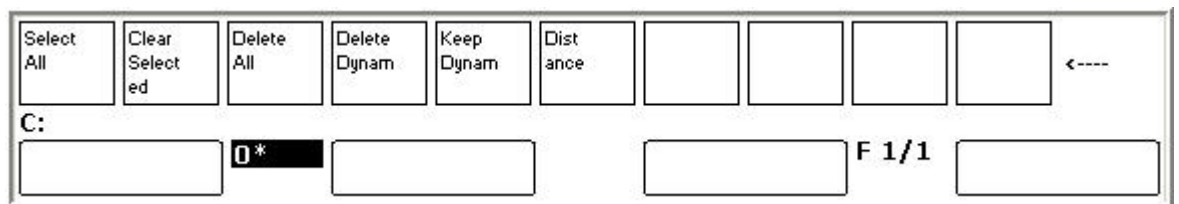
Garder les Dynamics attachera un indicateur Garder les Dynamics à une mémoire existante. Quand cette Mémoire est restituée dans une Séquence, elle changera les Valeurs de base pour un Effet dynamique en cours d'exécution sans le stopper. Voir [Popup d'enregistrement](#).

1. Sélectionnez la Page des touches Soft Dynamics dans l'Afficheur Principal de la console en appuyant sur DYNAMICS dans le menu du haut.

Congo Senior



Congo Jr



2. Appuyez sur KEEP DYNAM.

Les effets dynamiques en cours d'exécution sont enregistrés avec l'indicateur « Garder les Dynamiques » dans la Mémoire active dans le registre A du Playback Principal.

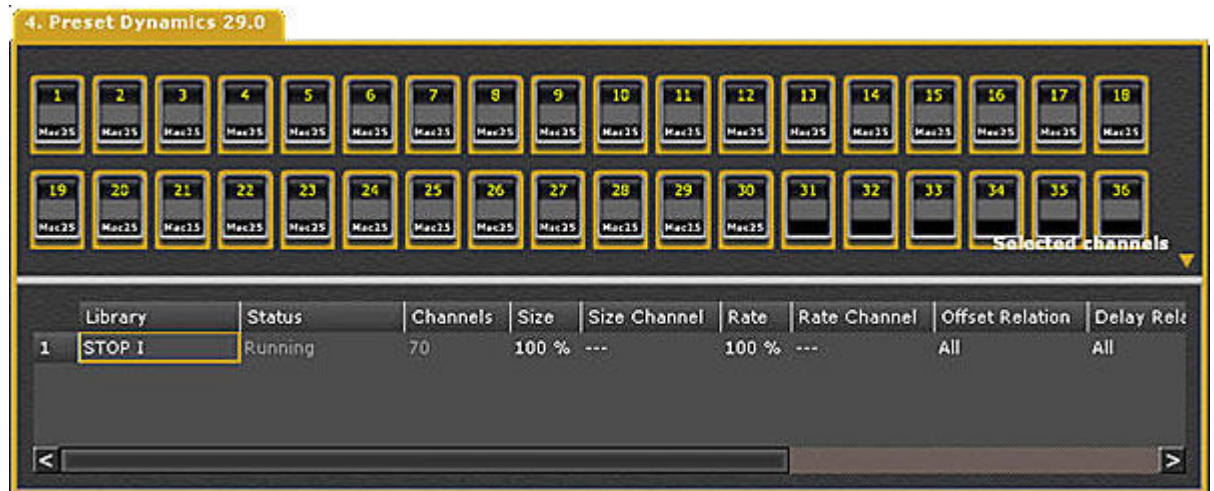
Vous pouvez archiver une Mémoire différente en entrant un numéro avant Garder les Dynamiques. La Mémoire doit être enregistrée d'abord.

REMARQUE

Vous pouvez établir un indicateur « Garder les Dynamiques » pour le groupe de paramètres (Focus, Color, Beam) en tenant KEEP DYNAM et en appuyant sur l'une de ces touches.

Dynamiques - Mémoire dynamique

L'Éditeur de Mémoire dynamique est identique à l'Éditeur d'effets dynamiques Actifs. Tous les fonctions d'édition sont les mêmes. Voir [Dynamiques - Éditer les effets dynamiques Actifs](#).



Fonction	Touche	Rappels
Ouvrir l'Éditeur de Mémoire Dynamique pour la Mémoire N° #	# PRESET & DYN EFFECT	L'Éditeur de Mémoire Dynamique N° # est ouvert.
Ouvrir l'Éditeur de Mémoire Dynamique pour la Mémoire du registre A	PRESET & DYN EFFECT	L'Éditeur de Mémoire de Dynamique dans A est ouvert.
Ouvrir l'Éditeur de Mémoire Dynamique pour la Mémoire du registre A	DYN EFFECT & A	L'Éditeur de Mémoire de Dynamique dans A est ouvert.
Ouvrir l'Éditeur de Mémoire Dynamique pour la Mémoire du registre B	DYN EFFECT & B	L'Éditeur de Mémoire de Dynamique dans B est ouvert.
REMARQUE Vous pouvez ouvrir cet éditeur de deux autres manières		
<ul style="list-style-type: none"> • Cliquez deux fois sur Dyn:##" dans la vue Sequence Playback • Appuyez sur MODIFY dans la colonne d'effets dynamiques d'une liste des Mémoires 		

Dynamiques - Taille et vitesse

Chaque effet dynamique a une valeur de Taille (amplitude) et de Vitesse (fréquence). Il est possible d'attribuer un circuit d'intensité à chacune de ces valeurs.

Vous pouvez établir la Taille et la Vitesse pour exécuter des effets dynamiques avec les tambours dans la [Page des touches Soft Dynamics](#).

NOTE

Depuis la 4.2 il n'est plus possible de moduler la taille et la vitesse d'un dynamique utilisant un autre dynamique sur la taille/vitesse. Cela peut changer le rendu des anciennes conduites si cette rare caractéristique a été utilisée.

Taille

Définit la taille (amplitude) des formes d'onde dans un effet dynamique. Cette valeur est établie de 0 à 1000 %.

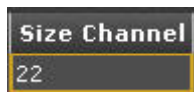


Elle peut être établie avec le premier tambour de paramètres dans la page des touches Soft Dynamics de l'afficheur principal de la façade du Congo. (DYNAMICS, touche Soft)

Elle peut aussi être définie dans les onglets mémoire et effets dynamiques actifs. Voir [Effets dynamiques en Scène](#) et [Effets dynamiques en mémoire](#)

Taille et Circuit

Tout circuit peut être déterminé pour contrôler la Taille d'un effet dynamique. À 50 %, il n'affecte pas du tout la Taille.



Le circuit est marqué avec TAILLE dans les Vues de circuits.



Vitesse

Établit la vitesse (fréquence) des formes d'onde dans un effet dynamique. Cette valeur est établie de 0 à 1000 %.

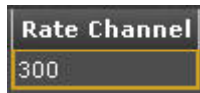


Vous pouvez aussi changer ce paramètre avec le deuxième tambour de paramètres dans la Page des touches Soft Dynamics (appuyez sur DYNAMICS dans la page Index).

Elle peut aussi être définie dans les onglets mémoire et Effets Dynamiques Actifs. Voir [Effets dynamiques Actifs](#) et [Effets dynamiques en mémoire](#)

Vitesse et Circuit

Tout circuit peut être défini pour contrôler la Vitesse d'un effet dynamique. À 50 %, il n'affecte pas du tout la Vitesse.



Le circuit est marqué avec VITESSE dans les Vues des circuits.



N/A

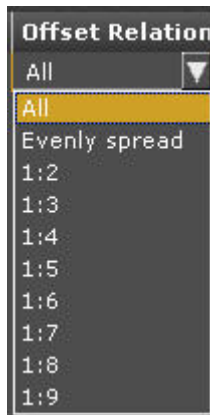
N/A

Dynamiques - Relations et distance

Les paramètres Relation Offset, Relation Délai et Distance obligent tous les circuits à exécuter un effet dynamique l'un après l'autre ou se chevauchant.

Relation Offset

Spécifie quand les circuits démarrent par rapport à la table qui leur est attribuée



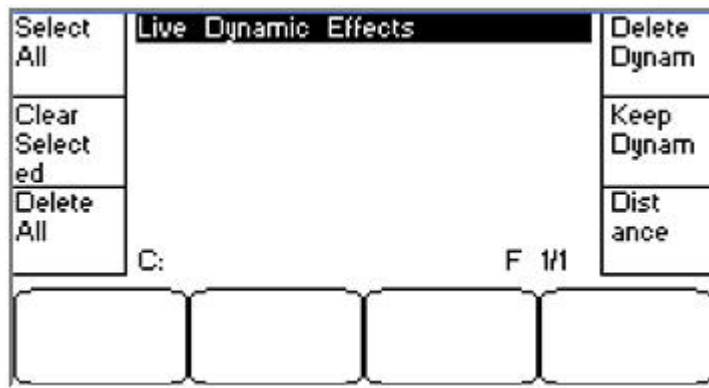
L'Offset est défini dans les vues d'effets dynamiques (Scène et Mémoire). Appuyez sur MODIFY dans l'une de ces vues pour faire apparaître un menu contextuel avec les options suivantes

Action	Description
<u>Tout</u>	Tous les appareils commencent au même point dans la table.
<u>Répartition égale</u>	Le point de départ (offset) est réparti uniformément.
<u>1:2-1:9</u>	Les appareils sélectionnés sont divisés en # groupes (1:#).

Relation offset - Afficheur de dynamiques

Sur l'afficheur de dynamiques, la relation offset pour le dynamique sélectionné est routée vers le tambour 3.

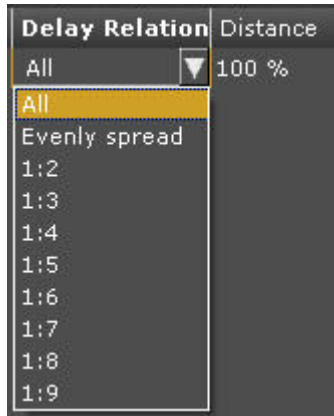
Activez la page des touches soft Dynamics dans l'afficheur principal de la console en appuyant sur DYNAMICS dans le menu du haut.



1. Maintenez le tambour 3 enfoncé pour afficher une liste des relations offset sur l'afficheur.
2. Sélectionnez une relation à l'aide du tambour.
3. Relâchez le tambour pour activer la sélection en cours.

Relation Délai et Distance

Spécifie quand les circuits commencent, l'un par rapport à l'autre.



Relation Délai et Distance sont définis dans les vues d'effets dynamiques (Scène et Mémoire). Appuyez sur MODIFY dans **Relation Délai** pour faire apparaître un menu contextuel avec les options suivantes

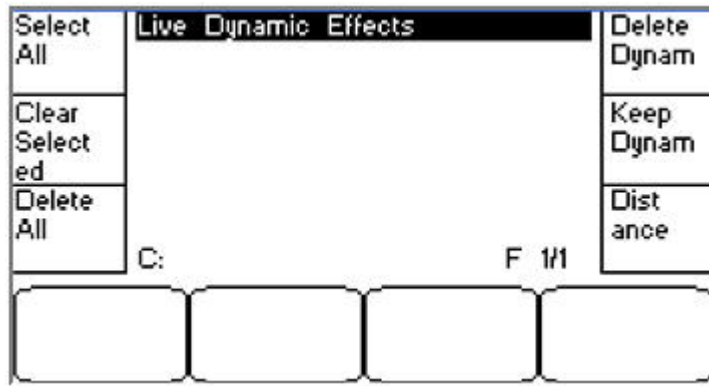
Action	Description
<u>Tout</u>	Tous les appareils partent en même temps.
<u>Répartition égale</u>	Le temps de départ est retardé uniformément.
<u>1:2-1:9</u>	Les appareils sélectionnés sont divisés en # groupes (1:#).

Distance spécifie le temps (en pourcentage) entre le point de départ de chaque circuit lorsque la relation de délai (Relation Délai) est utilisée.

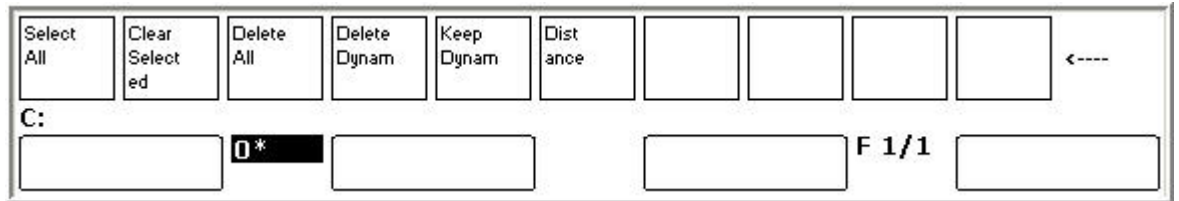
Relation délai et distance - Afficheur de dynamiques

Sur l'afficheur de dynamiques, la relation délai est routée sur le tambour 4. Une touche soft permet de régler le paramètre Distance directement avec une valeur numérique.

Activez la page des touches soft Dynamics dans l'afficheur principal de la console en appuyant sur DYNAMICS dans le menu du haut.



Congo Jr



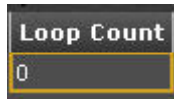
1. Maintenez le tambour 4 enfoncé pour afficher une liste des relations Delay sur l'afficheur.
2. Sélectionnez une relation à l'aide du tambour.
3. Relâchez le tambour pour activer la sélection en cours.

Indiquez un nombre et appuyez sur DISTANCE pour régler la valeur de distance entre 0 et 100%.

Dynamiques - Compte de boucles

Un effet dynamique peut être défini pour exécuter un nombre spécifique de boucles, puis stopper automatiquement. S'il est défini à 0, il fonctionnera pour toujours.

Déterminer le nombre dans la colonne *Compte de boucles* de l'onglet Effets Dynamiques.



Voir [Dynamiques - Effets dynamiques Actifs](#) et [Dynamiques - Mémoire dynamique prééglée](#)

Dynamiques - Fondu

Un effet dynamique peut être amené en fondu en taille, en vitesse ou tous les deux quand il est restitué dans une Séquence. Quant le paramètre fade est appliqué manuellement dans un Registre Master, la taille suivra le potentiomètre (0-100%).

Le paramètre Fondu est défini dans les onglets Mémoire Dynamique dans la colonne Fondu.



Action	Touche	Rappels
<u>Taille</u> (défaut)	MODIFY	La Taille (Size) passera en fondu enchaîné sur le temps pour l'attribut correspondant.
<u>Vitesse</u>	MODIFY	La Vitesse (Rate) passera en fondu enchaîné sur le temps pour l'attribut correspondant.
<u>T & V</u>	MODIFY	La taille et la vitesse passeront en fondu enchaîné sur le temps pour l'attribut correspondant.
<u>Aucun</u>	MODIFY	L'activation d'une nouvelle valeur d'attribut arrêtera directement un effet dynamique correspondant.

Dynamiques d'Intensité

Lorsque qu'une Table Stop (Stop Table) est activée, l'effet dynamique passera en fondu sur le temps du pas de la séquence correspondant. Si la Table Stop est attribuée manuellement, le temps d'attribut par défaut sera utilisé.

Dynamiques d'Attribut

Lorsque de nouvelles valeurs d'attribut sont restituées de la Séquence, elles diminueront depuis le Dynamique dans le temps d'attribut de ce Pas de séquence. Quand elles atteignent zéro, le Dynamique est supprimé automatiquement.

Voir [Dynamiques - Effets dynamiques Actifs](#)

Voir- [Dynamiques - mémoire dynamique](#)

Dynamiques - Forme

Forme (Form) spécifie la relation entre la taille et les paramètres Pan et Tilt. Ce paramètre contrôle le résultat des combinaisons de Pan/Tilt comme, par exemple, le Cercle.

La valeur Normale est 100 (affichée "F:F"), ce qui signifie que Pan et Tilt sont de taille égale.

- Si vous entrez une valeur entre 0 et 99, cette valeur sera utilisée pour la taille du paramètre Pan, affichée de "0:F" à "99:F".
- Si vous entrez une valeur entre 101 et 200, cette valeur sera utilisée pour la taille du paramètre Tilt, affichée de "F:99" à "F:0".

Il faut penser à ceci comme un étalonnage d'un mouvement continu vertical en passant par le cercle plein jusqu'à un mouvement horizontal.

Ceci est effectué dans la colonne Forme des onglets Scène- et Mémoire Dynamique.



Voir [Dynamiques - Effets dynamiques en direct](#)

Voir- [Dynamiques - Effets dynamiques dans une mémoire](#)

Dynamiques - Copier depuis une mémoire

Un Dynamique peut être copié depuis Mémoire quelconque. Tous les circuits avec des Dynamiques dans cette mémoire seront copiés.

Fonction	Touche	Rappels
Copier un Dynamique depuis la mémoire N° #	# ON/FETCH & DYN EFFECT	Le Dynamique dans la Mémoire N° # est activé. Un D apparaîtra à côté des circuits affectés dans Vue des circuits (Channel View).

Dynamiques - Restitution

Une mémoire avec des effets dynamiques peut être restituée de l'une des manières suivantes :

- La mémoire est restituée dans un transfert dans un Pas de séquence.
- Un Master contenant cette mémoire est transféré vers le haut (la taille suit le potentiomètre du Master).
- Un Master contenant cette mémoire est flashé

Généralités

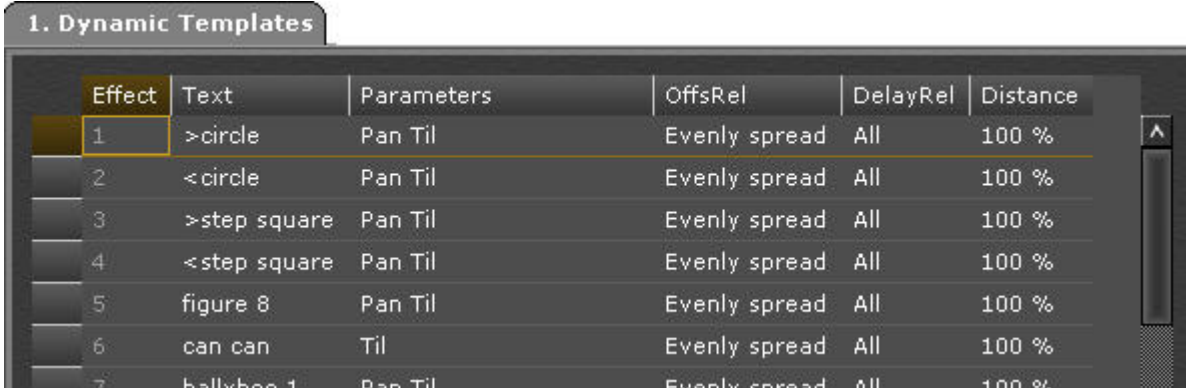
- Quand les effets dynamiques sont activés, ils sont transférés à leur valeur initiale, y compris la valeur Offset
- Si les attributs sont masqués, l'effet dynamique ne démarrera pas
- L'effet dynamique est exécuté jusqu'à ce que les valeurs effacées ou les Tailles soient définies à zéro.
- Les effets dynamiques des appareils stopperont si de nouveaux attributs sont transférés dans un Pas de séquence.

Voir [Dynamiques - Stop](#).

Dynamiques - Enregistrer l'effet en cours dans la Librairie

Les effets dynamiques en cours peuvent être enregistrés sous forme de Template dynamique (Modèle de dynamique) dans la Librairie d'effets et peuvent être réutilisés avec des circuits différents.

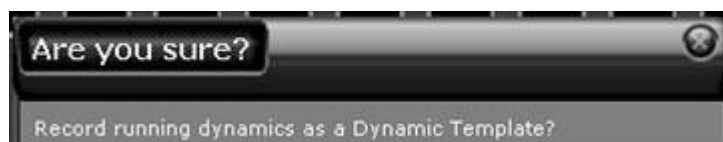
1. Ouvrez la Librairie d'effets dynamiques en appuyant sur *DYN EFFECT* ou à partir de l'explorateur (*Navigateur > Libraries d'effets*)



Effect	Text	Parameters	OffsRel	DelayRel	Distance
1	>circle	Pan Til	Evenly spread	All	100 %
2	<circle	Pan Til	Evenly spread	All	100 %
3	>step square	Pan Til	Evenly spread	All	100 %
4	<step square	Pan Til	Evenly spread	All	100 %
5	figure 8	Pan Til	Evenly spread	All	100 %
6	can can	Til	Evenly spread	All	100 %
7	hallyhoo 1	Pan Til	Evenly spread	All	100 %

2. Allez à la fin de la liste (*touches de navigation*).

3. Appuyez sur *INSERT*. Le message suivant apparaîtra « Enregistrer le dynamique actif xomme un Template de Dynamique ? ».



Si vous répondez *OK*, les effets dynamiques des circuits actuellement sélectionnés (dans l'ordre de leur sélection) serviront de base pour créer le Nouveau modèle de dynamique (Template de Dynamique).

4. Entrez un nom dans la colonne de texte (*appuyez sur MODIFY* pour activer, entrez le texte et appuyez sur *MODIFY* pour confirmer).

5. Quittez en appuyant sur *ESC*.

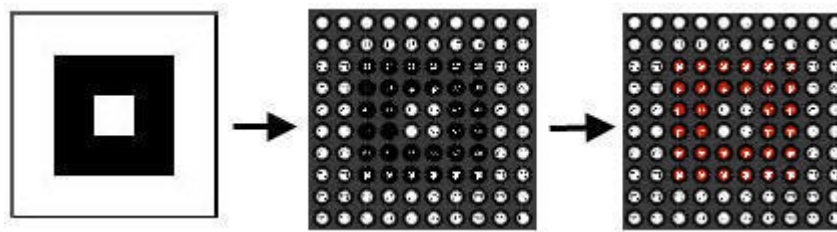
Effets Image (6.0)

Les effets Image permettent d'appliquer un texte, une image (jpg/gif) ou une vidéo (fournie) à l'intensité ou sur la couleur d'une matrice de circuits. Cela peut permettre de créer des formes abstraites ou des modèles définis.

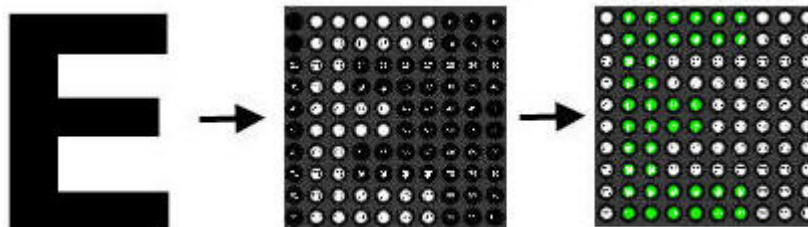


Le résultat de l'application d'une image, d'une vidéo ou d'un texte dépendra de la résolution de la matrice.

Une **image** appliquée sur l'intensité puis sur la couleur avec une matrice 10x10.



Effet avec un Texte : ici avec la lettre "E" appliquée sur l'intensité puis sur la couleur avec



une matrice 10x10.

On peut contrôler en live la restitution de l'image ou du texte. Vous avez la possibilité de déplacer, de faire défiler, tourner et de changer les couleurs. Vous pouvez également appliquer des effets sur l'intensité, le mélange de couleurs, l'iris ou le zoom.

Matrice

La matrice définit un "tableau" de circuits dans votre système d'éclairage auxquels l'effet s'applique. La définition peut monter jusqu'à 128x128.

Types d'Effet

Les types d'effet sont **image**, **vidéo** (fournie) ou **texte**. Une bibliothèque des vidéos est chargée quand vous créez un nouveau spectacle.

Composants

Pour faire un effet d'image vous devez avoir

- Une image ou un texte
- Une matrice
- Un registre d'effet d'Image

Créer un registre d'effet Image (6.0)

Il y a deux façons de créer un registre d'effet Image

- # INSERT & EFFECT et choisir l'onglet Image.
- Appuyer sur INSERT dans la Liste des Registre d'Effets, et sélectionner l'onglet Image.

Maintenant que le registre d'effet est créé vous avez besoin d'une Matrice pour lui appliquer.

Contrôle des effets image (6.0)

Dès qu'un effet Image est sélectionné, vous pouvez le contrôler de deux manières :

- Depuis les tambours de paramètres de la console avec les touches U1, U2, U3
- Depuis la vue des Effets en Live

Les effets image apparaissent dans la vue des Effets en Live comme ci-dessous

Image Effect	Layout*	Type*	MapTo*	Index*	X-pos*	Y-pos*	Scale*	Aspect*
E 4	10x10	Image	Intensity	Square	Middle	Middle	100	100
Rotation	Speed*	Red*	Green*	Blue*	Effect*	Eff.Size*	Eff.Spee	
0	20	F	F	F	None	0	50	

Si vous déverrouillez le tableau d'édition à l'écran (SETUP & TAB) vous pourrez vous déplacer grâce aux flèches, appuyez sur la touche MODIFY pour faire apparaître un menu déroulant, ou entrez un chiffre et appuyez sur MODIFY.

REMARQUE

Quand vous appuyez sur la touche MODIFY ou que vous entrez un chiffre cela deviendra une valeur absolue ou une Palette - cela dépendra des choix dans Réglage des Attributs. Voir [Paramètres du système - Attributs](#).

Paramètres des Effets Image (6.0)

Vous trouverez ici les paramètres des effets image répartis en **Contenu, Position, Couleur & Effet**.

Contenu

Le contenu peut être une image, une vidéo ou un texte. Il faut avoir une matrice sur laquelle il peut être appliqué et vous devez définir si vous l'appliquez à l'intensité, à la couleur, à l'iris ou au zoom.

Matrice

Les matrices sont créées dans l'éditeur de Matrices. C'est "l'écran de projection" pour un effet d'image.

Type

Choisir entre **image, animation or text**.

Index

C'est le numéro dans l'Index d'une image, d'une vidéo ou d'un texte choisi.

Application

L'image, la vidéo ou le texte choisis peut être appliqué sur l'**intensité**, sur le **mélange de couleur**, sur l'**iris** ou sur le **zoom** des circuits dans la matrice.

Position

La position du contenu définie où et comment il est placé sur la matrice.

X-pos & Y-pos

La position par défaut est au "milieu" de la matrice. Vous pouvez le décaler en incrémentant de +/- 128 .

Scale

La taille du contenu peut être échelonnée de 0 à 1000. 100 est la valeur "normal".

Aspect

l'aspect s'ajustera à la forme du contenu en réglant la taille de X par rapport à la taille d' Y.

Rotation

Faire tourner le contenu.

Vitesse

Régler la vitesse de la vidéo.

Couleur & Effet

Couleur et Effet sont deux "filtres" qui s'appliquent prioritairement sur le contenu et tous les paramètres précédents.

Rouge, vert & Bleu

Colorisation.

Effet. taille et vitesse

Le paramètre d'effet vous permet de faire défiler, de modifier et d'échelonner le contenu. Vous pourrez ajuster la taille et la vitesse de l'effet, mais vous ne pourrez pas les augmenter de plus de 50%.

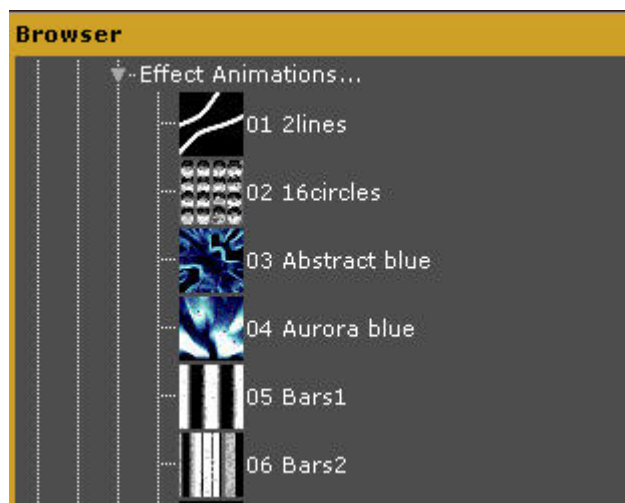
Les effets sont

- Aucun
- Défiler en X
- Défiler en X ><

- Défiler en Y
- Défiler en Y <>
- Rotation
- Scale
- Aspect
- Shake

Les Effets d'animation (6.0)

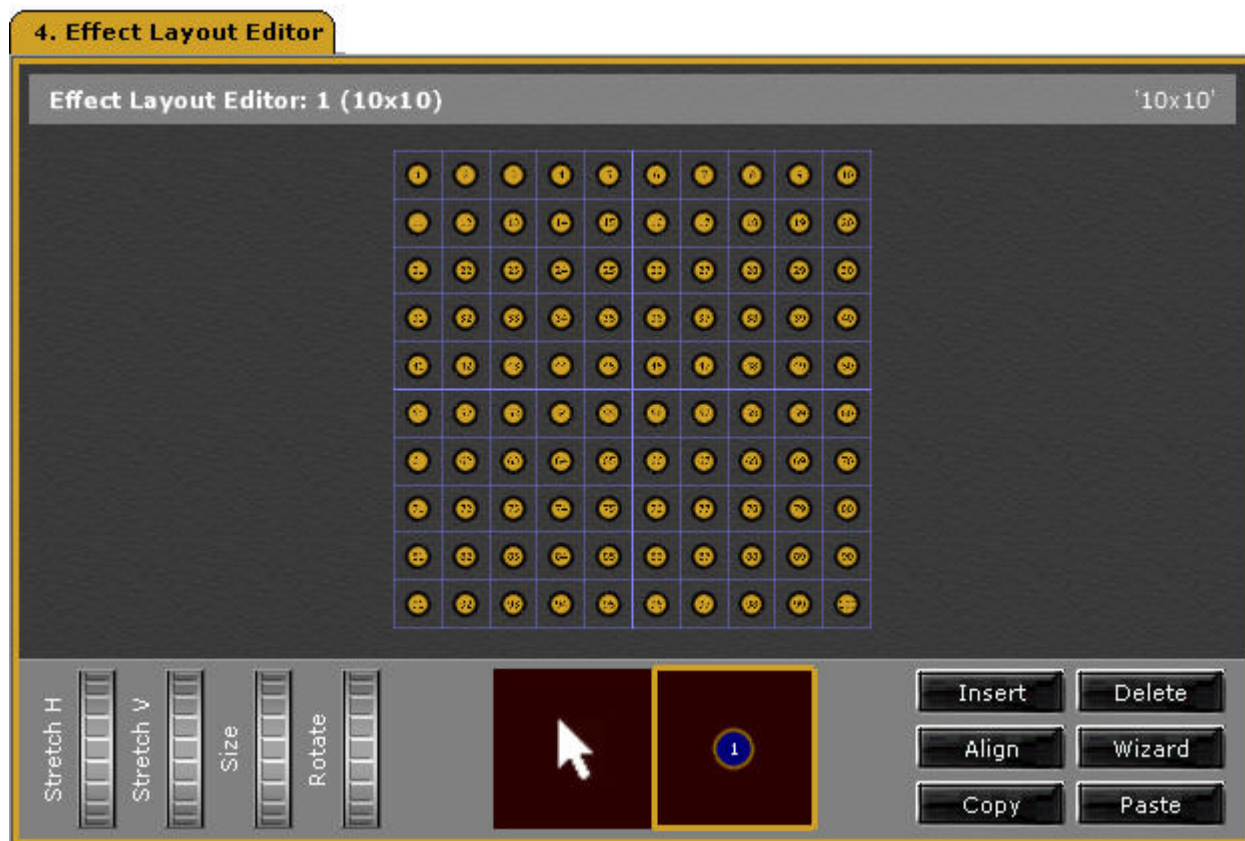
Les Effets d'animation sont excellents pour obtenir des texture d'intensités ou de couleurs, semblable aux générateurs d'effet vidéo à l'ancienne. Il y a une sélection de vidéos numériques qui sont fournies avec la console Congo. En voici quelques-unes.



Les Matrices (6.0)

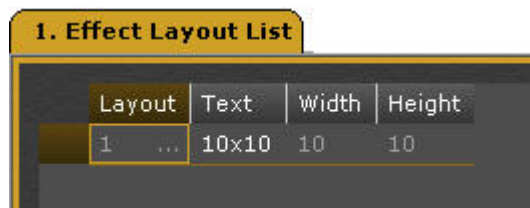
Une matrice est l'écran de projection d'un effet image. C'est là que vous créez les relations de positionnement entre les circuits. Cela déterminera comment les pixels de l'image "source" seront appliqués aux circuits. Le résultat sera reproduit dans l'éditeur des Matrices d'Effets. Les outils sont des versions plus que ceux des Matrices des Circuits..

Ci-dessous, un exemple de l'éditeur des matrices d'effets avec une matrice de dix par dix.



Créer une nouvelle matrice d'effet (6.0)

1. Ouvrir l'éditeur des matrices d'effets (Navigateur > Effets > Effets d'Image > Matrice d'Effet...).



2. Appuyez sur *INSERT*. Vous aurez un popup ou vous pourrez définir la hauteur et la largeur en "pixels". Un pixel est la plus petite résolution possible, et généralement représente un projecteur.



3. Appuyez sur *MODIFY* dans la colonne *Matrice* de la nouvelle matrice pour ouvrir les outils de l'éditeur des matrices.

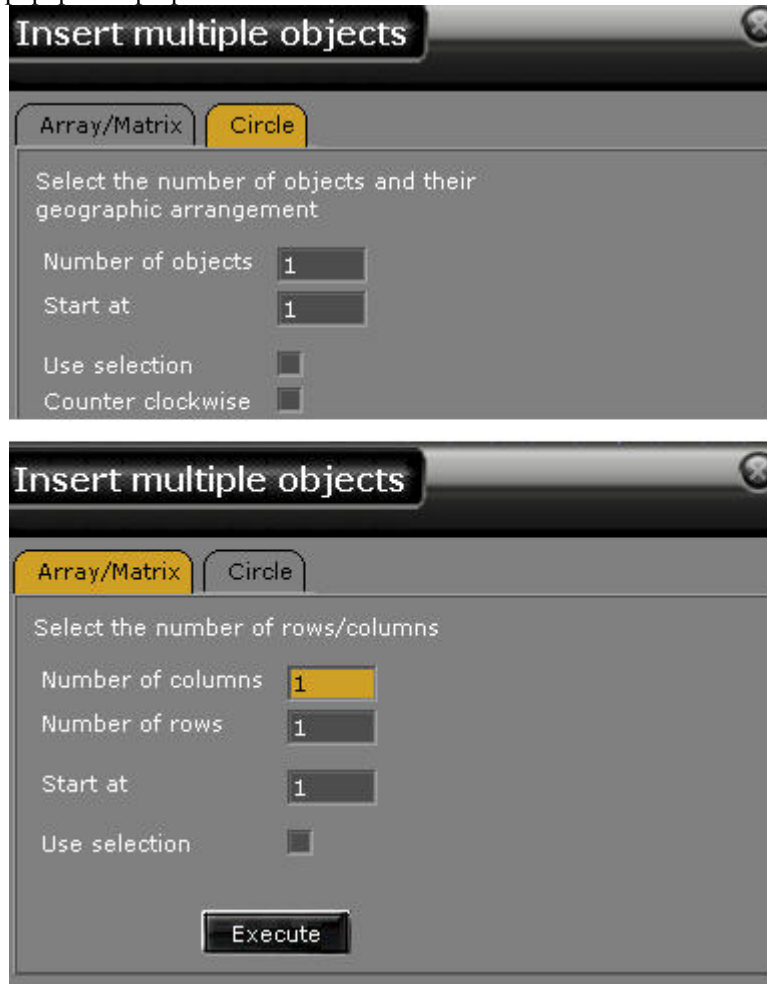
Wizard d'une matrice d'effet (6.0)

Wizard



Le wizard est la façon la plus simple de créer une matrice ou un cercle de circuits. cela ouvrira un

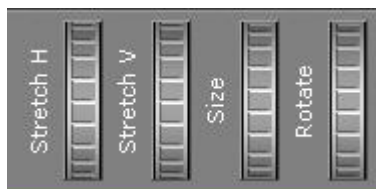
popup vous proposant différents choix.



Suggestion : Utilisez les tambours Stretch H et Stretch V pour redimensionner l'insertion.

Les Tambours de l'Editeur de Matrice d'Effet (6.0)

On utilise ces tambours pour étirer horizontalement ou verticalement, changer la taille ou la rotation des objets sélectionnés .



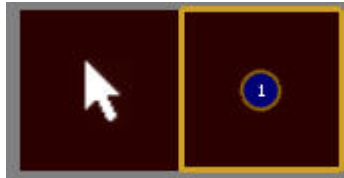
1. Sélectionner les circuits (mode Curseur).

2. Utiliser le tambour pour éditer.

Fonction	Rappels
Stretch H	Les objets sont étirés horizontalement
Stretch V	Les objets sont étirés verticalement
Size	La taille de l'objet est modifié
Rotate	Modifie la rotation de l'objet. Maintenir C pour faire pivoter individuellement chaque objet de la sélection.

Les outils de circuit dans la matrice d'effet (6.0)

Si la matrice d'effet n'est pas symétrique, vous pouvez travailler chaque circuit individuellement avec ces outils.



Selection/Circuit

- L'outil "Flèche" vous permet de sélectionner des circuits
- L'outil "Circuit" sert à placer les circuits sur l'écran. Choisissez un numéro puis cliquez.

Inserer & Supprimer



Fonctionne comme les touches de la console.

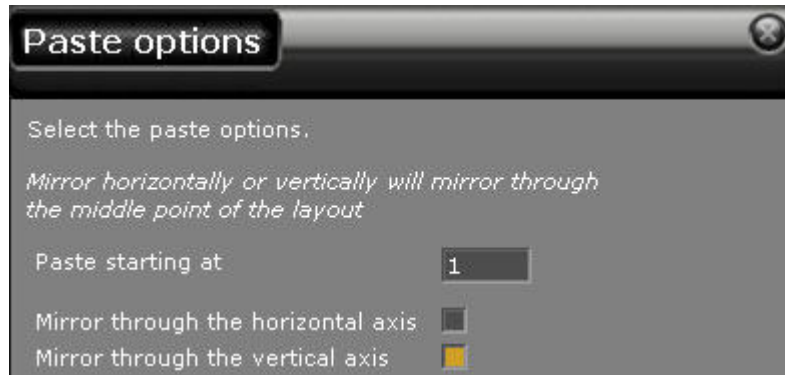
- Insérer des circuits sélectionnés.
- Supprimer des circuits sélectionnés.

Copier & Coller

Fonctionne comme les touches de la console



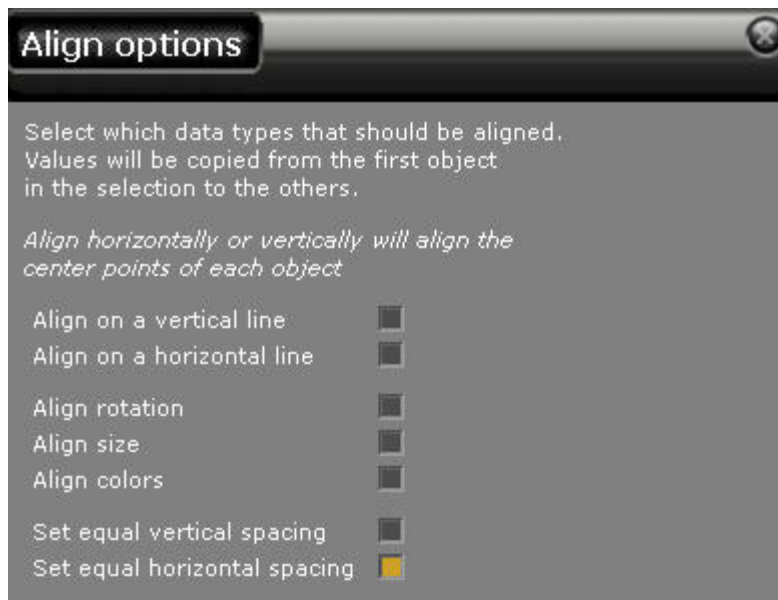
- Copier des circuits sélectionnés.
- Coller des circuits sélectionnés en utilisant le Popup "Coller".



Aligner



La touche Align fonctionne comme celle de la console. Quand vous l'utiliser, un popup vous proposera diverses options d'alignement pour les circuits sélectionnés.



Copier une matrice d'effet (6.0)

Vous pouvez copier des matrices pour en faire différentes versions.

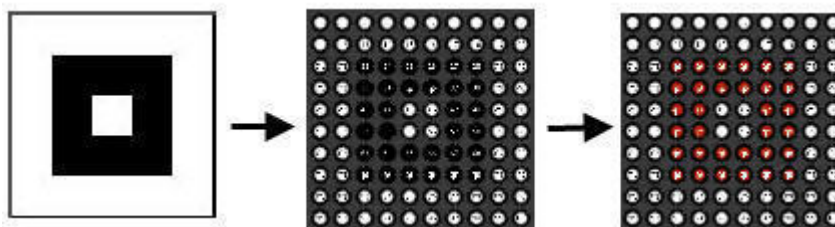
1. *Ouvrir la liste des matrices (Navigateur > Effets > Effets Image > Matrice d'Effet....)*
2. *Sélectionner la matrice que vous voulez copier et appuyer sur COPY/CUT.*
3. *Appuyer sur PASTE.*

Effets Image (6.0)

Les effets image sont des images jpg ou gif que vous pouvez créer avec les outils d'Image ou en les important à partir d'une clé USB.

Quand elles sont sélectionnées, elles sont chargées, pixel par pixel, sur la matrice d'effet. Par exemple pour une matrice d'effet composée de 100 projecteurs, installés en 10x10, vous pourrez créer une image de 10x10 pixels utilisant chacun un projecteur, ou une image de 128x128 pixels si vous voulez pouvoir déformer et zoomer dans l'image.

Ci-dessous, exemple d'une image simple en noir et blanc, appliquée à l'intensité et à la couleur dans une matrice d'effet de 10x10.



Créer une nouvelle image (6.0)

1. Ouvrir l'éditeur d'effets image (Navigateur > Effets > Effets d'Image...)



2. Appuyer sur INSERT pour créer une nouvelle image. Un popup apparaîtra



3. Entrer la taille de l'image. La taille dépend de la taille de la matrice de l'effet à laquelle elle sera appliquée. Nous conseillons 128x128, taille qui vous permettra de l'appliquer à beaucoup de matrices.

4. Appuyer sur **MODIFY** dans la colonne Image de la nouvelle image. Cela ouvre l'outil d'édition de matrice.

Editer une image (6.0)

L'Editeur d'Effet Image peut être utilisé pour créer de nouvelles images et éditer des images importées. Il possède des outils de dessin simple d'utilisation que vous pouvez piloter avec la souris.

Outils de dessin



Les outils de dessin proposés sont le crayon et l'outil de sélection. Le crayon permet de dessiner avec la couleur sélectionnée. L'outil de sélection s'utilise pour choisir une partie et la déplacer.

L'outil de Zoom



Cliquer sur l'outil de Zoom pour l'augmenter (+) ou le diminuer (-).

L'outil de Couleur

Il y a deux façons de sélectionner des couleurs :

Le Color picker (cliquer sur une couleur pour la sélectionner)



La pipette de couleur (cliquer dans l'image pour prendre un échantillon)



L'outil Kaléidoscope



Tout ce que vous dessiner se reproduit de l'autre coté de la ligne. Cela facilite la création d'images symétriques.

Copier un effet d'image (6.0)

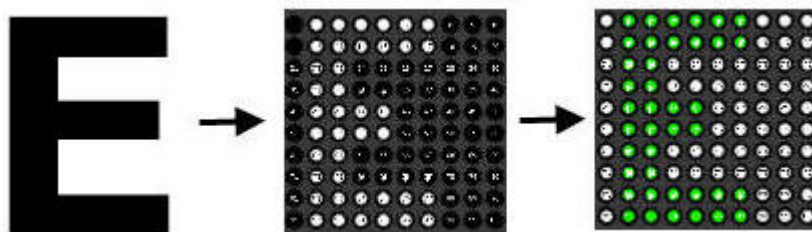
Vous pouvez copier des effets image pour créer des versions différentes.

1. *Ouvrir la liste des effets image (Navigateur > Effets >Effets Image.>Effets Image...)*
2. *Sélectionner l'image que vous voulez copier et appuyer sur COPY/CUT.*
3. *Appuyer sur PASTE.*

Effets de Texte (6.0)

Vous pouvez créer un texte et l'appliquer à une matrice d'effet avec l'effet d'image. Le texte peut être appliqué à l'intensité, au mélange de couleurs, à l'iris ou au zoom.

Ci-dessous exemple de la lettre "E" à l'intensité puis au mélange de couleur dans une matrice d'effet 10x10.



Créer un effet de texte (6.0)

1. Ouvrir l'outil d'effet de texte (Navigateur>Effets>Effet d'Image>Effet de Texte...)



2. Appuyer sur **INSERT** pour créer un texte.

3. Appuyer sur **MODIFY** dans la colonne de Texte, écrire un texte et appuyer sur **MODIFY** a nouveau pour confirmer.

Importer des Effets Image (6.0)

Vous pouvez importer des images (jpg/bmp/gif) depuis une clé USB.

1. *Connecter une clé USB sur la console Congo*

2. *Ouvrir la fonction Importer des Effets d'Image (Navigateur>Effets>Effet d'Image>Importer des Effets d'Image..)Cela ouvrira le popup Importer une image ou vous pourrez sélectionner l'image que vous voulez importer.*



3 *Appuyer sur MODIFY. Vous obtiendrez un popup*



4. *Entrer la taille de l'image voulue. Cette taille dépend de la taille de la matrice d'effet à laquelle elle sera appliquée. Nous vous conseillons la taille 128x128 qui permet de redimensionner sur un grand nombre de matrices.*

5. *Appuyer sur MODIFY dans la colonne Image de la nouvelle image.Cela ouvrira l'outil d'édition des matrices.*

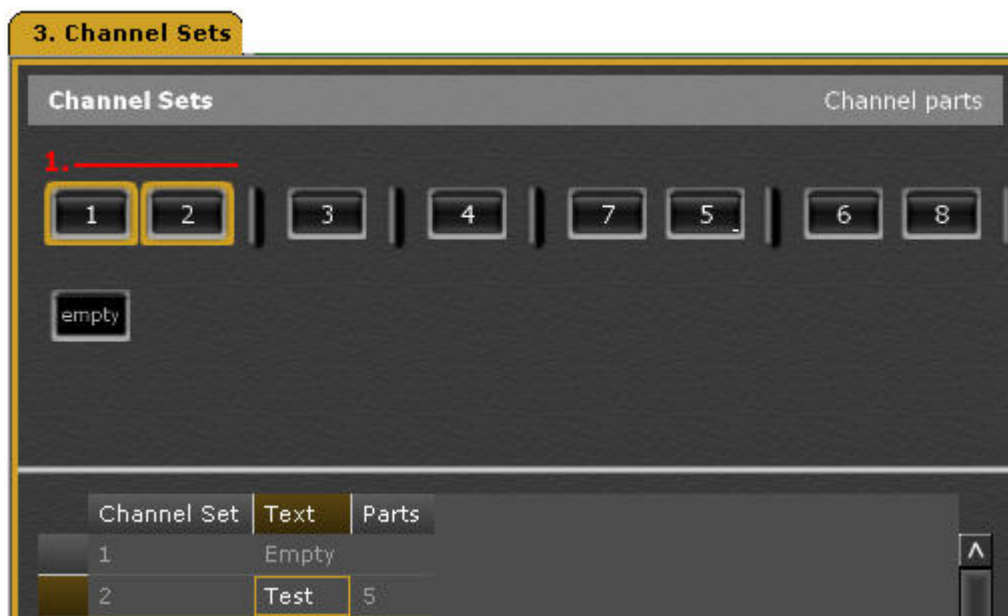
Une fois que l'image est importée vous pouvez y accéder depuis les contrôles d'Effet d'Image.

Jeux de circuits

Un jeu de circuits est un ensemble défini de circuits distribué dans un certain nombre de parties. Les jeux peuvent être utilisés comme une alternative aux groupes pour les effets dynamiques et Content. L'avantage d'un jeu de circuits par rapport à un groupe est que vous pouvez créer des modèles de distribution très spécifiques. Voir [Assistant de distribution de circuits](#).

On peut ouvrir l'éditeur de jeux de circuits de deux manières.

- SET (touche soft dans le menu de touches soft Effetct)
- Browser > Effects > Channel Sets



Créer un jeu de circuits

Les jeux de circuits peuvent être créés dans l'éditeur de jeux de circuits. Vous pouvez utiliser l'assistant de distribution de circuits, ou les créer un par un en vous aidant de toutes les fonctions de sélection de circuits et de groupes du Congo.

1. Ouvrez l'éditeur de jeu de circuits. Voir ci-dessus.

Colonne	Action	Retour
<u>Channel Sets (Jeux de circuits)</u>	Aucune entrée	Le numéro de ce jeu. Ne peut pas être modifié.
<u>Text (Texte)</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Ouvre la case de texte pour saisir le texte d'une étiquette.
<u>Parts (Parties)</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Ouvre l'assistant de distribution de circuits.

2. Appuyez sur **INSERT** dans la liste de poursuite, puis sur **MODIFY** dans la case *Parts (Parties)*.

3. Sélectionnez les circuits, les parties et la distribution. Voir [Assistant de distribution de circuits](#).

REMARQUE

Conseil utile : Au besoin, les groupes peuvent être utilisés pour saisir des sélections de circuits dans les parties. Si vous faites une distribution de jeu de circuits particulièrement complexe, il peut être plus simple de commencer par créer un groupe correspondant au contenu de chaque partie, puis d'utiliser les groupes sur les masters ou les sélections directes pour faciliter la saisie des circuits de chaque partie. .

Vous pouvez maintenant utiliser ce jeu dans n'importe quel registre d'effet Content ou dynamique.

Editer un jeu de circuits

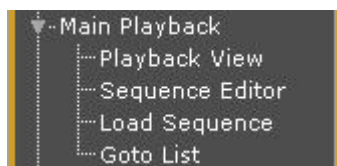
Sélectionnez le jeu de circuits à l'aide des flèches. Les circuits et les parties sont indiqués en haut de l'éditeur.

Fonction	Touches	Retour
Sélectionner une partie	<input type="button" value="NEXT"/> <input type="button" value="LAST"/>	Les circuits seront sélectionnés, le numéro de la partie est indiqué en rouge sur les circuits.
Editer une partie	<input type="button" value="NEXT"/> <input type="button" value="LAST"/>	Ajoutez ou supprimez des circuits en les sélectionnant. Il n'est pas nécessaire d'enregistrer ni de sauvegarder. Pour ajouter une nouvelle partie, sélectionnez la dernière partie VIDE et sélectionnez les circuits de votre choix.
Supprimer une partie	<input type="button" value="DELETE"/>	Appuyez sur DELETE pour supprimer la partie sélectionnée.

Playback principal

Le Registre de transfert (Playback Principal) est un registre de « style théâtre » pour les séquences.

Menu Playback principal



Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Registre de transfert - Introduction](#)
- [Registre de Transfert - Fonctions](#)
- [La fenêtre du Playback](#)
- [L'édition de Séquence](#)
- [Charger une Séquence](#)

Registre de transfert - Introduction

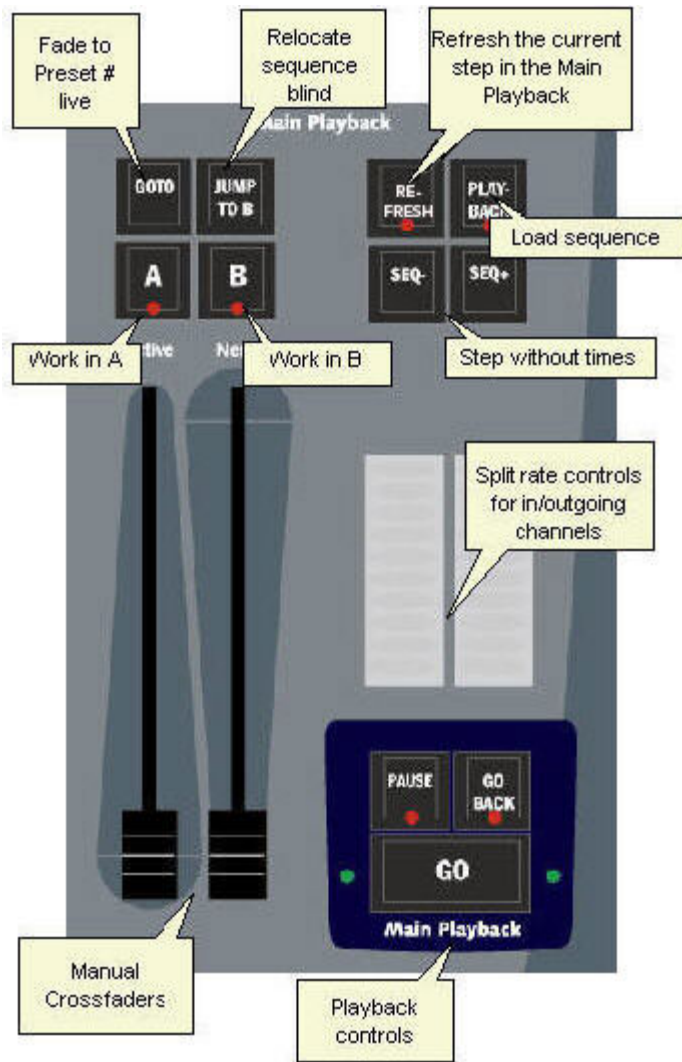
Le Registre de transfert peut restituer une Séquence, un Chase et n'importe quelle mémoires.

Pendant l'exécution d'un transfert, l'état "Playback" s'affichera en rouge tout en bas à droite de l'écran.



Le Playback principal a les commandes suivantes.

- Transferts manuels.
- Touche GO pour exécuter des transferts temporisés avec temps par défaut ou temps programmés.
- Commandes de contrôle de temps (Joysticks) pour les circuits qui Augmentent et ceux qui diminuent.
- REFRESH pour recharger toutes les valeurs du Registre.
- PLAYBACK pour charger des séquences et sélectionner l'onglet du Registre de transfert.



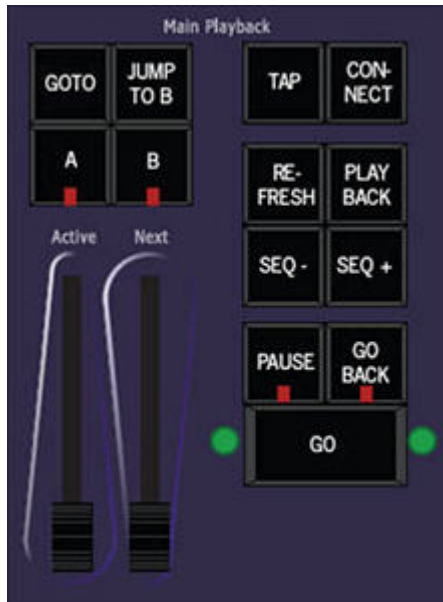
CONGO JR

Dans le Congo Jr il n'y a qu'un seul playback, qui sert à la fois au playback principal et à chacun des Masters en mode Playback.

La touche CONNECT est utilisée avec une touche de Master pour contrôler ce playback. Dès qu'un master est connecté, il suffit d'appuyer sur CONNECT.

La touche PLAYBACK est utilisée pour régler les contrôles dans le playback principal.

La principale différence avec la grande console Congo est qu'on ne peut pas séparer le contrôle de vitesse des temps d'apparition et de disparition. A la place dans le Congo Jr vous devez maintenir TAP avec le tambour pour contrôler les vitesses. Pour le Jr, ce playback est aussi utilisé comme Master Playback.



Registre de transfert - Fonctions

Ce sont les fonctions relatives au registre de transfert.

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Registre de transfert - Transferts manuels](#)
- [Registre de transfert - Touches d'actions du registre](#)
- [Registre de transfert - Touches d'édition](#)
- [Registre de transfert - Réglages de temps](#)
- [Registre de transfert - Réglages par défaut](#)
- [Registre de transfert - Fonctions Refresh \(Actualiser\)](#)

Registre de transfert - Transferts manuels

Déplacez les potentiomètres de transfert de bas en haut pour exécuter un transfert manuel. Lorsque les deux potentiomètres atteignent la position du haut, le transfert est terminé et le pas de séquence suivant est avancé.

Usage général

- Terminer un transfert temporisé en manuel.
- Appuyer sur GO pendant un transfert manuel.
- Définir les potentiomètres de transfert dans les deux sens dans les Réglages pour le Playback (Tenez SETUP et appuyez sur PLAYBACK).
- Quand vous effectuez un transfert manuel pour un pas contenant des attributs, les attributs en GoOnGo suivront le mouvement du registre B
- Vous pouvez enregistrer un transfert réalisé en manuel en utilisant la fonction Learn Profile. Voir [Séquences - Transferts Profiles \(6.0\)](#)

Registre de transfert - Touches d'actions du Playback

Voici les touches d'actions du Registre de transfert.

Fonction	Touche
Commencer un transfert*	GO
Commencer un nouveau transfert pendant un transfert en cours	GO
Mettre un transfert en pause	PAUSE
Exécuter un transfert au pas précédent	GO BACK
Inverser un transfert en cours	GO BACK
Passer (sans temps) au pas suivant	SEQ+
Passer (sans temps) au pas précédent	SEQ-
Ouvrir la liste GOTO**	GOTO
Exécuter un transfert sur une mémoire enregistrée sur les temps enregistrés ou par défaut	# GOTO
Relocaliser la séquence avec la mémoire N°# en B (Suivant)	# JUMP TO B

* Quand un transfert est terminé, il y a avertissement sonore. Vous pouvez le couper dans le setup.

**Voir [Liste GOTO](#)

REMARQUE

Les paramètres de l'appareil sont exécutés en mode LTP (la dernière action l'emporte), indépendamment du registre qui les a fait commencer. Ceci veut dire que vous ne pouvez pas utiliser (par exemple) PAUSE pour stopper les attributs.

Liste GOTO (6.1)

La liste GOTO est une liste de toutes les mémoires dans la séquence du Registre de transfert. Ouvrez-la en appuyant sur GOTO.

Sélectionnez une mémoire avec les touches flèches et appuyez sur GOTO pour charger cette mémoire sur scène. Le contenu du registre A est affiché en marron, le registre B est affiché en gris foncé.

4. Goto List 2: worship baptism			
Step	Preset	S-Text	P-Text
1	1.0	Pre service	Opening
2	2.0	Choir in	Choir in
3	15.0	Baptism	Baptism
4	2.0	Choir in	Choir in
5	3.0	Choir	Choir opening
6	4.0	Cong	Worship
7	5.0	Welcome	Welcome
8	7.0		Worship pre off
9	6.0	Choir Special	Choir special

Registre de transfert - Touches d'édition

Voici les touches d'édition et de mode du Registre de transfert.

Fonction	Touche
Connecter le registre actif (A) aux commandes de circuits et ouvrir l'onglet A	[A]
Connecter le registre suivant (B) aux commandes de circuits et ouvrir l'onglet B	[B]
Charger une séquence dans le Registre de transfert	[#] [SEQ] & [PLAYBACK]
Effacer le Registre de transfert	[C/Alt] & [PLAYBACK]
L'activation de l'onglet Playback connecte le registre A aux commandes de circuits	[PLAYBACK]
Charger une mémoire # en A	[#] [PRESET] & [A]
Charger une mémoire # en B	[#] [PRESET] & [B]

Registre de transfert - Réglages des temps

Tenez SETUP et appuyez sur TIME pour ouvrir les réglages.



Réglage	Rappels
<u>Régler les temps à</u>	Les temps sont réglés pour le pas de séquence dans B (défaut). Vous pouvez aussi les régler pour le pas dans A.
<u>Temps : Utiliser % comme défaut</u>	Les temps pour FCB seront établis en % du temps de fondu principal.
<u>Temps Go par défaut</u>	Le temps par défaut est réglé à 5 secondes.
<u>Temps Go Back par défaut</u>	Le temps par défaut est réglé à 2 secondes.

Registre de transfert - Réglages par défaut

Tenez SETUP et appuyez sur PLAYBACK pour ouvrir ces réglages.



Ce sont les réglages par défaut pour les fonctions du Registre de transfert.

Réglage	Rappels
<u>Modify Sequence</u>	Ce mode, quand il est actif, supprime tous les automatismes, temps de maintien et les liens master.
<u>Séquence Fixe</u>	Quand il est actif (par défaut), toutes les mémoires enregistrées en A (Scène) seront ajoutés à la séquence dans l'ordre croissant.
<u>Followon</u>	Les temps de maintien seront traités comme temps de suivi, en se déclenchant depuis le GO au lieu de se déclencher depuis la fin du dernier transfert.
<u>GOTO (Sauter à)</u>	Le réglage par défaut est Mémoire (PRESET), vous pouvez le régler au Pas de Séquence.
<u>Transfert dans les deux sens</u>	Le réglage par défaut d'un transfert manuel est du bas vers le haut. Vous pouvez le régler des deux manières.

Registre de transfert - Fonctions Refresh

La fonction d'actualisation peut être utilisée pour n'importe quelle partie d'un circuit et entraîne une mise à jour à l'état final du pas de séquence en cours dans le registre de transfert.

Fonction	Touche
Actualiser tous les circuits et devices	REFRESH
Actualiser les attributs de tous les devices	REFRESH & ATTRIB
Actualiser les niveaux de tous les devices et circuits	REFRESH & @LEVEL
Actualiser les paramètres Focus du ou des devices sélectionnés	REFRESH & FOCUS
Actualiser les paramètres Color du ou des devices sélectionnés	REFRESH & COLOR
Actualiser les paramètres Beam du ou des devices sélectionnés	REFRESH & BEAM
Actualiser les paramètres de tambour du ou des devices sélectionnés	REFRESH & tambour
Actualiser les paramètres U1-U3 du ou des devices sélectionnés	REFRESH & U1-U3
Actualiser les intensités ET les attributs du ou des devices sélectionnés.	REFRESH & CH
<p>REMARQUE Les indices de modification seront supprimés de ce que vous actualisez.</p> <p>(4.3) La fonction Actualiser prendra en compte le circuit sélectionné si vous utilisez NEXT/LAST.</p> <p>Sur les anciens modèles de console, la touche REFRESH était désignée UPDATE PB. Au besoin, contactez votre revendeur ETC pour remplacer l'ancienne touche.</p>	

Séquences - Vues des Registres

The Playback views normally have a packed format like this. There is an [unpacked format](#) as well (see below).



L'écran fournit des informations sur le Pas en cours, et une représentation graphique du prochain transfert. Les Notes sont signalées par un drapeau jaune et affichées à gauche du graphique quand le pas correspondant est en B. Il y a des barres de progression pour A/B en haut de la fenêtre.

Les Temps de base sont décrits comme :

IN (Apparition) : #

OUT (Disparition) : #

TIME, Temps croisé : #

Délai IN (retard à l'apparition) :# (avec un "d", par exemple d2 >3)

Délai OUT (retard à la disparition) : # (avec un "d", par exemple d2 >3)

TimeCode: ##.##.##.##

Les temps particuliers (Channel Times)

-sont représentés par ChT : #. Le # indique le nombre de groupes de temps différents contenus dans un pas.

Les asservis (Devices)

- sont représentés par Dev : #. Le # indique le nombre d'appareils asservis affectés par le pas.

Le liens de Master (Master Links)

- sont représentés par LM : #. Le # indique le nombre de Masters liés à ce pas.

Les Pages de Master (Master Pages)

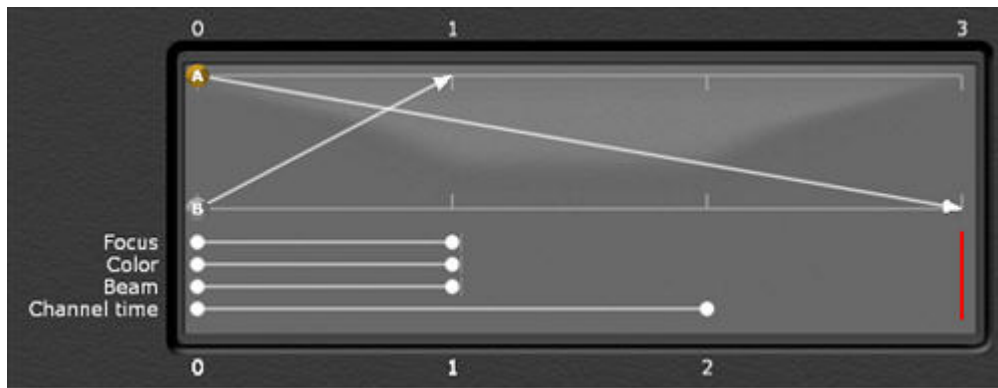
- sont représentées par PM : #. Le # indique la Page Master liée à ce pas.

NOTE

Les FONCTIONALITES avec la SOURIS : Vous pouvez double-cliquer sur tous les éléments de la fenêtre de Playback pour les éditer directement. Par exemple sur une Mémoire ou sur un Device ou un Master Link.

Vues des Registres de Séquence - Représentation graphique

La représentation graphique du crossfade suivant est très simple.



Le graphique Affiche les temps de transfert arrivant et sortant sous forme de flèches, et les temps FCB et les temps de circuit sous forme de barres de progression.

Vous pouvez afficher ou masquer le transfert en maintenant FORMAT et en appuyant sur la touche flèche HAUT ou BAS.

Vues des registres de séquence - Format des colonnes

Il est possible d'afficher les informations de la vue des registres dans un format traditionnel à colonnes au lieu du format par défaut.



Vous pouvez activer/désactiver cette vue en maintenant **FORMAT** enfoncée et en appuyant sur la flèche **GAUCHE** ou **DROITE**.

Les Délais

Un caractère **<** ou **>** pointe vers le temps qui subira le délai. S'il y a deux délais, le délai à la disparition est affiché et les caractères **< >** indique la présence d'un double délai.

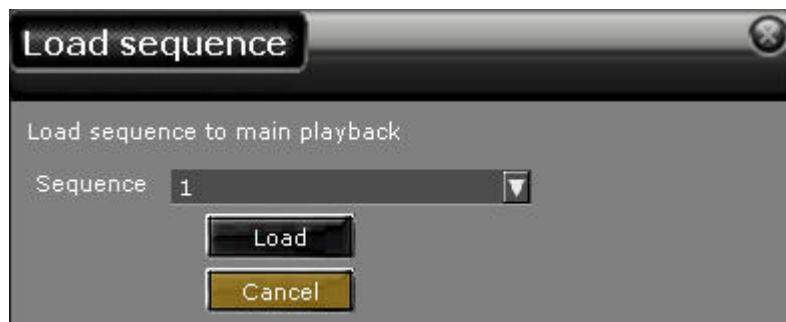
Gestionnaire des séquences

Ce dossier ouvre l'éditeur de séquence pour les séquences du registre de transfert. Voir [Séquences - Listes de séquences](#)

2. Sequences List									
Sequence	Text	Mode	Rate	Bounce	Reverse	Single shot	BPM	Show ste number	
1		Normal	100 %				0		▲
10	Lav 4 step	Chase	100 %				0		
11	Red 4 step	Chase	100 %				0		
12	Yell 4 step	Chase	100 %				0		
13	Cyc 4 step	Chase	100 %				0		

Charger une séquence

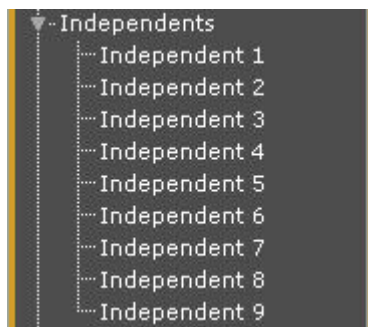
Ce menu ouvre une boîte de dialogue vous permettant de charger une séquence enregistrée dans le registre principal. Appuyez sur MODIFY pour l'activer.



Les indépendants

Les indépendants sont des touches et des potentiomètres pouvant être configurés pour piloter des projecteurs que vous souhaitez séparer des commandes principales, comme par exemple les lumières de salle, les services, etc.

le menu des Indépendants



Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Indépendants - Introduction](#)
- [Utilisation des potentiomètres indépendants](#)
- [Modes des potentiomètres indépendants](#)

Les indépendants - Introduction

Les indépendants sont constitués de potentiomètres et de touches auxquels on peut assigner des circuits qui seront exclus de l'enregistrement et peuvent être aussi exclus de la conduite.

- Le Congo Senior possède 6 potentiomètres indépendants
- Le Congo Junior / Kid possède 3 potentiomètres indépendants

Il peuvent être en mode :

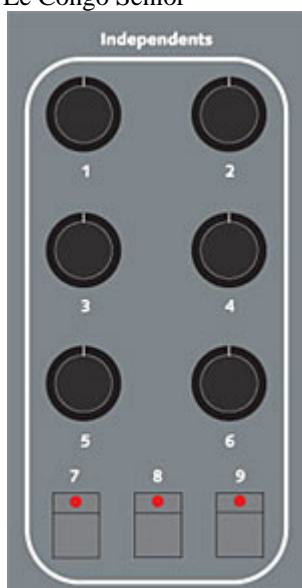
- Inclusif (pour ajouter de la lumière)
- Inhibition (pour supprimer de la lumière)
- Exclusif (rendre indépendant les projecteurs)

Tous les pupitres possèdent 3 touches d'indépendant.

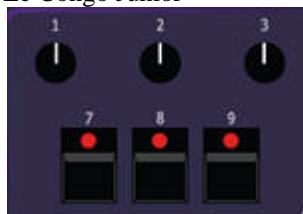
Elles peuvent être utilisées comme interrupteur ou comme flash pour

- Les services
- Les machines à fumée
- contrôler des relais

Le Congo Senior



Le Congo Junior



Micro-fenêtre des indépendants

Le contenu des potentiomètres indépendants peut être affecté à une zone dock.



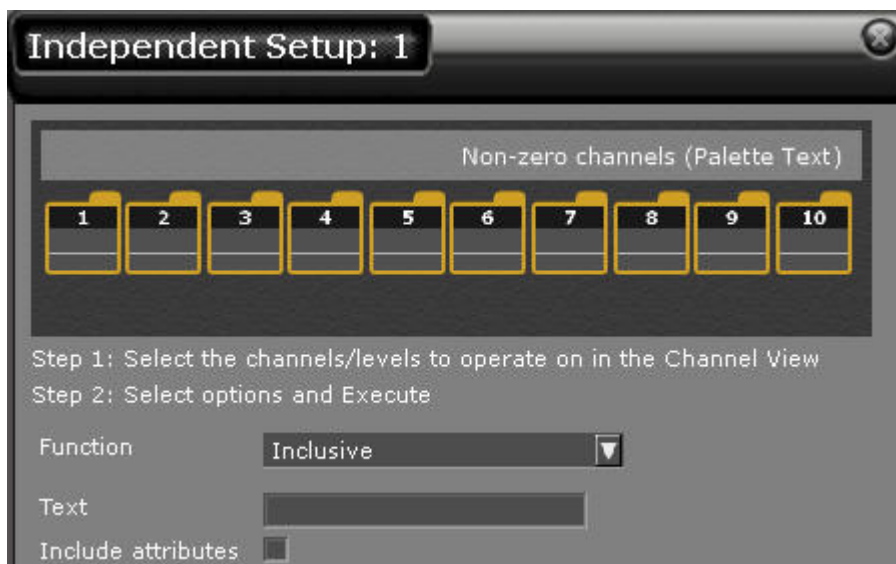
Utilisation des indépendants

Action	Console	Retour
1. Ouvrir la configuration (Setup)*	Maintenez SETUP enfoncée et tounez le potentiomètre ou appuyez sur une touche**	Un menu contextuel apparaîtra avec une vue des circuits***
2. Configurer les circuits, niveaux et attributs		
3. Sélectionner le Mode	<input type="button" value="MODIFY"/>	Voir Modes des potentiomètres indépendants .
4. Sélectionner Exécuter	Touches de navigation	Exécuter est mis en surbrillance
5. Enregistrer	<input type="button" value="MODIFY"/>	Le menu contextuel est fermé

*Il est également possible d'accéder à la configuration par le navigateur (Navigateur > Indépendants)

**Les touches peuvent être configurées en mode interrupteur marche/arrêt.

***Menu contextuel des Indépendants



Modes des indépendants

Mode	Écran	Retour
Exclusif	Niveau affiché en bleu	Le Blackout, le GrandMaster, la fonction Capture ou toute autre fonction de circuit n'aura aucun effet sur ce(s) circuit(s).
Inclusif	Aucune indication	Fonctionne comme un registre Master supplémentaire.
Inhibition	Niveau en rouge	Est un master inhibiteur - fonctionne comme un Grand Master pour le(s) circuit(s) sélectionné(s).*

*Si plusieurs fonctions de potentiomètres indépendants sont définies sur Inhibition avec des circuits se chevauchant, la fonction HTP (la valeur la plus haute l'emporte) sera utilisée. Le résultat sur scène peut être enregistré.

REMARQUE

Lorsque vous êtes en mode « exclusif », les positions d'attributs seront quand même modifiées par une fonction de mouvement les appelant dans le reste de la console, même si l'intensité est en mode « exclusif ».

Micro-fenêtre des indépendants

On configure les micro-fenêtres en maintenant SETUP enfoncée et en appuyant sur BROWSER.



Une fois configurée, la micro-fenêtre apparaît à l'écran.



Il est possible de sélectionner des indépendants et de régler les niveaux à partir de la micro-fenêtre à l'aide de la touche MASTER.

Fonction	Touches	Retour
Sélectionner un indépendant	# MASTER	L'indépendant N°# est sélectionné et mis en surbrillance.
Ajouter	# +	L'indépendant N°# est ajouté.
Ajouter une plage	# THRU	Les indépendants jusqu'au N°# sont ajoutés.
Supprimer	# -	L'indépendant N°# est supprimé de la sélection.
Régler un niveau	# @LEVEL	Les niveaux des indépendants sont réglés sur #.
Régler un niveau	Tambour	Les niveaux des indépendants sont réglés sur #.
Passer à l'élément suivant/précédent	+ -	Passer à l'élément suivant/précédent

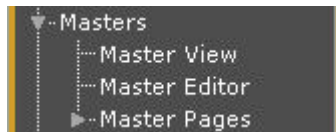
Utilisation d'une souris ou du trackball

Cliquez pour sélectionner, maintenez le bouton droit enfoncé et déplacez la souris pour régler les niveaux. Cliquez pour ajouter, double-cliquez pour tout désélectionner sauf le dernier élément sélectionné.

Masters

Le système comprend 80 Masters. Chacun d'eux peut restituer tout type de contenu, comme des circuits, des groupes, des effets, des mémoires, des séquences, des touches du pupitre, des macros et des paramètres d'asservis.

Menu Masters



Ce chapitre comprend les sections suivantes

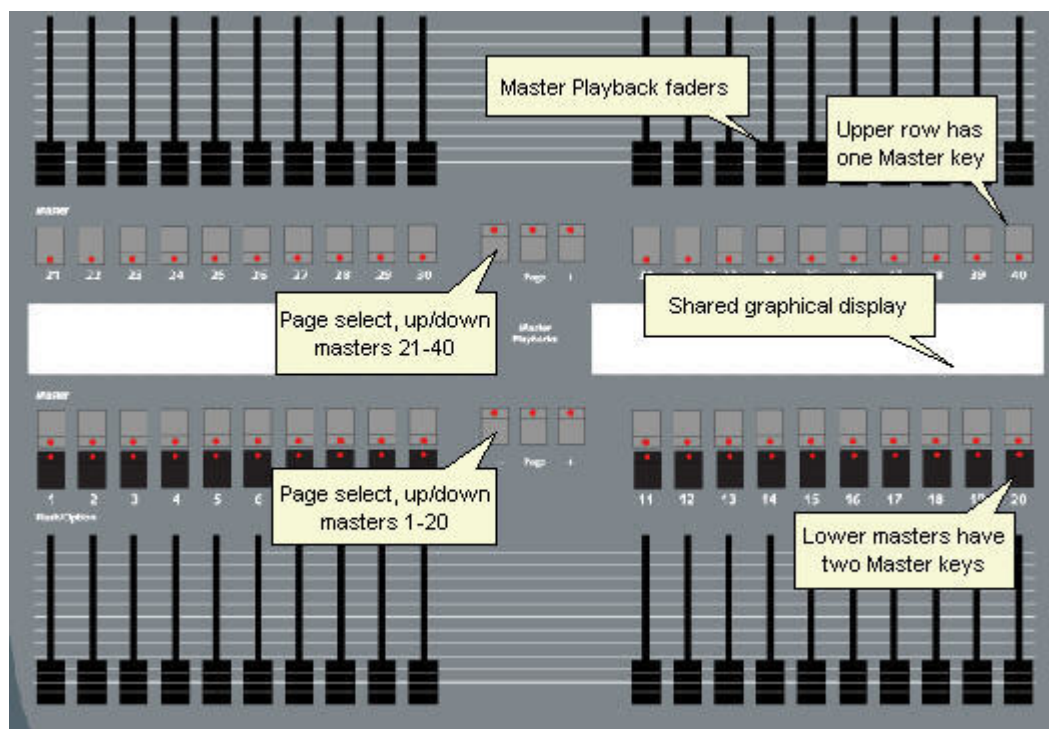
- [Masters - Introduction](#)
- [Masters - Fonctions](#)
- [Vue Masters](#)
- [Edition des Masters](#)
- [Master Pages](#)

Les Masters - Introduction (6.0)

Dans la version 6.0, les masters sont particulièrement flexibles et puissants. Vous pouvez les régler individuellement dans de nombreux modes et restituer pratiquement tous les types de contenus qui peuvent être programmés dans le Congo.

Chacun des 80 masters peut être contrôlé virtuellement par son numéro. Physiquement vous pourrez y accéder différemment selon le matériel que vous utilisez.

- Un master a toujours une touche d'assignation de Master pour charger des contenus et sélectionner son contenu.
- En fonction de votre matériel, vous pouvez avoir une deuxième touche Flash/Option pour certains masters.
- En fonction de votre matériel, les contenus des masters et les modes apparaissent sur les écrans situés entre les rangées des masters, et dans la vue masters à l'écran.



Les touches importantes pour le contrôle des masters (6.0)

Il y a trois catégories de touches qui concernent les masters.

Les touches de transfert

Les deux touches de master appartenant à chaque potentiomètre peuvent être réglées pour contrôler les fonctions de playback selon le type de contenu chargé sur le master.

Le Master Playback

Vous pouvez connecter chaque master aux contrôles de Playbacks des Masters. Cela vous permet d'accéder aux fonctions GO, GO BACK, STEP et TAP.

- Dans le Congo Senior, cela se fait avec le Master Playback.
- Dans le Congo Jr, cela se fait avec le Playback Principal.

Les touches additionnelles

Les autres touches qui permettent de contrôler des fonctions importantes des masters sont :

- MASTER = Ouvre la fenêtre des masters et sélectionne des masters
- PAGE, PAGE+, PAGE- = Contrôle les pages des masters
- FLASH MODE = Configure les touches de master
- START = Peut s'utiliser pour démarrer des transferts
- SETUP = S'utilise avec la touche Master pour ouvrir des réglages individuels
- MODIFY = S'utilise avec la touche Master pour l'éditeur des Masters
- CLEAR = S'utilise pour effacer des contenus.

Playback des Masters- Sélecteur Fader Mode (6.0)

Le sélecteur à trois positions, à côté des Masters détermine l'un des trois modes pour les 80 Playback des Masters.



Position	Fonction
<u>Channels Only</u>	Les Masters 1 à 80 commanderont les 80 premiers circuits du système. Sélectionnez une gamme de circuits avec les sélections directes.
<u>Masters</u>	Position normale. Les Masters 1 à 80 sont des Masters 1 à 80.
<u>Jam</u>	Mode spécial pour réaliser en live un spectacle avec différentes fonctions. Voir Jam Mode .

Masters - Fonctions (6.0)

Voici les fonctions relatives aux masters.

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Masters - Réglages](#)
- [Masters - Commandes](#)
- [Masters - Effacer](#)
- [Masters - Temps](#)
- [Masters - Circuits](#)
- [Masters - Mémoires](#)
- [Masters - Groupes](#)
- [Masters - Effets](#)
- [Masters - Palettes](#)
- [Masters - Séquences](#)
- [Masters - séquence en mode chenillard](#)
- [Masters - Dynamics](#)
- [Masters - Plans de circuits](#)
- [Masters - Paramètres d'Attributs](#)
- [Masters - touche de la Console](#)
- [Masters - Macros](#)
- [Masters - Touches de Playback](#)
- [Masters - Glissé-Déposé](#)

Setup des Masters (6.1)

Les setups des masters sont indépendants pour chaque master. Vous pouvez définir les setups des masters depuis le popup des Setups des Masters ou directement de la console si vous avez le grand module masters ou un Congo Senior. Voir Setups des Masters depuis la console.

Vous pouvez définir beaucoup de fonctionnalités pour :

- Le potentiomètre
- La touche Flash
- La touche de Master
- Mode
- Exclusion de l'enregistrement
- Priorité sur les autres masters

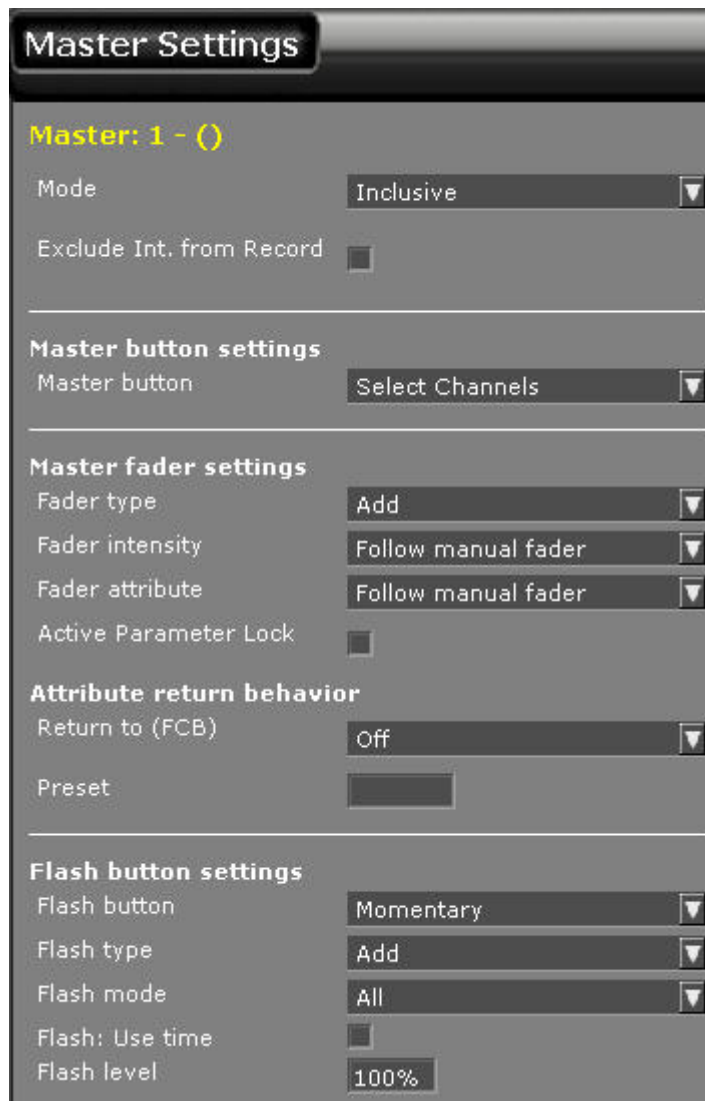
Les setups des Masters par type de contenus sont décrits dans ce chapitre.

Réinitialiser les Setups des Masters

Pour réinitialiser les Setups des Masters, maintenir C et appuyer la touche Master deux fois.

Ouvrir les Setups des Masters

Maintenir SETUP et appuyer sur la touche Master.



Pour ouvrir les setups de plusieurs masters sélectionné le numéro # du premier MASTER choisi et ajouter les numéros des autres avec + et THRU, puis appuyer sur SETUP.

Pour ouvrir les setups d'un master spécifique entrer son numéro puis maintenir SETUP et appuyer sur MASTER.

Le Mode Master

Ce sont les modes principaux pour définir les fonctionnalités de base d'un playback de master.

Mode	Ecran	Rappels
Exclusif	Niveau en bleu	Blackout, GrandMaster, Capturer ou toutes autres fonctions de circuit n'affecteront pas ce(s) circuit(s)
Inclusif	Pas d'indication	Mode standard
Inhibition	Niveau en rouge	C'est un Master d'Inhibition - il travaille comme un Grand Master pour le(s) circuit(s) sélectionné(s)*

*Si vous avez plusieurs Inhibitions et qu'il y a du recouvrement des niveaux, ce sera la valeur la plus élevée qui prendra le dessus. Le résultat sur scène peut être enregistré.

REMARQUE

Quand vous êtes dans le mode "exclusif", les attributs seront toujours "volés" par n'importe quelles fonctions qui les appelleraient depuis la console, même si l'intensité est en "exclusif". Si vous souhaitez empêcher cela, activez le Verrouillage Actif des Paramètres. Voir [Setups des potentiomètres des masters](#).

Exclusion de l'Enregistrement

Ce réglage exclue un master de l'enregistrement dans la sortie Live. C'est utile pour les projecteurs et les effets en fonctionnement que vous ne voulez pas inclure dans des nouvelles mémoires.

Touche d'assignation de Master (6.3)

La touche d'assignation de chaque Master sur tous les modules masters, est utilisée pour assigner un contenu au master. Les différents modes s'appliquent pour des types de contenus spécifiques comme décrit ci-dessous.

Mode	S'applique à	Résultat
Sélection de Circuits	Tout le contenu	Sélectionne les circuits dans ce master comme un groupe
GO	Chenillard, séquence	Démarre le transfert suivant
GO/PAUSE	Chenillard, séquence	Start/pause
Start	Circuit, groupe, mémoire, effet, palette, chenillard, séquence	Etablit le potentiomètre à 100% ou à un niveau
Tap	Chenillard	Etablit le tempo du tap
Exécuter les Attributs	Mémoire, effet, palette	Etablit si les attributs sont exécutés par la touche
Flash	Circuit, groupe, mémoire, effet, Chenillard, Séquence	Etablit comme "touche flash"
Seq +	Séquence	Etablit comme Seq +
Seq -	Séquence	Etablit comme Seq -
Go Back	Séquence	Etablit comme GoBACK
Editeur du Master (6.3)	Circuit, groupe, mémoire, effet, Chenillard, Séquence	Ouvre l'éditeur adhoc pour ce contenu

Setups des potentiomètres des masters (6.1)

Les setups des potentiomètres définissent la fonctionnalité des intensités et des attributs pour un potentiomètre. Les différents modes s'appliquent à des types de contenus spécifiques - comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

Mode	Application	Rappel
Mode du potentiomètre	Circuit, groupe, mémoire, effet	Add = Les intensités sont gérées en HTP en sortie. Les attributs sont en LTP. Solo = Le contenu de ce potentiomètre remplace celui des autres potentiomètres du master, mais il n'affecte pas les niveaux provenant du Playback Principal.
Mode potentiomètre d'intensité (6.1)	Circuit, groupe, mémoire, effet, chase, Séquence	Désactivé = L'intensité n'est pas affecté quand on utilise le potentiomètre Suivre la potentiomètre manuel = Les intensités suivent le potentiomètre Suivre le temps du master = Suit les temps du master
Mode potentiomètre d'Attributs (6.1)	Mémoire, effet, palette	Désactivé = Les attributs ne sont pas affectés quand on utilise le potentiomètre Suivre le potentiomètre manuel = Les attributs suivent le potentiomètre Exécuter a #% = les attributs sont exécutés quand le potentiomètre dépasse #%.
"Suit le temps du master"	Circuit, groupe, mémoire, effet, palette, chaser, séquence	Le potentiomètre ne transfère pas plus vite que le temps d'apparition
Retour vers (FCB)	Mémoire, effet	Définit vers quels attributs retourneront les valeurs lors de la fermeture du potentiomètre. aucun Précédent = les dernières valeurs LTP Mémoire = une mémoire spécifique Playback Principal = le pas de séquence dans A
Mémoire	Mémoire, effet	Retourne à la mémoire (voir au-dessus)
Activer le gel des Paramètres	Mémoire, effet	Les attributs ne pourront pas être pilotés par un autre master ou par le Playback Principal. Le contrôle manuel reste possible.
Remarque		

Si plusieurs masters ont le Type Solo, le dernier master Solo qui quitte sa position 0% aura priorité sur les autres masters Solo. Pour prendre le contrôle avec un autre master Solo, le baisser jusqu'à 0% puis remonter à nouveau.

Setups des Flash (6.1)

La touche Flash est la touche la plus basse dans tous les modules des masters. Seuls certains modules et le Congo Senior possèdent des touches Flash pour la rangée de potentiomètre la plus basse. Les différents modes s'appliquent à des types de contenus spécifiques - ce qui est décrit en détail dans le tableau ci-dessous.

La touche Flash

Mode	Application	Rappels
Off	-	La touche Flash est désactivée
Fugitif	Circuit, groupe, mémoire, effet, chaser, séquence	Evoie le potentiomètre à 100% ou au niveau de flash déterminé quand vous appuyez sur la touche et revient à zéro quand vous la relâchez.
Interrupteur	Circuit, groupe, mémoire, effet, chaser, séquence	Bascule le potentiomètre à 100% ou celle qui est enregistrée quand vous appuyez sur la touche. Le potentiomètre conservera ce niveau jusqu'à ce qu'on appuie à nouveau dessus.
GoBack	Chaser, Séquence	Retourne au pas précédent
Tap	Chaser	Règle le tempo.

Type de Flash

Mode	Application	Rappels
Add	Circuit, groupe, mémoire, effet,	Les intensités sont gérées en (HTP) en sortie. Les attributs sont en LTP.
Solo	Circuit, groupe, mémoire, effet,	Le contenu de ce potentiomètre remplace tous les autres contenus des masters et éteint ceux qui sont sur le mode interrupteur.

Le mode Flash

Mode	Application	Rappels
Tous	Mémoire, effet, chase, séquence	Flash exécute l'intensité et les attributs
Intensité	Circuit, groupe, mémoire, effet, chase, séquence	Flash exécute les intensités seulement
Attributs	Mémoire, effet, palette	Flash exécute les attributs seulement

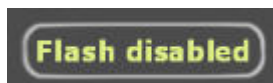
Temps et niveau de Flash

Mode	Application	Rappels
Flash: Use time	Circuit, groupe, mémoire, effet, chase, séquence	Les fonctions Flash utiliseront les temps in-wait-out
Flash level	Circuit, groupe, mémoire, effet, palette, chase, séquence	défini le niveau de Flash

Désactiver les Touches Flash (6.3)

Dans le haut de tous les écrans apparaît une indication " Flashes désactivés" si le flash est désactivé. voir ci-dessous.

Maintenez C/ALT et appuyez sur FLASH MODE. Recommencez pour basculer de "on" à "off".



Setup des Masters depuis la console

Vous pouvez contrôler et établir les setups des masters directement depuis la console Congo ou depuis le Module Playback Master du Congo Jr. Les Modules Masters 2x20, 2x10, 1x20 et le Congo Kid n'offrent pas cette possibilité.

Maintenez la touche FLASH MODE et utilisez les touches de la page pour vous déplacer dans les setups de chaque master. Utilisez la touche de Master pour basculer les setups pour chaque master.

Add	Add	Add	Add	Add	Add	Add	Add	Add	Add	Flash type 8/14
Add	Add	Solo	Solo	Solo	Add	Add	Add	Add	Add	Flash type 8/14

Masters - Les Commandes

Vous pouvez sélectionner les masters et leur donner des niveaux de la même manière que pour les circuits, les effets et les groupes. Pour cela utilisez la touche MASTER.

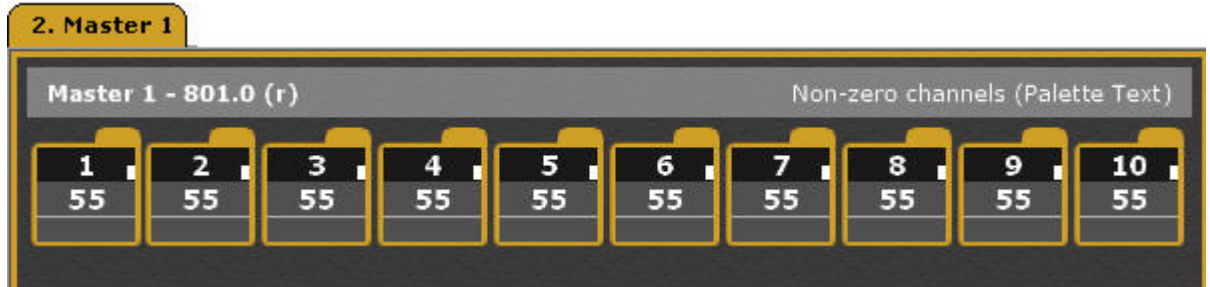
Sélection et réglage des niveaux

Il est possible de sélectionner des masters et de régler leurs niveaux avec la touche Master. Raccourci clavier = F8.

Fonction	Touches	Rappels
Sélectionner un master	# MASTER	Le master N°# est sélectionné et mis en surbrillance dans la vue Master.
Ajouter	# +	Le master N°# est ajouté à la sélection.
Ajouter une série de masters	# THRU	Les masters jusqu'au N°# sont ajoutés à la sélection.
Désélectionner	# -	Le master N°# est retiré de la sélection.
Régler un niveau	# @LEVEL	Les niveaux sont appliqués sur #.
Régler un niveau	Tambour	Les niveaux sont appliqués sur #.
Passer à l'élément suivant/précédent	+ -	Passe à l'élément suivant/précédent
Tout désélectionner	0 MASTER	Tous les éléments sont désélectionnés

Ouvrir le contenu d'un master (6.1)

Vous pouvez ouvrir le contenu d'un master en maintenant la touche MODIFY et en appuyant sur la touche du MASTER. Toutes les fonctions de circuits ainsi que UPDATE sont utilisables.



REMARQUE

Si le potentiomètre du master est positionné au-dessus de zéro les modifications réalisées dans ce registre seront visible en Live. Si vous effectuez un changement sans l'enregistrer, la barre de titre grise deviendra violette, et vous aurez une option pour l'enregistrer avant de fermer ou quitter cette fenêtre (6.1)

Pour éditer les attributs dans cette fenêtre, appuyez sur la touche ATTRIB. L'édition des Attributs ouvre la fenêtre Editeur de Mémoire d'Attribut. Les éditions des attributs se fait en aveugle et les modifications ne seront prise en compte que lorsque le master, sera ramené à zéro.

Sélectionner des circuits dans un master

Appuyez sur une touche de Master pour sélectionner tous les circuits présents dans la Mémoire ou le Groupe chargé dans ce Master.

Fonction	Touches	Rappels
Sélectionner les circuits du Master N°#	[Touche de Master]	Tous les circuits du Master N°# sont sélectionnés dans la commande des circuits.
Sélectionner que les circuits du Master N°# actifs sur scène	[ALL] & [Touche de Master]	Tous les circuits du Master N°# ayant un niveau sur scène sont sélectionnés dans la commande des circuits.
Ajouter les circuits du Master N°#	[+] & [Touche de Master]	Tous les circuits du Master N°# sont ajoutés à la sélection dans la commande des circuits.
Soustraire les circuits du Master N°#	[-] & [Touche de Master]	Tous les circuits du Master N°# sont soustraits de la sélection dans la commande des circuits.

Masque dans les masters (6.1)

Tous les masters ont un Masque particulier que vous pouvez définir. Le Masque empêchera la restitution de ces paramètres particuliers pour ce master. Le même contenu peut être intégralement restitué sur un autre master sans Masque. Vous pouvez utiliser le Masque par master pour restituer différentes choses, ou pour empêcher la restitution de certains paramètres à partir d'un contenu identique, sans avoir besoin d'éditer les paramètres contenus dedans.

La masque est défini, soit à partir de l'éditeur en Tableau des Masters, dans la colonne Masque, ou en copiant la totalité de la fonction Masque sur un master, en maintenant la touche MASK et en appuyant la touche du Master.

Vous pouvez aussi assigner n'importe quel Masque personnalisé depuis la liste des Masques en entrant #, en maintenant la touche MASK et en appuyant la Touche du Master. Voir [Contrôle de Device - Masque](#).

La Masque s'affichera sur le LCD des masters, dans l'onglet Masters et la micro-fenêtre des Masters.



Masters - Vider

Fonction	Touches	Rappels
Effacer un Master	[C] & Touche de Master	Le contenu du Master est effacé.
Effacer tous les Masters	[C] & PAGE	Les Masters sont effacés.
Fermer tous les masters	[C] & MASTER ou [C] & LIVE LIVE	Tous les masters sont fermés mais les conenus sont préservés.
Setup par défaut d'un master	[C] & Master key Master key	Le setup du Master est reconfiguré par défaut.

Masters - Temporisations

Les masters peuvent avoir un temps d'ouverture, de maintien et de fermeture. Ces temps peuvent être utilisés par :

- Les Flashes avec les Temps
- Les Liens de Masters
- La fonction START
- Les potentiètres des Masters

Établir des temps d'ouverture - de Maintien- de Fermeture pour un Master

Vous pouvez établir un temps d'ouverture - de Maintien- de fermeture pour chaque Master depuis l'Éditeur des Masters.

Temps d'ouverture

Fonction	Touches	Rappels
Déterminer un temps d'ouverture	# TIME & Touche de Master	Un temps de # Secondes est attribué au Master comme temps d'ouverture/fermeture.

Temps In, Wait et Out

Ces temps peuvent être seulement définis dans l'éditeur des Masters.

1. Ouvrir l'éditeur en Tableau des Masters en utilisant *[MODIFY] & [MASTER]* ou depuis le *Navigateur > Masters > Editeur des Masters*
2. Saisir les temps *In, Wait et Out*

Masters suit les temps

Ce sont les réglages que vous pouvez définir individuellement pour les temps des masters.

Maintenir SETUP et appuyer la touche du Master pour ouvrir les paramètres. Voir [Masters - Modes](#).

Ce sont les réglages qui affectent les temps et qui ne concerneront que les contenus liés au temps.

Fonction	Fonction
Potentiomètre Intensité	Avec le potentiomètre "suit le temps du Master", le transfert ne se fera jamais plus rapidement que le temps du transfert
Flash avec les temps	Flash utilise le temps de master

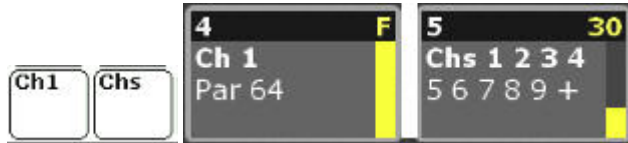
Flash avec Temps

Quand le mode Flash avec Temps est activé, les Masters clignoteront sur la base de temps de chaque registre. Voir [Registres Master - Temps](#).

Fonction	Touches	Rappels
1. Ouvrir le Setup d'un Master	<input type="button" value="SETUP"/> <input type="button" value="6"/> <input type="button" value="Touche de Master"/>	Les réglages du Master sont ouverts.
2. Sélectionner Flash avec temps	Touches de navigation	La case Flash avec temps est mise en surbrillance
3. Activer	<input type="button" value="MODIFY"/>	La case Flash avec temps est cochée
4. Quitter les paramètres	<input type="button" value="MODIFY"/>	Les réglages sont fermés

Masters - Circuits (6.0)

Vous pouvez charger et piloter des circuits unique (Ci#), ou un groupe de circuits (Chs) en donnant les niveaux avec les potentiomètres des masters. Ils seront enregistrés dans la page de masters en cours.



Pour chaque circuit chargé dans un master, vous pouvez

- Utiliser le potentiomètre pour gérer son niveau
- Utiliser la touche flash pour flasher le circuit
- Utiliser la touche de master pour sélectionner le circuit

Charger des circuits dans les masters (6.1)

Ces fonctions sont utilisées pour charger des circuits (avec leurs niveaux) dans des masters.

Fonction	Touches	Rappels
Circuits	[GROUP] & [Touche] de Master	Le(s) circuit(s) sélectionné(s) est chargé(s) avec le niveau en cours dans le Master, ce qui permet d'éviter un Noir sur scène.
Circuits indépendants	[CH] & [Touche] de Master or [GROUP] & [Touche] de Master	Le(s) circuit(s) sélectionné(s) est chargé(s) à 100% dans le Master, à partir de celui qui est sélectionné. Le niveau du master sera aligné sur celui sur scène et il s'effacera du registre A.
Circuit # à 100%	[#] [CH] & Master Key	Le circuit # est chargé à 100% dans le Master.

Réglage des Masters pour les Circuits (6.0)

Ce sont les réglages que vous pouvez modifier pour les Masters qui contiennent des circuits.

Maintenir SETUP et appuyer la touche du Master pour accéder aux réglages.

Master Settings

Master: 1 - ()

Mode Inclusive ▾

Exclude Int. from Record

Master button settings

Master button Select Channels ▾

Master fader settings

Fader type Add ▾

Fader intensity Follow manual fader ▾

Fader attribute Follow manual fader ▾

Active Parameter Lock

Attribute return behavior

Return to (FCB) Off ▾

Preset

Flash button settings

Flash button Momentary ▾

Flash type Add ▾

Flash mode All ▾

Flash: Use time

Flash level 100%

Vous remarquerez que certains réglages en invalideront d'autres - par exemple si vous réglez un master en Inhibition, la fonction principale sera aussi inhibition.

Fonction	Fonction
Mode	Inclusif = le master interagit avec les autres masters Inhibition = le potentiomètre limite la sortie du circuit Exclusif = le potentiomètre s'approprie les intensités du circuit
Exclure l'intensité de l'enregistrement.	Exclut l'intensité de l'enregistrement.
Touche Master	Défaut = Sélectionne les circuits du master comme un groupe Start = Bascule le potentiomètre de zéro à 100% Flash = Flashe le contenu
Inclure l'intensité	Le potentiomètre contrôlera les intensités
les Attributs sont liés au potentiomètre	<i>pas utilisé</i>
Les types de potentiomètres	Add = Ajoute les intensités en HTP Solo = Remplace le contenu de tous les autres masters
Temps d'utilisation du potentiomètre	Le master ne transférera jamais plus vite que le temps de transfert.
Retour vers (FCB)	<i>pas utilisé</i>
Mémoire	<i>pas utilisé</i>
Activer le verrouillage des paramètres	<i>pas utilisé</i>
Touche Flash	Off = désactivé Flash= Flashe quand on appuie Interrupteur = Bascule Flash en off/on
Les types de Flash	Add = Ajoute les intensités en HTP Solo = Remplace le contenu de tous les autres masters
Mode Flash	Intensity = les Intensités seulement
Flash : Utilise le temps	Le Flash utilisera le temps du master
Niveau de Flash	Régler le niveau souhaité du flash

Masters - Les mémoires (6.0)

Vous pouvez enregistrer, charger et restituer des mémoires avec les masters. Comme c'est le type le plus utilisé, il est affiché seulement le numéro de la mémoire dans le LCD des Masters.



Dès qu'une mémoire est chargée sur un master vous pouvez :

- Utiliser le potentiomètre des masters pour régler le niveau
- Utiliser la touche Flash pour flasher la mémoire
- Utiliser la touche de Master pour sélectionner les circuits de la mémoire

Une mémoire peut contenir des attributs et des paramètres d'effet. Cela peut être utilisé pour :

- Suivre le potentiomètre vers le haut
- Suivre le potentiomètre vers le bas (rubberband)
- Avoir des statuts de "retour vers" définis (précédent, playback principal, mémoire #)
- Ne pas suivre du tout le potentiomètre
- Être activé en flash

Voir [Setups des masters pour les mémoires](#).

REMARQUE

Si vous procédez à un changement sur une Mémoire ou un Groupe qui est chargé sur un master actif - le changement ne sera pris en compte que quand le Master sera mis à zéro puis remonté à nouveau. Cette information sera signalée par l'inversion des couleurs sur le LCD des masters.

Charger une mémoire sur un master (6.0)

Ces fonctions sont utilisés pour charger des mémoires sur des masters.

Fonction	Touches	Rappels
Charger une mémoire	# PRESET & Touche de Master	La mémoire # est chargée. Le numéro et le nom s'affiche dans l'écran de ce master
Charger plusieurs mémoires	# PRESET & Touche de Master	Maintenir la touche PRESET et continuer d'appuyer sur les touches des nouveaux Masters pour charger la mémoire enregistrée suivante.

Enregistrer une mémoire sur un master (6.0)

A l'enregistrement d'une mémoire sur un master vous pouvez choisir d'enregistrer les circuits sélectionnés ou tous les circuits sur scène (si aucun n'est sélectionné).

Il y a trois possibilité quand vous enregistrez une mémoire.

- Enregistrer comme une mémoire
- Enregistrer comme un retour aux mémoires
- Enregistrer comme une mémoire dans une séquence

Enregistrer une mémoire sur un master

1. Sélectionner des circuits (sélection) ou aucun (all) à enregistrer.

OPTION: Entrer un numéro de mémoire. Si vous ne le faites pas c'est le prochain disponible à la suite de ceux utilisés qui sera proposé.

2. Maintenir RECORD et appuyer sur la touche de Master.



3. Entrer un nom pour la mémoire (facultatif) et appuyer à nouveau sur RECORD. Le retour à la mémoire s'affiche sur l'écran du master et dans la vue des masters.

Enregistrer un retour vers cette mémoire sur un master

1. Sélectionner des circuits (sélection) ou aucun (all) à enregistrer.

OPTION: Entrer un numéro de mémoire. Si vous ne le faites pas c'est le prochain disponible à la suite de ceux utilisés qui sera proposé.

2. Maintenir RECORD et appuyer sur la touche de Master. Utiliser la touche flèche droite pour sélectionner Retour Vers.



3. Entrer un nom de mémoire (facultatif) et appuyer à nouveau sur RECORD.

Enregistrer une mémoire dans une séquence dans un master

1. Sélectionner des circuits (sélection) ou aucun (all) à enregistrer.

OPTION: Entrer un numéro de mémoire. Si vous ne le faites pas c'est le prochain disponible à la suite de ceux utilisés qui sera proposé.

2. Maintenir RECORD et appuyer sur la touche de Master. Utiliser la touche flèche droite pour sélectionner Séquence.

Record Preset to master 21

Preset Return To Sequence

Record new preset 802.0
and insert preset into a new sequence

Preset text

Sequence number

Sequence name


Sequence step text

3. Entrer un nom de mémoire (facultatif) et appuyer à nouveau sur RECORD.

Setups des masters pour les mémoires (6.0)

Ce sont les réglages que vous pouvez changer pour les masters contenant une mémoire.

Maintenir SETUP et appuyer la touche de Master pour ouvrir le setup.



The screenshot shows a 'Master Settings' menu with the following sections and options:

- Master: 1 - ()**
 - Mode: Inclusive (dropdown)
 - Exclude Int. from Record:
- Master button settings**
 - Master button: Select Channels (dropdown)
- Master fader settings**
 - Fader type: Add (dropdown)
 - Fader intensity: Follow manual fader (dropdown)
 - Fader attribute: Follow manual fader (dropdown)
 - Active Parameter Lock:
- Attribute return behavior**
 - Return to (FCB): Off (dropdown)
 - Preset: []
- Flash button settings**
 - Flash button: Momentary (dropdown)
 - Flash type: Add (dropdown)
 - Flash mode: All (dropdown)
 - Flash: Use time:
 - Flash level: 100%

Remarquez que certains réglages peuvent en invalider d'autres - par exemple si vous choisissez le mode Inhibition pour un master, sa fonction principale sera d'inhiber.

Fonction	Fonction
Mode	Inclusif = le playback interagit avec les autres playbacks Inhibition = le potentiomètre limite en sortie le niveau des circuits sélectionnés Exclusif = le potentiomètre "s'approprie" les intensités mémorisées
Exclure l'Intensité de l'enregistrement	Exclue de l'enregistrement l'intensité de ce master
Touche Master	Défaut = Sélectionne les circuits dans la mémoire comme un groupe Start = Bascule le potentiomètre entre 100% et zéro Exécuter les Attributs = N'exécute que les attributs Flash = Flashe le contenu
Inclure l'intensité	Le potentiomètre contrôlera les intensités
Les Attributs suivent le potentiomètre	Le potentiomètre contrôlera les attributs
Type de potentiomètre	Add = Ajoute les intensités en HTP Solo = Remplace le contenu de tous les autres masters
Potentiomètre :Temps d'utilisation	Le potentiomètre ne transférera jamais plus vite que le temps de transfert
Retour vers (FCB)	Précise où les attributs reviennent quand le potentiomètre est refermé. Off = Pas d'action sur la redescente du potetiomètre Précédent = Etat d'avant l'ouverture Mémoire = vers une mémoire particulière Playback Principal = Vers la mémoire contenue dans le registre A du playback principal
Mémoire	Revient à la mémoire, si déjà sélectionné dans le choix précédent
Verrouillage Actif des Paramètres	Les attributs ne pourront pas être pilotés par un autre Master. Le contrôle manuel reste possible.
Touche Flash	Off = Inactif Flash= Flashe quand on appuie Interrupteur = Bascule en off/on
Type de Flash	Add = Ajoute des intensités en HTP Solo = Remplace le contenu de tous les autres masters
Mode Flash	All = pour les Intensités et les attributs Intensité = pour les intensités seulement Attributs = pour les attributs seulement
Flash avec Temps	Le Flash utilisera le temps du master
Niveau de Flash	Etablit le niveau de flash

Masters - Les Groupes (6.0)

Vous pouvez charger et restituer des groupes avec les masters. Ils apparaîtront avec "Gr" devant le numéro sur le LCD des masters.



Dès qu'un groupe est chargé vous pouvez :

- Utiliser le potentiomètre du master pour établir le niveau
- Utiliser la touche Flash pour flasher le groupe (si il a des niveaux)
- Utiliser la touche de master pour sélectionner des circuits dans le groupe.

REMARQUE

Si vous faites un changement dans une Mémoire ou dans un Groupe qui est chargé dans un master actif - le changement ne sera pris en compte que lorsque le Master sera refermé à zéro puis remonté à nouveau. Cette attente sera signalée par l'inversion des couleurs sur le LCD des masters.

Charger un groupe sur un master (6.0)


Ces fonctions sont utilisées pour charger des groupes sur des masters.

Fonction	Touche	Rappels
Charger un groupe	# [GROUP] & Touche de Master	Le Groupe # est chargé. Le numéro et le nom apparaissent dans l'écran du master.
Charger plusieurs groupes	# [GROUP] & Touche de Master	Maintenez Groupe et appuyez sur les touches de Master pour charger les groupes suivants.

Les setups des masters pour des groupes (6.0)

Ce sont les réglages des masters que vous pouvez changer lorsque le contenu est un groupe.

Maintenir SETUP et appuyer sur la touche de Master pour ouvrir le setup.



The screenshot shows a 'Master Settings' menu with the following sections and options:

- Master: 1 - ()**
 - Mode: Inclusive
 - Exclude Int. from Record:
- Master button settings**
 - Master button: Select Channels
- Master fader settings**
 - Fader type: Add
 - Fader intensity: Follow manual fader
 - Fader attribute: Follow manual fader
 - Active Parameter Lock:
- Attribute return behavior**
 - Return to (FCB): Off
 - Preset: [Empty field]
- Flash button settings**
 - Flash button: Momentary
 - Flash type: Add
 - Flash mode: All
 - Flash: Use time:
 - Flash level: 100%

Vous remarquerez que certains réglages en rendent d'autres invalides - par exemple, si vous régler sur Inhibition, les fonctions principales seront inhibition.

Fonction	Fonction
Mode	Inclusif = le potentiomètre interagit avec les autres Inhibition = le potentiomètre limite les sorties du groupe sélectionné Exclusif = le potentiomètre "s'approprie" les intensités du groupe
Exclure l'Intensité de l'enregistrement	Exclue de l'enregistrement l'intensité de ce master
Touche Master	Défaut = Sélectionne les circuits dans le master comme un groupe Start = Bascule le potentiomètre entre 100%/zéro Flash = Flashe le contenu
Inclure l'intensité	Le potentiomètre contrôlera les intensités
Les Attributs suivent le potentiomètre	<i>pas utilisé</i>
Type de potentiomètre	Add = Ajoute les intensités en HTP Solo = Remplace le contenu de tous les autres masters
Potentiomètre :Temps d'utilisation	Le potentiomètre ne transférera pas plus vite que le temps de transfert
Retour à (FCB)	<i>pas utilisé</i>
Mémoire	<i>pas utilisé</i>
Verrouillage Actif des Paramètres	<i>pas utilisé.</i>
Touche Flash	Off = Inactif Flash = Flashe quand on appuie Interrupteur = Bascule en off/on
Type de Flash	Add = Ajoute des intensités en HTP Solo = Remplace le contenu de tous les autres masters
Mode Flash	Intensity = pour les intensités seulement
Temps d'utilisation du Flash:	Le Flash utilisera le temps du master
Niveau de Flash	Etablit la valeur pour le flash

Masters - Les Effets (6.0)

Vous pouvez charger et restituer des effets depuis les masters. Ils seront signalés par un "E" devant le numéro sur les LCD des masters.



Une fois qu'un effet est chargé dans un master vous pouvez :

- Utiliser le potentiomètre du master pour établir le niveau
- Utiliser la touche flash pour flasher le groupe (si il a des niveaux)
- Utiliser la touche master pour sélectionner l'effet

Un effet possède des paramètres d'effet. Ceux-ci dépendront toujours de la dernière restitution pour ce registre d'Effet, ou d'un contrôle manuel.

Un registre d'Effet chargé dans un Master ne contient aucun paramètre. Pour restituer un effet avec un master, il faut l'enregistrer dans une mémoire, la charger dans un master pour ensuite que l'effet puisse :

- Suivre l'ouverture du potentiomètre
- Suivre la fermeture du potentiomètre (rubberband)
- Avoir un état de retour défini (précédent, playback principal, mémoire#)
- Ne pas suivre du tout le potentiomètre
- Etre activé par le flash

Voir [Setups des masters pour les effets \(6.0\)](#).

Charger un effet dans un master (6.0)

Ces fonctions sont utilisées pour charger des effets sur les masters.

Fonction	Touche	Rappels
Charger un effet	# EFFECT & Master Key	L'effet # est chargé. Le nom et le numéro s'affiche sur l'écran du master
Charger plusieurs effets	CH & Master Keys	Les effets sélectionnés sont chargés un par un dans les masters avec leurs intensités

Setups des masters pour les effets (6.0)

Ce sont les réglages que vous pouvez changer pour des masters contenant des effets.

Maintenir SETUP et appuyer la touche master pour ouvrir le setup.

The screenshot shows the 'Master Settings' menu for 'Master: 1 - ()'. The menu is organized into several sections:

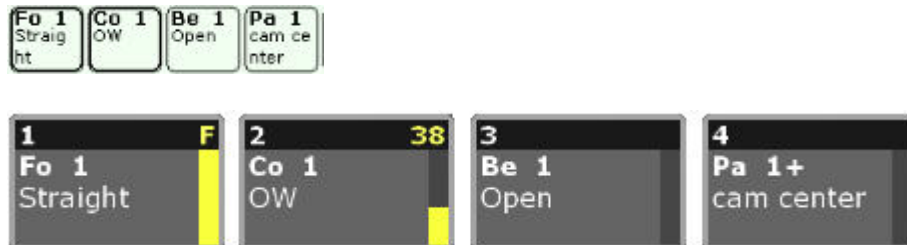
- Master: 1 - ()**
 - Mode: Inclusive (dropdown)
 - Exclude Int. from Record:
- Master button settings**
 - Master button: Select Channels (dropdown)
- Master fader settings**
 - Fader type: Add (dropdown)
 - Fader intensity: Follow manual fader (dropdown)
 - Fader attribute: Follow manual fader (dropdown)
 - Active Parameter Lock:
- Attribute return behavior**
 - Return to (FCB): Off (dropdown)
 - Preset: [empty field]
- Flash button settings**
 - Flash button: Momentary (dropdown)
 - Flash type: Add (dropdown)
 - Flash mode: All (dropdown)
 - Flash: Use time:
 - Flash level: 100%

Vous remarquerez que certains réglages peuvent en invalider d'autres - par exemple, si vous réglez un master sur Inhibition, la fonction principale sera Inhibition.

Fonction	Fonction
Mode	Inclusive = le Master interagit avec les autres playbacks Inhibit = le potentiomètre limite la sortie du circuit Exclusive = le potentiomètre s'approprie les intensités du circuit
Exclure l'intensité de l'enregistrement.	Exclut l'intensité de l'enregistrement.
Touche Master	Default = Sélectionne les circuits dans le master comme un groupe Start = Bascule le potentiomètre de zéro à Max Flash = Flashe le contenu
Inclure l'intensité	Le Playback contrôlera les intensités
les Attributs sont liés au potentiomètre	<i>pas utilisé</i>
Les types de potentiomètres	Add = Ajoute les intensités HTP Solo = Remplace le contenu de tous les autres masters
Temps d'utilisation du potentiomètre	Le potentiomètre ne s'ouvrira / se fermera jamais plus vite que le temps de transfert.
Retour vers (FCB)	<i>pas utilisé</i>
Mémoire	<i>pas utilisé</i>
Activer le verrouillage des paramètres	<i>pas utilisé</i>
Touche Flash	Off = Pas de Fonction Flash = Flashe quand on appuie Interrupteur = Bascule en off/on
Les types de Flash	Add = Ajoute les intensités en HTP Solo = Remplace le contenu de tous les autres masters
Mode Flash	All = Les Intensités et les attributs Intensités = Les Intensités seulement Attributs = Les Attributs seulement Tap = Tempo pour les effets
Flash utilise le temps	Le Flash utilisera le temps du master
Niveau de Flash	Établit le niveau souhaité pour le Flash

Masters - Les palettes (6.1)

Vous pouvez charger et activer les palettes depuis les masters. Elles apparaissent avec "Fo,Co, Be, Pa" avant leur numéro sur les écrans des masters.



Dès qu'une palette est chargée sur un master vous pouvez utiliser le master pour activer cette palette pour les circuits sélectionnés:

- Utiliser le potentiomètre du master pour transférer manuellement les valeurs de la palette
- Utiliser la touche Master pour appliquer les valeurs de la palette
- Utiliser #, puis appuyer la touche Master pour transférer les niveaux de la palette en # secondes
- Maintenir MODIFY et appuyer sur la touche de Master pour ouvrir l'Editeur de Palette (6.1)

REMARQUE

Le potentiomètre amènera les attributs des circuits sélectionnés aux valeurs de la palette lorsqu'il est déplacé vers le haut. Ce qui arrive lorsque vous déplacez le potentiomètre vers le bas dépend du réglage de " Retour vers" dans les Setups des Masters.

Charger des palettes sur les masters

Ce sont les fonctions pour charger les palettes sur des masters.

Fonction	Touche	Rappels
Charger une Palette	# FOCUS & Touche de Master	La Palette # choisie est chargée avec son nom et son numéro. Vous pouvez faire de la même manière pour COLOR, BEAM et ALL PALETTES.
Charger plusieurs Palettes	# FOCUS & Touche de Master	Sans Relâcher, maintenir FOCUS et appuyer sur d'autres masters pour charger une série. Procéder de la même manière pour COLOR, BEAM et ALL PALETTES.

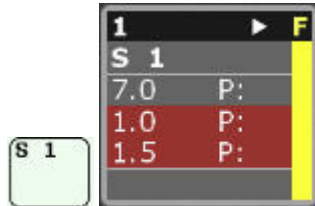
Restituer des palettes depuis les masters

Les palettes sont activées avec la touche de master ou avec le potentiomètre pour le(s) circuit(s) en cours de sélection.

Fonction	Touche	Rappels
Transfert vers une palette	Fader	Le(s) circuit(s) sélectionné reçoit la palette
Activer une Palette	Master Key	La Palette est activée pour le(s) circuit(s) sélectionné(s)
Activer une Palette avec un temps	# Master Key	La Palette est activée pour le(s) circuit(s) sélectionné(s) en # secondes

Masters - Les Séquence (6.1)

Vous pouvez enregistrer, charger et restituer des séquences depuis les masters. Ils s'affichent avec un 'S' avant le numéro sur les écrans des masters.



Dès qu'une séquence est chargée sur un master vous pouvez :

- Utiliser le potentiomètre du master pour contrôler le niveau de sortie
- Utiliser la touche Flash pour flasher la séquence
- Utiliser la touche Master comme une touche GO ou Go/Pause
- Utiliser la touche Flash comme une touche GoBack
- Maintenir MODIFY et appuyer sur la touche de Master pour ouvrir l'éditeur de séquence (6.1)

Les Attributs ne sont exécutés que quand le potentiomètre est au-dessus de zéro.

Charger une séquence sur un master

Ces fonctions sont utilisées pour charger des séquences dans des masters.

Fonction	Touches	Rappels
Charger une séquence	# [SEQ] & Touche de Master	La séquence # est chargée. Le numéro et le nom apparaît dans l'écran du master. Si la séquence n'existe pas elle sera créée.
Charger plusieurs séquences	# [SEQ] & Touche de Master	Maintenez SEQ et restez appuyer sur les touches des nouveaux masters pour charger les Séquences.
REMARQUE Vous pouvez aussi charger une Séquence directement depuis la Liste des Séquences. Voir Liste des Séquences - Insérer/Supprimer/Charger..		

Enregistrer une séquence sur un master (6.1)

Quand vous enregistrez une seconde mémoire sur un master, ou si une séquence est chargée sur un master - vous aurez la possibilité de continuer l'enregistrement dans cette séquence en utilisant le même protocole que pour enregistrer une séquence dans le Payback Principal (6.1).

Enregistrer une mémoire dans une séquence dans un master

1. Sélectionner les circuits (*sélection*) ou n'en sélectionner aucun(*tous*) à enregistrer.
OPTION: Entrer un numéro de mémoire. Si vous ne le faites pas le prochain numéro libre vous sera proposé.

2. Maintenir *RECORD* et la touche *Master*. Utiliser la flèche droite pour sélectionner *Séquence*.



3. Entrer un nom de mémoire, un nom de *Séquence*, et un nom de pas (*optionel*) et appuyer à nouveau sur *RECORD*.

Setups des masters pour les séquences

Ce sont les réglages que vous pouvez changer pour les masters avec contenant une séquence.

Maintenir SETUP et appuyer la touche de Master pour ouvrir le setup.

Master Settings

Master: 1 - ()

Mode

Exclude Int. from Record

Master button settings

Master button

Master fader settings

Fader type

Fader intensity

Fader attribute

Active Parameter Lock

Attribute return behavior

Return to (FCB)

Preset

Flash button settings

Flash button

Flash type

Flash mode

Flash: Use time

Flash level

Vous remarquerez que certains réglages en rendent d'autres invalides - par exemple, si vous régler un master sur Inhibition, la fonction principale sera inhibition.

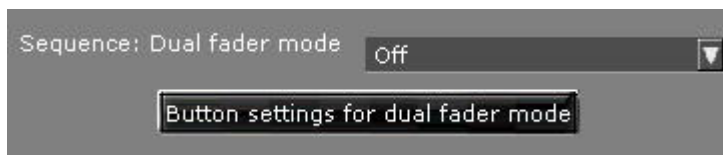
Fonction	Fonction
Mode	Inclusif = le master interagit avec les autres. Inhibit = le potentiomètre limite les sorties du groupe sélectionné Exclusif = le potentiomètre "s'approprie" les intensités du groupe
Exclure l'Intensité de l'enregistrement	Exclue de l'enregistrement l'intensité de ce master
Touche Master	Défaut = Sélectionne les circuits dans la mémoire comme un groupe GO= Même que GO dans le playback principale GO/Pause=GO et Pause Start = Bascule le potentiomètre entre 100%/zéro Flash = Flashe le contenu
Inclure l'intensité	Le potentiomètre contrôlera les intensités
Les Attributs suivent le potentiomètre	<i>pas utilisé</i>
Type de potentiomètre	Add = Ajoute les intensités en HTP Solo = <i>pas utilisé</i>
Potentiomètre :Temps d'utilisation	Le potentiomètre ne transférera pas plus vite que le temps de transfert
Retour à (FCB)	<i>pas utilisé</i>
Mémoire	<i>pas utilisé</i>
Verrouillage Actif des Paramètres	<i>pas utilisé.</i>
Touche Flash	Off = Inactivé Temporaire = Flashe quand on appuie inter = Bascule flash en off/on GoBack= Comme GoBack dans le playback principale
Type de Flash	Add = Ajoute des intensités en HTP Solo = <i>pas utilisé</i>
Mode Flash	Intensité = pour les intensités seulement
Temps d'utilisation du Flash:	Le Flash utilisera le temps du master
Niveau de Flash	Etablit le niveau pour le flash

Le Mode Double Potentiomètre pour les Séquences (6.1)

Quand ce mode est activé, il y aura deux modes possible pour les deux masters de contrôle de la séquence sur le premier master, et donc plus de touches utilisables pour le contrôle de la séquence.

Les options en mode double potentiomètre en mode A/B

Pour accéder à ces réglages, la séquence doit être chargée sur le master. Maintenir SETUP et appuyez sur la touche Master. Cela ouvrira les réglages des Masters avec cette option :



Vous pouvez sélectionner les options suivantes :

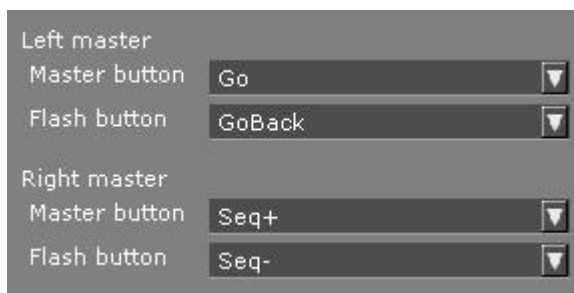
A+B

Le master de séquence et le master suivant ayant un numéro plus élevé contrôlent la séquence, comme un playback A/B fournissant une paire de registres de transferts, de la même façon que l'on peut contrôler une séquence du Playback Principal.

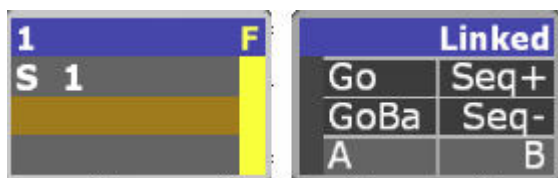
Int + A/B

Le premier master contrôle l'intensité de la séquence, et le second agit comme un double potentiomètre combinant A/B.

Les réglages de la touche par Défaut (appuyez sur MODIFY dans "Touche des réglages pour le double potentiomètre) sont :



La Vue des Masters se modifiera pour afficher les fonctions des touches et d'autres informations sur A/B comme par exemple :



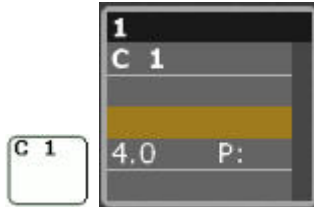
Ecran du module masters version simple : le second master A/B affiche le numéro de la séquence entre parenthèses pour indiquer que le master est occupé.

REMARQUE

Le Mode Double Potentiomètres peut aussi être sélectionné dans l'éditeur des Masters (Navigateur >Masters >Editeur des Masters).

Masters - Les Séquences en Mode Chenillard (6.0)

Vous pouvez charger et restituer des séquences en mode "chenillard" depuis les masters. Ils sont affichés avec un "C" avant le numéro sur les écrans du master.



Dès qu'un chenillard est chargé sur un master vous pouvez :

- Utiliser le potentiomètre du master pour contrôler le niveau de sortie
- Utilisez la touche flash pour flasher le chenillard
- Utilisez la touche master comme une touche GO ou Go/Pause
- Utilisez la touche flash comme touche GoBack

Les attributs ne sont exécutés que quand le potentiomètre est au-dessus de zéro.
Le Chenillard démarrera du premier pas chaque fois que le potentiomètre passera au-dessus de 0%.

Les Masters de Temps

Le Master de Temps est une fonction spéciale du mode Chenillard. En créant un Master de Temps vous pouvez contrôler la vitesse d'un chenillard.

Un Master de Temps ne peut être assigné qu'à partir de l'éditeur des Masters.

1. Ouvrir la liste des masters avec les touches [MODIFY] et [MASTER] ou depuis Navigateur >Masters > éditeur des Masters.
2. Choisir dans "Type de Contenu" le type "Master de Temps"
3. Entrer dans "Contenu" le numéro du chenillard que vous souhaitez contrôler.

Charger une séquence en mode chenillard dans un master (6.0)

Ces fonctions sont utilisées pour charger des séquences en Mode Chenillard dans les masters.

Fonction	Touche	Rappels
Charger un chenillard	# SEQ & Master Key	Le chenillard # est chargé dans un Master. Le numéro et le nom apparaissent sur l'écran du master.
Charger plusieurs chenillards	# SEQ & Master Keys	Maintenez SEQ et tenez appuyez sur les touches des nouveaux Masters pour charger les séquences/chenillards stockés.
REMARQUE Vous pouvez aussi charger un Chenillard directement depuis la Liste des Séquences. Voir Liste des Séquences - Insérer/Supprimer/Charger.		
REMARQUE Connecter un Master au Master Playback pour obtenir plus de contrôle sur le chenillard. Voir Master Playback – Fonctions.		

Le setup des masters pour les séquences en mode chenillard (6.0)

Ce sont les réglages que vous pouvez changer pour des masters contenant des séquences.

Maintenir SETUP et appuyer la touche de Master pour ouvrir le setup.

Master Settings

Master: 1 - ()

Mode Inclusive ▼

Exclude Int. from Record

Master button settings

Master button Select Channels ▼

Master fader settings

Fader type Add ▼

Fader intensity Follow manual fader ▼

Fader attribute Follow manual fader ▼

Active Parameter Lock

Attribute return behavior

Return to (FCB) Off ▼

Preset

Flash button settings

Flash button Momentary ▼

Flash type Add ▼

Flash mode All ▼

Flash: Use time

Flash level 100%

Remarquez que certains réglages peuvent en rendre d'autres invalides - par exemple, si vous régler un master sur Inhibition, la fonction principale sera d'inhiber.

Fonction	Fonction
Mode	Inclusif = le master interagit avec les autres masters Inhibit = le potentiomètre limite les sorties du groupe sélectionné Exclusif = le potentiomètre "s'approprie" les intensités
Exclure l'Intensité de l'enregistrement	Exclue de l'enregistrement l'intensité de ce master
Touche Master	Défaut = Sélectionne les circuits dans la mémoire comme un groupe GO= Même que GO dans le playback principal GO/Pause=GO et Pause Start = Bascule le potentiomètre entre max/zéro Flash = Flashe le contenu
Inclure l'intensité	Le potentiomètre contrôlera les intensités
Les Attributs suivent le potentiomètre	<i>pas utilisé</i>
Type de potentiomètre	Add = Ajoute les intensités HTP Solo = <i>pas utilisé</i>
Potentiomètre :Temps d'utilisation	Le potentiomètre ne transférera pas plus vite que le temps de transfert
Retour à (FCB)	<i>pas utilisé</i>
Mémoire	<i>pas utilisé</i>
Vérouillage Actif des Paramètres	<i>pas utilisé.</i>
Touche Flash	Off = Inactive Flash = Flashe quand on appuie Inter = Bascule flash en off/on GoBack = Comme GoBack dans le playback principale Tap=Mode Tap pour le BPM des chenillards
Type de Flash	Add = Ajoute les intensités en HTP Solo = <i>pas utilisé</i>
Mode Flash	Intensité = pour les intensités seulement
Temps d'utilisation du Flash:	Le Flash utilisera le temps du master
Niveau de Flash	Etablit la valeur voulue pour le flash

Masters - Dynamiques

Vous pouvez charger et activer des dynamiques directement dans les masters. Ce sont des données temporaires rangées dans la Page Master en cours. Ils sont signalés par "Dy" devant le numéro sur les écrans des masters.



Dès qu'un dynamique est chargé sur un master vous pouvez :

- Utiliser la touche Master pour activer le dynamique pour le(s) circuit(s) sélectionné(s).

REMARQUE

C'est l'ancienne version des effets dynamiques du Congo. Nous vous recommandons d'utiliser plutôt le nouveau générateur d'Effet Dynamique car il offre beaucoup plus de possibilités de contrôle.

Charger un dynamique dans un master (6.0)

Ces fonctions sont utilisées pour charger des dynamiques dans des masters.

Fonction	Touche	Rappels
Charger un dynamique	# [DYN EFFECT] & Master Key	Le numéro et le nom apparaissent sur l'écran du master.
Charger plusieurs dynamiques	# [DYN EFFECT] & Master Keys	Maintenez DYN EFFECT et appuyez sur de nouvelles touches de masters pour charger les dynamiques suivants.

Masters - Les Plans de Circuits

Vous pouvez charger et activer les plans de Circuits directement depuis les masters. Ce sont des données temporaires rangées dans la Page Master en cours. Ils sont signalés par "La" devant le numéro sur les écrans des masters.



Dès qu'un plan de circuits est chargé sur un master vous pouvez :

- Utiliser la touche de Master pour l'activer dans les vues de circuits sélectionnés.

Charger un plan de circuits dans un master (6.0)

Les plans de Circuits peuvent être assignés uniquement depuis l'éditeur des Masters.

1. *Ouvrir l'éditeur des masters (Navigateur>Masters >Editeur des Masters).*
2. *Choisir dans "Type de Contenu" "Plan"*
3. *Choisir dans "Contenu" le numéro du plan que vous voulez charger.*

Masters - Paramètre d'attribut (6.1)

Vous pouvez charger et activer les paramètres d'attribut avec les masters. C'est très pratiques pour les paramètres qui se gèrent bien aux potentiomètres, comme l'iris, le focus, les couteaux, et la multichromie. Ils s'affichent avec "Pm" placé devant le numéro sur les écrans des masters.



Dès qu'un paramètre d'attribut est chargé dans un master et selon la nature du paramètre, vous pouvez :

- Utiliser le potentiomètre du master comme "un tambour de paramètre"
- Utiliser la touche Master comme "une touche de tambour de paramètre"
- Maintenir la touche du Master et utiliser le tambour de niveau pour faire varier la valeur (6.1)

Le résultat est appliqué au(x) circuit(s) sélectionné(s).

Charger un paramètre dans un master (6.0)

Pour charger un paramètre dans un master, sélectionnez un device ayant ce paramètre, maintenez la touche de tambour de paramètre et appuyez sur une touche de master.

Masters - Les touches du jeu d'orgue

Vous pouvez assigner n'importe quelle touche de la console à un master. C'est utile si il y a une touche du LCD principal que vous utilisez beaucoup, comme "select 2nd" ou "DATA" par exemple. De cette façon vous aurez un accès plus rapide à ces touches. Les touches de console s'afficheront avec "Ke" et la fonction, sur les écrans du master.



Dès qu'une touche est chargée sur un master vous pouvez :

- Utiliser la touche Master comme une touche du Congo

REMARQUE

Vous ne pouvez pas vider une touche de console chargée sur un master en maintenant C et en appuyant sur la touche de master - depuis que la touche C est utilisée en combinaison avec les touches du pupitre. Pour l'effacer vous devez aller dans l'Editeur des Masters.

Assigner une touche du jeu d'orgue à un master (6.0)

Les touches du Congo ne peuvent être assignées qu'à partir de l'Editeur des Masters.

1. Ouvrir l'éditeur des masters avec [MODIFY] & [MASTER] ou Depuis le Navigateur >Masters >Editeur des Masters.

2. Dans "Type de Contenu" choisir "touche"

3. Dans "Contenu" Choisir la touche de votre choix.

Masters - Les Macros

Vous pouvez assigner une macro à un master pour pouvoir y accéder plus rapidement. Les Macros s'affichent avec "Ma" et son texte, sur les écrans des masters.



Dès qu'une touche Macro est chargée sur un master vous pouvez

- Utiliser la touche de master comme une touche de Macro

Assigner un macro sur un master (6.0)

Les Macros se chargent uniquement depuis l'Editeur des Masters.

1. Ouvrir l'éditeur des masters (*Navigateur >Masters >Editeur des Masters*).
2. Dans "Type de Contenu" Choisir "Macro"
3. Dans "Contenu" saisir le numéro de macro que vous aurez choisi.

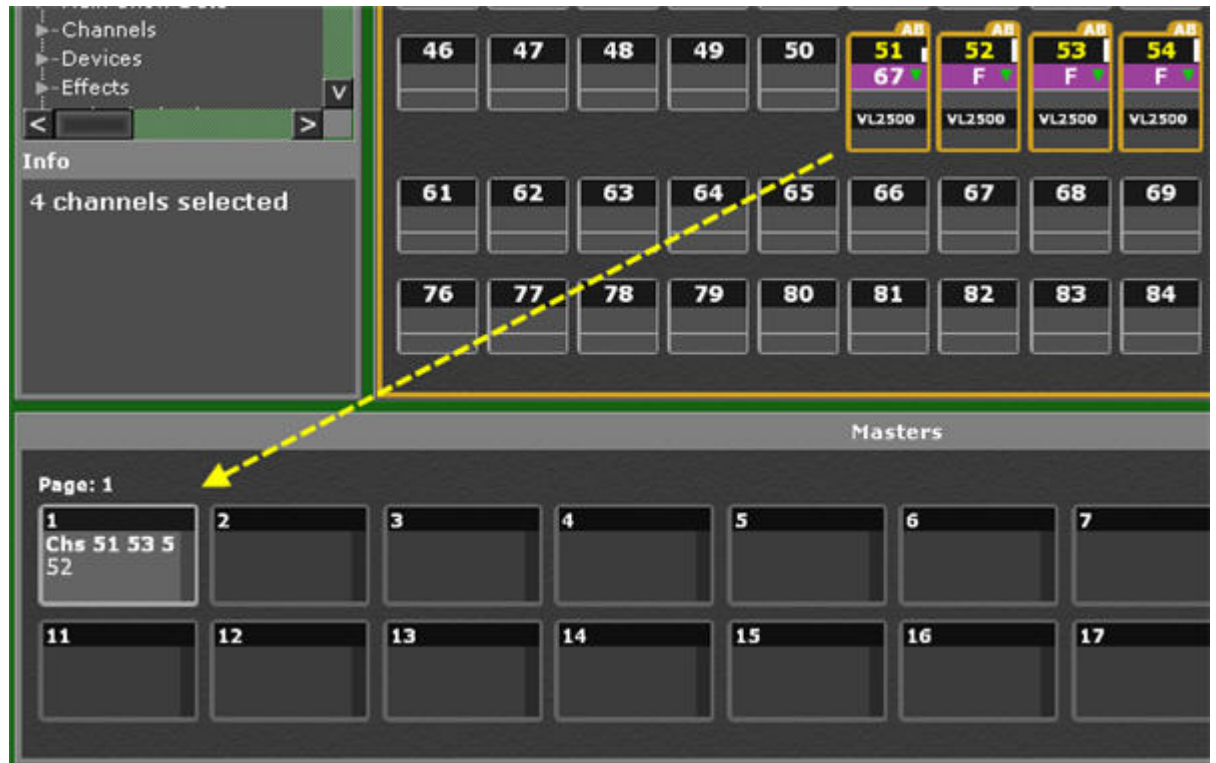
Playback des Masters – Fonctions

Fonction	Touche	Rappels
Démarrer un Chaser (ou un transfert)	GO	Redémarre un Chaser arrêté ou un Transfert pour une séquence
Mettre en pause un Chaser (ou un transfert)	PAUSE	Met en pause un Chaser ou un transfert en cours d'exécution
Inverser un transfert	STOP	Cette touche équivaut à GO BACK vers le Pas précédent du Registre de transfert
Se déplacer sans les temps ou changer de sens	<< ou >>	Ces touches équivalentes à SEQ+ et SEQ- du Registre de transfert. Change le Chaser de Sens
Connecter le Master Playback	CONNECT & Touche de Master	Le Playback peut alors contrôler le contenu.
Établir une vitesse (Tap tempo) pour un Master ou une Page	TAP & Touche de Master	Tenez enfoncé la touche TAP et tapez deux fois au moins sur une touche de Master ou Page pour établir la vitesse, le BPM (Battement par minute).

Masters - contenus Glisser/Déposer (6.3)

Il existe plusieurs possibilités pour déplacer des contenus entre des masters. Le Glisser/Déposer en est une. Il peut être utile pour réorganiser le contenu de vos masters.

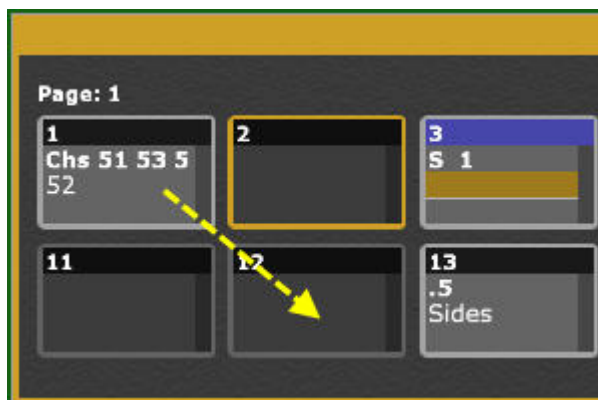
Vous pouvez glisser une sélection de circuits depuis n'importe quelle vue de circuits vers un master :



Vous pouvez faire glisser n'importe quel type d'élément qui peut être chargé sur un master depuis le Navigateur :



Vous pouvez déplacer un contenu entre des masters. Notez que tous les paramètres de master seront déplacés avec leurs contenus.



Si il y a du contenu dans un master, vous obtiendrez une boîte de dialogue pour vous demander si vous êtes sûr de vouloir l'écraser :



Liens de Master Glisser/Déposer (6.3)

Vous pouvez créer un master dans une séquence en faisant glisser le master depuis la vue master vers le pas de séquence.

Le master sera lié à un niveau choisi ou à 100% si il est au-dessus de 50% quand il est lié, et à un niveau choisi de 0%, si il est au-dessous de 50% quand il est lié. Vous pouvez cliquer deux fois sur le lien de master dans la fenêtre Playback pour l'éditer.

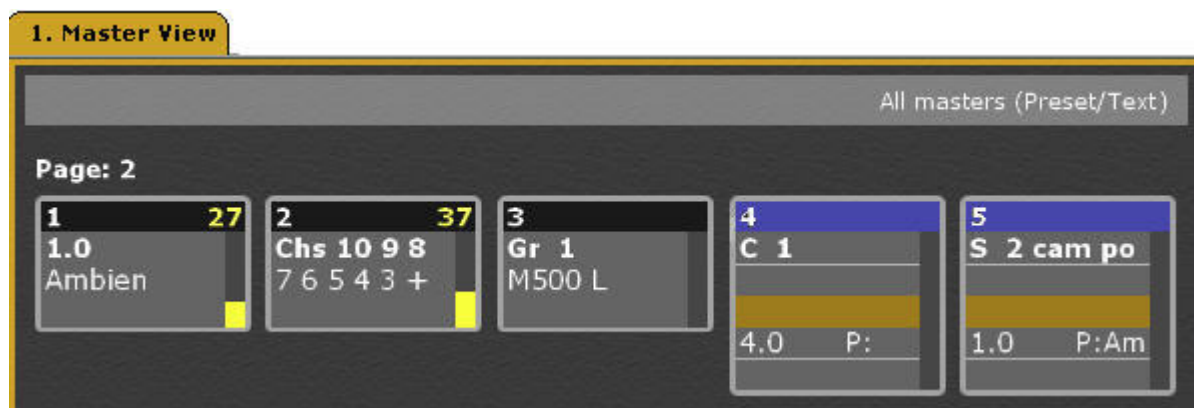
Voir [Liens de Pas de séquence - Master](#).



Registres Masters - Vue Masters

La fenêtre des masters affiche les contenus. Il y a plusieurs formats d'affichage et on zoomer.

Pour l'ouvrir, appuyez sur MASTER ou utilisez le navigateur (Browser > Vue Masters).



NOTE

La Vue Masters peut être affichée en micro-fenêtre.

Utilisez une souris ou une trackball

Fonction	Keys	Feedback
Utilisez une souris	<u>clic</u>	Click to select and hold right key and move to set levels. Click to add more, double-click to deselect all but the last clicked.
Ouvrir le contenu d'un Master	MODIFY & <u>clic</u>	Ouvre le contenu du Master.

Vue des masters - Formats

Vous pouvez commuter entre ces formats en appuyant sur FORMAT

- Tous les masters
- Masters sélectionnés
- Masters actifs
- Masters avec un contenu

Pour les séquences et chenillards, vous pouvez choisir d'afficher en maintenant FORMAT et en appuyant sur les flèches Gauche/Droite entre :

- Mémoires/textes
- Mémoires/temps
- Textes

Vous pouvez augmenter le nombre d'informations affichées en maintenant FORMAT et en appuyant sur les flèches Haut/Bas.



Vous pouvez faire un zoom pour la tailles des Masters en maintenant FORMAT et en utilisant le tambour des niveaux.

Le format actuellement sélectionné est indiqué en haut à droite de chaque Fenêtre de masters.

REMARQUE

Avec le format **Tous les masters**, la barre de titre visible pour chaque rangée de masters affiche des informations relatives à la page de masters sélectionnée.

Éditeur des Masters

L'éditeur des Masters est un tableau d'édition pour tous les masters où vous pouvez charger les réglages et assigner un contenu pour plusieurs cellules en même temps.

Pour l'ouvrir, utilisez MODIFY & MASTER ou depuis le *Navigateur* > *Masters* > *Editeur des Masters*.

3. Master Editor

Master Editor Non-zero channels (Palette Text)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
97	97	97	97	97	97	97	97	97	97

Master	Content type	Content	In	Wait	Out	Mode	Master button	Include intensity	Attributes follow fader
1	Chs	Chs	***			Inclusive	Default	✓	✓
2	Chs	Chs	***			Inclusive	Default	✓	✓

Éditeur des Masters - Colonnes et Fonctions

Tous ces éléments sont expliqués par type de contenu dans [Masters - Fonctions](#).

Colonne	Entrée	Fonction
<u>Master</u>		Le numéro de ce Master ne peut pas être édité.
<u>Type de contenu</u>	<input type="text" value="MODIFY"/>	Appuyez sur MODIFY pour ouvrir un menu contextuel avec des choix de contenu.
<u>Contenu</u>	<input type="text" value="#"/> <input type="text" value="MODIFY"/>	Définit le numéro # comme le type de contenu.
<u>In</u>	<input type="text" value="#"/> <input type="text" value="MODIFY"/>	Utilisable par: <i>START, Flash avec temps, Utilisé comme temps de Master et de Liens de Masters</i> . Si uniquement un temps d'apparition a été défini, il sera aussi utilisé comme temps de disparition.
<u>Wait</u>	<input type="text" value="#"/> <input type="text" value="MODIFY"/>	Utilisé par <i>START et les liens de Master</i> . Représente combien de temps le master restera en haut avant que le temps de disparition fonde au noir.
<u>Out</u>	<input type="text" value="#"/> <input type="text" value="MODIFY"/>	Utilisé par <i>START et les liens de Master</i> . Représente le temps de maintien du master restitué avant que le temps de disparition le fasse descendre.
<u>Flash mode</u>	<input type="text" value="MODIFY"/>	Commute le mode Flash entre marche/arrêt.
<u>Niveau de Flash</u>	<input type="text" value="#"/> <input type="text" value="MODIFY"/>	Niveau de Flash
<u>Solo Fade</u>	<input type="text" value="MODIFY"/>	Commute en mode Solo en marche/arrêt.
<u>Page de Temps</u>	<input type="text" value="#"/> <input type="text" value="MODIFY"/>	Établit un temps en % qui se rapporte aux temps des Pages de Masters. Voir Page de Temps des Masters – Page de Temps .
<p>NOTE Les Temps peuvent être saisis en secondes ou en %, selon le setup - vous pouvez toujours saisir dans les 2 formats en Combinant la touche C et MODIFY dans les colonnes In/Wait/Out.</p>		

Masters - Contenu

Vous pouvez restituer presque tous les types de contenu depuis un registre Master. Le contenu peut être chargé directement ou à partir de l'éditeur de Master. Voir [Charger/Effacer](#) et [Editeur de Master](#).

Contenu	Fonction
<u>Mem</u>	Restituer une Mémoire depuis le potentiomètre, sélectionner tous les circuits de cette mémoire avec la touche de Master. Mode Flash avec la touche Flash.
<u>Chs</u>	Des circuits uniques ou plusieurs circuits en tant que Groupe non enregistré (Grp).
<u>Seq</u>	Restituer des séquences. La touche de Master est un Go. Le potentiomètre est un Grand Master (général) pour cette séquence automatique. Connecter au registre Master pour davantage de fonctions.
Chases (dans les anciennes versions)	Restituer des séquences en mode Chenillard. La touche de Master devient le Go. Le potentiomètre est le général pour cette séquence. Le connecter au Master Playback pour avoir plus de fonctions.
<u>Focus, Color, Beam, Pal.</u>	Activer une palette quelconque (F, C, B, All) pour les circuits sélectionnés.
<u>Macro</u>	Affecter une macro à une touche de Master.
<u>Dynamic</u>	Activer un effet dynamique pour les circuits sélectionnés.
<u>Mask</u>	Affecter un masque à une touche de Master.
<u>Touche (5.0)</u>	Un master peut être configuré pour remplacer n'importe quelle touche du pupitre. La touche de Master remplacera alors la touche en question.
<u>Groupe</u>	Restituer un groupe depuis le potentiomètre, sélectionner tous les circuits de ce groupe avec la touche de Master. Mode Flash avec la touche Flash.
<u>Plan</u>	Tout plan de circuits peut être affecté à un Master.
<u>Paramètre</u>	Tout paramètre d'un projecteur asservi peut être attribué à un Master*
<u>Master de temps</u>	Tout master peut être affecté comme master de temps pour une séquence en mode Chenillard. Voir Chanillards (anciennes versions)

*Peut être affecté en maintenant une touche de paramètre enfoncée et en appuyant sur la touche Master, ou à partir de la liste des masters.

Pages de Masters

Les Pages de Masters archivent le contenu pour 20 masters et peuvent être utilisées dans la rangée inférieure (1-20) ou supérieure (21-40) des potentiomètres du module Masters.

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Pages de Masters - Introduction](#)
- [Pages de Masters - Enregistrer](#)
- [Pages de Masters - Fonctions](#)
- [Pages de Masters - Liste](#)
- [Pages de Masters - Éditeur](#)
- [Pages de Masters - Temps](#)
- [Pages de Masters - Mode Auto-update](#)
- [Pages de Masters - Liste d'affichage](#)

Pages de Masters - Introduction

Vous enregistrez le contenu pour 20 Masters dans une Page de Masters. Les Pages de Masters peuvent être parcourues pas à pas ou chargées directement.

Fonctionnalité générale

- Les Pages de Masters enregistrent les contenus de 20 Masters.
- Les Pages 1 et 2 sont chargées automatiquement quand on crée une nouvelle conduite.
- Vous pouvez enregistrer un maximum de 999 Pages de Masters.
- Chaque Page peut être nommée.
- Une Page peut être Transparente - ce qui signifie que les Masters vides ne sont pas effacés quand cette page est chargée.
- Chaque Page peut avoir un Temps et un BPM affectant tous les chasers (chenillards), mémoires et palettes.

REMARQUE

Le chargement d'une nouvelle Page de Masters met le nouveau contenu en attente pour les masters au-dessus de 0 %. Quand le Master passe à 0 %, les nouvelles informations sont chargées.

Pages de Masters - Enregistrer (6.2)

Tous les changements de contenus de la rangée de Masters affectée (1-20 ou 21-40) sont enregistrés quand [l'enregistrement automatique des masters](#) est activé (par défaut). Elles peuvent être enregistrées manuellement dans la Page en cours ou une autre Page.

Fonction	Touche	Rappels
Enregistrer dans la Page de Masters chargée actuellement.	<input type="button" value="RECORD"/> <input type="button" value="&"/> <input type="button" value="PAGE"/>	Une confirmation apparaîtra dans la fenêtre de messages au bas des écrans.
Enregistrer dans la Page de Masters N°#	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="RECORD"/> <input type="button" value="&"/> <input type="button" value="PAGE"/>	Une confirmation apparaîtra dans la fenêtre de messages au bas des écrans.
NOTE (6.2) Avec le Congo Junior et le Congo Kid, vous pouvez enregistrer une page de Masters en utilisant la touche Page #-# dans le LCD principal.		

Pages de Masters - Fonctions (6.1)

Vous pouvez charger une Page de Masters dans l'une des rangées (1-20 ou 21-40, 41-60, 61-80) de Masters. Quand une nouvelle conduite est chargée, les Pages de 1 à 4 sont automatiquement chargées.

Fonction	Touche	Rappels
Charger la Page de Master N°#	# PAGE	La Page de Masters N°# est chargée*
	+	Charge la Page de Masters suivante.
	-	Charge la Page de Masters précédente.
Passer à la Page de Masters suivante pour la rangée 3/4	C/ALT & +	Si la touche C/ALT est maintenue, la Touche Page de la rangée 1 (1-20) Charge dans la rangée 3 et la touche Page de la rangée 2 contrôle la rangée 4.
Passer à la Page de Masters précédente pour la rangée 3/4	C/ALT & -	Si la touche C/ALT est maintenue, la Touche Page de la rangée 1 (1-20) Charge dans la rangée 3 et la touche Page de la rangée 2 contrôle la rangée 4.

* Les Masters correspondants sont vidés. Si la page n'existe pas, elle sera créée.

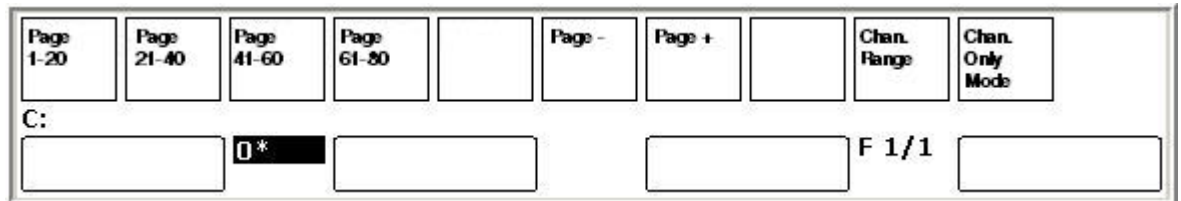
REMARQUE

CHARGEMENT - Si un potentiomètre est actif au moment où le nouveau contenu est chargé - il ne prendra le nouveau contenu qu'après être revenu à 0 %.

Menu Masters du LCD principal Pour le Junior et le Kid (6.2)

Depuis que le Congo Junior et le Congo Kid prennent en charge les masters sans touche Page, il y a un Menu Masters dans le LCD Principal contenant les fonctions des masters. Le menu Masters du LCD Principal est sélectionné avec la touche MASTERS du LCD Principal dans le menu Principal du Congo jr et du Congo Kid.

Affichage



Les touches Page (PAGE 1-20, PAGE 21-41, PAGE 41-60, PAGE 61-80)

Ce sont les touches PAGE pour chaque section de masters. Les pages de Masters peuvent être assignées aux plages de masters, même si vous n'avez aucun module de masters connectés sur le Congo Junior. Le Congo Kid possèdent des potentiomètres pour les masters 1-20 et 21-40. Les masters 41-60 et 61-80 ne pourront être utilisés qu'avec la fenêtre Masters ou avec la micro-fenêtre en utilisant le clavier pour les sélections et les contrôles.

- Entrer un numéro et appuyer la touche Page #-# pour sélectionner une page pour les masters #-#
- Maintenir la touche Page #-# et appuyer PAGE- ou PAGE+ pour changer la page précédente/suivante
- Maintenir la touche C et appuyer la touche Page #-# pour supprimer cette section.
- Maintenir appuyé RECORD et appuyer sur une des touches Page #-# pour enregistrer la page d'un module de masters (6.2)

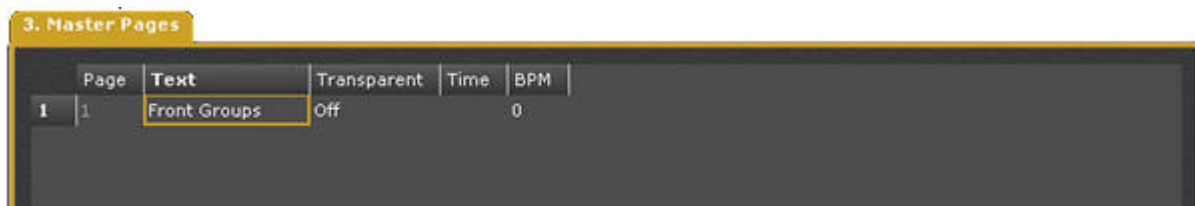
Le Mode Circuits manuels

Les touches Chan Range et Chan. Only Mode sont utilisées pour activer le mode Circuits manuels dans le Congo Junior quand on s'en sert avec un Module Masters Universel et avec le Congo Kid.

- CHAN. ONLY MODE: Active le mode Circuits Manuels.
- CHAN. RANGE: permet de parcourir les tranches de circuits possibles pour les potentiomètres.

Pages de Masters - Liste

Vous pouvez voir, éditer et créer des Pages de Masters directement dans la Liste des Pages Master (NAVIGATEUR >Master Pages).



NOTE

Le système crée toujours 10 pages de masters vides quand une nouvelle conduite est ouverte.

Liste des Pages de Masters - Colonnes

Colonne	Entrée	Fonction
<u>Page</u>	Aucune entrée	Le numéro de Page - ne peut pas être édité.
<u>Texte</u>	ABCDE...	Appuyez sur MODIFY pour activer et entrer du texte.
<u>Transparent</u>	<input type="checkbox"/>	Quand cette fonction est activée (ON), cette Page de Masters chargera uniquement les masters enregistrés avec un contenu.
<u>Temps</u>	<input type="checkbox"/>	Ce temps peut être déterminé pour affecter les temps en pourcentages de cette Page de Master. Voir Temps de Page de Masters .
<u>BPM</u>	<input type="checkbox"/>	Cette valeur peut être utilisée pour contrôler toutes les vitesses de Chaser de cette Page de Masters. Voir Temps de Page de Masters .

Liste des Pages de Masters - Fonctions

Voici les fonctions de la Liste des Pages de Masters

Fonction	Touche ou colonne	Rappels
Insérer une Page de Masters	INSERT	Insère une nouvelle Page de Masters avec le prochain N° disponible
Insérer la Page de Masters N°#	# INSERT	Insère une nouvelle Page de Masters N°#
Supprimer la Page de Masters sélectionnée	DELETE	Supprime la Page de Masters sélectionnée. Ne peut pas être annulé.

Pages de Masters - L'Éditeur

L'Éditeur des Pages de Masters est l'affichage où vous pouvez voir et éditer le contenu et les temps des Pages de Masters. Pour l'ouvrir, utilisez NAVIGATEUR> Pages de Masters> Page de Masters #.

Vous pouvez utiliser Copier et Coller pour dupliquer une page de Masters existante.

1. Master Page: 1

Master Page: 1 Non-zero channels (Palette Text)

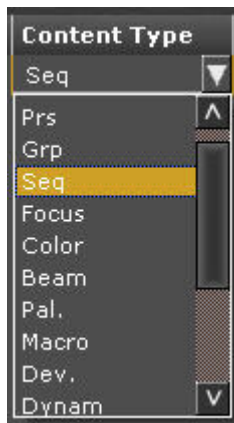
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
F	F	F	F	F	F	F	F	F	F

Master	Content Type	Content	In	Wait	Out	Mode	Master button	Include intensity	Attributes follow fac
2	Preset	1.0	100%			Inclusive	Default	✓	✓
3	Group	1	***			Inclusive	Default	✓	✓
4	Sequence	1	100%			Inclusive	Default	✓	✓

Page de Masters - Colonnes

Colonne	Entrée	Fonction
<u>Master</u>	Aucune entrée	Le numéro de ce Master - ne peut pas être édité.
<u>Type de Contenu*</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Ouvre un menu contextuel où vous pouvez choisir le contenu.
<u>Contenu</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Met l'ID du numéro de contenu dans la colonne précédente.
<u>In</u>	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Détermine un temps d'apparition. S'il aucun autre temps n'a été déterminé, c'est aussi un temps de disparition.
<u>Wait</u>	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Détermine un temps de maintien
<u>Out</u>	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Détermine un temps de disparition
<u>Mode Flash</u>	<input type="button" value="MODIFY"/>	Commute le mode Flash entre activé/désactivé.
<u>Niveau de Flash</u>	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/>	Détermine un # comme le niveau Flash d'un Registre Master.

*Menu contextuel de contenu



Pages de Masters - Temps

Les temps des Masters peuvent être enregistrés dans les Pages de Masters. Les temps sont définis de 0,1 secondes à 49,59 minutes (0.1- 4959).

Généralités

- Un Master peut avoir un temps d'apparition/de maintien/de disparition.
- Une Page de Masters peut avoir un temps général utilisé pour toutes les Palettes et Mémoires.
- Une Page de Masters peut avoir un temps de BPM pour tous les Chasers.

Temps de Page de Masters - Apparition, Disparition, Maintien

Les temps de transfert pour un Master peuvent être enregistrés dans une Page de Masters.

Les temps sont activés dans les situations suivantes

- Quand le master est lié à un Pas de Séquence.
- Quand vous maintenez START et appuyez sur la Touche Master.
- Quand Flash avec Temps est actif (SETUP & Touche de Master).

Fonction	Touches	Rappels
1. Activer la Liste des Pages de Masters	Navigateur > Pages de Masters	La Liste des Pages de Masters est ouverte.
2. Activer une Page de Masters	Touches Flèches	La liste des Pages de masters est ouverte.
3. Aller aux temps In-Wait-Delay (Apparition-Maintien-Délai)	Touches Flèches	Chaque cellule sélectionnée est mise en surbrillance
4. Déterminer un temps*	# MODIFY	Un temps de # secondes est établi.

Temps de Page de Masters - Temps de Page

Le Temps de Page de Masters est utilisé pour les Palettes (contenu= palette) et les potentiomètres master avec des temps d'apparition établis en %.

Fonction	Touches	Rappels
Déterminer un Temps de page de masters*	# TIME & PAGE	Le Temps de Page de Masters # est déterminé dans la Page de Masters chargée actuellement.

*Le Temps de Page de Masters peut aussi être défini depuis la Liste des Pages de Masters.

Temps de Page de Masters - BPM

Le BPM de Page de Masters affectera tous les chasers fonctionnant dans cette Page de Masters.

Fonction	Touches	Rappels
Établir le BPM de Page de Masters*	TAP & PAGE	Frappez au moins deux fois pour établir un BPM. Vous pouvez éditer cette valeur dans la Liste des Pages de Masters.

*Si les chasers ont une vitesse, celle-ci sera mise à l'échelle par le BPM.

Pages de Masters - Mise à jour automatique

Ce mode enregistre tous les changements dans la Page de Masters actuelle.

Fonction	Touches	Rappels
1. Ouvrir les Réglages des Pages de Masters	<input type="button" value="SETUP"/> & <input type="button" value="PAGE"/>	Ouvre le menu contextuel des Réglages des Pages de Masters.
2. Régler Auto-update sur activé (On)	<input type="button" value="MODIFY"/>	La touche MODIFY commute ce paramètre entre activé/désactivé.
REMARQUE Sans ce mode, les Pages de Masters doivent être enregistrées manuellement. Voir Enregistrer Pages de Masters.		

Pages de Masters - Liste d'affichage

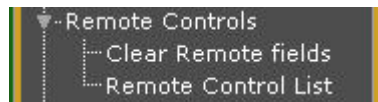
Les listes d'Affichage sont montrées dans l'Afficheur Principal de la console Le trackball doit être en mode DISP LIST.

Fonction	Touches	Rappels
<i>1. Ouvrir la liste des Pages de Masters depuis l'Afficheur Principal</i>	DISP & PAGE	La Liste des Pages de Masters pour une rangée de Masters (1-20, 21-40).
<i>2. Sélectionner une Page de Masters</i>	Trackball	L'article sélectionné est indiqué avec des >flèches<.
<i>3. Charger la Page de Masters sélectionnée</i>	Cliquez à droite (ou à gauche) et appuyez sur PAGE	La Page de Masters est chargée.

Télécommandes

Il y a plusieurs systèmes de télécommande différents dans le Congo. Chacun à son propre registre de travail. C'est là où vous pouvez régler, enregistrer, effacer ce registre, et renommer les télécommandes.

Menu des télécommandes



Ce chapitre contient les sections suivantes

- [Effacer les valeurs des télécommandes](#)
- [Liste des Télécommandes](#)

Les différents types de télécommandes sont décrits dans [Accessoires - Télécommande](#)

Effacer les registres de télécommande

Sélectionnez ce menu et appuyez sur MODIFY pour effacer toutes les intensités établies dans les champs de télécommandes.

Dans le Congo Junior cette fonction existe aussi dans le menu MISC du LCD Principal.

Liste des Télécommandes

Cet éditeur montre tous les contrôles de télécommandes actifs. NAVIGATEUR > Télécommandes > Liste des télécommandes.

Vous avez la possibilité de donner des noms à chaque télécommande (actuellement disponible uniquement pour les devices Net3 RFR) et désactiver certaines télécommandes. Dans le Setup / système, vous pouvez désactiver toutes les télécommandes. Voir [Paramètres du système - Système](#).

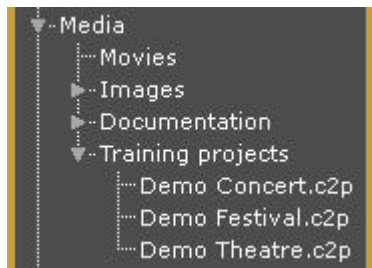
- Si vous appuyez la touche MODIFY dans la colonne Supprimer des Niveaux, vous pourrez supprimer rapidement tous les niveaux de cette télécommande.
- Les circuits et les niveaux de chaque registre de télécommandes peuvent être édités directement dans la vue de circuit en haut de l'éditeur.
- La colonne E Ligne est juste un indicateur pour les réseaux RFR
- Pour activer cette télécommande dans A plutôt que dans son propre registre de télécommande, activer cette case. (6.1)



Média

Le dossier Média contient des vidéos didacticielles, les images chargées par les utilisateurs, la documentation du logiciel et les projets de formation.

Dossier Média



Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Média - Introduction](#)
- [Movies \(Films\)](#)
- [Images](#)
- [Training Projects \(Projets de formation\)](#)

Média

Le dossier Média du Navigateur possède trois sous-dossiers. Chacun d'eux représente un dossier avec la même organisation que le répertoire principal du CONGO. Les Informations contenues dans ces dossiers peuvent être affichées dans les Onglets du Congo.

Fonction	Types de fichier	Explication
<u>Films</u>	<i>wmv</i>	Ce sont des tutoriels. Ils sont lus quand ils sont sélectionnés.
<u>Images</u>	<i>jpg</i>	Les images sont ouvertes dans un Onglet quand une image dans ce dossier est sélectionnée.
<u>Projet pour formation</u>	<i>c2p</i>	Des projets de formations ont été créé dans Capture et peuvent être lu sur le Congo.
NOTE Si vous connectez une clé USB qui contient des images ou des vidéos, vous pourrez les importer dans le Navigateur.		

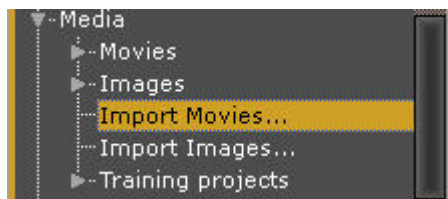
Films

Le dossier Films contient des vidéos pour apprendre le fonctionnement du Congo. La plupart durent environ cinq minutes et sont en anglais. Vous pouvez les lancer en les sélectionnant et en appuyant sur MODIFY ou ENTER.

REMARQUE

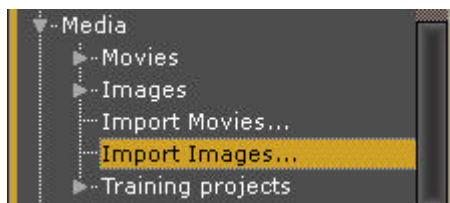
Ne regardez pas ces vidéos sur le pupitre pendant une restitution.

Vous pouvez importer des vidéos d'une clé USB ou d'une caméra numérique en les connectant à votre Congo et en sélectionnant "Importer des Images.." depuis Navigateur >Media > Importer des Images.



Images

Vous pouvez importer des images à partir d'une clé USB ou d'un appareil photo numérique sur le Congo en sélectionnant "Importer des images..." depuis le Navigateur > Média > Import d'images...



REMARQUE

Ceci vaut pour les appareils photos détectés comme périphériques de stockage par Windows (et non comme un appareil photo).

Images - Supprimer

Vous pouvez supprimer des images directement depuis le navigateur en appuyant sur DELETE.



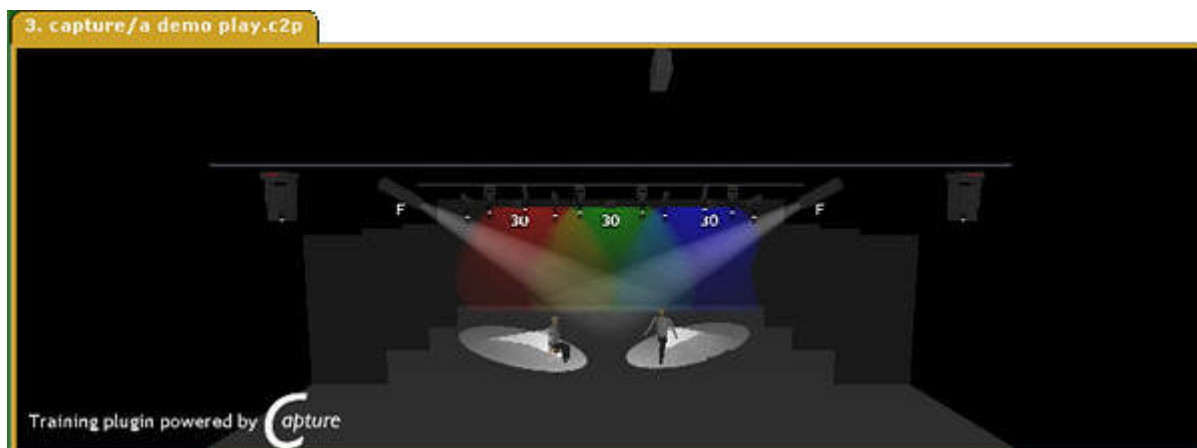
Média - Projets de formation

C'est un plugin de visualisation à des fins de formation. Les projets sont créés dans un logiciel tiers appelé Capture et fourni par ETC. L'idée est de ne pas faire tourner de spectacles trop gros qui demanderaient beaucoup de ressources processeur dans Congo. Il s'agit d'un outil de formation vous permettant de comprendre des fonctions comme les effets dynamiques sans avoir d'éclairage installé.

Projets de formation - Ouvrir un projet

Ouvrir un projet de formation

1. Ouvrez le navigateur (*BROWSER*)
2. Aller jusqu'à *Fichier > Ouvrir > Disque Dur > Demo Play* à l'aide des flèches
3. Ouvrez le fichier **Demo Theatre** (ceci entraîne la fermeture de l'aide en ligne, ouvrez-la à nouveau et continuez)
4. Aller jusqu'au menu *MEDIA* à l'aide des flèches.
5. Ouvrez le sous-dossier *Projets pour formation*
6. Ouvrez le fichier *Demo Theatre*
7. Vous verrez apparaître un onglet de visualisation comme celui-ci



La conduite chargée correspondra à ce projet de formation.

Projets de formation - La caméra

Une caméra (angle de vue) permet de zoomer, de faire des panoramiques et de faire tourner la scène. Des fonctions par défaut sont reliées à la touche FORMAT de Congo, et certaines fonctions sont disponibles après patchage de la caméra en tant que device ou circuit.

Fonctions par défaut

La caméra n'a pas besoin d'être patchée en tant que device DMX.

Fonction	Touche	Retour
Zoom	FORMAT & Tambour	La caméra zoome/dézoome.
Panoramique droite sur la scène	Flèche droite et tambour	Panoramique sur la scène vers la droite
Panoramique gauche sur la scène	Flèche gauche et tambour	Panoramique sur la scène vers la gauche
Incliner la scène vers le haut	Flèche haut et tambour	La scène s'incline vers le haut autour de la caméra.
Incliner la scène vers le bas	Flèche bas et tambour de niveau	La scène s'incline vers le bas autour de la caméra.

Fonctions DMX

La caméra est patchée en tant que device sur le circuit 31 du projet Sketching. Quand le circuit contrôlant la caméra est sélectionné, toutes les fonctions sont routées vers les commandes de device autour de l'afficheur principal.

Fonctions FOCUS

- **Pan** = Panoramique sur la scène
- **Tilt** = Incliner la scène
- **Pitch** = Régler l'angle de la scène

Fonctions Beam page 1

- **Zoom** = Zoom
- **X <>** = Déplacer la scène vers la gauche/droite le long de l'axe **X**
- **Y <>** = Déplacer la scène vers le haut/bas le long de l'axe **Y**
- **Z <>** = Déplacer la scène vers l'avant/arrière le long de l'axe **Z**

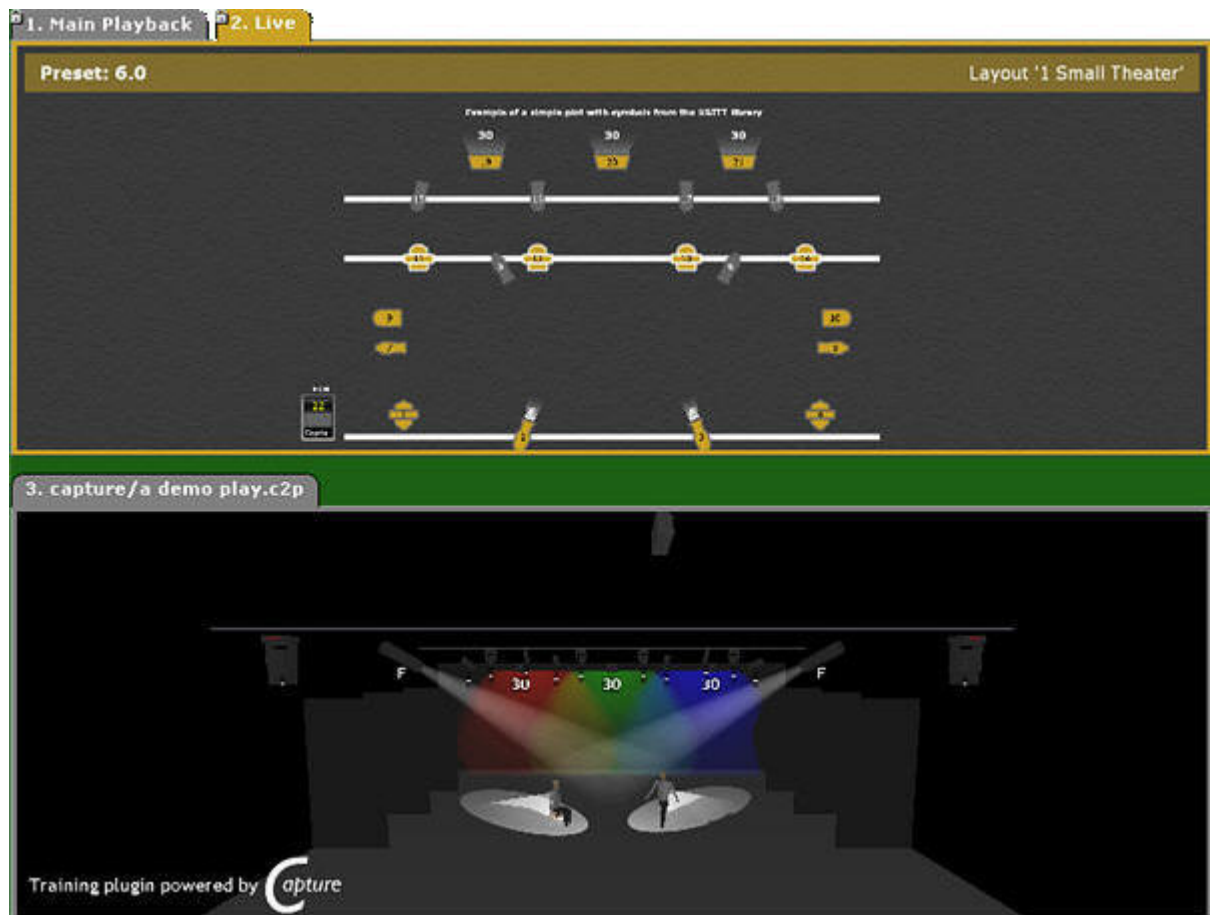
Fonctions Beam page 2

- **Ambient L** = Lumières de salle
- **Fixture L** = Projecteurs mobiles
- **Atmospher** = Atmosphère/fumée

Projets de formation - Conseils

Le projet de formation est une manière simple de se familiariser avec les fonctions de Congo relatives aux projecteurs motorisés, et de comprendre les dynamiques.

Un exemple de plan de circuit peut être utilisé conjointement avec le plugin dans le registre Congo correspondant (Sketching). Si vous n'utilisez qu'un seul moniteur avec plusieurs fenêtres, voici à quoi votre écran devrait ressembler.



TOUCHES DU PUPITRE

Ce chapitre traite des fonctions liées aux touches du pupitre, des équivalents clavier et des raccourcis. C'est un chapitre particulièrement utile.

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Aide rapide pour les touches du pupitre](#)
- [Raccourcis pour les touches du pupitre](#)

Touches du pupitre - Aide

Vous trouverez ici la liste complète, par ordre alphabétique, des touches du jeu d'orgue, avec pour chacune une synthèse des fonctions.

- Ces explications sont liées à chaque touche et apparaissent sur la console si vous maintenez [?] et appuyez sur une touche.
- Elles sont reliés au chapitre correspondant de ce manuel.
- Un équivalent clavier alphanumérique est disponible.

Touche du pupitre - ?

Il s'agit de la fonction d'aide (HELP). Elle active le système d'aide en ligne, qui est une copie électronique du manuel papier.

- [HELP] - Active l'aide.
- [HELP] & [TOUCHE] - Active l'aide pour la touche en question.
- [HELP] - après avoir ouvert un éditeur ou une liste, permet d'obtenir de l'aide au sujet de cet éditeur.

Pour de plus amples informations, voir [ce manuel](#).

Equivalent clavier : [F1]

Touche du pupitre - <-- (Disp Mode)

Appuyez sur cette touche pour revenir en arrière d'un niveau dans les menus du LCD Principal de la console.

Pour de plus amples informations, voir [Registre de transfert - Touches d'édition](#).

Pas d'équivalent clavier

Touche du pupitre - @LEVEL

Cette touche permet de régler les niveaux des circuits. Elle peut également être utilisée en combinaison avec d'autres touches pour des fonctions de niveau spécifiques.

- [#] [@LEVEL] - permet de régler les circuits sélectionnés au niveau #.
- [@LEVEL] = 70%
- [@LEVEL] [@LEVEL] - 100%
- [@LEVEL] [@LEVEL] [@LEVEL] - 0%
- [CH] et [@LEVEL] - Permet de flasher au niveau ID de 0-100% les circuits sélectionnés.
- [SETUP] et [@LEVEL] - Permet d'ouvrir la configuration des niveaux.
- [ON/FETCH]&[@LEVEL] - Annule le dernier changement de niveau.

REMARQUE

Si la console est configurée pour fonctionner en At mode, cette touche prend une syntaxe légèrement différente.

Pour de plus amples informations, voir [Régler les niveaux des circuits](#).

Equivalent clavier : [+]

Touche du pupitre - A

Affiche le contenu du registre A. La commande des circuits sera reliée au registre A.

- [A] - Permet d'ouvrir et de sélectionner l'onglet A.
- [TIME] & [A] - force le réglage Travail des temps sur A

Pour de plus amples informations, voir [Registre de transfert - Touches d'édition](#).

Equivalent clavier : [A]

Touche du pupitre - ALIGN

Cette touche permet de recopier les paramètres d'un device sélectionné avec NEXT/LAST sur la sélection.

- [ALIGN] et [touche paramètre] (CYAN, ou FOCUS par exemple) - Permet d'aligner ces paramètres.

Pour de plus amples informations, voir [Commande de Device - Aligner](#).

Equivalent clavier : [Alt] et [A]

Touche du pupitre - ALL

La touche ALL permet de sélectionner les circuits avec des niveaux supérieurs à 0% dans différentes cibles.

- [ALL] - Permet de sélectionner tous les circuits avec un niveau supérieur à 0% dans une vue de circuit quelconque.
- [ALL] [ALL] - Dans l'onglet Scène, la première pression sur la touche permet de sélectionner tous les circuits au-delà de 0% dans A, la seconde pression permet de sélectionner également les circuits de tous les Masters.
- [ALL] et [TOUCHE PALETTE] - Maintenez la touche ALL enfoncée et appuyez sur une touche de sélection directe de palette pour sélectionner tous les circuits de cette palette ayant une intensité supérieure à 0%.

Pour de plus amples informations, voir [Sélection des circuits](#).

Equivalent clavier : [SHIFT] et [-]

Touches du pupitre - Flèches

Les flèches sont indispensables à toutes les fonctions de navigation, elles sont souvent utilisées en combinaison avec les touches de navigation argentées et les tambours.

- [Flèches] - Permet de déplacer le curseur dans la direction de la flèche dans le navigateur ou dans un tableau. Dans les boîtes de dialogue, les flèches latérales permettent de naviguer entre les onglets, et les flèches haut/bas permettent de sélectionner les zones de saisie. Dans le navigateur, la flèche droite ouvre le dossier en cours, la flèche gauche le ferme et passe à la racine de la liste.
- [Flèche] et [Tambour de niveau] - Défilement rapide dans une vue de liste quelconque.
- [TAB] et [Flèches latérales] - Permet de déplacer l'onglet en cours vers l'écran suivant.
- [TAB] et [Flèche bas] - Permet de séparer l'écran en deux, la même commande avec la flèche haut permet d'annuler la séparation en cours.
- [FORMAT] & [Flèche Bas] - Affiche plus de détails selon disponibilité.
- [FORMAT] & [Flèche Haut] - Affiche moins de détails selon disponibilité. .

Pour de plus amples informations, voir [Navigation - Touches de Navigation](#).

Equivalent clavier : [Flèches]

Flèche gauche

Voir en haut de cette page.

Flèche droite

Voir en haut de cette page.

Flèche vers le haut

Voir en haut de cette page.

Touche du pupitre - ATTRIB

La touche ATTRIB permet d'enregistrer, d'éditer et de visualiser les attributs des devices.

- [ATTRIB] - Permet d'ouvrir la vue d'attribut Scène.
- [#] [RECORD] & [ATTRIB] - Permet d'enregistrer tous les attributs des circuits sélectionnés dans la mémoire N°#.
- [#] [PRESET] & [ATTRIB] - Permet d'ouvrir l'éditeur d'attributs pour la mémoire N°#.
- [SETUP] & [ATTRIB] - Permet d'ouvrir la configuration des attributs.

Pour plus d'informations, voir [Vues des devices - Scène](#), [Vues des devices - Mémoires](#), [Enregistrer tous les attributs pour les circuits sélectionnés](#)

Equivalent clavier : [I]

Touche du pupitre - B

Cette touche permet d'ouvrir la vue des circuits pour le champ B du registre de transfert. La commande de circuit sera reliée au champ B.

- [B] - Permet d'ouvrir et de sélectionner l'onglet B.
- [TIME] & [B] - Force le réglage Travail des temps en B.

Pour de plus amples informations, voir [Registre de transfert - Touches d'édition](#).

Equivalent clavier : [B]

Touche du pupitre - BALANCE

La touche BALANCE est une touche soft située dans le menu CHANNELS (circuits) de l'afficheur principal de la console. Elle permet de mettre temporairement en sourdine les intensités de tous les circuits sauf celles de la sélection en cours.

- [BALANCE] - Permet de mettre temporairement en sourdine les intensités de tous les circuits sauf celles de la sélection en cours. Appuyez de nouveau pour revenir en arrière.
- [SETUP] et [REM DIM] - Ouvre la boîte de dialogue permettant de donner le rôle de touche BALANCE à cette touche.

Pour de plus amples informations, voir [Circuits - Mode Balance](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier.

Touche du pupitre - BANK

La touche BANK permet de changer de banque de données dans les sections de touches de sélection directe.

Maintenez [BANK] enfoncée - En maintenant cette touche enfoncée, vous pouvez utiliser les touches de sélection directe pour sélectionner une banque (1-10, 11-20) pour chaque section de touches de sélection directe.

Pour de plus amples informations, voir [Sélections directes - Contenu](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier.

Touche du pupitre - BEAM

Cette touche permet d'enregistrer et de rappeler des palettes Beam pour les devices.

- [RECORD] et [BEAM] - Permet d'enregistrer la palette libre suivante pour les devices sélectionnés.
- [#] [RECORD] et [BEAM] - Permet d'enregistrer une nouvelle palette pour les devices sélectionnés.
- [#] [BEAM] - Permet de rappeler une palette enregistrée pour les devices sélectionnés.
- [MODIFY] et [BEAM] - Permet d'ouvrir la liste des palettes Beam.
- Maintenez [BEAM] enfoncée - Quand vous maintenez BEAM enfoncée, toutes les palettes existantes de 1 à 40 sont accessibles à partir des touches de sélection directe.

Pour plus d'informations, voir [Devices - Palettes](#), [Enregistrer une palette Beam](#), [Palettes de device - Mode direct](#).

Equivalent clavier : [ALT] et [B]

Touche du pupitre - BLIND

La touche BLIND permet d'ouvrir le registre Blind (Aveugle). Vous pouvez éditer et enregistrer des circuits dans BLIND indépendamment de tous les autres registres.

- [BLIND] - Permet d'ouvrir la vue Aveugle et de régler la commande de circuit pour ce champ.
- [LIVE] & [BLIND] - Permet de déplacer les valeurs des circuits à plus de 0% en cours dans BLIND.
- [BLIND] & [A] ou une [touche master] - Permet de déplacer le contenu de BLIND vers ce registre.
- [BLIND] et [tambour de niveau] - Permet d'ouvrir le registre BLIND en fondu vers la sortie de la console.

Equivalent clavier : [F3]

Touche du pupitre - BROWSER

Le navigateur est un élément essentiel du système Congo. C'est là que se trouvent toutes les fonctions, que toutes les données peuvent être visualisées, vous pouvez accéder à tous les paramètres et fichiers, ainsi qu'au système d'aide.

- [BROWSER] - Permet de sélectionner le navigateur. S'il a déjà été sélectionné, il se ferme. Appuyez à nouveau pour l'ouvrir.
 - Les flèches haut/bas permettent de naviguer et de faire défiler les éléments rapidement en combinaison avec le tambour.
 - La [flèche droite] permet d'ouvrir un élément.
 - La [flèche gauche] permet de passer à la racine de l'élément en cours et de le fermer.
 - Appuyez sur [MODIFY] pour ouvrir l'éditeur d'un élément.
 - Appuyez sur [LOAD] pour activer des éléments comme des groupes, des palettes, etc.
 - Maintenez [SETUP] enfoncée et appuyez sur [BROWSER] pour configurer les micro-fenêtres.

Pour de plus amples informations, voir [Navigation - Navigateur](#)

Equivalent clavier : [F10]

Touche du pupitre - C/ALT (6.3)

Cette touche permet d'annuler les saisies de nombres. Lorsqu'elle est maintenue enfoncée, elle peut être associée à d'autres touches pour annuler des informations, ainsi que pour des fonctions de type macro, comme par exemple le mode vérification de circuit.

- [C/ALT] - Permet d'annuler la dernière saisie numérique.
- [C/ALT] [C/ALT] - Permet de désélectionner tous les circuits.
- [C/ALT] & [CH] - Permet d'annuler la sélection de circuits et de niveaux dans la vue de circuit sélectionnée.
- [C/ALT] & [touche master] - Permet de vider ce Master.
- [C/ALT] & [PLAYBACK] - Permet de vider le registre A.
- [C/ALT] & [PAGE] - Permet de vider la page de masters en cours.
- [C/ALT] & [+%] - Permet de régler sur 100%.
- [C/ALT] & [-%] - Permet de régler sur 0%.
- [C/ALT] & [+] ou [-] - Permet de tester les circuits avec le niveau en cours.
- [ESC] & [C/ALT] - permet de verrouiller/déverrouiller le Congo (6.3).

Pour plus d'informations, voir [Circuits - Effacer des fonctions, Registres Master - Charger/Effacer/Modifier](#).

Equivalent clavier : touche de retour arrière [Backspace]

Touche du pupitre - CAPTURE

Cette touche permet d'activer le mode Capture, dans lequel tout circuit modifié manuellement est capturé et ne peut pas être contrôlé par une autre fonction tant qu'il n'est pas libéré du mode Capture. Les circuits capturés sont affichés avec un fond rouge dans les vues de circuits. Quand vous enregistrez un circuit capturé, les niveaux capturés sont enregistrés.

- [CAPTURE] [CAPTURE] - Permet d'activer et de désactiver le mode Capture.
- [#] [CAPTURE] et [CH] - Permet de capturer ce circuit sans activer le mode Capture.
- [CAPTURE] et [ATTRIB] - Permet de capturer tous les attributs pour le(s) circuit(s) sélectionné(s).
- [CAPTURE] et [touche paramètre] - Permet de capturer cet attribut pour le(s) circuit(s) sélectionné(s).

Pour de plus amples informations, voir [Circuits - Mode Capture](#).

Equivalent clavier : [C]

Touche du pupitre - CH/ID

La touche CH permet de sélectionner des circuits, et offre d'autres fonctions de circuit en combinaison avec d'autres touches.

- [#] [CH] - Permet de sélectionner ce circuit (en mode At, cette touche ne fonctionne pas de la même manière).
- [C/ALT] & [CH] - Permet d'annuler la sélection de circuits et de niveaux dans la vue de circuit sélectionnée.
- [CH] & [flèche haut/bas] - Permet de faire défiler la vue de circuit sélectionnée.
- [CH] & [@LEVEL] - Permet d'envoyer les circuits sélectionnés à 100%-0% pour les identifier.
- [#] [CH] & [TIME] - Permet d'enregistrer un temps de circuit pour le(s) circuit(s) sélectionné(s).
- [#] [CH] & [DELAY] - Permet d'enregistrer un délai pour le(s) circuit(s) sélectionné(s).
- [ON/FETCH] & [CH] - Permet d'annuler les changements de niveau à leur valeur précédente.

Pour de plus amples informations, voir [Sélection des circuits](#).

Equivalent clavier : [-]

Touche du pupitre - CHANNEL SET

La touche du LCD Principal CHANNEL SET dans le menu touche du LCD Principal EFFECTS , est utilisé pour ouvrir l'éditeur des Jeux de Circuits pour les effets.

- [CHANNEL SET] - Ouvre l'éditeur des Jeux de circuits.

pour plus d'information voir [Jeux de circuits](#)

Pas d'équivalent clavier

Touche du pupitre - CHASE

La touche du LCD Principal CHASE dans le menu touche du LCD Principal EFFECTS, est utilisé pour ouvrir l'éditeur pour les effets chenillards.

- [CHASE] - Ouvre l'éditeur CHASE.
- [#] [CHASE] - Ouvre l'éditeur des CHASE.

pour plus d'information voir [Chase Effects](#)

Pas d'équivalent clavier

Touche du pupitre - CH TIME

La touche CH TIME est une touche soft située dans le menu TIME de l'afficheur principal de la console. Elle permet d'enregistrer des temps de circuits individuels. Les temps sont enregistrés dans le pas de séquence de A ou B suivant la configuration de Times.

- [#] [CH TIME] - Permet d'enregistrer ce temps pour le(s) circuit(s) sélectionné(s).

Pour plus d'informations, voir [Temps de séquence - Temps de circuit.](#)

Il n'y a pas d'équivalent clavier.

Touche du pupitre - CH DELAY

La touche CH DELAY est une touche soft située dans le menu TIME de l'afficheur principal de la console. Elle permet d'enregistrer des temps de délai de circuits individuels. Les temps sont enregistrés dans le pas de séquence de A ou B suivant la configuration de Times.

- [#] [CH DELAY] - Permet d'enregistrer ce temps pour le(s) circuit(s) sélectionné(s).

Pour plus d'informations, voir [Temps de séquence - Temps de circuit.](#)

Il n'y a pas d'équivalent clavier.

Touche du pupitre - CLEAR CHANGED

CLEAR CHANGED est une touche du LCD Principal du menu DEVICE. On l'utilise uniquement en mode **Changé** (pour l'enregistrement des attributs) pour effacer le marqueur "Set Changed" des paramètres qui ont été changés, ainsi ils ne seront pas enregistrés.

- [CLEAR CHANGED] & [PALETTE] - Force pour que tous les paramètres des circuits sélectionnés ne soient pas vus comme changés.
- [CLEAR CHANGED] & [FOCUS] - Force pour que les paramètres de Focus des circuits sélectionnés ne soient pas vus comme changés.
- [CLEAR CHANGED] & [COLOR] - Force pour que les paramètres de Couleur des circuits sélectionnés ne soient pas vus comme changés.
- [CLEAR CHANGED] & [BEAM] - Force pour que les paramètres de Beam des circuits sélectionnés ne soient pas vus comme changés.
- [CLEAR CHANGED] & [touche de tambour de paramètre] - Force pour que ce paramètre des circuits sélectionnés ne soit pas vu comme changé.

Pour plus d'informations, voir [Device - Enregistrer](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier.

Touche du pupitre - CLIENT

La touche CLIENT permet d'activer et de désactiver des accès externe à partir de clients réseau, et de régler les permissions.

- [CLIENT] - Permet d'activer ou de désactiver.
- Maintenez [CLIENT] enfoncée - Permet de régler les permissions à partir des touches de sélection directe.

Pour de plus amples informations, voir [Réseau - Client](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier.

Touche du pupitre - COLOR

Cette touche permet d'enregistrer et de rappeler des palettes de Couleur pour les devices.

- [RECORD] & [COLOR] - Permet d'enregistrer la palette libre suivante pour les devices sélectionnés.
- [#] [RECORD] & [COLOR] - Permet d'enregistrer une nouvelle palette pour les devices sélectionnés.
- [#] [COLOR] - Permet de rappeler une palette enregistrée pour les devices sélectionnés.
- [MODIFY] & [COLOR] - Permet d'ouvrir la liste des palettes de Couleur.

- Maintenez [COLOR] enfoncée - Quand vous maintenez COLOR enfoncée, toutes les palettes existantes de 1 à 40 sont accessibles à partir des touches de sélection directe.

Pour plus d'informations, voir [Devices - Palettes](#), [Enregistrer une palette Color](#), [Palettes de device - Mode direct](#).

Equivalent clavier : [ALT] et [C]

Touche du pupitre - COLUMN

La touche COLUMN permet d'effectuer des fonctions diverses dans les tableaux.

- [COLUMN] - Permet de sélectionner toutes les cellules de la colonne en cours en allant vers le bas.
- [COLUMN] et [tambour de niveau] - Permet de redimensionner une colonne.
- [COLUMN] et [flèches haut/bas] - Permet de trier le tableau à partir du contenu de cette colonne.
- [COLUMN] & [flèches droite/gauche] - Permet de déplacer une colonne.

Pour de plus amples informations, voir [Navigation - Listes](#), [Changer la vue des listes](#), [Trier par colonne](#).

Equivalent clavier : [F9]

Touche du pupitre - CONNECT

La touche CONNECT permet de relier un master avec une séquence au Master Playback situées sur la façade de la console. Un onglet Playback sera ouvert pour ce master.

- [CONNECT] et [touche master] - Permet de connecter.
Fermez la vue de registre avec ESC pour déconnecter.

Pour de plus amples informations, voir [Registre Master - Touches Playback](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier.

Touche du pupitre - COMPARE

La touche COMPARE est une touche soft située dans le menu MISC (touches diverses) de l'afficheur principal de la console. Elle permet de comparer les intensités d'une vue de circuit avec n'importe quelle autre mémoire. Il faut quitter ce mode avant de revenir au mode de fonctionnement normal.

- [COMPARE] - Permet de charger la dernière mémoire enregistrée ayant été chargée dans cette vue de circuit. Appuyez de nouveau pour revenir en arrière.
- [#] [COMPARE] - Permet de charger cette mémoire dans cette vue de circuit. Appuyez à nouveau pour revenir en arrière.

Pour de plus amples informations, voir [Mémoires - Mode Compare](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier.

Touche du pupitre - COPY/CUT

La touche COPY/CUT permet de copier et de couper des informations pour les coller par la suite. Les informations pouvant être copiées, coupées et collées sont du texte, des pas de séquence (liste des séquences), des groupes (Editeur des groupes), des mémoires (Editeur des mémoires), des templates de device (Editeur des templates de device) et des attributs de la liste des mémoires.

- [COPY/CUT] - Permet de copier l'objet sélectionné.
- [COPY/CUT] [COPY/CUT] - Permet de couper l'objet sélectionné.

Pour de plus amples informations, voir [Copier, Couper et Coller](#).

Equivalent clavier : [CTRL] et [C]

Touche du pupitre - CURSOR

La touche CURSOR est disponible uniquement sur le Congo Senior pour passer le trackball intégré en mode souris.

- [CURSOR] - Permet de faire passer le trackball en mode souris. Le trackball devient rouge.

Pour de plus amples informations, voir [Façade du Congo - Trackball](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier.

Touche du pupitre - DATA (6.0)

La touche DATA est une touche du LCD Principal dans le menu CHANNELS. elle est utilisée pour afficher les valeurs des attributs en valeurs en % à la place des Palettes pour les vues de circuits et les écrans de la console.

Quand DATA est activé, les données sont affichées en valeurs absolues, par exemple Pan 50%.
Quand DATA est off, la donnée référencée s'affiche, par exemple F1 (focus palette 1)

- [DATA] - Bascule Data entre on/off..

Il n'y a pas d'équivalent clavier.

Touche du pupitre - DELAY

La touche DELAY d'appliquer un délai sur les pas de séquence dans A ou B du registre de transfert (suivant les réglages par défaut de temps).

- [DELAY] et [IN] - Permet de définir un retard à l'apparition (Delay In)
- [#] [DELAY] et [OUT] - Permet de définir un retard à la disparition (Delay out).
- [#] [CH] et [DELAY] - Permet de régler un délai particulier pour le(s) circuit(s) sélectionné(s).
- [#] [DELAY] et [FOCUS] - Permet de régler un délai d'attribut pour le(s) circuit(s) sélectionné(s).
- [#] [DELAY] et [COLOR] - Permet de régler un délai d'attribut pour le(s) circuit(s) sélectionné(s).
- [#] [DELAY] et [BEAM] - Permet de régler un délai d'attribut pour le(s) circuit(s) sélectionné(s).

Pour de plus amples informations, voir [Séquences - Temps](#), [Temps de séquence - Régler sur A ou B](#).

Equivalent clavier : [CTRL] et [D]

Touche du pupitre - DELETE

La touche DELETE permet de supprimer définitivement des données dans les listes.

- [DELETE] - Permet d'effacer l'objet sélectionné dans une liste quelconque.

Pour de plus amples informations, voir [Edition dans les listes](#).

Equivalent clavier : [Suppr] (DEL)

Touche du pupitre - DEVICE

La touche DEVICE permet d'ouvrir la liste des devices, dans laquelle vous pouvez éditer les paramètres de tous les devices.

- [MODIFY] & [DEVICE] - Permet d'ouvrir la liste des devices.

Pour de plus amples informations, voir [Patch - Liste des devices](#).

Equivalent clavier : [D]

Touches du pupitre - Pages de sélection directe

Les cinq touches de page de sélection directe permettent d'activer une configuration utilisateur enregistrée automatiquement pour les sélections directes.

- Appuyez sur l'une de ces cinq touches pour accéder à la page correspondante.

Pour de plus amples informations, voir [Sélections directes - Configurations utilisateur](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier.

Touche du pupitre - DISPLAY LIST

La touche DISPLAY LIST est disponible uniquement sur les Congo Senior pour ouvrir les listes d'affichage dans l'afficheur principal.

- [DISPLAY LIST] - Permet d'activer les listes d'affichage et de régler le trackball sur ce mode (vert). Faites votre sélection dans les listes à l'aide du trackball et des flèches gauche/droite.
- Maintenez [DISPLAY LIST] enfoncée - permet d'avoir toutes les options de listes d'affichage dans les touches de sélection directe.

Pour de plus amples informations, voir [Façade du Congo - Trackball](#).

Equivalent clavier : [J]

Touche du pupitre - EFFECT

La touche EFFECT permet de contrôler les registres d'effets de type Chaser, Content, image et dynamique.

NOTE : La syntaxe de commande pour les effets est différente quand on travaille en At Mode. Voir [Effets - Command Syntax](#).

- [EFFECT] - Ouvre la fenêtre des Effets en Live.
- [#] [EFFECT] - Sélectionne le registre de contrôle d'effet N° #.
- [INSERT] & [EFFECT] - Créer un nouveau registre d'effet.
- [#] [EFFECT] & [CH] - Sélectionne tous les circuits contenu dans l'effet #.
- [EFFECT] & [ALL] - Sélectionne tous les effets au dessus de 0%.

Pour plus d'information, voir [Effets](#).

Equivalent clavier : [E]

Touche du pupitre - EFFECT OVERVI

La Fonction EFFECT OVERVI dans le menu EFFECTS des touches du LCD Principal , est utilisée pour ouvrir l'onglet de Synthèse des Effets, contenant un résumé de toutes les données disponibles qui peuvent être utilisées dans les effets.

- [EFFECT OVERVI] - Ouvre l'onglet Synthèse des Effets.

Pour de plus amples informations, voir [Vue d'ensemble des effets](#)

Il n'y a pas d'équivalent clavier.

Touche du pupitre - ESC (6.3)

La touche ESC permet de fermer et de quitter tous les onglets et boîtes de dialogues.

- [ESC] - Permet de quitter la boîte de dialogue en cours.
- [ESC] - Permet de fermer l'onglet sélectionné.
- [MODIFY]&[ESC] & [C/ALT] - permet de verrouiller/déverrouiller le Congo (6.3).

Pour de plus amples informations, voir [Navigation dans les onglets](#).

Equivalent clavier : [Echap] (ESC)

Touche du pupitre - FAN

La touche FAN permet de ventiler (distribuer autour d'un point central) les attributs et les temps. La distribution peut être réglée sur les formes U, V ou S dans les paramètres Fan.

- [FAN] et [tambour de niveau] - Sélectionnez des devices, réglez le point central à l'aide des touches NEXT/LAST. Maintenez ensuite FAN enfoncée et déplacez le tambour du paramètre que vous souhaitez ventiler. Les temps d'attribut sont ventilés avec un assistant qui se lance quand vous sélectionnez un temps ou délai d'attribut dans une vue d'attribut ou quand vous appuyez sur la touche WIZARD.

Pour de plus amples informations, voir [Contrôle d'un device - Fan](#), [Temps de device - Temps de ventilation \(Fan\)](#).

Equivalent clavier : [CTRL] et [F]

Touche du pupitre - FCB DELAY

La touche FCB DELAY dans la page TIMES des touches du LCD Principal, est utilisée pour établir le temps de délai par famille FCB pour les devices.

- [#] [FCB_Delay] - Etablit les temps FCB sur le circuit # des devices, dans les registres A ou B du playback principal en fonction du setup des temps.

Pour de plus amples informations, voir [Temps de séquences - Temps FCB](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier

Touche du pupitre - FCB TIME

La touche du LCD Principal FCB TIME dans la page des touches du LCD Principal Temps, est utilisée pour établir le temps de délai pour FCB dans les circuits des devices asservis.

- [#] [FCB_Time] - Etablit les temps FCB sur le circuit # des devices asservis, dans les champs A ou B du playback principal en fonction des setups de temps.

Pour de plus amples informations, voir [Temps de séquences - Temps FCB](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier

Touche du pupitre - FLASH

La ligne du bas des masters du pupitre Congo et le module de potentiomètres du Congo Jr sont dotés de deux touches par master. La touche du haut est la touche Master permettant de charger un contenu et la touche du bas est une touche flash. La touche flash peut être réglée sur différents modes et niveaux.

- [touche Flash] - Permet de flasher le contenu d'un master.
- [SETUP] & [touche flash] - Ouvre le setup pour ce master.
- [#] [FLASH MODE] et [touche flash] - Permet de régler un niveau flash pour un master.

Il n'y a pas d'équivalent clavier.

Touche du pupitre - FLASH MODE (6.2)

La rangée du bas des masters du Congo et le module de potentiomètres du Congo Junior sont dotés de deux touches par master. La touche du haut est la touche de Master permettant de charger un contenu et la touche du bas est la touche flash. La touche flash peut être réglée sur différents modes et niveaux.

- [FLASH MODE] maintenu - Permet de gérer les réglages des masters, utilisez Page +/- pour évoluer dans les menus et les touches de master pour changer les réglages.
- [#] [FLASH MODE] & [touche flash] - Permet de régler un niveau flash pour un master.

- [C/ALT] & [FLASH MODE] - Désactive le mode Flash.

Equivalent clavier : [F]

Touche du pupitre - FLIP

La touche FLIP inversera les valeurs de pan et les valeurs de tilt pour les devices asservis sélectionné.

- [FLIP] - Inverse pan et tilt.

Pour de plus amples informations, voir [Contrôle de device - Flip](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier

Touche du pupitre - FOCUS

Cette touche permet d'enregistrer et de rappeler des palettes de Focus pour les devices.

- [RECORD] & [FOCUS] - Permet d'enregistrer la palette libre suivante pour les devices sélectionnés.
- [#] [RECORD] & [FOCUS] - Permet d'enregistrer une nouvelle palette pour les devices sélectionnés.
- [#] [FOCUS] - Permet de rappeler une palette enregistrée pour les devices sélectionnés.
- [MODIFY] & [FOCUS] - Permet d'ouvrir la liste des palettes de Focus.
- Maintenir [FOCUS] enfoncée - Quand vous maintenez FOCUS enfoncée, toutes les palettes existantes de 1 à 40 sont accessibles à partir des touches de sélection directe.

Pour plus d'informations, voir [Devices - Palettes](#), [Enregistrer une palette Focus](#), [Palettes de device - Mode direct](#).

Equivalent clavier : [ALT] et [F]

Touche du pupitre - FOCUS MODE

La touche du LCD Principal FOCUS_MODE dans le menu Device est utilisée pour activer un mode de réglage spécifique pour un ajustement rapide des palettes.

- [FOCUS_MODE] - Active le mode Focus.

Pour de plus amples informations, voir [Palettes de Device - Mode Focusing](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier

Touche du pupitre - FORMAT

La touche FORMAT est une touche indispensable pour commander ce qui affiché dans toutes les vues, sauf les tableaux (listes). Elle est très utilisée en combinaison avec les flèches et les tambours.

- [FORMAT] - Permet de modifier le tri des circuits (tous les circuits, circuits supérieurs à zéro, etc.) dans la vue de circuit en cours.
- [FORMAT] & [tambour de niveau] - Permet de zoomer dans les vues de circuit et d'attribut.
- [FORMAT] & [flèches haut/bas] - Permet de replier/déplier une information dans une vue.

Pour de plus amples informations, voir [Circuits - Vues des circuits](#).

Equivalent clavier : [F4]

Touche du pupitre - GO

La touche GO permet de démarrer le transfert suivant dans le registre de transfert.

- [GO] - Permet de démarrer un transfert dans le registre de transfert. Appuyez sur GO pendant un transfert du registre de transfert pour démarrer le transfert suivant.
- [SETUP] et [GO] - Permet de changer les temps par défaut et les paramètres de transfert.

Pour de plus amples informations, voir [Registre de transfert - Touches d'action du registre](#).

Equivalent clavier : [CTRL] et [G]

Touche du pupitre - GO Master Playback

Cette touche GO du registre Master permet de démarrer le transfert suivant dans le master/la séquence relié(e) au registre Master.

- [GO] - Permet de démarrer un transfert dans le registre connecté. Appuyez sur GO pendant un transfert du registre connecté pour démarrer le transfert suivant.

Pour de plus amples informations, voir [Registre Master - Touches Playback](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier.

Touche du pupitre - GO BACK

La touche GO BACK permet de démarrer un transfert vers le pas de séquence précédent du registre de transfert.

- [GO BACK] - Permet de démarrer un transfert vers le pas de séquence précédent du registre de transfert. Appuyez sur GO BACK pendant un transfert pour l'inverser.
- [SETUP] et [GO BACK] - Permet de changer les temps par défaut.

Pour de plus amples informations, voir [Registre de transfert - Touches d'action du registre](#).

Equivalent clavier : [CTRL] et [B]

Touche du pupitre - GO BACK (Registre Master)

La touche GO BACK permet de démarrer un transfert vers le pas de séquence précédent du master/de la séquence connecté(e) au registre Master.

- [GO BACK] - Permet de démarrer un transfert vers le pas de séquence précédent du registre connecté. Appuyez sur GO BACK pendant un transfert pour l'inverser.

Pour de plus amples informations, voir [Registre Master - Touches Playback](#).

Pas d'équivalent clavier

Touche du pupitre - GOTO

La touche GOTO permet de faire un transfert vers n'importe quelle mémoire existante du registre de transfert.

- [#] [GOTO] - Permet de démarrer un transfert vers cette mémoire. Si la mémoire existe dans la séquence en cours, les temps de pas seront utilisés.
- [SETUP] et [GOTO] - Permet de changer la configuration.

Pour de plus amples informations, voir [Registre de transfert - Touches d'action du registre](#) et la [Liste GOTO](#).

Equivalent clavier : [CTRL] et [G]

Touche du pupitre - GROUP

La touche GROUP permet d'enregistrer et de rappeler des sélections de circuits enregistrées dans des groupes.

- [RECORD] et [GROUP] - Permet d'enregistrer les circuits et niveaux sélectionnés dans le premier groupe disponible.
- [#] [RECORD] et [GROUP] - Permet d'enregistrer les circuits et niveaux sélectionnés dans le groupe N°#.
- [#] [GROUP] - Permet de sélectionner les circuits du groupe N°#.
- [#] [GROUP] et [tambour de niveau] - Permet de faire un fondu proportionnel sur les circuits de ce groupe.
- [GROUP], ou [MODIFY] et [GROUP] - Permet d'ouvrir la liste des groupes.

Pour de plus amples informations, voir [Groupes - Sélection des circuits](#).

Equivalent clavier : [ALT] et [G]

Touche du pupitre - GROUP WHEEL MODE

GROUP WHEEL MODE est une fonction dans le menu Circuits de l'écran principal de la console. Dans ce Mode, vous pouvez assigner un groupe de circuits sur chaque tambour sous l'écran principal.

- [GROUP WHEEL MODE] - Active ce Mode.

Pour plus d'informations, voir [Circuits - Mode Groupe des Tambours](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier

Touche du pupitre - HIGHLIGHT

La touche HIGHLIGHT permet d'activer le mode Highlight pour les devices sélectionnés.

- [HIGHLIGHT] - Permet d'activer le mode Highlight.

Pour de plus amples informations, voir [Commande de Device - Mode Highlight](#).

Equivalent clavier : [CTRL] et [H]

Touche du pupitre - HOME ATTRIB

La touche HOME ATTRIB règle tous ou seulement certains paramètres des devices sélectionnés sur leur position par défaut. La position Home peut être réenregistrée à tout moment.

- [HOME ATTRIB] [HOME ATTRIB] - Permet de ramener tous les paramètres des devices sélectionnés à leur position par Défaut.
- [HOME ATTRIB] & [FOCUS, COLOR, BEAM] - Permet de ramener ces paramètres à leur position par Défaut.
- [HOME ATTRIB] & [touche tambour de paramètre] - Permet de ramener uniquement ce paramètre à sa position par Défaut.
- [RECORD] & [HOME ATTRIB] - Permet de définir les valeurs en cours comme nouvelle position de HOME pour les devices sélectionnés.
- [C/ALT] & [HOME ATTRIB] [HOME ATTRIB] - Place en Home tous les paramètres de tous les devices et toutes les intensités à 0%.

Pour de plus amples informations, voir [Contrôle d'un device - Position Home](#).

Equivalent clavier : [F5]

Touche du pupitre - IN

La touche IN permet de régler les temps d'apparition des pas de séquence des champs A ou B du registre de transfert (suivant les réglages de temps).

- [#] [IN] - Permet de définir un temps d'apparition
- [#] [DELAY] et [IN] - Permet de définir un temps de délai à l'apparition (Delai In)

Pour de plus amples informations, voir [Séquences - Temps](#), [Temps de séquence - Régler sur A ou B](#).

Equivalent clavier : [CTRL] et [I]

Touche du pupitre - INDEPENDANTS 7,8,9

Les trois touches et potentiomètres de la zone Indépendants de la console permettent de commander des projecteurs séparément des fonctions principales de la console, comme par exemple des lumières de salle ou des lampes de travail. Elles peuvent fonctionner selon trois modes : Inclusif, Inhibition et Exclusif.

- [SETUP] & [touche d'indépendant] - Permet d'ouvrir la configuration.
- [SETUP] & [potentiomètre indépendant] - Maintenez SETUP enfoncée, puis tournez et relâchez un potentiomètre indépendant pour ouvrir les paramètres.

Pour de plus amples informations voir [Potentiomètres indépendants](#)

Il n'y a pas d'équivalent clavier.

Touche du pupitre - INSERT

La touche INSERT permet d'insérer de nouvelles données dans une liste. Dans certaines listes, il est nécessaire d'indiquer un numéro, dans d'autres non. Un nouvel élément est généralement inséré après l'élément sélectionné.

- [INSERT] - Permet d'insérer un nouvel élément dans une liste.
- [#] [INSERT] - Permet d'insérer un nouvel élément portant le N°# dans une liste.

Pour de plus amples informations, voir [Edition dans les listes](#).

Equivalent clavier : [INS]

Touche du pupitre - INV GROUP

La touche INV GROUP permet d'inverser la sélection de circuits en cours et de sélectionner tous les autres circuits ayant un niveau supérieur à 0% dans une vue de circuit.

- [INV GROUP] - Permet d'inverser la sélection de circuits en cours.

Pour de plus amples informations, voir [Sélection des circuits](#).

Pas d'équivalent clavier

Touche du pupitre - JUMP TO B

La touche JUMP TO B permet de repositionner en aveugle la séquence du registre de transfert pour continuer à partir d'un pas de séquence différent.

- [#] [JUMP TO B] - Saisissez le numéro d'une mémoire ou d'un pas de séquence (suivant la configuration de cette fonction) et appuyez sur JUMP TO B pour déplacer cet élément dans le champ B du registre principal.

Pour de plus amples informations, voir [Registre de transfert - Touches d'action du registre](#), [Paramètres de transfert](#).

Equivalent clavier : [SHIFT] et [/]

Touche du pupitre - LAST

La touche LAST permet de sélectionner le circuit précédent dans la sélection de circuits en cours. Ceci est utile pour régler des devices un par un dans une sélection, ou pour sélectionner un device donné comme point de référence pour les fonctions Fan et Align.

- [LAST] - Appuyez sur LAST avec plusieurs circuits sélectionnés pour activer le mode Next/Last. Appuyez sur SELECT ALL pour quitter.

Pour de plus amples informations, voir [Contrôle d'un device - Mode Next et Last](#).

Equivalent clavier : [L]

Touche de pupitre - LEARN ALERT

LEARN ALERT est une touche du LCD Principal dans le menu TIMES >LEARN. On l'utilise pour activer le mode Learn Alert pour générer les temps d'alerte automatiquement quand une séquence est restituée.

- [LEARN ALERT] - Active le mode Learn alert.

Pour plus d'informations, voir [Temps de séquences - Temps d'alerte WAF](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier

Touche du pupitre - LEARN MACRO

La touche LEARN MACRO dans la page Misc des touches du LCD Principal est utilisé pour l'enregistrement des Macros.

- [#] [Learn_Macro] - Démarre l'enregistrement d'un nouveau macro. Cliquez avec la souris sur "Recording Macro" dans le coin droit en haut de l'écran pour arrêter.

Pour plus d'informations, voir [Macros - Enregistrement et restitution](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier

Touche du pupitre - LEARN PROFILE (6.0)

La touche LEARN PROFILE dans la menu des touches du LCD Principal TIMES, permet d'activer le mode Learn Profile, mode dans lequel les mouvements des potentiomètres sont stockés pendant un transfert manuel dans le playback principal.

- [LEARN PROFILE] - active le mode learn profile.

Pour plus d'informations, voir [Séquences - Profils deTransfert](#)

Il n'y a pas d'équivalent clavier

Touche du pupitre - LEFT (GAUCHE)

La touche gauche, uniquement sur le grand Congo, correspond au bouton de souris gauche du trackball.

- [GAUCHE] - Permet d'activer un clic de souris en mode curseur (rouge).

Pour de plus amples informations, voir [Façade du Congo - Trackball](#).

Equivalent clavier : [Bouton de souris gauche]

Touche du pupitre - LIVE

La touche LIVE est extrêmement importante. Elle permet de sélectionner l'onglet Scène (Live) pour contrôler les circuits en scène par le biais du registre A du registre de transfert.

- [LIVE] - Permet de sélectionner l'onglet Scène.
- [LIVE] & [BLIND] - Permet de déplacer les niveaux des circuits en LIVE dans BLIND.
- [C/ALT] & [LIVE] - Permet d'amener tous les niveaux de circuit de Scène (A et masters) à zéro.
- [C/ALT] & [LIVE] [LIVE] - Le 1er Live vide les niveau sortant de A, le second ferme tous les Masters.

Pour de plus amples informations voir [Scène](#).

Equivalent clavier : [F2]

Touche du pupitre - LOAD (6.3)

La touche LOAD permet de charger des éléments depuis le navigateur, comme des groupes, des palettes et des effets.

- [LOAD] - Sélectionnez un élément dans le navigateur et appuyez sur LOAD pour l'activer.
- [LOAD] - Sélectionne un élément dans une liste et l'ouvre dans l'Organiseur (6.3)
- [LOAD] & [SEQ] - ouvre les séquences dans l'Organiseur (6.3)
- [LOAD] & [PRESET] - ouvre les mémoires dans l'Organiseur (6.3)
- [LOAD] & [GROUP] - ouvre les groupes dans l'Organiseur (6.3)
- [LOAD] & [FOCUS] - ouvre les palettes de Focus dans l'Organiseur (6.3)
- [LOAD] & [COLOR] - ouvre les palettes de Couleur dans l'Organiseur (6.3)
- [LOAD] & [BEAM] - ouvre les palettes de Beam dans l'Organiseur (6.3)
- [LOAD] & [PALETTE] - ouvre les palettes globales dans l'Organiseur (6.3)
- Pour plus d'explication, voir [Fonctions du navigateur](#) et [L'organiseur](#).

Equivalent clavier : [F6]

Touche du pupitre - MACRO

La touche MACRO dans la page de touche du LCD Principal MISC est utilisé pour activer les macros.

- [#] [MACRO] - Entrer le numéro du macro et appuyez MACRO pour l'activer.

Pour plus d'informations, voir [Liste des macros](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier

Touche du pupitre - MARK

La touche MARK est une touche du menu CHANNELS de l'écran principal de la console. elle est utilisée pour établir un niveau "mark" (inférieur à 1%) pour le(s) device(s) sélectionné(s) de forcer des paramètres pour des projecteurs sans intensité.

- [MARK] - Etablit un niveau "mark" pour le(s) device(s) sélectionné(s)

Pour plus d'informations, voir [Mode Active et Mark](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier

Touche du pupitre - MASK

La touche MASK s'utilise combinaison avec d'autres touches pour commuter les fonctions de masque qui empêchent l'enregistrement des paramètres des devices.

- [MASK] - Permet d'activer le masque.
- [MASK] & [FOCUS, COLOR, BEAM] - Permet d'activer/désactiver ces groupes de paramètres.
- [MASK] & [touche tambour de paramètre] - Permet d'activer/désactiver ce paramètre.
- [MODIFY] & [MASK] - Permet d'ouvrir l'éditeur de masque.
- [RECORD] & [MASK] - Enregistre le masque personnalisé
- [#] [RECORD] & [MASK] - Enregistre comme masque personnalisé #
- [#] & [MASK] - rappelle le masque personnalisé #
- [MASK] & [Touche de Master] - Assigne un masque à un master..

Pour de plus amples informations, voir [Contrôle d'un device - Mask](#).

Equivalent clavier : [K]

Touches du pupitre - TOUCHES MASTER

Chaque master dispose de sa touche Master qui est utilisée pour charger du contenu sur ce master et pour certaines opérations de configuration.

- [#] [PRESET] et [touche de master] - Permet de charger ce contenu sur le master N°#.
- [#] [GROUP] et [touche de master] - Permet de charger ce contenu sur le master N°#.
- [#] [CH] et [touche de master] - Permet de charger ce contenu sur le master N°#.
- [#] [SEQ] et [touche de master] - Permet de charger ce contenu sur le master N°#.
- [#] [FOCUS] et [touche de master] - Permet de charger ce contenu sur le master N°#.
- [#] [COLOR] et [touche de master] - Permet de charger ce contenu sur le master N°#.
- [#] [BEAM] et [touche de master] - Permet de charger ce contenu sur le master N°#.
- [#] [PALETTE] et [touche de master] - Permet de charger ce contenu sur le master N°#.
- [C/ALT] et [touche master] - Permet de vider le contenu de ce master (à l'exception des fonctions des touches du pupitre).
- [SETUP] & [touche de master] - Permet d'ouvrir le setup du master sélectionné.
- [MODIFY] et [touche de master] - Permet d'ouvrir l'éditeur des masters.
- [touche master] - Permet de sélectionner les circuits du groupe ou de la mémoire chargé(e) dans ce master.

Pour de plus amples informations, voir [Registres Master - Charger/Effacer/Modifier](#).

Equivalent clavier : Les touches [1] à [9] et [0] situées au-dessus des lettres du clavier correspondent aux touches Master 1 à 10

Touche du pupitre - MASTER

La touche MASTER ouvre la vue Master qui permet de visualiser et de contrôler les champs Master.

- [MASTER] - Permet d'ouvrir la vue Master. Quand la vue Master est ouverte, vous pouvez indiquer un numéro et appuyer sur MASTER pour commander le master correspondant à l'aide du tambour de niveau.
- [SETUP] & [MASTER] - Permet d'ouvrir la configuration de cette touche.
- [MODIFY] & [MASTER] - ouvre l'éditeur des Masters.

Pour de plus amples informations, voir [Vue Master - Sélection et réglage des niveaux](#).

Equivalent clavier : [ALT] et [M]

Touche du pupitre - MOINS

La touche MOINS (-) fait partie des touches de sélection de circuit. Elle permet de retirer un circuit de la sélection en cours. Elle est également utilisée pour la fonction de vérification de circuit.

- [#] [-] - Permet de désélectionner le circuit (si le pupitre fonctionne en mode At, appuyez d'abord sur MOINS puis sur le numéro).
- [/ALT] et [-] - Faire une vérification de circuit sur le circuit précédent avec le niveau en cours.
- Maintenir [-] enfoncée et [touche master] - Permet de retirer les circuits de ce master de la sélection en cours.
- [#] [GROUP] et [-] - Permet de retirer les circuits de ce groupe de la sélection en cours.
- [#] [PRESET] et [-] - Permet de retirer les circuits de cette mémoire de la sélection en cours.

Pour de plus amples informations, voir [Sélection des circuits](#).

Equivalent clavier : [CTRL] et [Flèche Gauche]

Touche du pupitre - MOINS POUR CENT (-%)

La touche MOINS POUR CENT (-) fait partie des touches de sélection de circuit. Elle permet de retirer 5% (par défaut) à la sélection en cours. Elle permet également de régler une sélection sur zéro en combinaison avec la touche C/ALT.

- [-%] - Permet de retirer 5% à la sélection de circuits en cours.
- [#] [-%] - Permet de sélectionner un circuit et de lui retirer 5%.
- [C/ALT] et [-%] - Permet de flasher la sélection en cours à 0% (le contenu master ne sera pas affecté).
- [#] [.] et [-%] - Permet de retirer ce niveau de la sélection en cours.
- [SETUP] et [-%] - Permet de changer le niveau par défaut.

Pour de plus amples informations, voir [Régler les niveaux des circuits](#).

Raccourci clavier : [CTRL] & [Flèche Bas] .

Touche du pupitre - MODIFY

La touche MODIFY est essentielle pour un grand nombre de fonctions. Elle est à la fois l'équivalent d'une touche ENTER et un élément combiné avec d'autres touches dans la syntaxe de commande.

- [MODIFY] - Permet de répondre aux boîtes de dialogue, d'activer vos choix, d'entrer des numéros, d'ouvrir des listes, d'activer la saisie de texte dans les cases de texte.
- [MODIFY] et [PRESET] - Permet d'ouvrir la liste des mémoires.
- [MODIFY] et [GROUP] - Permet d'ouvrir la liste des groupes.
- [MODIFY] et [SEQ] - Permet d'ouvrir la liste des séquences.
- [MODIFY] et [DYN EFFECT] - Permet d'ouvrir la liste des effets.
- [MODIFY] et [FOCUS] - Permet d'ouvrir la liste des palettes Focus.
- [MODIFY] et [COLOR] - Permet d'ouvrir la liste des palettes Color.
- [MODIFY] et [BEAM] - Permet d'ouvrir la liste des palettes Beam.
- [MODIFY] et [PALETTE] - Permet d'ouvrir la liste des palettes All.
- [MODIFY] et [U1-U3] - Permet d'ouvrir la liste des paramètres de tambour.
- [MODIFY] et [PARK] - Permet d'ouvrir la liste Park.
- [MODIFY] et [NOTE] - Permet d'ouvrir la liste des notes.
- [MODIFY] et [touche master] - Permet d'ouvrir l'éditeur des masters.

Cette touche est tellement importante qu'elle apparaît quasiment partout dans ce manuel.

Equivalent clavier : [ENTER]

Touche du pupitre - MODIFY SEQ

La touche MODIFY SEQ est une touche soft située dans le menu MISC (touches diverses) de l'afficheur principal de la console. Elle permet d'activer et de désactiver le mode Modify Sequence (par défaut). Lorsque le mode Modify Sequence est activé, vous pouvez avancer dans une séquence du registre de transfert sans déclencher les temps auto ou les temps d'attente, ni les liens Master.

- [MODIFY SEQ] - Permet d'activer/désactiver ce mode.

Pour plus d'informations, voir [Séquences - Modes Build et Modify](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier.

Touche du pupitre - MUTE

La touche MUTE est utilisé pour Bloquer en sortie un Master.

- [MUTE] & [la touche master] - Inhibe temporairement les sorties du master.

Pour plus d'informations, voir [Mute et Solo - MUTE](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier

Touche du pupitre - NEXT

La touche NEXT permet de sélectionner le circuit suivant dans la sélection de circuits en cours. Ceci est utile pour régler des devices un par un dans une sélection, ou pour sélectionner un device donné comme point de référence pour les fonctions Fan et Align.

- [NEXT] - Appuyez sur NEXT avec plusieurs circuits sélectionnés pour activer le mode Next/Last. Appuyez sur SELECT ALL pour quitter.

Pour de plus amples informations, voir [Contrôle d'un device - Mode Next et Last](#).

Equivalent clavier : [N]

Touche du pupitre - NOTE

La touche NOTE est utilisée pour créer une note pour un élément sélectionné dans une liste et le playback. Elle peut aussi être utilisée pour stocker des favoris pour le système d'AIDE.

- [NOTE] - Appuyez sur NOTE dans une liste ou une vue de playback pour établir une note à l'élément sélectionné.
- [NOTE] - Appuyez sur NOTE dans le système d'aide pour créer un favori.
- [MODIFY] & [NOTE] - Ouvrir la liste des Notes.

Pour plus d'informations, voir [Notes](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier

Touches du pupitre - Pavé numérique

Le pavé numérique permet de saisir des nombres. C'est également là que se trouve le signe décimal et la touche C/ALT (annuler une saisie numérique). La touche C/ALT fait office de préfixe pour vider les registres et pour certaines macros.

VEUILLEZ NOTER que, sur un clavier alphanumérique, les touches 1 à 9 et 0 situées au-dessus des lettres correspondent aux touches Master, elles ne peuvent pas servir à la saisie de nombres. Sur un ordinateur portable, le pavé numérique est intégré au clavier alphanumérique et vous devez activer le verrouillage numérique (Num Lock ou Ver Num) pour pouvoir y accéder.

Equivalent clavier : [Pavé numérique].

Touche du pupitre - ON/FETCH

La touche ON/FETCH permet de régler des circuits au dernier niveau utilisé, et de copier les niveaux d'intensités ou d'attributs d'une mémoire donnée pour les attribuer aux circuits sélectionnés.

- [ON/FETCH] - Permet d'attribuer le dernier niveau enregistré à la sélection de circuits en cours.
- [ON/FETCH] & [@LEVEL] - Annule le changement de niveau d'un circuit.
- [#] [ON/FETCH] - Permet de copier le niveau de la mémoire N°# et de l'attribuer à la sélection de circuits en cours.
- [#] [ON/FETCH] & [ATTRIB] - Permet de copier les informations d'attribut de la mémoire N°# et de l'attribuer à la sélection de circuits en cours.
- [#] [ON/FETCH] & [touche de paramètre] - Permet de copier les informations d'attribut de la mémoire N°# et de l'attribuer à la sélection de circuits en cours.

Pour de plus amples informations, voir [Mémoires - Copier des intensités](#), [Contrôle d'un device - Fetch/Copy](#).

Equivalent clavier : [CTRL] et [+]

Touche du pupitre - OUT

La touche OUT permet de régler les temps de disparition des pas de séquence des registres A ou B du registre de transfert (Dépend du setup des temps).

- [#] [OUT] - Permet de définir un temps de disparition.
- [#] [DELAY] & [OUT] - Permet de définir un temps de délai à la disparition (Delay out).

Pour de plus amples informations, voir [Séquences - Temps](#), [Temps de séquence - Régler sur A ou B](#).

Equivalent clavier : [CTRL] et [U]

Touche du pupitre - OUTPUT

La touche OUTPUT permet de sélectionner directement les sorties, qu'elles soient patchées ou non. Elle permet également d'ouvrir l'éditeur de sortie où il est possible de patcher par circuit ou par adresse.

- [#] [OUTPUT] - Permet d'ouvrir l'éditeur de sortie et de sélectionner cette sortie. Réglez un niveau à l'aide du tambour de niveau.
- [MODIFY] & [OUTPUT] - Permet d'ouvrir l'éditeur de sortie sans sortie sélectionnée.

Pour de plus amples informations, voir [Patch - Editeur de sortie](#).

Equivalent clavier : [O]

Touche du pupitre - PAGE

La touche PAGE permet de charger une page de 20 masters dans une rangée de Masters.

- [#] [PAGE] - Permet de charger cette page.
- [C/ALT] et [PAGE] - Permet de réinitialiser la page de masters en cours.

Pour de plus amples informations, voir [Pages Master](#).

Equivalent clavier : [M] (ligne du haut) [CTRL] et [M] (ligne du bas)

Touche du pupitre - Page+

La touche PAGE+ permet de charger la page de 20 masters suivante dans une rangée de Masters.

- [PAGE+] - Permet de charger la page suivante.

Pour de plus amples informations, voir [Pages Master](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier.

Touche du pupitre - Page-

La touche PAGE- permet de charger la page de 20 masters précédente dans une rangée de Masters.

- [PAGE-] - Permet de charger la page précédente.

Pour de plus amples informations, voir [Pages Master](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier.

Touche du pupitre - PAUSE

La touche PAUSE permet de mettre le transfert en cours dans le registre de transfert en pause.

- [PAUSE] - Permet de mettre en pause le transfert en cours dans le registre de transfert.

Pour de plus amples informations, voir [Registre de transfert - Touches d'action du registre](#).

Equivalent clavier : [CTRL] et [P]

Touche du pupitre - PAUSE (Master Playback)

La touche PAUSE permet de suspendre un transfert en cours dans le Master Playback.

- [PAUSE] - Permet de mettre en pause le transfert en cours dans le master connecté.

Pour de plus amples informations, voir [Registre Master - Touches Playback](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier.

Touche du pupitre - PALETTE (Alt P)

La touche PALETTE permet d'enregistrer et de rappeler les palettes All, qui contiennent des informations relatives à tous les paramètres d'un device.

- [RECORD] et [PALETTE] - Permet d'enregistrer la palette libre suivante pour les devices sélectionnés.
- [#] [RECORD] et [PALETTE] - Permet d'enregistrer une nouvelle palette pour les devices sélectionnés.
- [#] [PALETTE] - Permet de rappeler une palette enregistrée pour les devices sélectionnés.
- [MODIFY] et [PALETTE] - Permet d'ouvrir la liste des palettes All.
- Maintenir [PALETTE] enfoncée - Quand vous maintenez PALETTE enfoncée, toutes les palettes existantes de 1 à 40 sont accessibles à partir des touches de sélection directe.

Pour plus d'informations, voir [Devices - Palettes](#), [Enregistrer une palette All](#), [Palettes de device - Mode direct](#).

Equivalent clavier : [ALT] et [P]

Touche du pupitre - PARAMETER

La touche PARAMETER sur le Congo Senior permet de faire passer le trackball en mode Paramètre, pour contrôler le pan et le tilt.

- [PARAMETER] - Permet de faire passer le trackball en mode Paramètre. Le trackball devient bleu.

Pour de plus amples informations, voir [Façade du Congo - Trackball](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier.

Touche du pupitre - PARK

La touche PARK est utilisée pour parker un circuit ou les paramètres d'un circuit.

- [PARK] & [CH] - Parke l'intensité et tous les attributs du(des) circuit(s) sélectionné(s).
- [PARK] & [@LEVEL] - Parke l'intensité du(des) circuit(s) sélectionné(s).
- [PARK] & [ATTRIB] - Parke les attributs du(des) circuit(s) sélectionné(s).
- [PARK] & [FOCUS] - Parke les Paramètres de Focus du(des) circuit(s) sélectionné(s).
- [PARK] & [COLOR] - Parke les Paramètres de Couleur du(des) circuit(s) sélectionné(s).
- [PARK] & [BEAM] - Parke les Paramètres de Beam du(des) circuit(s) sélectionné(s).
- [PARK] & [Touche de Paramètre] - Parke le paramètre du(des) circuit(s) sélectionné(s).
- [MODIFY] & [PARK] - Ouvrir la liste des circuits Parkés.

Pour plus d'informations, voir [Park - valeurs de park](#).

Equivalent clavier [Z]

Touche du pupitre - PASTE

La touche PASTE (coller) permet de coller des informations ayant été copiées ou coupées. Les informations pouvant être copiées, coupées et collées sont les textes, les pas de séquence (Dans l'Editeur de séquence), les groupes (dans l'éditeur des groupes), les mémoires (dans l'éditeur des mémoires), les templates de device (dans l'éditeur des templates de device) et les attributs dans la liste des mémoires.

- [PASTE] - Permet de coller le dernier objet copié ou coupé. Dans la liste des mémoires, il faut saisir en premier un nombre pour pouvoir "coller".

Pour de plus amples informations, voir [Copier, Couper et Coller](#).

Equivalent clavier : [CTRL] et [V]

Touche du pupitre - PLAYBACK

La touche PLAYBACK permet de sélectionner l'onglet Registre (Playback) et de régler le contrôle de circuit pour la sortie scène par le biais du champ A du registre de transfert.

- [PLAYBACK] - Permet de sélectionner l'onglet Playback (registre).
- [#] [SEQ] & [PLAYBACK] - Permet de charger une séquence dans le registre de transfert
- [C/ALT] & [PLAYBACK] - Permet d'amener tous les niveaux de circuit du registre (A et B) à zéro.

Pour de plus amples informations voir [Scène](#).

Equivalent clavier : [X]

Touche du pupitre - PLAYLIST

La touche PLAYLIST utilisée pour activer la Playlist de le Playback Principal.

- [PLAYLIST] - active/désactive la Playlist.

Pour plus d'informations, voir [Séquences - Playlist](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier

Touche du pupitre - PLUS

La touche PLUS (+) fait partie des touches de sélection de circuits. Elle permet d'ajouter un circuit à la sélection en cours. Elle est également utilisée pour la fonction de test des circuits.

- [#] [+] - Permet d'ajouter le circuit à la sélection en cours (si le pupitre fonctionne en At mode, appuyez d'abord sur Plus puis saisir le numéro).
- [C/ALT] et [+] - Test de circuits sur le circuit suivant avec le niveau en cours.
- Maintenir [+] & [touche de master] - Permet d'ajouter les circuits contenus dans ce master à la sélection en cours.
- [#] [GROUP] & [+] - Permet d'ajouter les circuits du groupe à la sélection en cours.
- [#] [PRESET] & [+] - Permet d'ajouter les circuits contenus dans une mémoire à la sélection en cours.

Pour de plus amples informations, voir [Sélection des circuits](#).

Equivalent clavier : [CTRL] et [Flèche Droite]

Touche du pupitre - PLUS POUR CENT (+%)

La touche PLUS POUR CENT (+%) fait partie des touches de gestion des niveaux. Elle permet d'ajouter 5% (par défaut) à la sélection en cours. Elle permet également de d'envoyer les circuits sélectionnés à 100%. en combinaison avec la touche C/ALT.

- [+%] - Permet d'ajouter 5% à la sélection de circuits en cours.
- [#] [+%] - Permet de sélectionner un circuit et de lui ajouter 5%.
- [C/ALT] & [+%] - Permet de flasher la sélection en cours à 100% (les contenus des master sne seront pas affectés).
- [#] [.] & [+%] - Permet d'ajouter ce niveau de la sélection en cours.
- [SETUP] & [+%] - Permet de changer le niveau par défaut.

Pour de plus amples informations, voir [Régler les niveaux des circuits](#).

Equivalent clavier : [CTRL] et [Flèche Haut]

Touche du pupitre - PRESET

La touche PRESET permet d'enregistrer et de rappeler des niveaux de circuit et des attributs de device. Les mémoires sont des éléments essentiels et peuvent être restituées dans les masters, dans les séquences ou dans le registre de transfert à l'aide de GOTO. Chaque pas de séquence fait appel à une mémoire pour conserver les données de niveau et d'attribut de ce pas. La même mémoire peut être répétée à volonté dans n'importe quel registre ou séquence.

IMPORTANT : Il existe différents modes d'enregistrement pour les devices. All, Active ou Changed. Ceci détermine ce qui est enregistré dans une mémoire. Il y a également une différence entre le fait d'enregistrer dans le registre de transfert ou dans un master.

- [RECORD] - Permet d'ouvrir la liste des mémoires.
- [#] [PRESET] - Permet de sélectionner les circuits de la mémoire N°#.
- [#] [PRESET] & [CH/ID] - Permet de sélectionner les circuits et les niveaux de la mémoire N°#.
- [#] [PRESET] & [touche master] - Permet de charger la mémoire N°# sur ce master.

Pour de plus amples informations, voir [Mémoires - Charger dans les registres](#).

Equivalent clavier : [P]

Touche du pupitre - PRINT SCREEN

La touche PRINT SCREEN est utilisée pour Imprimer dans un fichier la fenêtre sélectionnée.

- [PRINT SCREEN] - "Imprime" l'onglet sélectionné comme un fichier jpg stocké dans le menu Impressions du Navigateur >Fichiers >Imprimer >Impressions.

Pour plus d'informations, voir [Imprimer](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier

Touche du pupitre - RANDOM

La touche RANDOM dans la page du LCD Principal "Select" vous permet d'avoir un ordre des circuits aléatoire dans la sélection en cours.

- [RANDOM] & [SELECT_2nd] - Sélectionne un circuit sur deux de façon aléatoire
- [RANDOM] & [SELECT_3rd] - Sélectionne un circuit sur trois de façon aléatoire
- [RANDOM] & [SELECT_Nth] - Sélectionne un circuit sur N de façon aléatoire

Pour plus d'informations, voir [Circuits - Fonction Sélection Aléatoire \(Random\)](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier

Touche du pupitre - REM DIM

La touche REM DIM fait partie des fonctions de gestion de niveaux. Elle permet d'éteindre tous les circuits du registre A, à l'exception de la sélection en cours. Elle peut être configurée comme fonction BALANCE afin de maintenir en mémoire temporaire les niveaux effacés.

- [REM DIM] - Permet de régler tous les circuits, à l'exception de la sélection en cours, à 0%.
- [SETUP] & [REM DIM] - Permet d'ouvrir la configuration de cette touche.

En mode Balance :

Appuyez sur REM DIM pour activer le mode Balance et régler tous les circuits, à l'exception de la sélection en cours, sur zéro. Appuyez sur REM DIM pour ramener les circuits à leur niveau précédent.

Pour de plus amples informations, voir [Circuits - Rem Dim](#), [Circuits - Mode Balance](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier.

Touche du pupitre - RECORD

La touche RECORD est importante, car elle est utilisée pour enregistrer tous les types de données dans les mémoires, les groupes et les palettes. Ce qui est enregistré dépend de votre configuration, de là où vous enregistrez et de la cible de l'enregistrement.

En Scène :

- [RECORD] - Permet d'enregistrer le rendu en cours sur scène dans la première mémoire disponible.
- [#] [RECORD] - Permet d'enregistrer le rendu en cours sur scène dans la mémoire N°#.
- [RECORD] [ATTRIB] - Permet d'enregistrer tous les attributs des circuits sélectionnés dans la mémoire du registre A du registre de transfert.
- [#] [RECORD] & [ATTRIB] - Permet d'enregistrer tous les attributs des circuits sélectionnés dans la mémoire N°#.
- [RECORD] & [FOCUS, COLOR, BEAM ou PALETTE] - Permet d'enregistrer la palette libre suivante pour les circuits sélectionnés.
- [#] [RECORD] & [FOCUS, COLOR, BEAM ou PALETTE] - Permet d'enregistrer la palette N°# pour les circuits sélectionnés.
- [RECORD] & [CH] - Permet d'enregistrer tous les attributs et les niveaux des circuits sélectionnés.
- [#] [RECORD] & [CH] - Permet d'enregistrer tous les attributs et niveaux des circuits sélectionnés dans la mémoire N°#.

N'importe où :

- [RECORD] & [touche de master] - Permet d'enregistrer toutes les données des circuits sélectionnés vers ce master en tant que prochaine mémoire 800 disponible.
- [#] [RECORD] & [touche master] - Permet d'enregistrer toutes les données des circuits sélectionnés vers ce master en tant que mémoire N°#.
- [RECORD] & [GROUP] - Permet d'enregistrer les circuits sélectionnés dans le premier groupe disponible.
- [#] [RECORD] & [GROUP] - Permet d'enregistrer les circuits sélectionnés dans le groupe N°#.

Pour de plus amples informations, voir [Mémoires - Enregistrer](#), [Devices - Enregistrer](#), [Groupes - Enregistrer](#), [Palettes de device - Enregistrer](#).

Equivalent clavier : [R]

Touche du pupitre - REFRESH

La touche REFRESH permet de ramener les circuits ayant été réglés manuellement depuis le dernier transfert du registre de transfert aux valeurs d'intensité et de paramètres du transfert précédent.

- [REFRESH] - Permet d'actualiser le contenu de A aux niveaux du dernier transfert.
- [REFRESH] & [@LEVEL] - Permet d'actualiser les intensités uniquement.
- [REFRESH] & [FOCUS, COLOR, BEAM] - Permet d'actualiser ces valeurs uniquement.
- [REFRESH] & [ATTRIB] - Permet d'actualiser toutes les attributs.
- [REFRESH] & [CH] - Permet d'actualiser toutes les intensités et tous les attributs.

Pour de plus amples informations, voir [Registre de transfert - Fonctions d'actualisation](#).

Equivalent clavier : [CTRL] et [Y]

Touche du pupitre - RELEASE

La touche RELEASE permet de libérer des circuits ayant été capturés. Les circuits capturés sont affichés avec un fond rouge dans les vues de circuits.

- [RELEASE] - Permet de libérer les circuits sélectionnés.
- [RELEASE] [RELEASE] - Permet de libérer tous les circuits capturés.

Pour de plus amples informations, voir [Circuits - Mode Capture](#).

Equivalent clavier : [CTRL] et [R]

Touche du pupitre - RIGHT (Trackball)

La touche droite, uniquement sur le grand Congo, correspond au bouton de souris de droite du trackball.

- [RIGHT] - Permet d'activer un clic droit de souris en mode curseur (rouge).

Pour de plus amples informations, voir [Façade du Congo - Trackball](#).

Equivalent clavier : [Bouton droit de la souris]

Touche du pupitre - SCALE (6.0)

SCALE est une touche dans le menu CHANNELS du LCD Principal. Elle est utilisée pour appliquer un coefficient multiplicateur au niveau de sortie du(des) circuit(s) sélectionné(s).

- [SCALE] (maintenue) - active temporairement le mode Scale.
- [MODIFY] & [SCALE] - active le mode Scale.

Pour plus d'informations, voir [Circuits - Utilisation du Scale](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier

Touche du pupitre - SELECT

La touche SELECT permet de sélectionner plusieurs cellules à la fois pour l'édition dans les tableaux.

- [SELECT] et [flèches bas/droite] - Permet de sélectionner plusieurs cellules.

Pour de plus amples informations, voir [Navigation - Listes](#).

Equivalent clavier : [SHIFT]

Touche du pupitre - SELECT 2ND

SELECT 2ND est une touche dans la page des touches du LCD Principal qui vous permet de sélectionner un circuit sur deux, dans la sélection en cours.

- [SELECT_2nd] - Sélectionne un circuit sur deux
- [RANDOM] & [SELECT_2nd] - Sélectionne un circuit sur deux de façon aléatoire

Pour plus d'informations, voir [Raccourcis - Sélectionner Nièmes fonctions](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier

Touche du pupitre - SELECT 3RD

SELECT 3RD est une touche dans la page des touches du LCD Principal qui vous permet de sélectionner un circuit sur trois, dans la sélection en cours.

- [SELECT_3rd] - Sélectionne tous les trois circuits.

Pour plus d'informations, voir [Raccourcis - Sélectionner Nièmes fonctions.](#)

Il n'y a pas d'équivalent clavier

Touche du pupitre - SELECT ALL

La touche SELECT ALL permet de revenir à la sélection de circuits en cours après avoir utilisé NEXT ou LAST.

- [SELECT ALL] - Permet de resélectionner tous les circuits après avoir utilisé NEXT ou LAST.

Pour de plus amples informations, voir [Contrôle d'un device - Mode Next et Last.](#)

Equivalent clavier : [CTRL] & [N]

Touche du pupitre - SELECT CHANGE

La touche SELECT CHANGE dans la page du LCD Principal Select est utilisée pour sélectionner tous les devices dont les attributs autres que l'intensité, ont été changé manuellement depuis que la mémoire en cours était chargé dans le registre A.

- [Select_Change] - Sélectionne tous les devices qui ont été changé.

Pour plus d'informations, voir [Sélectionner - Change \(touche Soft\).](#)

Il n'y a pas d'équivalent clavier

Touche du pupitre - SELECT NTH

SELECT NTH est une touche dans la page des touches du LCD Principal qui vous permet de sélectionner X circuits dans la sélection en cours.

- [#] [SELECT_NTH] - Sélectionne tous les X circuits.

Pour plus d'informations, voir [Raccourcis - Select Nth Functions](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier

.

Touche du pupitre - SERIES

La touche SERIES dans le menu EFFECTS du LCD Principal, est utilisé pour ouvrir l'éditeur des Séries pour les effets de type Content.

- [SERIES] - Ouvre l'éditeur de SERIES .

Pour plus d'informations, voir [Effects Device](#)

Il n'y a pas d'équivalent clavier

Touche du pupitre - SETUP

La touche SETUP permet d'ouvrir l'onglet récapitulatif des paramètres du système, ou, en combinaison avec une autre touche, d'ouvrir les paramètres de la touche en question.

- [SETUP] - Permet d'ouvrir la configuration du système.
- Maintenez [SETUP] enfoncée et appuyez sur une touche pour ouvrir les paramètres de cette touche (RECORD, GO, CH, etc.).

Pour de plus amples informations, voir [Paramètres du système](#).

Equivalent clavier : [F11]

Touche du pupitre - SET CHANGED

La touche SET CHANGED est une touche située dans le menu DEVICE de l'afficheur principal du pupitre. Elle s'utilise uniquement avec le mode d'enregistrement d'attributs "Changé" pour forcer le marquage de paramètres qui n'ont pas été modifiés afin qu'ils puissent être enregistrés.

- [SET CHANGED] & [PALETTE] - Permet de régler tous les paramètres des circuits sélectionnés sur "Changé".
- [SET CHANGED] & [FOCUS] - Permet de régler tous les paramètres Focus des circuits sélectionnés sur "Changé".
- [SET CHANGED] & [COLOR] - Permet de régler tous les paramètres Color des circuits sélectionnés sur "Changé".
- [SET CHANGED] & [BEAM] - Permet de régler tous les paramètres Beam des circuits sélectionnés sur "Changé".
- [SET CHANGED] & [touche tambour de paramètre] - Permet de régler ce paramètre des circuits sélectionnés sur "Changé".

Pour de plus amples informations voir [Devices - Enregistrer](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier.

Touche du pupitre - SEQ

La touche SEQ permet de charger et d'administrer les séquences et les poursuites.

- [SEQ] - Permet d'ouvrir la liste des séquences.
- [#] [SEQ] - Permet d'ouvrir l'éditeur de séquence.
- [#] [SEQ] [PLAYBACK] - Permet de charger la séquence N°# dans le registre de transfert
- [#] [SEQ] [touche de master] - Permet de charger la séquence N°# dans le master.

Pour de plus amples informations, voir [Séquences - Liste](#), [Séquences - Liste des séquences](#), [Séquences - Charger](#).

Equivalent clavier : [S]

Touche du pupitre - SEQ +

La touche SEQ + permet de passer au pas de séquence suivant dans le registre de transfert, sans les temps de Transfert.

- [SEQ +] - Permet de passer au pas suivant.

Pour de plus amples informations, voir [Registre de transfert - Touches d'action du registre](#).

Equivalent clavier : [X] et [flèche bas]

Touche du pupitre - >> (Master Playback)

Dans le registre Master, la touche >> permet de passer au pas de séquence suivant dans la séquence connectée, sans faire appel aux temps.

- [>>] - Permet de passer au pas suivant.

Pour de plus amples informations, voir [Registre de transfert - Touches d'action du registre](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier.

Touche du pupitre - SEQ -

La touche SEQ - permet de revenir au pas de séquence précédent dans le registre de transfert, sans les temps de transfert.

- [SEQ -] - Permet de revenir au pas précédent.

Pour de plus amples informations, voir [Registre de transfert - Touches d'action du registre](#).

Equivalent clavier : [X] et [flèche haut]

Touche du pupitre - << (Master Playback)

Dans le registre Master, la touche << permet de passer au pas de séquence précédent dans la séquence connectée, sans faire appel aux temps.

- [<<] - Permet de passer au pas précédent.

Pour de plus amples informations, voir [Registre de transfert - Touches d'action du registre](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier.

Touche du pupitre - SOLO

La touche SOLO est utilisé pour la sortie indépendante d'un Master, et temporairement inhiber les autres.

- [SOLO] & [PLAYBACK] - Bascule le mode solo pour le playback principal.
- [SOLO] & [MasterKey] - Bascule le mode solo pour un master

Pour plus d'information [Mute & Solo - Solo](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier

Touche du pupitre - START

La touche START permet de démarrer les fondus dans n'importe quel registre Master.

- [#] [START] - Fondu complet sur le master N°#.
- [#] [START] et [touche master] - Fondu jusqu'à ce niveau.
- [START] et [touche master] - Fondu complet ou jusqu'à zéro sur ce master.

Il n'y a pas d'équivalent clavier.

Touche du pupitre - TAB

La touche TAB est un élément essentiel de la navigation dans le système Congo. Toutes les vues s'ouvrent dans des onglets, et la touche Tab permet de sélectionner, de déplacer, d'organiser et d'enregistrer ces onglets.

- [TAB] - Permet de passer d'un onglet ouvert à un autre.
- [#] [TAB] - Permet de sélectionner cet onglet.
- [TAB] et [flèche bas] - Permet de séparer l'écran verticalement, appuyez à nouveau pour le séparer horizontalement. Maintenez TAB enfoncée et appuyez sur la flèche haut pour quitter ce mode d'affichage.
- [TAB] et [flèche gauche/droite] - Permet de déplacer l'onglet en cours vers l'écran suivant.
- [TAB] et [tambour de niveau] - Permet de redimensionner la partie inférieure d'un tableau.
- [SETUP] et [TAB] - Permet d'ouvrir une boîte de dialogue pour verrouiller un onglet afin qu'il ne puisse pas être fermé avec ESC.
- [C/ALT] et [TAB] - Permet de ramener tous les onglets aux paramètres par défaut (Scène et registre).

Pour de plus amples informations, voir [Navigation - Onglets](#).

Equivalent clavier : [TAB]

Touche du pupitre - TAP

La touche TAP permet de régler un tempo pour un effet.

- [TAP] et [touche master] [touche master] - Maintenez [TAP] enfoncée et appuyez deux fois sur une [touche master] pour régler un tempo pour le chenillard dans ce master.

Pour de plus amples informations, voir [Registre Master - Touches Playback](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier.

Touche du pupitre - TEXT

La touche TEXT permet de donner des étiquettes de texte à divers éléments.

- [TEXT] - Permet d'ouvrir la saisie de texte pour le pas de séquence du champ A du registre de transfert.
- [TEXT] et [touche master] - Permet d'activer la saisie de texte pour le contenu de ce registre master.
- [TEXT] et [touche de sélection directe] - Permet d'activer la saisie de texte pour le contenu de cette touche de sélection directe.

Pour de plus amples informations, voir [Entrer un texte](#).

Equivalent clavier : [ALT] et [T]

Touche du pupitre - THRU

La touche THRU permet de sélectionner une plage de circuits, et offre d'autres fonctions de circuit en combinaison avec d'autres touches.

- [#] [CH] [#] [THRU] - Permet de sélectionner tous les circuits entre les N°# et #.

REMARQUE

Si vous êtes en mode At, la syntaxe est "numéro de circuit - THRU - numéro de circuit".

Pour de plus amples informations, voir [Sélection des circuits](#).

Equivalent clavier : [/]

Touche du pupitre - TIME

La touche TIME permet de régler les temps d'apparition et de disparition des pas de séquence des champs A ou B du registre de transfert (suivant les réglages de temps).

- [#] [TIME] - Permet de régler un temps d'apparition (In)/disparition (Out) pour le fondu suivant du registre principal.
- [#] [CH] et [TIME] - Permet de régler un temps de circuit pour le(s) circuit(s) sélectionné(s).
- [#] [TIME] et [FOCUS] - Permet de régler un temps de paramètre.
- [#] [TIME] et [COLOR] - Permet de régler un temps de paramètre.
- [#] [TIME] et [BEAM] - Permet de régler un temps de paramètre.
- [#] [TIME] et [touche tambour de paramètre] - Permet de régler un temps de paramètre.
- [MODIFY] et [TIME] - Permet d'ouvrir l'éditeur de temps du pas de A ou de B dans le registre de transfert. Indiquez un numéro pour ouvrir un pas de séquence spécifique.
- [TIME] & [A] - Définit les temps pour le pas de séquence "dans A"
- [TIME] & [B] - Définit les temps pour le pas de séquence "dans B"

Pour de plus amples informations, voir [Séquences - Temps](#), [Temps de séquence - Régler sur A ou B](#), [Registres Master - Temps](#), [Menu contextuel Editeur de temps](#).

Equivalent clavier : [T]

Touche du pupitre - TRACK

La touche TRACK permet d'ouvrir la liste de suivi pour le(s) circuit(s) sélectionné(s). Elle est utilisée en combinaison avec RECORD et UPDATE pour le suivi des enregistrements.

- [TRACK] - Permet d'ouvrir la liste de suivi des circuits sélectionnés. Vous pouvez modifier la sélection de circuits. Utilisez les touches FORMAT et FOCUS, COLOR, BEAM pour ouvrir les colonnes de paramètres.
- [TRACK] et [GROUP] - Permet d'activer le suivi de la sélection de circuit en cours dans tous les groupes.
- [TRACK] et [PRESET] - Permet d'activer le suivi de la sélection de circuit en cours dans toutes les mémoires.
- [TRACK] et [SEQ] - Permet d'activer le suivi de la sélection en cours dans toutes les séquences.
- [TRACK] et [PALETTE, FOCUS, COLOR, BEAM] - Permet de suivre la sélection en cours dans toutes les palettes correspondantes.
- [TRACK] et [CH] - Permet de suivre la sélection en cours dans tout le spectacle.

Pour de plus amples informations, voir [Liste de suivi](#).

Dans le navigateur et l'organiseur :

- [TRACK] - piste l'élément sélectionné, mémoire ou palette dans la séquence principale.

Pour plus d'explication, voir [Navigation - Navigateur](#) et [l'Organiseur](#).

Equivalent clavier : [F12]

Touche du pupitre - TYPE

La touche TYPE permet de changer de type de données dans les sections de touches de sélection directe.

- Maintenir [TYPE] enfoncée - Quand vous maintenez cette touche enfoncée, vous pouvez utiliser les touches de sélection directe pour sélectionner un type (Groupe, Focus, Color, Beam, Auto Group, Ecran, etc.) pour chaque section de touches de sélection directe.

Pour de plus amples informations, voir [Sélections directes - Contenu](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier.

Touche du pupitre - U1-U3

Les touches du LCD Principal U1-U3 dans le menu EFFECTS du LCD Principal sur le Junior et Kid, ou directement sur le Congo Senior, sont utilisées pour accéder aux configurations personnalisées pour organiser des paramètres pour des Device ou pour l'accès aux paramètres des effets sélectionnés.

- [U1-U3] - Sélectionne cet accès aux paramètres.
- [MODIFY] & [U1-U3] - Ouvre l'éditeur des paramètres pour U1-U3.
- [C/ALT] & [FOCUS - COLOR - BEAM] - Sélectionne U1-U3 sur Congo Junior.

Pour plus d'informations, voir [Contrôle de Device - U1-U2-U3](#)

Il n'y a pas d'équivalent clavier

Touche du pupitre - UNPARK

UNPARK est une touche du LCD Principal dans le menu MISC. Elle est utilisée pour déparkier un circuit ou une partie d'un circuit.

- [UNPARK] & [CH] - libère l'intensité et les attributs du(des) circuit(s) sélectionné(s).
- [UNPARK] & [@LEVEL] - libère l'intensité du(des) circuit(s) sélectionné(s).
- [UNPARK] & [ATTRIB] - libère les attributs du(des) circuit(s) sélectionné(s).
- [UNPARK] & [FOCUS] - libère les attributs focus du(des) circuit(s) sélectionné(s).
- [UNPARK] & [COLOR] - libère les attributs couleur du(des) circuit(s) sélectionné(s).
- [UNPARK] & [BEAM] - libère les attributs beam du(des) circuit(s) sélectionné(s).
- [UNPARK] & [Wheel_Key] - libère l'attribut du(des) circuit(s) sélectionné(s).

Pour plus d'informations, voir [Park - Annuler des valeurs pré-enregistrées](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier

Touche du pupitre - UPDATE

La touche UPDATE permet de mettre à jour les mémoires, les groupes et les palettes sans saisir de numéro.

- [UPDATE] - Permet d'ouvrir la fenêtre de mise à jour pour la mémoire chargée dans le registre A du registre de transfert.
- [UPDATE] et [touche de sélection directe] - Permet de mettre à jour une palette ou un groupe.
- [UPDATE] & [@LEVEL] - Permet d'ouvrir la fenêtre de tracking des intensités.
- [UPDATE] & [ATTRIB] - Permet d'ouvrir la fenêtre de tracking des attributs.

Pour de plus amples informations, voir [Mémoires - Mettre à jour](#), [Suivi - Editer le suivi de circuit](#).

Equivalent clavier : [U]

Touche du pupitre - UPDATE PALETTE

La touche UPDATE PALETTE est utilisée pour mettre à jour rapidement toutes les palettes en cours pour le(s) circuit(s) sélectionné(s).

- [UPDATE_PALETTE] - Mets à jour toutes les palettes en cours pour le(s) circuit(s) sélectionné(s).

Pour plus d'information voir [Palettes de Device - Mettre à jour](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier

Touche du pupitre - WAIT

La touche soft WAIT du menu de touches soft Times permet de régler les temps d'attente pour le pas de séquence des champs A ou B du registre de transfert (suivant les réglages de temps).

- [#] [WAIT] - Permet de régler un temps d'attente.

Pour de plus amples informations, voir [Séquences - Temps](#), [Temps de séquence - Régler sur A ou B](#), [Menu contextuel Editeur de temps](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier.

Touche du pupitre - WIZARD

La touche WIZARD permet d'activer la fonction assistant (s'il y a lieu) pour l'éditeur en cours.

- Voir [Editeur de circuits Wizard](#).
- Voir [Import Wizard](#).
- Voir [Wizard Patch](#).
- Voir [Wizard des rouleaux de changeur](#).
- Voir [Assistant texte \(Text Wizard\)](#).
- Voir [Suivi avec Wizard](#).
- Voir [Assistant de plage de templates](#).

Equivalent clavier : [W]

Menu des touches du LCD Principal - Circuits

La touche du LCD Principal CHANNELS, est utilisée pour ouvrir le menu du LCD Principal Circuits avec les outils "circuits".

- [Channels] - Ouvre le menu des touche du LCD Principal Circuits.

Pour plus d'informations voir [Circuits - Menu du LCD principal](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier

Menu des touches du LCD Principal - Device

La touche du LCD Principal DEVICE , est utilisée pour ouvrir le menu du LCD Principal Device avec les outils pour le contrôle et l'édition des devices.

- [Device] - Ouvre la page des fonctions Device.

Pour plus d'information, voir [Devices - Fonctions](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier

Menu des touches du LCD Principal - Effet

La touche du LCD Principal EFFECT permet d'ouvrir le menu du LCD Principal Effet avec les outils permettant l'édition d'effets.

- [Effect] -ouvre le menu du LCD Principal Effect .

Pour de plus amples informations, voir [Le Menu Effet du LCD Principal](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier

Menu des touches du LCD Principal - Learn

La touche du LCD Principal LEARN permet est d'ouvrir le menu du LCD Principal Learn et les outils pour enregistrer des temps d'Alerte et des Profiles.

- [Learn] - Ouvrir la page des fonctions Learn.

Pour plus d'information, voir [Menu des Temps](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier

Menu des touches du LCD Principal - Misc

La touche du LCD Principal Misc, est utilisée pour ouvrir le menu Divers du LCD Principal.

- [Misc] - Ouvre le menu Divers.

Pour plus d'informations, voir [Page Misc](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier

Menu des touches du LCD Principal - Select

La touche du LCD Principal SELECT, est utilisée pour ouvrir le menu Sélection contenant des fonctions de sélections particulières des circuits.

- [Select] - Ouvre le menu des fonctions de Sélection.

Pour plus d'information, voir [Select - Les fonctions](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier

Menu des touches du LCD Principal - Temps

La touche du LCD Principal Times soft key, est utilisée pour ouvrir le menu du LCD Principal Times soft key page.

- [Times] - Ouvrir le menu des fonctions des Temps.

Pour plus d'information, voir [Séquences - Temps](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier

Menu des touches du LCD Principal - Touches des Tambours de paramètres

Les touches de paramètres sont utilisées pour contrôler les paramètres comme les tambours de paramètres.

- [Touche de paramètre] - passe les paramètres de 0 à 100%
- [#] [Touche de paramètre] - applique une valeur directe pour ce paramètre.
- [Touche de paramètre] & [Touche de Master] - Assigne sur un Master ce paramètre

Pour plus d'information, voir [Device - Contrôles](#).

Il n'y a pas d'équivalent clavier

Raccourcis des touches du jeu d'orgue

Résumé de toutes les touches et de tous les raccourcis classés par type de fonction.

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Raccourcis - Sélectionner circuits](#)
- [Raccourcis- Niveaux de circuit](#)
- [Raccourcis- Modes de circuit](#)
- [Raccourcis - Sélection des circuit tous les N](#)
- [Raccourcis - Vues des circuits](#)
- [Raccourcis - Dynamiques](#)
- [Raccourcis - Aide en Ligne](#)
- [Raccourcis - Mode circuits uniquement](#)
- [Raccourcis - Touches d'édition générale](#)
- [Raccourcis - Touches de navigation](#)
- [Raccourcis - Registres Master](#)
- [Raccourcis - Masters et Circuits](#)
- [Raccourcis - Pages Master](#)
- [Raccourcis - Position Home de Device](#)
- [Raccourcis - Éditeurs d'attributs de Devices](#)
- [Raccourcis - Masquer des Devices](#)
- [Raccourcis - Enregistrer palette de Devices](#)
- [Raccourcis - Activer palette de Device](#)
- [Raccourcis - Fonctions spéciales de palette de Device](#)
- [Raccourcis - Vues des palettes de Device](#)
- [Raccourcis - Palettes de Device dans Masters](#)
- [Raccourcis - Aligner et copier un Device](#)
- [Raccourcis - Patch et Sorties](#)
- [Raccourcis - Afficheur Principal, général](#)
- [Raccourcis - Temps](#)
- [Raccourcis - Track](#)
- [Raccourcis - Mémoires](#)
- [Raccourcis - Groupes](#)
- [Raccourcis - Live & aveugle](#)
- [Raccourcis - Fonctions Enregistrement](#)
- [Raccourcis - Fonctions Update](#)
- [Raccourcis - Wizard base de données des circuits](#)
- [Raccourcis - Playback Principal](#)
- [Raccourcis - Editeur de Séquence](#)
- [Raccourcis - Sélections Directes](#)
- [Raccourcis - Notes](#)

Raccourcis - Sélectionner circuits

Voici les touches et les raccourcis pour sélectionner les circuits. Certains d'entre eux supposent que la syntaxe de commande est établie à RPN - voir [Circuits - Syntaxe](#).

DESCRIPTION	SYNTAXE
Sélectionner un circuit	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="CH"/>
Ajoute le circuit à la sélection de circuits.	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="+"/>
Soustrait le circuit de la sélection de circuits	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="-"/>
Sélectionner un groupe de circuits	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="THRU"/>
Passe au circuit suivant	<input type="button" value="+"/>
Passe au circuit précédent	<input type="button" value="-"/>
Sélectionner tous les circuits ayant un niveau dans le playback Principal.	<input type="button" value="ALL"/>
Désélectionne tous les circuits sélectionnés.	<input type="button" value="C/ALT"/> <input type="button" value="C/ALT"/>
Inverser la sélection des circuits	<input type="button" value="C/ALT"/> <input type="button" value="̄"/> <input type="button" value="THRU"/> ou <input type="button" value="INV GROUP"/>
Entrer le mode Suivant/Précédent (Next/Last) pour le circuit suivant dans la sélection des circuits	<input type="button" value="NEXT"/>
Entrer le mode Suivant/Précédent (Next/Last) pour le circuit précédent dans la sélection des circuits	<input type="button" value="LAST"/>
Laisser le mode Suivant/Précédent (Next/Last) et mettre en subbrillance tous les circuits sélectionnés	<input type="button" value="ALL CHANNELS"/>
Ouvre le Wizard de sélection des circuits	<input type="button" value="WIZARD"/> <input type="button" value="̄"/> <input type="button" value="CH"/>
Sélectionne tous les circuits actifs dans tous les registres.	<input type="button" value="ALL"/> <input type="button" value="ALL"/>
place tous les circuits, les effets et les masters à 0%.	<input type="button" value="C/ALT"/> <input type="button" value="̄"/> <input type="button" value="LIVE"/> <input type="button" value="LIVE"/>

Raccourcis - Niveaux de circuit

Voici les touches et les raccourcis pour établir les niveaux pour les circuits sélectionnés actuellement. Certains d'entre eux supposent que la syntaxe de commande est établie à RPN - voir [Circuits - Syntaxe](#).

DESCRIPTION	SYNTAXE
Définit les circuits sélectionnés à 70 %, appuyez une deuxième fois pour les définir à 100 %	<input type="text" value="@LEVEL"/>
Définit un niveau pour les circuits sélectionnés	<input type="text" value="#"/> <input type="text" value="@LEVEL"/>
Eteint et désélectionne les circuits. sélectionnés	<input type="text" value="C/ALT"/> <input type="text" value="&"/> <input type="text" value="̄"/> <input type="text" value="@LEVEL"/>
Définit à 100 %	<input type="text" value="C/ALT"/> <input type="text" value="&"/> <input type="text" value="̄"/> <input type="text" value="+%"/>
Définit à 0 %	<input type="text" value="C/ALT"/> <input type="text" value="&"/> <input type="text" value="̄"/> <input type="text" value="-%"/>
Augmente le niveau des circuits sélectionnés de 5 %	<input type="text" value="+%"/>
Diminue le niveau des circuits sélectionnés de 5 %	<input type="text" value="-%"/>
Augmente le niveau du circuit # de 5%.	<input type="text" value="#"/> <input type="text" value="+%"/>
Diminue le niveau du circuit # de 5%.	<input type="text" value="#"/> <input type="text" value="-%"/>
Augmente le niveau des circuits sélectionnés de #%.	<input type="text" value="#"/> <input type="text" value="."/> <input type="text" value="+%"/>
Diminue le niveau des circuits sélectionnés de #%.	<input type="text" value="#"/> <input type="text" value="."/> <input type="text" value="-%"/>
Définit le niveau de résolution interne (0-255)	<input type="text" value="#"/> <input type="text" value="."/> <input type="text" value="̄"/> <input type="text" value="&"/> <input type="text" value="@LEVEL"/>
Copie des valeurs pour les circuits sélectionnés depuis une mémoire	<input type="text" value="#"/> <input type="text" value="ON/FETCH"/>
Augmente le niveau en pas de 1 bit	<input type="text" value="."/> <input type="text" value="&"/> <input type="text" value="̄"/> <input type="text" value="+%"/>
Diminue le niveau en pas de 1 bit	<input type="text" value="."/> <input type="text" value="&"/> <input type="text" value="̄"/> <input type="text" value="-%"/>
Annule le dernier changement de niveau effectué avec la roue	<input type="text" value="ON/FETCH"/>

Raccourcis - Modes de circuits

Fonctions pour tester, et comparer les circuits.

DESCRIPTION	SYNTAXE
Compare* la lumière dans la Commande de circuits avec sa version enregistrée	[COMPARE]
Compare* la lumière dans la Commande de circuits avec le preset #	[#] [COMPARE]
Commute le mode Balance* entre marche/arrêt.	[BALANCE]
Passe avec le mode Check au circuit suivant	[C/ALT] & [] [+]
Passe avec le mode Check au circuit précédent	[C/ALT] & [] [-]

*COMPARE et BALANCE sont des touches Soft dans la Page des touches Soft Channels de l'Afficheur Principal de la console. Voir [Circuits - Mode Compare](#) et [Circuits - Mode Balance](#).

Raccourcis - Sélectionner Nièmes fonctions

Fonctions pour sélectionner tous les Nièmes circuits **depuis la sélection des circuits actuelle**. Toutes ces fonctions sont des touches Soft dans la Page des touches Soft [Channels - Random Select](#) de l'Afficheur Principal de la console.

DESCRIPTION	SYNTAXE
Sélectionne la Page des touches Soft SELECT dans l'Afficheur Principal	[SELECT]
Sélectionne tous les n ièmes circuits	[#] [Select Nth]
Sélectionne tous les 2èmes circuits	[Select 2nd]
Sélectionne tous les 3èmes circuits	[Select 3rd]
Sélectionne tous les 2ièmes circuits au hasard	[RANDOM] & [] [Select 2ième]
Sélectionne tous les 3ièmes circuits au hasard	[RANDOM] & [] [Select 3ième]
Sélectionne tous les Nièmes circuits au hasard	[RANDOM] & [] [Select Nième]
Sélectionne les appareils qui ont changé.	[SELECT CHANGE]

Raccourcis - Vues des circuits

Ces raccourcis pour contrôler les circuits.

DESCRIPTION	SYNTAXE
Défile dans une vue de circuit active	[CH] & [Touches Flèches]
Permet de faire défiler les pages des circuits	[CH] & [Tambour]
Commute entre les différents formats pour les circuits	[FORMAT]
Sélectionne le Plan de circuit N° #	[#] [FORMAT]
Zoomer une Vue de circuits	[FORMAT] & [Roue]
Établit les détails de format pour la vue du Playback Principal.	[FORMAT] & [Touches Flèches]
Affiche les circuits capturés	[FORMAT] & [CAPTURE]
Affiche les circuits parkés	[FORMAT] & [PARK]
Affiche tous les circuits.	[FORMAT] & [ALL]
Affiche les circuits actifs.	[FORMAT] & [CH/ID]

Raccourcis - Aide

Voici les touches et les raccourcis utilisés pour la fonction d'Aide en ligne.

DESCRIPTION	SYNTAXE
Ouvre l'index d'assistance. Si un menu ou un éditeur est ouvert, ouvre la fonction d'assistance en rapport.	[?]
Ouvre l'assistance pour cette touche	[?] & [une touche]
Fait défiler le contenu de la fenêtre d'assistance	Flèche vers le bas et Tambour de niveau
Ouvre l'outils de recherche dans l'aide	[TEXT]

Naviguer dans les pages d'aide

DESCRIPTION	SYNTAX
Page Suivante	Down Arrow
Page Précédente	Up Arrow
Dernière page visitée	Left Arrow
Page précédente visitée	Right Arrow

Naviguer avec les hyperliens

DESCRIPTION	SYNTAX
Prochain hyperLien	C/ALT & Down Arrow
Précédent hyperLien	C/ALT & Up Arrow
Premier hyperLien de la page	C/ALT & Left Arrow
Dernier hyperLien de la page	C/ALT & Right Arrow
Activer l'hyperlien choisi	MODIFY

Créer un favori

DESCRIPTION	SYNTAX
Créer un favori dans le menu d'Aide	NOTE
Supprimer un favori dans le navigateur	DELETE

Raccourcis - Mode circuits uniquement

Le Mode Channels Only (Circuits uniquement) est activé par l'interrupteur Fader Mode à trois positions dans le milieu supérieur de la console, Il transforme la console en un pupitre manuel à un seul registre.

DESCRIPTION	SYNTAXE
Active/Désactive le mode Direct Ch	Interrupteur Fader Mode
Sélectionne une groupe de circuits pour les potentiomètres manuels	Touches à accès direct

Raccourcis - Touches d'Édition générale

Ces touches sont au centre des fonctions d'édition générale de la console. Elles sont surtout utilisées en combinaison avec les touches de navigation.

Efface l'entrée numérique et est utilisé avec d'autres touches comme une touche ALT.	<input type="button" value="C/ALT"/>
Ferme les menus contextuels et les onglets sans exécuter.	<input type="button" value="ESC"/>
Fonctionne comme une touche ENTER pour les menus contextuels et dans les cellules de tableur. Est utilisé en combinaison avec de nombreuses touches pour ouvrir les Éditeurs.	<input type="button" value="MODIFY"/>

Raccourcis - Edition de tableau

Ces fonctions concernent l'édition dans les tableaux.

DESCRIPTION	SYNTAXE
Les touches de navigation sont utilisées pour naviguer dans une feuille de calcul ou une liste, mais aussi en combinaison avec toutes les autres touches de navigation pour des fonctions différentes.	Touches de navigation
Insère une nouvelle entrée dans la plupart des listes à tableaux	<input type="button" value="INSERT"/>
Insère l'entrée # dans la plupart des listes de fenêtres	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="INSERT"/>
Supprime l'entrée sélectionnée dans la plupart des listes de fenêtres	<input type="button" value="DELETE"/>
Sélectionne tous les articles (bas) dans la colonne d'un tableau.	<input type="button" value="COLUMN"/>
Fait défiler la taille d'une colonne.	<input type="button" value="COLUMN"/> & <input type="button" value="Tambour de niveau"/>
Trie par le contenu d'une colonne.	<input type="button" value="COLUMN"/> & <input type="button" value="Flèche haut/bas"/>
Déplace une colonne	<input type="button" value="COLUMN"/> & <input type="button" value="Flèche gauche/droite"/>
Sélectionne les cellules à droite de la cellule en cours	<input type="button" value="SELECT"/> & <input type="button" value="Flèche gauche"/>
Sélectionne les cellules sous la ou les cellules en cours	<input type="button" value="SELECT"/> & <input type="button" value="Flèche droite"/>

Raccourcis - Touches de navigation

Les quatre touches de Navigation du haut sont au centre des fonctions de Navigation de la console. Elles sont surtout utilisées en combinaison avec les touches d'Édition générale.

DESCRIPTION	SYNTAXE
Sélectionne le Navigateur. Si le Navigateur a déjà été sélectionné, il sera fermé.	BROWSER
Change la taille du Navigateur.	BROWSER & <u>Tambour de niveau</u>
Change la proportion entre la zone Tableau et la zone circuits dans les fenêtres d'édition.	TAB & <u>Tambour de niveau</u>
Envoie l'Onglet sélectionné à l'écran suivant/précédent.	TAB & <u>Fleches Gauche/Droite</u>
Commute entre tous les onglets ouverts	TAB
Sélectionne l'Onglet #.	# TAB
Divise la Vue en deux fenêtres.	TAB & Fleche Bas
Agrandi une une fenêtre divisée en deux.	TAB & Fleche Haut

Raccourcis - Les Masters

Ce sont les touches et raccourcis principaux pour prendre en charge le contenu des Masters. Voir aussi [Raccourcis - Fonctions d'enregistrement](#).

Chargement simple de contenu

DESCRIPTION	SYNTAXE
Charge la mémoire # dans le master	# PRESET & Touche Master
Charge la séquence # dans le master	# SEQ & Touche Master
Charge le groupe # dans le master	# GROUP & Touche Master
Charge la palette de Focus # dans le master	# FOCUS & Touche Master
Charge la palette de Couleur # dans le master	# COLOR & Touche Master
Charge la palette de Beam # dans le master	# BEAM & Touche Master
Charge la palette Mixte # dans le master	# PALETTE & Touche Master
Charge le dynamique # dans le master	# DYN EFFECT & Touche Master
Charge le paramètre dans le master	Touche Parametre & Touche Master
Fermer tous les Masters	C/ALT & LIVE LIVE
Efface un Master	C/ALT & Touche Master
Définit un texte à une mémoire ou à un groupe dans un master	TEXT & Touche Master
Définit un Temps à un master contenant une mémoire	# TIME & Touche Master

Fonctions de contrôle des Masters

DESCRIPTION	SYNTAX
Ouvre la fenêtre Masters	MASTER
Ouvre le contenu du master.	MODIFY & Touche Master
Définit un niveau flash individuel (en mode Flash)	# MODE FLASH & Touche Master
Commute Master # entre 0% et 100%	START & Touche Master
Commute Master # entre 0% et 100%	# START
Ouvre/Ferme un Master à un niveau spécifique	# START & Touche de Master
Maintenir FLASH MODE et appuyer sur les touches de Masters pour activer les options. Utilisez PAGE +/- sélectionner les différentes options.	FLASH MODE & Touche de Master
Connecte un Master au Master Playback	CONNECT & Touche Master
Tap tempo pour une séquence dans un master	TAP & Touche Master

*Vous pouvez aussi cliquer sur le dossier **Affichage des Masters** dans le navigateur.

Raccourcis - Masters et Circuits

Fonctions pour sélectionner des circuits depuis et vers les Masters.

DESCRIPTION	SYNTAXE
Sélectionne les circuits d'une Mémoire/Groupe dans un Master.	<input type="button" value="Touche Master"/>
Ajoute des circuits d'une Mémoire/Groupe dans un Master à la sélection des circuits	<input type="button" value="+"/> <input type="button" value="&"/> <input type="button" value="Touche Master"/>
Soustrait des circuits d'une Mémoire/Groupe dans un Master depuis la sélection des circuits	<input type="button" value="-"/> <input type="button" value="&"/> <input type="button" value="Touche Master"/>
Sélectionne des circuits d'une Mémoire/Groupe dans un Master qui sont actifs sur la scène	<input type="button" value="ALL"/> <input type="button" value="&"/> <input type="button" value="Touche Master"/>
Charge les circuits sélectionnés un par un dans les Masters.	<input type="button" value="CH"/> <input type="button" value="&"/> <input type="button" value="Touche Master"/>
Charge les circuits sélectionnés et leurs niveaux dans un Master.	<input type="button" value="GROUP"/> <input type="button" value="&"/> <input type="button" value="Touche Master"/>

Raccourcis - Pages de Masters

Touches et raccourcis principaux pour traiter les Pages de Master. Les Pages de Master sont enregistrées/chargées séparément pour les masters 1-20 et 21-40.

DESCRIPTION	SYNTAXE
Charge une Page de Master N° #	# PAGE
Efface masters	C/ALT & PAGE
Enregistre les changements à la Page de Master actuelle*	RECORD & PAGE
Enregistre le contenu master à la Page Master #	# RECORD & PAGE
Charge la Page Master suivante	PAGE & +
Charge la Page Master précédente	PAGE & -
Tap tempo pour une Page Master	TAP & PAGE
Définit un temps de Page Master	# TIME & PAGE
Active la Liste de pages Master dans l'Afficheur Principal**	DISPLAY LIST & PAGE
Page suivante	PAGE +
Page précédente	PAGE -

*Dépend des Réglages de la Page de Master. Voir [Réglages du système - Master](#).

**Il est aussi possible de tenir DISPLAY LIST et d'appuyer sur la touche à accès direct de la Page Master.

Raccourcis - Position Home des Devices

Fonctions pour enregistrer et régler les positions Home pour les Devices sélectionnés.

DESCRIPTION	SYNTAXE
Place tous les paramètres de la sélection en Home.	HOME ATTRIB HOME ATTRIB
Home pour tous les devices	C/ALT & ATTRIBUTE
Définit Home pour le paramètre	HOME ATTRIB & Touche Parametre
Définit Home Focus	HOME ATTRIB & FOCUS
Définit Home Color	HOME ATTRIB & COLOR
Définit Home Beam	HOME ATTRIB & BEAM
Définit Home Focus	0 FOCUS
Définit Home Color	0 COLOR
Définit Home Beam	0 BEAM
Enregistrer les valeurs d'attribut actuelles en tant que position Home pour les circuits sélectionnés	RECORD & HOME ATTRIB

Raccourcis - Éditeurs d'attributs de Devices

Touches et raccourcis pour ouvrir les Éditeurs d'attribut de Devices.

DESCRIPTION	SYNTAXE
Ouvre l'Éditeur d'attributs Actifs pour les Devices sélectionnés	ATTRIB
Ouvre l'Éditeur d'attributs pour la Mémoire dans le registre A	ATTRIB & A
Ouvre l'Éditeur d'attributs pour la Mémoire dans le registre B	ATTRIB & B
Ouvre l'Éditeur d'attributs pour une Mémoire dans un Master	ATTRIB & Touche Master
Ouvre l'Éditeur d'attributs pour la Mémoire actuelle	PRESET & ATTRIB
Ouvre l'Éditeur d'attributs pour la Mémoire N° #	# PRESET & ATTRIB

Formats

Touches et raccourcis pour les informations dans l'édition des attributs.

DESCRIPTION	SYNTAX
Change de format d'affichage des paramètres de Focus	<input type="text" value="FORMAT"/> & <input type="text" value="FOCUS"/>
Change de format d'affichage des paramètres de Couleur	<input type="text" value="FORMAT"/> & <input type="text" value="COLOR"/>
Change de format d'affichage des paramètres de Beam	<input type="text" value="FORMAT"/> & <input type="text" value="BEAM"/>
Affiche masque les Temps par paramètre	<input type="text" value="FORMAT"/> & <u>up/down arrows</u>
Change de format d'affichage d'un paramètre	<input type="text" value="FORMAT"/> & <u>wheel key</u>
Zoom	<input type="text" value="FORMAT"/> & <u>wheel</u>

Raccourcis - Masquer un Device

Touches et raccourcis pour masquer les Attributs de Device afin de ne pas les enregistrer

DESCRIPTION	SYNTAXE
Efface le Masque global	<input type="button" value="C/ALT"/> & <input type="button" value="MASK"/>
Commute le Masque global entre activé/désactivé	<input type="button" value="MASK"/>
Commute les paramètres Focus dans le Masque global	<input type="button" value="MASK"/> & <input type="button" value="FOCUS"/>
Commute les paramètres Color dans le Masque global	<input type="button" value="MASK"/> & <input type="button" value="COLOR"/>
Commute les paramètres Beam dans le Masque global	<input type="button" value="MASK"/> & <input type="button" value="BEAM"/>
Commute un seul paramètre dans le Masque global	<input type="button" value="MASK"/> & <input type="button" value="Touche Parametre"/>
Ouvre la fenêtre de l'Éditeur de Masque	<input type="button" value="MODIFY"/> & <input type="button" value="MASK"/>
Enregistre un Mask dans les Sélections directes (6.1)	<input type="button" value="RECORD"/> & <input type="button" value="Direct Sel"/>
Rappelle un Mask depuis les Sélections directes (6.1)	<input type="button" value="Direct Sel"/>
Enregistre le masque en cours dans un Master (6.1)	<input type="button" value="MASK"/> & <input type="button" value="Touche Master"/>

Raccourcis - Enregistrer une palette

Touches et raccourcis pour enregistrer les palettes.

DESCRIPTION	SYNTAXE
Enregistre les Devices sélectionnés dans la Première Palette Focus libre	<input type="button" value="RECORD"/> & <input type="button" value="FOCUS"/>
Enregistre les Devices sélectionnés dans la Première Palette Color libre	<input type="button" value="RECORD"/> & <input type="button" value="COLOR"/>
Enregistre les Devices sélectionnés dans la Première Palette Beam libre	<input type="button" value="RECORD"/> & <input type="button" value="BEAM"/>
Enregistre les Devices sélectionnés dans la Première Palette Globale libre	<input type="button" value="RECORD"/> & <input type="button" value="PALETTE"/>
Enregistre les Devices sélectionnés dans la Palette Focus #	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="RECORD"/> & <input type="button" value="FOCUS"/>
Enregistre les Devices sélectionnés dans la Palette Color #	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="RECORD"/> & <input type="button" value="COLOR"/>
Enregistre les Devices sélectionnés dans la Palette Beam #	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="RECORD"/> & <input type="button" value="BEAM"/>
Enregistre les Devices sélectionnés dans la Palette Globale #	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="RECORD"/> & <input type="button" value="PALETTE"/>
Enregistre la Palette # dans les Accès directs	<input type="button" value="RECORD"/> & <input type="button" value="direct select"/>

Raccourcis - Activer une palette de Device

Touches et raccourcis pour activer des valeurs dans les Palettes de Devices.

DESCRIPTION	SYNTAXE
Active les valeurs d'une palette Focus	# FOCUS
Active les valeurs d'une palette Color	# COLOR
Active les valeurs d'une palette Beam	# BEAM
Active les valeurs d'une palette Globale	# PALETTE
Active un seul paramètre d'une palette Focus	# FOCUS & Touche Parametre
Active un seul paramètre d'une palette Color	# COLOR & Touche Parametre
Active un seul paramètre d'une palette Beam	# BEAM & Touche Parametre
Active un seul paramètre d'une palette All	# PALETTE & Touche Parametre
Active une Palette depuis les Sélections Directes	Direct Select Key
Active une Palette depuis les Sélections Directes avec un temps de #.	# Direct Select Key
Active une Palette depuis un Master	Touche Master
Active une Palette depuis un master avec un temps de #.	# Touche Master

Raccourcis - Mettre à jour les palettes de Device

Touches et raccourcis pour mettre à jour les Palettes de Device. Certaines touches sont dans le Menu DEVICE du LCD principal.

DESCRIPTION	SYNTAXE
Commute le mode Focusing entre activé/désactivé (touche programmable)	FOCUSING MODE
Choisir une palette dans la liste du LCD principal	Clic Droit
Passe au prochain circuit pour la palette sélectionnée	NEXT
Passe au circuit précédent pour la palette sélectionnée	LAST
Commute le mode Highlight entre activé/désactivé	HIGHLIGHT
Met à jour les palettes actuelles pour les circuits sélectionnés (touche programmable)	UPDATE PAL

Raccourcis - Fonctions spéciales de palette de Device

Touches et raccourcis pour les fonctions spéciales de Palettes de Device.

DESCRIPTION	SYNTAXE
Sélection des circuits enregistrés dans la palette Focus N° #	# CH & FOCUS
Sélection des circuits enregistrés dans la palette Color N° #	# CH & COLOR
Sélection des circuits enregistrés dans la palette Beam N° #	# CH & BEAM
Sélection des circuits enregistrés dans la palette Globale N° #	# CH & PALETTE
Mode à accès direct pour les Palettes Focus (aussi longtemps que la touche est tenue)	FOCUS
Mode à accès direct pour les Palettes Color (aussi longtemps que la touche est tenue)	COLOR
Mode à accès directe pour les Palettes Beam (aussi longtemps que la touche est tenue)	BEAM
Mode à accès direct pour les Palettes Globales (aussi longtemps que la touche est tenue)	PALETTE

Raccourcis - Vues des palettes de Device

Touches et raccourcis pour les vues et les listes de Palettes de Device.

DESCRIPTION	SYNTAXE
Ouvrir l'Éditeur de Palette Focus	MODIFY & FOCUS
Ouvrir l'Éditeur de Palette Color	MODIFY & COLOR
Ouvrir l'Éditeur de Palette Beam	MODIFY & BEAM
Ouvrir l'Éditeur de Palette Globale	MODIFY & PALETTE
Active la Liste d'affichage de la Palette Focus (Afficheur Principal de la console)	DISPLAY LIST & FOCUS
Active la Liste d'affichage de la Palette Color (Afficheur Principal de la console)	DISPLAY LIST & COLOR
Active la Liste d'affichage de la Palette Beam (Afficheur Principal de la console)	DISPLAY LIST & BEAM
Active la Liste d'affichage de la Palette Globale (Afficheur Principal de la console)	DISPLAY LIST & PALETTE

Raccourcis - Palettes de Device dans les Masters

Touches et raccourcis pour utiliser les Palettes de Device dans les registres Master.

DESCRIPTION	SYNTAXE
Charger une palette Focus dans un master*	# FOCUS & Touche Master
Charger une palette Color dans un master*	# COLOR & Touche Master
Charger une palette Beams dans un master*	# BEAM & Touche Master
Charger une palette Globale dans un master*	# PALETTE & Touche Master

*Si vous tenez appuyé une touche Palette et continuez à appuyer simultanément sur des touches Master, vous continuerez à charger la Palette enregistrée suivante de chaque sorte dans les Masters suivants.

Raccourcis - Fonctions Align et Fetch

Fonctions pour aligner et atteindre les valeurs pour les Devices sélectionnés. La fonction Align utilise le premier Device sélectionné, ou le Device sélectionné avec NEXT/LAST comme argument,

DESCRIPTION	SYNTAXE
Aligner les paramètres pour Focus	ALIGN & FOCUS
Aligner les paramètres pour Color	ALIGN & COLOR
Aligner les paramètres pour Beam	ALIGN & BEAM
Aligner un paramètre unique	ALIGN & Touche Roue
Atteindre les valeurs Focus de la mémoire N° #	# ON/FETCH & FOCUS
Atteindre les valeurs Color de la mémoire N° #	# ON/FETCH & COLOR
Atteindre les valeurs Beam de la mémoire N° #	# ON/FETCH & BEAM
Atteindre les valeurs de paramètre de la mémoire N° #	# ON/FETCH & Wheel Key
Atteindre tous les attributs de la mémoire N° #	# ON/FETCH & ATTRIB

Raccourcis - Patch et Sorties

Touches et raccourcis pour les fonctions patch et sortie.

Sélectionner des adresses et ouvrir les différentes fenêtres de patch

DESCRIPTION	SYNTAXE
Sélectionne une sortie pour une commande directe temporaire	# OUTPUT
Ajouter une adresse à la sélection	# OUTPUT +
Enlever une adresse à la sélection	# OUTPUT -
Ajouter une série d'adresses à la sélection	# OUTPUT THRU
Ouvrir la fenêtre de Configuration de circuit	MODIFY & CH
Ouvrir la fenêtre de Liste des Devices	MODIFY & DEVICE
Ouvrir la fenêtre des Outputs	MODIFY & OUTPUT
Afficher plus ou moins d'informations	FORMAT & Fleches Haut/Bas

Patcher dans la fenêtres des adresses, Output

Il est possible de patcher plusieurs adresses et circuits directement depuis cette fenêtre (en mode NPI uniquement)

DESCRIPTION	SYNTAX
Patche l'adresse # au circuit #	<input type="text" value="#"/> <input type="text" value="OUTPUT"/> <input type="text" value="#"/> <input type="text" value="MODIFY"/>
Patche les adresses # - # à ou à partir du circuit # (popup)	<input type="text" value="#"/> <input type="text" value="OUTPUT"/> <input type="text" value="#"/> <input type="text" value="THRU"/> <input type="text" value="#"/> <input type="text" value="MODIFY"/>
Patche les adresses en série du circuit # au # en partant de l'adresse # (popup)	<input type="text" value="#"/> <input type="text" value="CH/ID"/> <input type="text" value="#"/> <input type="text" value="THRU"/> <input type="text" value="#"/> <input type="text" value="MODIFY"/>

Raccourcis - Afficheur Principal, général

Touches et raccourcis pour utiliser la fonctionnalité de l'Afficheur Principal de la console.

DESCRIPTION	SYNTAXE
Revient à la page des touches Soft précédente, puis au haut.	<--
Efface la Liste d'affichage du LCD	<input type="button" value="C/ALT"/> & <input type="button" value="DISPLAY LIST"/>

Raccourcis - Suivi (Track)

La fonction de suivi (Track) s'applique à la sélection de circuits en cours. Voir [Sélectionner des Circuits](#)

DESCRIPTION	SYNTAXE
Suivi dans la séquence du registre de transfert	<input type="button" value="TRACK"/>
Suivi dans toutes les séquences	<input type="button" value="TRACK"/> & <input type="button" value="SEQ"/>
Suivi dans la séquence d'un registre Master.	<input type="button" value="TRACK"/> & <input type="button" value="Touche Master"/>
Suivi dans les mémoires	<input type="button" value="TRACK"/> & <input type="button" value="PRESET"/>
Suivi dans les groupes	<input type="button" value="TRACK"/> & <input type="button" value="GROUP"/>
Suivi dans les palettes Focus	<input type="button" value="TRACK"/> & <input type="button" value="FOCUS"/>
Suivi dans les palettes Color	<input type="button" value="TRACK"/> & <input type="button" value="COLOR"/>
Suivi dans les palettes Beam	<input type="button" value="TRACK"/> & <input type="button" value="BEAM"/>
Suivi dans les palettes All	<input type="button" value="TRACK"/> & <input type="button" value="PALETTE"/>
Suivi dans toute la conduite	<input type="button" value="TRACK"/> & <input type="button" value="CH/ID"/>

Formats

Touches et raccourcis pour activer/désactiver l'affichage des informations dans les listes de suivi avec attributs.

DESCRIPTION	SYNTAXE
Activer/désactiver les informations Focus	<input type="checkbox"/> FORMAT & <input type="checkbox"/> FOCUS
Activer/désactiver les informations Color	<input type="checkbox"/> FORMAT & <input type="checkbox"/> COLOR
Activer/désactiver les informations Beam	<input type="checkbox"/> FORMAT & <input type="checkbox"/> BEAM
Activer/désactiver les informations de paramètre	<input type="checkbox"/> FORMAT & <input type="checkbox"/> Tambour
Activer/désactiver les informations d'intensité	<input type="checkbox"/> FORMAT & <input type="checkbox"/> @LEVEL

Raccourcis - Mémoires

Les mémoires peuvent être chargées et enregistrées de plusieurs manières différentes. Il existe également des raccourcis pour sélectionner tous les circuits d'une mémoire, ou pour copier les niveaux.

DESCRIPTION	SYNTAXE
Enregistrer une mémoire dans une vue de circuit	[RECORD]
Enregistrer une mémoire directement dans un registre Master	[RECORD] & [Touche Master]
Sélectionner tous les circuits de la mémoire N°#	[#] [PRESET]
Copier les niveaux de la mémoire N°#	[#] [ON/FETCH]
Ajouter des circuits de la mémoire N°#	[#] [PRESET] & [+]
Retirer des circuits de la mémoire N°#	[#] [PRESET] & [-]
Ajouter une plage de mémoires jusqu'à la mémoire N°#	[#] [PRESET] & [THRU]
Les niveaux de la mémoire sont copiés	[#] [PRESET] & [@LEVEL]
Charger la sélection de circuits dans un master	[PRESET] & [Touche de master]
Amener une mémoire proportionnellement sur le tambour	[#] [PRESET] & [Tambour]
Charger la mémoire N°# sur Scène, en effaçant tous les projecteurs précédents.	[#] [PRESET] & [LIVE]
Ajouter la mémoire N°# à Aveugle	[#] [PRESET] & [BLIND]
Charger la mémoire N°# dans un registre Master	[#] [PRESET] & [Touche Master]
Ouvrir la liste des mémoires	[PRESET]
Ouvrir la liste des mémoires à la mémoire N°#	[#] [MODIFY] & [PRESET]

Raccourcis - Groupes

Les groupes peuvent être chargés et enregistrés de plusieurs manières différentes. Il existe également des raccourcis pour sélectionner tous les circuits d'un groupe, ou pour copier les niveaux. Voir également [Raccourcis - Fonctions d'enregistrement](#).

DESCRIPTION	SYNTAXE
Enregistrer un groupe dans une vue de circuit	[RECORD] [#] [GROUP]
Sélectionnez tous les circuits dans un groupe	[#] [GROUP]
Copier les niveaux du groupe N°#	[#] [ON/FETCH] & [GROUP]
Ajouter des circuits du groupe N°#	[#] [GROUP] & [+]
Retirer des circuits du groupe N°#	[#] [GROUP] & [-]
Ajouter une plage de groupes	[#] [GROUP] & [THRU]
Les niveaux du groupe sont copiés	[#] [GROUP] & [@LEVEL]
Charger la sélection dans le master	[GROUP] & [Touche Master]
Amener un groupe proportionnellement sur le tambour	[#] [GROUP] & [Tambour]
Ajouter le groupe N°# à Scène	[#] [GROUP] & [LIVE]
Ajouter le groupe N°# à Aveugle	[#] [GROUP] & [BLIND]
Charger le groupe N°# dans un registre Master	[#] [GROUP] & [Touche de Master]
Affiche les groupes temporairement dans les Accès directs.	[GROUP] [maintenu] [appuyé]
Ouvrir la liste des groupes	[GROUP]
Ouvrir la liste des groupes au groupe N°#	[#] [MODIFY] & [GROUP]

Raccourcis - Live et Blind

Voici les touches et raccourcis pour vider le contenu des registres et des vues de circuit.

DESCRIPTION	SYNTAXE
Active la fenêtre Live et permet de contrôler les circuits depuis le registre A du playback principal.	[LIVE]
Active la fenêtre BLIND et permet de contrôler les circuits depuis le registre Blind.	[BLIND]
Vider tous les circuits et niveaux dans Scène	[C/ALT] & [CH/ID]
Vider tous les circuits, les effets et niveaux en Scène	[C/ALT] & [LIVE]
Vider tous les circuits et niveaux dans le registre Blind	[C/ALT] & [BLIND]
Copier la Scène dans le Blind	[LIVE] & [BLIND]
Copier le Blind sur Scène	[BLIND] & [LIVE]
Charger la mémoire # en Live	[#] [PRESET] & [LIVE]
Charger la mémoire # en Blind	[#] [PRESET] & [BLIND]
Ajouter un Groupe # en Live	[#] [GROUP] & [LIVE]
Ajouter un Groupe # en Blind	[#] [GROUP] & [BLIND]
Ouvrir le registre Blind, il est alors restitué en sortie.	[BLIND] & [Wheel]

Raccourcis - Fonctions d'enregistrement

Voici les raccourcis pour enregistrer des mémoires, des groupes et des pages master.

DESCRIPTION	SYNTAXE
Enregistrer la première mémoire disponible dans une vue de circuit	RECORD
Enregistrer la mémoire N°# dans une vue de circuit	# RECORD
Enregistrer la sélection de circuits dans un master	RECORD & Touche Master
Enregistrer le contenu de la page Master en cours dans une autre page Master	# RECORD & PAGE
Enregistrer tous les attributs de cette mémoire	RECORD & ATTRIB
Enregistrer les attributs des circuits sélectionnés dans la mémoire N°#.	# RECORD & ATTRIB
Enregistrer la sélection de circuits dans le premier groupe disponible	RECORD & GROUP
Enregistrer la sélection de circuits en cours en tant que groupe N°#	# RECORD & GROUP
Enregistre seulement les circuits capturés comme mémoire N°#	# RECORD & CAPTURE

Raccourcis - Fonctions de mise à jour

Voici les raccourcis pour la mise à jour des mémoires et des groupes.

DESCRIPTION	SYNTAXE
Mettre à jour les changements dans la mémoire chargée dans cette vue de circuit	UPDATE
Mettre à jour la palette N°# dans une sélection directe	UPDATE & Sélection directe
Mettre à jour les niveaux avec le Tracking	UPDATE & @LEVEL
Mettre à jour les attributs dans la mémoire en cours	UPDATE & ATTRIB

Raccourcis - Assistant de texte de circuit (Channel Text Wizard)

Voici le raccourci qui ouvre l'assistant de texte de circuit permettant de saisir des textes dans la base de données de circuits directement à partir d'une vue de circuit.

DESCRIPTION	SYNTAXE
Ouvrir l'assistant de texte de circuit pour la sélection de circuit en cours.	<input type="button" value="CH/ID"/> <input type="button" value="̄"/> <input type="button" value="TEXT"/>

Raccourcis - Registre de transfert

Voici les raccourcis pour la séquence du registre de transfert.

DESCRIPTION	SYNTAXE
Charger/créer la séquence N°#	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="SEQ"/> <input type="button" value="̄"/> <input type="button" value="PLAYBACK"/>
Charge la mémoire # dans A	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="PRESET"/> <input type="button" value="̄"/> <input type="button" value="A"/>
Charge la mémoire # dans B	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="PRESET"/> <input type="button" value="̄"/> <input type="button" value="B"/>
Sélectionner l'onglet de registre de transfert et connecter le contrôle de circuit à Scène	<input type="button" value="PLAYBACK"/>
Goto mémoire N°#	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="GOTO"/>
Charge en B mémoire N°#	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="JUMP TO B"/>
Passer à la mémoire suivante dans la séquence	<input type="button" value="SEQ+"/>
Passer à la mémoire précédente dans la séquence	<input type="button" value="SEQ-"/>
Passer à la mémoire précédente dans la séquence	<input type="button" value="SEQ-"/>
Démarrer le transfert suivant	<input type="button" value="GO"/>
Démarrer le transfert suivant pendant le déroulement d'un transfert	<input type="button" value="GO"/>
Insérer un lien Master vers le pas en cours	<input type="button" value="INSERT"/> <input type="button" value="̄"/> <input type="button" value="Touche Master"/>
Insérer un lien Master avec la cible N°# vers le pas en cours	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="INSERT"/> <input type="button" value="̄"/> <input type="button" value="Touche Master"/>
Ouvrir la liste des séquences au pas en cours	<input type="button" value="MODIFY"/> <input type="button" value="PLAYBACK"/>
Ouvrir la liste des séquences au pas N°#	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="MODIFY"/> <input type="button" value="PLAYBACK"/>

Fonctions de Rafraîchissement

La fonction Refresh est utilisée pour l'intensité ou les attributs qui ont été modifié depuis le dernier transfert du playback principal - Permettant de recharger les registres A et B et de retrouver l'état original du pas de séquence en cours.

DESCRIPTION	SYNTAXE
Recharge A et B	<input type="button" value="REFRESH"/>
Rafraîchi les niveaux des circuits sélectionnés	<input type="button" value="REFRESH"/> & <input type="button" value="@LEVEL"/>
Rafraîchi les attributs de tous ou des circuits sélectionnés	<input type="button" value="REFRESH"/> & <input type="button" value="ATTRIB"/>
Rafraîchi le paramètre de tous ou des circuits sélectionnés	<input type="button" value="REFRESH"/> & <input type="button" value="Touche Parametre"/>
Rafraîchi les paramètres de Focus de tous ou des circuits sélectionnés	<input type="button" value="REFRESH"/> & <input type="button" value="FOCUS"/>
Rafraîchi les paramètres de Couleur de tous ou des circuits sélectionnés	<input type="button" value="REFRESH"/> & <input type="button" value="COLOR"/>
Rafraîchi les paramètres de Beam de tous ou des circuits sélectionnés	<input type="button" value="REFRESH"/> & <input type="button" value="BEAM"/>

Raccourcis - Editeur de séquence

Voici les raccourcis de la liste de séquences permettant de régler des temps directement dans le pas sélectionné.

DESCRIPTION	SYNTAXE
Définir un temps d'apparition/de disparition (In/Out)	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="TIME"/>
Définir un temps d'apparition	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="IN"/>
Définir un temps de disparition (Out)	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="OUT"/>

Raccourcis - Sélections directes

Voici les raccourcis pour enregistrer des mémoires, des groupes et des pages master.

DESCRIPTION	SYNTAXE
Sélectionner le type de contenu (maintenir la touche enfoncée)	[TYPE] & [sélection directe]
Sélectionner la banque de contenu (maintenir la touche enfoncée)	[BANK] & [sélection directe]
Enregistrer une palette directement	[RECORD] & [sélection directe]
Mettre à jour une palette directement	[UPDATE] & [sélection directe]
Changer de configuration utilisateur	Touche de configuration utilisateur 1-5
Enregistrer un réglage d'écran	[TAB] & [sélection directe]
Applique une palette avec un temps de #	[#] [sélection directe]
Sélectionne tous les circuits qui sont dans la Palette	[CH/ID] & [sélection directe]
Sélectionne tous les circuits actifs qui sont dans la Palette	[ALL] & [sélection directe]

Raccourcis - Notes

Voici les raccourcis de la liste de séquences permettant de régler des temps directement dans le pas sélectionné.

DESCRIPTION	SYNTAXE
Créer une note pour le pas de séquence en cours en étant dans l'onglet de registre principal ou Scène.	[NOTE]
Créer une note pour un élément sélectionné dans un tableau	[NOTE]
Ouvrir directement l'éditeur de notes	[MODIFY] & [NOTE]

Raccourcis - Capturer et libérer

Les fonctions pour capturer et libérer les circuits .

Les fonctions de Capture

DESCRIPTION	SYNTAXE
Activer le mode Capture	<input type="button" value="CAPTURE"/>
Capturer l'intensité et les attributs pour le(s) circuit(s) sélectionné(s) dans le mode Capture	<u>Tambour</u>
Capturer l'intensité et les attributs pour le(s) circuit(s) sélectionné(s)	<input type="button" value="CAPTURE"/> & <input type="button" value="CH/ID"/>
Capturer l'intensité pour le(s) circuit(s) sélectionné(s)	<input type="button" value="CAPTURE"/> & <input type="button" value="@LEVEL"/>
Capturer les attributs pour le(s) circuit(s) sélectionné(s)	<input type="button" value="CAPTURE"/> & <input type="button" value="ATTRIB"/>
Capturer les paramètres pour le(s) circuit(s) sélectionné(s)	<input type="button" value="CAPTURE"/> & <input type="button" value="Touche Parametre"/>
Capturer les Paramètres de Focus pour le(s) circuit(s) sélectionné(s)	<input type="button" value="CAPTURE"/> & <input type="button" value="FOCUS"/>
Capturer les Paramètres de Couleurs pour le(s) circuit(s) sélectionné(s)	<input type="button" value="CAPTURE"/> & <input type="button" value="COLOR"/>
Capturer les Paramètres de Beam pour le(s) circuit(s) sélectionné(s)	<input type="button" value="CAPTURE"/> & <input type="button" value="BEAM"/>

Les fonctions pour libérer

DESCRIPTION	SYNTAXE
Libérer du Mode Capture le circuit sélectionné .	<input type="button" value="RELEASE"/>
Libérer tous les circuits "Capturés"	<input type="button" value="RELEASE"/> <input type="button" value="RELEASE"/>
Libérer tous les circuits "Capturés" en # secondes	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="RELEASE"/>
Libérer l'intensité et les attributs pour le(s) circuit(s) sélectionné(s)	<input type="button" value="√"/> <input type="button" value="RELEASE"/> <input type="button" value="&"/> <input type="button" value="CH/D"/>
Libérer l'intensité pour le(s) circuit(s) sélectionné(s)	<input type="button" value="RELEASE"/> <input type="button" value="&"/> <input type="button" value="@LEVEL"/>
Libérer les attributs pour le(s) circuit(s) sélectionné(s)	<input type="button" value="RELEASE"/> <input type="button" value="&"/> <input type="button" value="ATTRIB"/>
Libérer un paramètre pour le(s) circuit(s) sélectionné(s)	<input type="button" value="RELEASE"/> <input type="button" value="&"/> <input type="button" value="Wheel key"/>
Libérer les Paramètres Focus pour le(s) circuit(s) sélectionné(s)	<input type="button" value="RELEASE"/> <input type="button" value="&"/> <input type="button" value="FOCUS"/>
Libérer les Paramètres Couleur pour le(s) circuit(s) sélectionné(s)	<input type="button" value="RELEASE"/> <input type="button" value="&"/> <input type="button" value="COLOR"/>
Libérer les Paramètres Beam pour le(s) circuit(s) sélectionné(s)	<input type="button" value="RELEASE"/> <input type="button" value="&"/> <input type="button" value="BEAM"/>

Raccourcis - Dynamiques

Ces fonctions Dynamiques peuvent servir à démarrer/arrêter et commander les Effets dynamiques. Beaucoup d'entre elles sont des touches Soft dans la Page des touches Soft Dynamics. Voir [Dynamiques - Commande](#).

DESCRIPTION	SYNTAXE
Sélectionne la Page des touches Soft DYNAMICS dans l'Afficheur Principal	[DYNAMICS]
Active la liste des templates de Dynamiques ou la liste de Tables Dynamiques.	[DISPLAY LIST] & [DYN EFFECT]
Sélectionne tous les circuits qui sont affectés par un Dynamique	[SELECT ALL]
Ouvre la Liste des templates de dynamiques.	[DYN EFFECT]
Active un Template de dynamique pour les circuits sélectionnés.	[#] [DYN EFFECT]
Sélectionne un circuit avec un dynamique en cours	[CH] & [DYN EFFECT]
Efface les dynamiques en cours pour les circuits sélectionnés	[C/ALT] & [DYN EFFECT]
Charge un Template de dynamique dans un master	[#] [DYN EFFECT] & [Touche Master]
Ouvre la fenêtre des Dynamics actifs	[MODIFY] & [DYN EFFECT]
Supprime le Dynamique sélectionné de la Display List	[DELETE DYNAM]
Supprime tous les groupes dynamiques	[ALL] & [DELETE DYNAM] ou [DELETE ALL]
Active les touches Direct Select pour Dynamiques (tenir la touche pendant 2 secondes pour obtenir l'affichage)	[DYN EFFECT]

Enregistrer et éditer les dynamiques

DESCRIPTION	SYNTAXE
Enregistre les dynamiques actifs dans la mémoire en cours dans A.	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">RECORD</div> & $\bar{}$ <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">DYN EFFECT</div>
Enregistrer les dynamiques actifs pour les circuits sélectionnés dans la mémoire #	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">#</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">RECORD</div> & $\bar{}$ <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">DYN EFFECT</div>
Copie les dynamiques pour les circuits sélectionnés depuis une mémoire*	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">#</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">ON/FETCH</div> & $\bar{}$ <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">DYN EFFECT</div>
Ouvre l'Éditeur dynamique pour la mémoire en cours	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">PRESET</div> & $\bar{}$ <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">DYN EFFECT</div>
Garder le dynamique dans la prochaine mémoire.	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">KEEP DYNAM</div>

*Dynamics are always fetched for all channels in the target Preset, even if only one is selected.

Raccourcis - Temps

Touches et raccourcis pour régler les temps. Les temps sont réglés pour le Pas de séquence Actif (dans A) ou pour le prochain Pas de séquence (dans B) en fonction des réglages de temps. Voir [Réglages du système - Transfert](#).

DESCRIPTION	SYNTAXE
Définir un temps d'apparition/de disparition (In/Out)	# [TIME]
Définir un temps d'apparition (In)	# [IN]
Définir un temps de disparition (Out)	# [OUT]
Définir un temps de délai à l'apparition (Delai In)	# [DELAY] & [IN]
Définir un temps de délai à la disparition (Delai Out)	# [DELAY] & [OUT]
Définir un temps de Crcuit (pour les circuits sélectionnés)	# [CH/ID] & [TIME]
Définir un temps de Paramètre	# [TIME] & Touche de tambour
Définir un temps de délai au circuit (pour les circuits sélectionnés)	# [CH/ID] & [DELAY]
Définir un temps de FOCUS	# [TIME] & [FOCUS]
Définir un temps de COLOR	# [TIME] & [COLOR]
Définir un temps de BEAM	# [TIME] & [BEAM]
Définir un temps de délai au FOCUS	# [DELAY] & [FOCUS]
Définir un temps de délai au COLOR	# [DELAY] & [COLOR]
Définir un temps de délai au BEAM	# [DELAY] & [BEAM]
Définir un temps de paramètre	# [TIME] & Touche de tambour
Définir un temps FCB	# [TIME] & [ATTRIB]
Définir un temps de délai FCB	# [DELAY] & [ATTRIB]

ACCESSOIRES

Ce chapitre décrit les accessoires et les options, telles que télécommande, réseau, imprimante, console fader wing, claviers etc.

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Accessoires - Externes Clavier](#)
- [Accessoires - Externes Souris ou Trackball](#)
- [Accessoires - Imprimante](#)
- [Accessoires - Fader Wing Lynx](#)
- [Accessoires - Télécommande](#)
- [Accessoires - Logiciel de simulation](#)

Accessoires - Clavier Externe

Un clavier externe simule la plupart des touches de la console. Voir le Tableau des fonctions de la console ci-dessous.

Le clavier est facile à utiliser puisqu'il fonctionne exactement comme la console. Exemple : appuyez sur la touche R est la même chose que d'appuyer sur la touche RECORD et appuyez sur la touche 1 est la même chose que d'appuyer sur la touche d'assignation du Master 1.

Clavier - Saisie de nombres sur un ordinateur portable (5.0)

Si vous utilisez le Congo PC sur un ordinateur portable sans pavé numérique, vous pouvez accéder aux chiffres et aux fonctions de base pour les circuits et les niveaux avec ALT.

CTRL et 1-9 = Saisie de chiffres

CTRL et F1 = CH

CTRL et F2 = CH+

CTRL et F2 = CH-

CTRL et F4 = THRU

CTRL et F5 = LEVEL

CTRL et F6 = ALL

Clavier alphanumérique - Fonctions standard

Les fonctions standard du clavier alphanumérique sont :

ESC = Échappement, ferme toutes les fenêtres et quitte les choix.

INSERT = Insère les données dans toutes les listes.

DELETE = Supprime les données dans toutes les listes.

CHIFFRES (dans le clavier numérique) = Entrées numériques.

HOME = Saute à la première ligne de la liste ou de l'éditeur.

END = Saute à la dernière ligne de la liste ou de l'éditeur.

PAGE UP = Va au haut de la page dans les listes.

PAGE DOWN = Va au bas de la Page dans les listes.

TOUCHES DE NAVIGATION = Touches à flèche.

Touches de console - Touches de clavier équivalentes

Touches de clavier équivalentes aux touches de la console. Si vous utilisez un Editeur, elles vous permettront d'accéder directement à la plupart des fonctionnalités, comme si vous aviez une console.

Touche de la console	Touche de clavier
-	Pavé numérique Ctrl *
-	Ctrl Flèche vers la gauche
+	Pavé numérique
+	Ctrl Flèche vers la droite
A	A
ALIGN	Ctrl A
ALL	Pavé numérique Ctrl *
AT LEVEL	Pavé numérique +
ATTRIBUTE	I
B	B
BEAM (B)	Alt B
BLIND	F3
NAVIGATEUR	F10
C/ALT	Backspace
CAPTURE	C
CH	Pavé numérique
COLOR (C)	Alt C
COLONNE	F9
COPIER	Ctrl C
COUPER	Ctrl X
DELAI	Ctrl D
DELETE	DELETE
DEVICE	D
DISPLAY LIST	J
DYNAMIQUES	E
ESC	ESC
FAN	Ctrl F
FOCUS (F)	Alt F

Touche de la console	Touche de clavier
FETCH/UNDO	Pavé numérique Ctrl *
FLASH MODE	F
FORMAT	F4
GO	Ctrl G
GO BACK	Ctrl B
GOTO	G
GROUP	Alt G
HELP (?)	F1
HIGHLIGHT	F6
HOME ATTR (touche Soft)	F5
IN	Ctrl I
IND 7	Ctrl F7
IND 8	Ctrl F8
IND 9	Ctrl F9
INSERT	INSERT
JUMP TO B	N/A
LAST	L
LIVE	F2
LOAD	N/A
MACRO	Q
MASK	K
Touches Master 1-10	1-0
MODIFY	Entrée
NEXT	N
OUT	Ctrl O
OUTPUT	O
PAGE (inférieur)	M
PAGE (supérieur)	Ctrl M
PALETTE	Alt P
COLLER	Ctrl V
PAUSE	Ctrl P
PLAYBACK	X
PRESET	P

Touche de la console	Touche de clavier
RECORD	R
RELEASE	Ctrl R
SELECT	Maj.
SELECT ALL	F7, Ctrl N ou Ctrl L
SEQ	S
SEQ -	X et Bas
SEQ +	X et Haut
SETUP	F11
START	N/A
TAB	TAB
TEXT	Alt T
THRU	Pavé numérique /
TIME	T
TRACK	F12
U1	N/A
U2	N/A
U3	N/A
UPDATE	U
UPDATE PB	N/A
UPDATE PALETTE (touche Soft)	N/A
WIZARD	W :

Clavier - Tambour de niveau

Vous pouvez utiliser une souris avec une molette pour émuler le tambour de niveau afin de déterminer des niveaux et de naviguer. Voir [Externe Souris ou Trackball](#)

Clavier alphanumérique - CH + & CH

Vous pouvez tenir CTRL et utiliser les flèches vers la gauche et la droite pour émuler CH+ et CH-.

Accessoires - Souris ou Trackball Externe (6.3)

Vous pouvez utiliser une souris externe ou un trackball USB de la même manière que le trackball intégré. Connectez ces accessoires au port USB.

Congo est par définition, conçu pour être utilisé sans souris car nous pensons que appuyer sur des touches est plus rapide et ne vous oblige pas à regarder le curseur sur l'écran. Cependant, il y a plein de fonctions à la souris très utiles pour des situations où cela vous paraîtrait pratique, comme par exemple un bureau où vous travaillez sans pupitre ou avec un Congo PC.

Voici certaines de ces fonctions à la souris :

Fonction	Touches	information
Dans toutes les fenêtres Menu contextuel (6.3)	Clic-droit	ouvre le menu contextuel
Dans toutes les fenêtres: Glissé-Déposé (6.3)	Clic-gauche maintenu et glisser la souris	permet de déplacer un contenu
Vues des Circuits Sélectionner des circuits	Clic-gauche	sélectionne et désélectionne les circuits
Vues des Circuits Définir les niveaux de circuit	Molette de la souris	Même action que le tambour de niveau de Congo
Vues des Circuits Définir les niveaux de circuit	Clic-droit et la souris	Même action que le tambour de niveau de Congo
Navigateur Ouvrir les objets du navigateur	double clic-gauche	ouvre l'éditeur de l'onglet correspondant
Dans les Tableaux : Selectionner une cellule dans le menu pour l'édition	Clic-gauche	sélectionne la cellule.
Dans les Tableaux : Sélectionner une colonne (6.3)	Clic-gauche sur 'en-tête d'une colonne	Sélectionne la colonne entière
Dans les Tableaux : Trier (6.3)	Double-clic sur 'en-tête d'une colonne	trie le tableau selon le contenu de cette colonne
Dans les Tableaux : Redimensionner les colonnes (6.3)	Clic-gauche , maintenir et déplacer la souris en tenant l'en-tête d'une colonne	Redimensionne la colonne
Vue des Playbacks : Ouvrir les éditeurs.	Clic-droit ou double- clic	Ouvre l'éditeur correspondant.(Pour les pas, les temps, les devices...).

Accessoires - Modules Masters

Le système du Congo peut accepter plus de 80 Playbacks des Masters. On peut y accéder en connectant des modules de Master. Dans le Congo Kid vous pouvez accéder à tous numériquement mais vous ne pourrez pas connecter un module pour contrôler "physiquement" les 40 derniers.

Il y a deux types de modules de masters.

- Le Modules Maxi 40 Masters.
- Les Modules Masters Unniversels

N'importe quelle configuration peut être rattachée au système, et cela jusqu'à 80 potentiomètres. Une alimentation électrique externe est nécessaire pour l'utilisation non solidarisée.

Voir [Facepanel - Congo Jr.](#)

Module Maxi 40 Masters

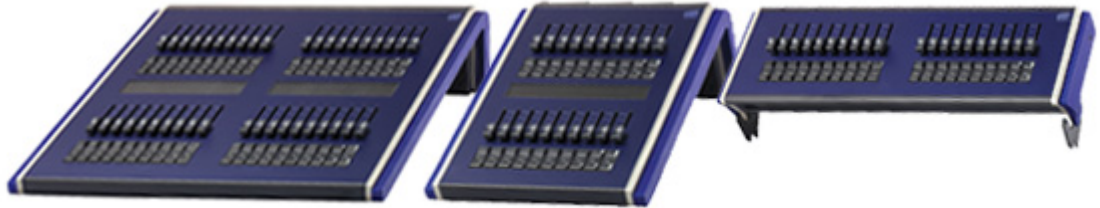
Le Module maxi 40 Masters vous permet d'accéder à 40 masters supplémentaires dont des écrans du LCD, pour l'étiquetage, et toutes les touches de master, de flash et de pages.. En plus le module peut être en mode Sélection Directe, vous procurant un accès à 40 sélections directes. Il possède aussi le bouton Channels-Only/Masters/Jam, donnant au Congo Jr toute la souplesse de la Console Congo dans un format plus petit.



Le Module Master Playback est un accessoire modulable pour le contrôle de lumière avec la console Congo jr. Il peut être connecté d'un coté ou de l'autre de la console, ou il peut être utilisé comme un module autonome, en le reliant à la console avec un câble USB. Une source d'électricité externe est nécessaire pour son utilisation en autonome.

Modules Masters Universels (6.0)

En plus du Module maxi 40 Masters Congo, il y a trois autres Modules Masters Universels. Ils peuvent être connectés avec un câble USB, et, pour le Congo Jr être installés sur le coté ou le dessus de la console. Une alimentation électrique externe est nécessaire pour une utilisation non solidarisée.



Module de potentiomètres Lynx

Le Lynx est un ancien module de potentiomètres master compatible, avec 24 potentiomètres Master supplémentaires et un registre de transfert. Il est connecté au port APN au dos de la console et sert à installer une télécommande pour les Masters 1-24, le Playback Principal A/B et cinq touches (de gauche à droite).

Touche	Fonction	Retour
Touche 1	Mode Flash	Commute entre les modes Flash pour les Masters
Touche 2	Start	Commence un fondu sur Master
Touche 3	Non activée	-
Touche 4	Seq-	Revient au pas de séquence précédent
Touche 5	Seq+	Va au pas de séquence suivant

Accessoires - Télécommandes

Ce système permet de connecter une télécommande en option pour commander les circuits et les niveaux. Remarquez que chaque télécommande à son propre champs d'application. Voir aussi [Télécommandes](#).

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Télécommande - Introduction](#)
- [Télécommande - Télécommande RFR Radio Focus Remote](#)
- [Télécommande - Téléphone sans fil](#)
- [Télécommande - iRFR \(6.0\)](#)
- [Télécommande -cRRFU Radio Focus Unit](#)
- [Télécommande - Télécommande HF TT](#)

Télécommande - Introduction (6.0)

Il existe un grand nombre de télécommandes utilisables avec le système Congo.

Voici les trois principales télécommandes sans-fil.

RFR	Phone Remote	iRFR
		
La Radio/USB sans-fil RFR est équipée d'un écran et d'une communication bi-directionnelle.	Un Téléphone sans-fil peut être connecté sur le connecteur RJ11 à l'arrière de la console et être utilisé pour les fonctions de télécommandes basiques.	iRFR est un logiciel pour iPhone et iPod qui permet une communication bi-directionnelle en WIFI.

REMARQUE

Pour effacer les entrées des registres de Télécommandes, allez dans le menu Effacer des registres de Télécommandes dans le Menu Contrôle des Télécommandes.



Voir [Télécommandes](#).

Les Télécommandes sont activées dans les Réglages Système. Il y a un réglage spécifique pour permettre l'enregistrement à partir des Télécommandes. Les deux sont ON par défaut.

Voir [Paramètres du système -](#)

[Système](#).

Il existe deux anciennes télécommandes qui sont toujours compatible avec le Congo. Renseignez vous auprès d'un revendeur.

RRFU	Transtechnik Radio Remote
	
Le ETC RRFU est ancien modèle ETC possédant moins de fonctions que le RFR.	Télécommande HF TT . Les fonctions disponibles dans cette télécommande sont les mêmes que sur le Pronto.

Les Télécommandes et le Mode AT

Si votre console est réglée pour que des circuits travaillent en Mode AT, la télécommande fonctionnera aussi dans ce mode. Voir [Réglages du Système - Général](#) et [Réglages du Système - Général](#).

Informations

- 100%/0%/+%/-% complètera alors toutes les opération de mode en attente
- C arrêtera les entrées de niveau à deux chiffres en attente.
- Le point décimal complètera les opérations Mode AT en attente sans avoir à appuyer sur la touche @.

Télécommande - Télécommande HF RFR

La télécommande RFR est dotée d'un écran et offre une communication bidirectionnelle permettant d'obtenir des retours et d'accéder aux données de spectacle comme les textes. Deux molettes permettent de régler les niveaux et les paramètres.



La télécommande RFR fonctionne dans son propre registre, et ce registre peut être effacé depuis le pupitre. Tous les niveaux des circuits générés par la télécommande peuvent être enregistrés uniquement depuis la télécommande.

Connexion de la RFR

Vous pouvez connecter le RFR à un Congo des manières suivantes :

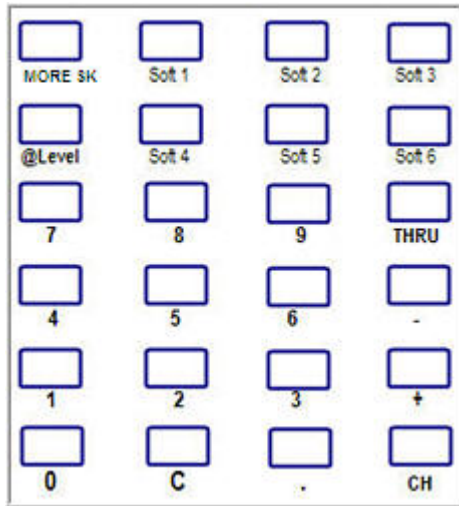
- Directement avec la connexion USB
- A une base connectée par USB
- A une base connectée en réseau, ce qui nécessite que le protocole ACN soit actif..

Maintenir la touche Point en démarrant le RFR pour choisir une connexion.

Les groupes et les fréquences peuvent être modifiés si nécessaire ou si vous avez plusieurs systèmes. Les fréquences et les groupes (ID) sont modifiables depuis la télécommande à partir du menu Reote, et pour la base à partir du réglage système. Voir [Réglages systèmes - USB RFR](#)

RFR - Fonctions

La ligne du haut de l'écran donne des informations sur le(s) circuit(s) sélectionné(s). Les intitulés des touches soft sont indiqués sur les deux lignes du bas de l'écran. Dans tous les écrans, la molette commande le niveau des circuits sélectionnés, sauf dans l'écran de contrôle de paramètre où les deux molettes contrôlent les deux paramètres affichés (par exemple pan/tilt, etc.)



Menu de Base

S1-6 permettent un accès aux fonctions de base pour les circuits. Appuyez sur MORE SK vous ramènera à ce menu. En appuyant sur MORE SK depuis le Menu de base affichera les autres menus.

All	100%	Check+
Group	0%	Check-

In all displays, the wheel controls the level of the selected channel(s).

RFR - Les Fonctions Circuit

Les fonctions les plus utilisées sont la sélection de circuits et le réglage des niveaux (La Syntaxe de Commande At Mode est supportée depuis la version 5.1). Cela comprend le raccourci C & CH pour effacer tous les circuits dans A.

- CH
- +
- -
- THRU
- @LEVEL

RFR - Liste des Groupes

Appuyez sur MORE SK puis sur GROUP pour obtenir la liste des Groupes enregistrés que vous pouvez sélectionner. Utilisez le tambour pour choisir celui que vous voulez et cliquez sur le tambour pour l'activer. Avec # GROUP, vous sélectionnez directement le groupe # sans passer par la liste.

Normalement le tambour avance d'un pas par cran. Si vous maintenez la touche de tambour en faisant avancer la roue, cela avancera page par page au lieu de défiler un par un.

En appuyant sur MORE SK vous ferez apparaître les autres pages disponibles.

Device	Playback	Patch
Palette	Focusing	CalibScr

RFR - Les Devices

Appuyez sur MORE SK puis sur DEVICE pour accéder au sous-menu Device. Quand vous l'avez sélectionné, vous pouvez sélectionner un type de paramètres pour les devices sélectionnés en appuyant sur ParamF/ParamC/ParamB. Deux paramètres s'afficheront à la fois au centre de l'écran et pourront être contrôlés avec les deux tambours. Appuyez sur une roue pour basculer les paramètres entre rapide et fins.

Last	SelAll	Next
ParamF	ParamC	ParamB

Les fonctions Next, Last et Select All sont utilisées pour aller d'un circuit à l'autre dans la sélection en cours, Select All reprend la sélection complète.

Les touches ParamF, ParamC et ParamB sont utilisées comme les touches Focus, Color and Beam de la console. Cela permet de circuler dans les pages de paramètres disponibles pour le(s) device(s) sélectionnés. Utilisez les tambours pour ajuster les valeurs des paramètres. En cliquant sur la roue vous pouvez basculer entre les modes rapide et fins. Le mode "fin" est signalé avec "-" placé devant la valeur du paramètre.

RFR - Le Playback (6.1)

Playback

Appuyez sur MORE SK et puis sur PLAYBACK pour accéder au sous-menu Playback. Les fonctions Playback sont :

Go	Goto	Record
GoBack	Preset	Update
Fonction	Touche	Rappels
GO	<input type="button" value="Go"/>	Le transfert suivant est enclenché
GO Back	<input type="button" value="GoBack"/>	Tranfert au pas précédent
Goto mémoire/pas	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="Goto"/>	Transfert à la mémoire # ou au pas # (selon le type de GOTO sélectionné dans le Setup)
Enregistrer une mémoire	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="Record"/>	Enregistre la mémoire # dans la Liste des Mémoires. Seul les niveaux appliqués par la télécommande seront enregistrés.
Mettre à jour une mémoire	<input type="button" value="Update"/>	La mémoire sélectionnée (signalée par "Prs:#" sur l'écran) est mise à jour avec les niveaux du registre de télécommandes.
Sélectionner des mémoires et leur niveaux	<input type="button" value="#"/> <input type="button" value="Preset"/>	Les niveaux de la Mémoire # sont chargés dans le registre de télécommandes et les circuits de cette mémoire sont sélectionnés (6.1)
Sélectionner une mémoire et son niveau	<input type="button" value="Preset"/>	Affiche la liste des Mémoires. Utilisez un encodeur pour choisir une Mémoire et cliquez dessus pour sélectionner la Mémoire et chargez les niveaux dans le registre de télécommandes.

Quand vous enregistrez ou mettez à jour une mémoire, un message de confirmation s'affiche sur l'écran de la RFR.

Pour activer l'enregistrement/mise à jour des télécommandes, vérifiez que vous avez activé l'option "autoriser l'enregistrement depuis la télécommande"

RFR - Le Patch (6.0)

Appuyez sur MORE SK puis sur PATCH pour accéder au sous-menu Patch.

Output	Goto	Patch
Universe	Preset	DvAddr

Les fonctions de Patch sont :

Fonction	Touches	Rappels
Sélectionner un circuit	[#] [Chan]	Le Circuit # est sélectionné
Sélectionner une adresse	[#] [Output]	La Sortie # est sélectionnée
Sélectionner un ensemble d'adresses	[#] [Univ.]	L'ensemble # est sélectionné
Patcher un circuit sur une sortie	[#] [Chan] [#] [Patch]	Le circuit # est patché sur la sortie #
Patcher une sortie sur un circuit	[#] [Output] [#] [Patch]	La sortie # est patché sur le circuit #
Re-patcher un device	[#] [Chan] [#] [DvAddr]	Le Device # est patché sur la sortie # Note : Les devices existants peuvent être repatchés. Des nouveaux devices ne pourront pas être patchés depuis la RFR.

- Les sorties peuvent être sélectionnées dans le format adresse.univers. Par exemple [10.3] [Output] sélectionnera la sortie 10 de l'univers 3.
- Utiliser le tambour de gauche pour passer à la sortie suivante et le tambour de droite pour établir un niveau à la sortie sélectionnée.
- Saisir une valeur et appuyer sur @ pour régler un circuit ou un niveau de sortie directement sans utiliser le tambour de droite
- Utilisez +/- pour faire défiler des sorties comme des circuits.

RFR - Les Palettes (6.1)

Appuyez sur MORE SK puis sur PALETTE pour accéder au sous-menu Palettes.

Focus	Color	Beam

- Les touches FCB peuvent être utilisées sans numéro pour consulter la liste des palettes ou avec un numéro pour sélectionner directement une palette déterminée.

- Dans la liste des palettes, utilisez un des tambours pour faire défiler et appuyez dessus pour sélectionner la palette retenue.
- Saisir 0 et sélectionner un type de palettes appliquera les valeurs de HOME pour la famille de paramètre (6.1).

Le Mode Focus

Le mode Focus est utilisé pour mettre à jour des palettes, surtout les palettes de Focus. Voir [Palettes de Device - Mode Focusing](#).

Appuyez sur MORE SK et puis FOCUSING pour accéder au mode focus.

Focus	Color	Beam
		Update

1. Sélectionner une palette avec les touches FCB. Cela ouvrira le mode circuit/paramètre.
2. Utilisez les touches Next/Last/SelAll pour sélectionner les circuits. Utilisez les touches ParamFCB pour sélectionner les paramètres. Utilisez les tambours pour les changer.
3. Appuyez sur la touche Mode pour revenir à l'écran sélection/mise à jour des palettes.
4. Utiliser Update pour mettre à jour une palette ou sélectionner une nouvelle palette avec les touches de la liste des palettes.
5. Appuyer sur MORE SK conservera le mode focusing.

RFR - Le mode Calibrage des Changeurs

Appuyez sur MORE SK puis sur CALIBSCR pour accéder au calibrage des Changeurs. Dans ce mode, vous pouvez calibrer chaque Changeur de couleur individuellement comme sur la console. Voir aussi [Rouleaux de changeurs de couleurs](#).

1. Premièrement, envoyer les circuits que vous voulez calibrer. Ainsi vous pourrez voir quand le Changeur est bien calé .
2. En appuyant sur CALIBSCR une liste des circuits avec scrollers apparaîtra. Sélectionner un circuit pour calibrer son scroller.
3. Une liste des couleurs du scroller apparaît sur l'écran. Utiliser le tambour de gauche pour choisir une couleur et le tambour de droite pour en ajuster la valeur. De manière à avoir les gélamines correctement positionnées. Les changements sont mis à jour automatiquement (les valeurs sont conservées dans le cadre en cours (6.1)).
4. Utiliser la touche MORE SK pour sortir du mode Scroller Calibration.

Télécommande - par Téléphone

L'option Phone Remote vous permet d'utiliser un téléphone standard - avec ou sans ligne téléphonique - pour télécommander les circuits et les niveaux.



Connecter la base d'un téléphone sans-fil standard directement pour avoir une solution de télécommande simple. Activer le téléphone pour un appel interne (selon le système de fabrication) et utiliser le clavier pour contrôler directement les circuits et les niveaux.

Télécommande Téléphone - les Fonctions

Le téléphone possède deux commandes pour chaque touche. Les chiffres sont accessibles directement. La touche * est utilisée comme Majuscule pour accéder aux fonctions. Appuyez d'abord sur la touche * (ne pas la maintenir appuyée) puis appuyer sur la fonction. La touche # est un point décimal si on appuie une fois et si on appuie deux fois cela efface la variable saisie.

Voilà les fonctions basiques auxquelles vous pouvez accéder depuis le téléphone.

UR-1	1	2	3
Shift (*)	RECORD	CH	100%
	4	5	6
Shift (*)	PRESET	@ LEVEL	CHECK +
	7	8	9
Shift (*)	GOTO/GO	THRU	CHECK -
	*	0	#
Shift (*)	Shift	ALL	0%

Once is point
Twice is CLEAR

Dans le tableau qui suit, # indique un numéro d'entrée, alors que [#] correspond à la touche # du téléphone.

Touche	Fonction	Rappels
Sélectionner un circuit	# [SHIFT] [CH]	Le circuit est sélectionné
Ajouter des circuits	# [SHIFT] [THRU]	Les circuits sont ajoutés à la sélection
Sélectionner un Groupe	# [#] [SHIFT] [CH]	Les circuits du groupe # sont sélectionnés
Sélectionner tous les circuits	[SHIFT] [ALL]	Sélectionne tous les circuits dont le niveau a été défini depuis la télécommande
Etablir à 100%	[SHIFT] [100%]	Les niveaux des circuits sélectionnés sont réglés au maximum
Etablir à 0%	[SHIFT] [0%]	Les niveaux des circuits sélectionnés sont réglés sur 0%
Etablir au niveau #	# [SHIFT] [@LEVEL]	Le niveau # est établi sur les circuits sélectionnés
Mode Check	[SHIFT] [CHECK+] [SHIFT] [CHECK-]	Saute précédent / suivant circuit en utilisant ce niveau.
Charger des niveaux de la Mémoire #	# [SHIFT] [PRESET]	Les niveaux de la Mémoire # sont chargés
Effacer la saisie au clavier	[#] [#]	Efface les numéros saisis sur le téléphone
Point décimal	[#]	Point décimal
GO	[SHIFT] [Goto/Go]	Déclenche le transfert.
Goto mémoire/pas	# [SHIFT] [Goto/Go]	Transfert à la mémoire # ou au pas # (selon le réglage du GOTO dans le Setup)
Enregistrer une mémoire	# [SHIFT] [Record]	Enregistre la Mémoire # dans la Liste des Mémoires. Seuls les réglages des télécommandes sont enregistrés

Exemples

Envoyer les circuits de 2 jusqu'à 5 à 100%.

[2] [SHIFT] [CH] [5] [SHIFT] [THRU] [SHIFT] [100%]

On peut aussi utiliser le point décimal pour sélectionner et démarrer les circuits enregistrés en groupes.

Pour envoyer le Groupe 1 à 100%.

[1] [#] [SHIFT] [CH] [SHIFT] [100%]

Si une console est réglée en At Mode, les fonctions de sélection de la télécommande seront différents. Par exemple :

Envoyer les circuits de 1 jusqu'à 5 à 55%

[1] [SHIFT] [THRU] [5] [SHIFT] [@Level] [5] [5]

Envoyer les circuits de 1 jusqu'à 5 à full

[1] [SHIFT] [THRU] [6] [SHIFT] [100%]

Note : Quand l'enregistrement est réalisé depuis la télécommande, seul les circuits générés depuis la télécommande sont enregistrés et non l'état complet sur scène.

Note : Il faut régler dans le setup du pupitre l'autorisation ou non de l'enregistrement depuis la télécommande.

Télécommande - iRFR (6.0)

L'application iRFR permet d'utiliser un iPhone ou un iPod Touch en connexion WIFI comme télécommande pour le Congo.



La iRFR fonctionne dans son propre registre, et ce registre peut être effacé depuis le pupitre. Tous les niveaux des circuits générés par la télécommande peuvent être enregistrés uniquement depuis la télécommande.

Matériel nécessaire : iPhone ou iPod touch et un réseau WIFI.

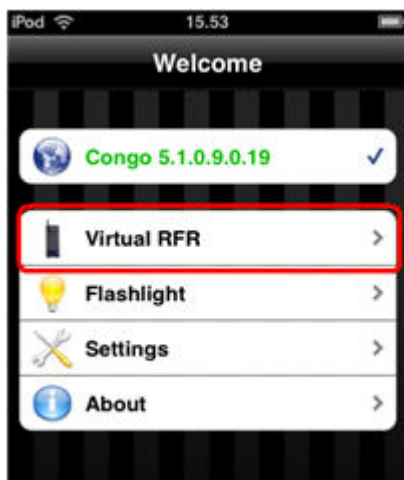
Plus d'informations :

<http://www.etconnect.com/product.overview.aspx?ID=22011>

Utilisation de la iRFR (6.0)

Voici comment lancer l'application. Comment la régler et configurer le réseau.

Sur la page d'accueil, choisir RFR Virtuelle.



Les fonctionnalités de la iRFR sont les même que la RFR. voir [Télécommande HF RFR](#).

Conseil 1

Pour utiliser les molettes virtuelles, faire simplement glisser son doigt dessus. Pour valider un paramètre sur les molettes, cliquer une fois dessus.

Conseil 2

En cliquant sur la partie haute de l'écran de la télécommande RFR Virtuelle, vous ferez défiler les différents formats d'affichage. (Vous pouvez aussi verrouiller un format d'affichage dans le setup)



iRFR - le Color Picker (6.0)

Avec les color Picker de la iRFR, vous pouvez choisir les couleurs pour tous les projecteurs ayant un système de multichromie. Appuyez sur le bouton Color Picker en haut de la télécommande pour l'afficher sur l'écran. Vous pouvez revenir à l'interface classique en appuyant simplement sur le bouton Virtual RFR en haut à gauche.



La couleur en cours du circuit sélectionné est matérialisée par une petite cible sur le cercle. Appuyez où vous voulez sur le cercle pour pour choisir une couleur, et la cible s'y déplacera.

Réglages de la iRFR (6.0)

Voici les réglages de la iRFR.

Réglages

- **Démarrage rapide** : Quand il est activé, la iRFR démarre directement sur le menu d'accueil et tente de se connecter automatiquement au pupitre. Si la connexion fonctionne, la RFR apparaît.
- **Sons** : Quand ils sont activés, les différentes fonctions produiront des sons particuliers.
- **Verrouiller la configuration** : Quand il est activé, vous ne pouvez plus changer le format d'affichage de la RFR et il y a un petit symbole de cadenas sur l'écran.
- **Mise en veille désactivée** : Quand elle est activée, votre iPhone/iPod ne se mettra plus automatiquement en veille au bout d'une période d'inactivité. (Cela va diminuer son autonomie).

Flashlight

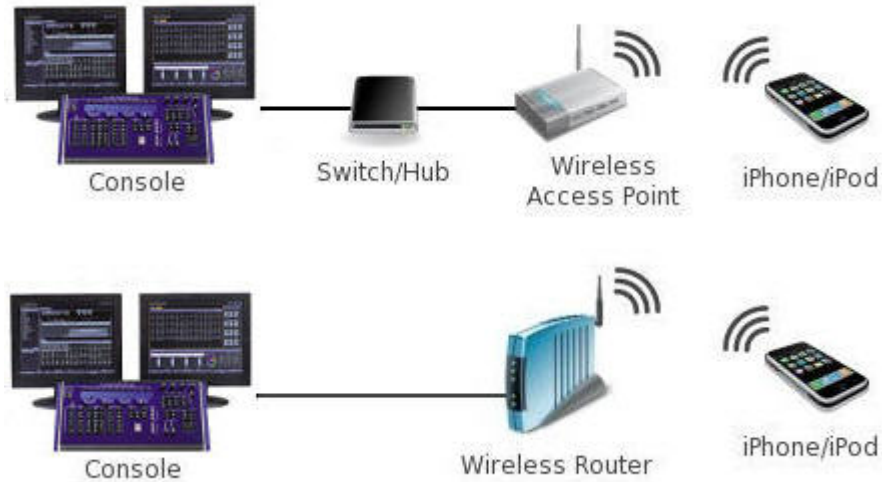
Sur la page d'accueil, Sélectionnez Flashlight pour avoir transformer la RFR en lampe de poche. Cliquez sur l'écran pour afficher les boutons de contrôle de la teinte et la luminosité de l'écran en mode lampe de poche.

A propos

Ici, vous trouverez le lien vers le site web, un lien vers le Wikipedia de la iRFR et la version de votre application iRFR.

Configuration réseau pour la iRFR (6.0)

La iRFR nécessite d'avoir un réseau WIFI en plus du pupitre. Ci-dessous, plusieurs exemples de configurations réseau. Si vous utilisez un routeur WIFI, veuillez à utiliser la sortie WAN.



Adresses IP statiques par défaut

Congo	Congo Jr	Congo Light Server
Adresse IP 10.101.80.101	Adresse IP 10.101.81.101	Adresse IP 10.101.82.101
Masque de sous-réseau 255.255.0.0	Masque de sous-réseau 255.255.0.0	Masque de sous-réseau 255.255.0.0
Passerelle 10.101.80.101	Passerelle 10.101.81.101	Passerelle 10.101.82.101
RVI	Routeur WIFI / AP	iPhone/iPod
Adresse IP 10.101.85.101	Adresse IP 10.101.124.101	Adresse IP 10.101.125.101
Masque de sous-réseau 255.255.0.0	Masque de sous-réseau 255.255.0.0	Masque de sous-réseau 255.255.0.0
Passerelle 10.101.85.101	Passerelle 10.101.124.101	Passerelle 10.101.125.101

Configuration iPhone and iPod (6.0)

Une fois votre réseau sans fil réglé, vous devez configurer votre iPhone/iPod pour qu'il se connecte :

1. Sur votre iPhone/iPod appuyez sur l'icône des réglages système.



2. Sur la page d'accueil, choisir Wi-Fi.



3. Dans la fenêtre Réseaux Wi-Fi, trouvez le réseau correspondant à celui du pupitre et le sélectionner. Une fois connecté, vous devez voir ce réseau coché. Appuyez maintenant sur la flèche dans un rond bleu pour configurer les paramètres de ce réseau.



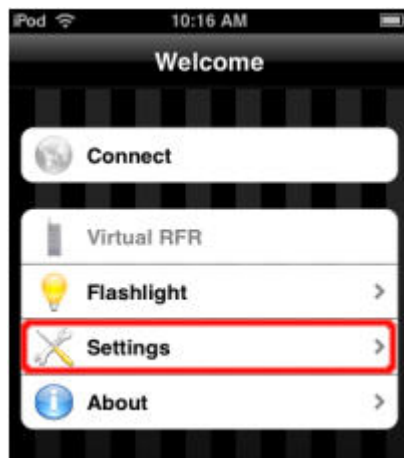
4. Maintenant, vous devez configurer le réseau de votre iPhone/iPod pour pouvoir vous connecter à votre console. Il est recommandé de suivre ces spécifications en choisissant cette configuration standard en IP fixe.



Tester la connexion Réseau de l'iRFR (6.0)

Une fois que votre iPhone/iPod est configuré sur le même réseau que votre pupitre, voici un test rapide pour être sûr que vous pouvez communiquer avec.

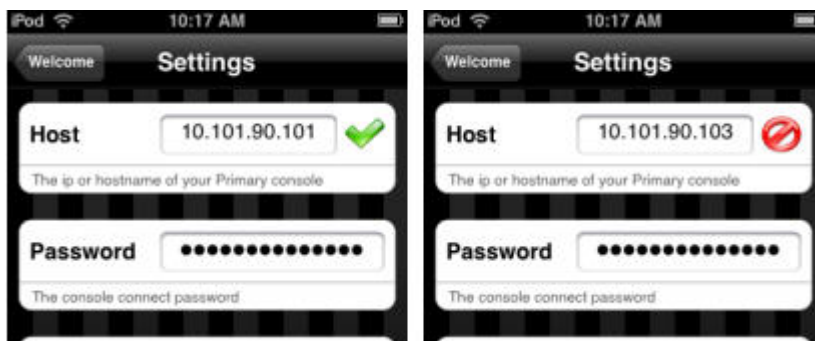
1. Démarrer l'application iRFR sur votre iPhone/iPod.
2. Sur la page d'accueil, cliquez sur Réglages.



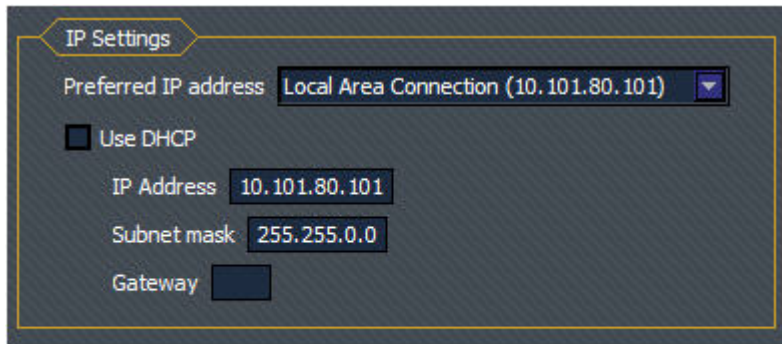
3. Dans la cellule, Nom de l'appareil, entrez l'adresse IP de votre pupitre (voir les explications plus bas si vous ne connaissez pas l'adresse IP de votre jeu d'orgue).



4. Maintenant, appuyez sur la loupe pour tester la communication entre votre iPhone/iPod et la console. Vous verrez si la ligne est cochée en Vert ou si c'est un sens interdit Rouge..



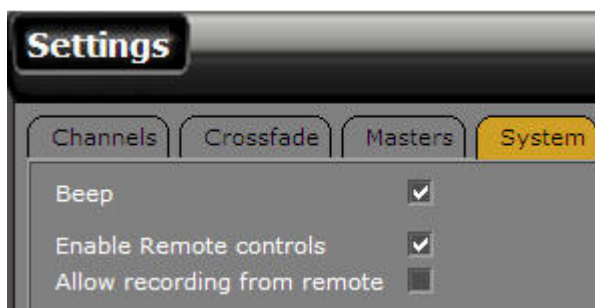
5. Si le test de communication ne fonctionne pas, vérifiez que l'adresse saisie est bien celle du pupitre, elle figure dans les réglages système du congo ainsi que dans le menu à Propos. Vérifiez que l'iPhone/iPod est bien sur le bon réseau WIFI.



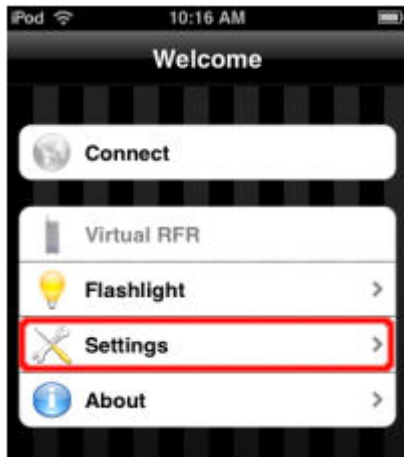
Connecter la iRFR à votre console (6.0)

Si le test du réseau est ok, vous êtes prêt à télécommander le Congo.

1. Vous devez activer les télécommandes et le protocole ACN sur votre Congo. aucun autre réglage ni protocole n'est nécessaire.



2. Lancez l'application sur votre iPhone/iPod. Sur la page d'accueil, choisir réglages.



3. Dans les réglages, entrez l'adresse IP du Congo que vous voulez piloter. Si la ligne n'est pas cochée en Vert, vous devez revoir les procédures précédentes.

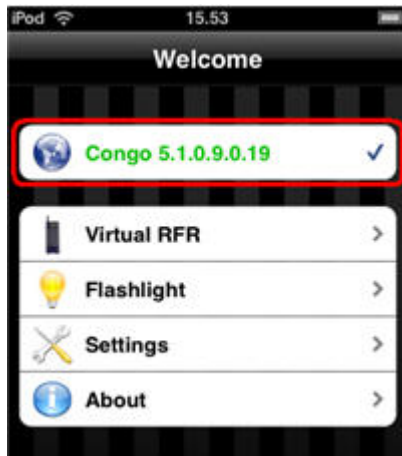
La cellule du mot de passe doit rester vide.



4. Revenir à la page d'accueil et appuyez sur Connecter.



5. Une fois connecté, vous verrez la version du Congo s'afficher. Le Menu de la RFR virtuelle devient alors actif.



Télécommande - cRRFU

Toutes les instructions pour connecter et utiliser la télécommande radio ETC CRRFU sont livrées avec l'appareil.



Fonctions de la télécommande cRRFU

L'émetteur possède des doubles fonctions pour chaque touche. Elles sont indiquées en dessous de chaque touches. Pour accéder à ces fonctions, appuyez sur la touche [FUNC] en premier (pas besoin de la maintenir appuyée).

Un exemple : Pour enregistrer les circuits 1-5 at 75% dans la mémoire 5 :

[1] [CHAN] [5] [THRU] [7] [5] [@] [LEVEL] [5] [FUNC] [RECORD]

Fonction	Touche
Sélectionner un circuit	# CH
Ajouter un circuit	# THRU # FUNC +
Supprimer un circuit	# FUNC -
Sélectionner un groupe	# FUNC Group
Tout sélectionner	FUNC All
à 100%	FUNC 100%
à 0%	FUNC 0%
Donner un niveau	# @Level
Augmenter/diminuer un niveau	FUNC +% FUNC -%
Mode Check	FUNC Check+ FUNC Check-
GO	FUNC Go/Goto
GO Back	FUNC Go Back
GOTO	# FUNC Go/Goto
Enregistrer une mémoire	# FUNC Record
Mettre à jour	Update
Charger les niveaux d'une mémoire	# FUNC Preset
effacer les valeurs saisies	C
Vider le registre de télécommande	FUNC All FUNC 0%

Pour utiliser le Mode Check :

[1] [FUNC] [100%] then [FUNC] [Check+] then [FUNC] [Check+]

At Mode

Si la console est en At Mode, la télécommande fonctionnera différemment :

- Circuits 1 à 5 à 55%: [1] [THRU] [5] [@Level] [5] [5]
- Circuits 11 à 14 à full: [11] [THRU] [14] [FUNC] [100%]

Le nombre après [@Level] doit avoir 2 chiffres. pour seulement saisir un nombre, appuyez sur [C] finir votre commande.

NOTE

L'enregistrement depuis la télécommande n'enregistre que ce qui sort de la télécommande et non l'état de sortie du pupitre.

Setup de la télécommande

La télécommande possède un interrupteur et 16 touches.
Elle se met en veille automatiquement pour économiser la batterie.

Les touches sont rétro-éclairées. Les touches plus lumineuses quand on appuie dessus. Après, elles redeviennent plus sombre au bout d'un moment. Ce temps est réglable.

Régler le temps de veille

1 : *Eteindre la télécommande.*

2 : *Maintenir appuyé :*

- [FUNC] pour 5 secondes de touches lumineuses.
- [THRU] pour 1é secondes.
- [Ch] pour 25 secondes.
- [@ Level] pour qu'elles soient toujours au plus lumineux.

3 : *pendant que vous maintenez cette touche, allumer la télécommande jusqu'à ce que les touches clignotent (environ 5 secondes).*

4 : *Relâchez la touche. le temps est maintenant enregistré.*

Remplacer la batterie de la télécommande

La télécommande est équipée d'une pile alcaline 9V. Elle dure environ 1 an en usage normal. Pour remplacer la pile, enlever les 2 vis M3x4mm à la base de la télécommande pour accéder au compartiment de la pile.

Replacer ensuite les 2 vis. Rapporter la pile usagée dans les lieux prévus à cet effet.

Télécommande - Télécommande HF TT

La télécommande HF TT de Transtechnik est un ancien modèle avec lequel Congo est rétrocompatible en utilisant le port COM série. Le port COM doit être configuré pour recevoir cette télécommande. Voir [Paramètres du système - COM](#).



Télécommande HF TT - Fonctions

Les fonctions avec du texte en blanc sont accessibles directement
Pour les fonctions avec du texte en jaune, maintenez la touche SHIFT rouge enfoncée et appuyez sur

REMARQUE

La télécommande HF ignore l'identifiant de l'émetteur et reçoit des données de n'importe quel émetteur. Certaines fonctions affichées sur cette télécommande ne sont pas disponibles sur la console, car la télécommande a été conçue pour s'adapter à une vaste gamme de produits.

Fonction	Touche	Retour
Enregistrer le projecteur en cours	# REC	Mémoire enregistrée.
Charger une mémoire	# PRS	La mémoire est chargée dans A
GOTO vers une mémoire	# GOTO	La mémoire fait un fondu dans A
GO	GO	Le transfert suivant commence
Sélectionner des circuits	# @ LEVEL	Les circuits sont sélectionnés*
Ajouter des circuits	# CH # + # THRU	Les circuits sont sélectionnés
Copier des niveaux	# FTCH	Les niveaux des circuits sélectionnés sont copiés à partir de la mémoire N°#
Sélectionnez une palette	# FOCUS # COLOR # BEAM	La palette N°# est réglée sur le(s) circuit(s) sélectionné(s)
Copier des niveaux	# FTCH	Les niveaux des circuits sélectionnés sont copiés à partir de la mémoire N°#
Pan/Tilt	Touches de navigation (flèches)	Les devices sélectionnés sont déplacés
Mettre au maximum	# ON	Les niveaux des circuits sélectionnés sont réglés au maximum
Mettre à zéro	# OFF	Les niveaux des circuits sélectionnés sont réglés à zéro
Augmenter/diminuer les niveaux	# +% # -%	Les niveaux des circuits sélectionnés sont modifiés
Mode Check	CHECK+ CHECK-	Les niveaux des circuits sélectionnés sont copiés à partir de la mémoire N°#
Annuler les niveaux et les circuits	CLEAR	Annule les circuits et les niveaux dans le champ de travail
Sélectionner les circuits dans une mémoire	# ADDP	Les circuits de la mémoire N°# sont sélectionnés

* Vous pouvez sélectionner des groupes en tapant un point (marque décimale) après le numéro de groupe, et en utilisant les fonctions normales des circuits.

Accessoires - Logiciels de visualisation

Il est possible de relier directement au Congo un autre ordinateur exécutant un logiciel de visualisation comme WYSIWYG ou CAPTURE via une connexion Ethernet.

A ce propos, Congo offre deux paramètres importants. **IPX** et **Lien WYSIWY/Sandnet/Capture**.

- IPX est un protocole permettant de transmettre des informations d'éclairage sur un réseau Ethernet.
- Le lien WYSIWY/Sandnet/Capture permet à ces logiciels de transmettre des fonctions spécifiques vers Congo, comme les projecteurs convergents.

Préparations dans Congo

1. Réglez "Avab IPX" sur "ON" dans les paramètres d'entrée en session.
2. Réglez le lien (Link) WYSIWY/Sandnet/Capture sur "ON" dans les paramètres du système. Voir [Paramètres du système - Sortie](#).

Préparation de l'ordinateur exécutant le logiciel de visualisation

Vérifiez que les pilotes IPX sont installés dans Windows (normalement, seul le protocole TCP/ IP est installé par défaut).

1. Ouvrez les propriétés réseau de votre PC (clic droit sur l'icône réseau du panneau de configuration et sélectionnez propriétés).
2. Si le protocole IPX/SPX n'est pas installé, cliquez sur installer, sélectionnez protocole et cherchez IPX/SPX dans la liste.
3. Une fois le protocole IPX/SPX installé, sélectionnez propriétés et vérifiez que le type de cadre est réglé sur 802.3. Sinon, l'application ne trouvera pas votre console sur le réseau.

Visualisation - WYSIWYG

L'ordinateur comportant WYSIWYG contient un pilote Avab pour WYSIWYG que vous devez installer. Vous devez également vérifier qu'IPX est activé et que le type de cadre est réglé sur 802.3.

1. Vérifiez que vous avez bien WYSIWYG Rel. ou supérieur installé sur votre PC (les dongles Avab Vista nécessite la version CE (Console Edition)).
2. Téléchargez le fichier *setup.exe* file sur www.etconnect.com. Exécutez *setup.exe* pour lancer l'installation. Suivez les instructions à l'écran.
3. Ouvrez un spectacle dans Wysiwyg et suivez les instructions du manuel pour connecter le logiciel à une console externe.

Visualisation - Capture

Sur l'ordinateur comportant Capture, vous devez vérifier qu'IPX est activé et que le type de cadre est réglé sur 802.3. Capture reconnaîtra Congo sur le réseau et le patchera automatiquement, du moment qu'IPX et LINK sont activés dans Congo conformément à la description du début de ce chapitre.

[Accessoires - Logiciels de visualisation](#)

Exemple - démarrer

1. Lancez Capture et ouvrez la conduite de démo Sketching.
2. Ouvrez la conduite de démo Sketching dans Congo.

REMARQUE

Il existe un plugin pour les projets de formation basés sur Capture. Voir [Média - Projets de formation](#).

Vous pouvez télécharger Capture sur www.capturesweden.com

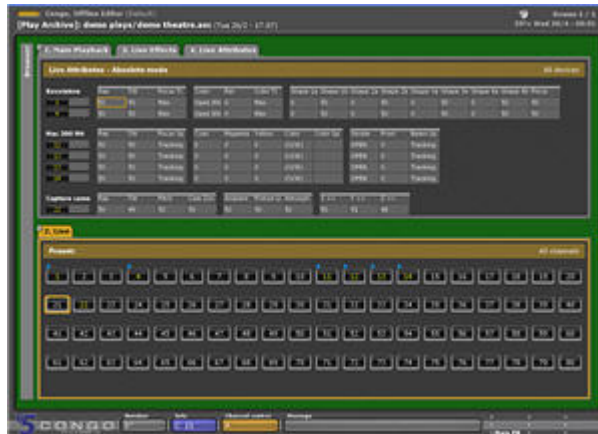
Visualisation - Sortie aveugle (Blind output)

Cette fonctionnalité n'existe plus avec la V6 car elle rentre en conflit avec la nouvelle gestion des attributs en Blind. De plus, ça ne fonctionnait qu'avec le protocole IPX.

Accessoires - Client

Avec le même affichage que sur le pupitre Congo, le logiciel Congo Client offre un environnement d'exploitation identique au pupitre. Avec un jeu complet de raccourcis clavier pour les commandes les plus courantes, Congo Client peut être utilisé pour visualiser des données de pupitre ou pour interagir avec votre pupitre Congo.

Voir [Réseau - Client](#).



Le logiciel Congo Client peut fonctionner sur un PC doté de Windows® XP. Un dongle est nécessaire pour connecter le PC client au pupitre Congo par le biais d'un réseau Ethernet. Lorsqu'il n'est pas connecté à un réseau, ou sans dongle, le Client PC peut fonctionner comme éditeur Congo hors ligne.

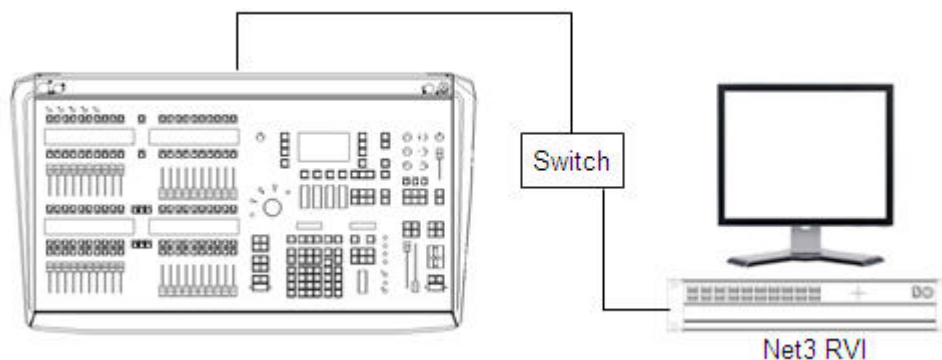
Nous recommandons l'utilisation d'un clavier X-keys. Voir [X-keys](#).

Accessoires - Interface vidéo à distance Net3

L'interface vidéo à distance, un système compatible rack 19" 2U, offre des fonctions de programmation en local et de vidéo à distance pour les systèmes Congo et Congo Jr.



Les commandes en façade de l'appareil comportent un bouton de mise sous tension, un port USB et 20 boutons pour les fonctions les plus courantes. Ces boutons possèdent un mapping par défaut spécifique à la gamme Congo, correspondant aux fonctions les plus courantes pour les régisseurs et assistants régisseurs.



L'appareil possède également une double sortie vidéo pour deux moniteurs DVI/SVGA haute résolution.

Un clavier et un dispositif de pointage peuvent lui être raccordés pour permettre la programmation à distance à l'aide des raccourcis clavier Congo. Un clavier X-Keys peut également être branché sur un port USB.

Voir [X-Keys](#).

X-Keys

ETC recommande l'utilisation d'un clavier PI Engineering's X-Keys® avec le logiciel Congo Client. Le clavier X-Keys est un module de touches paramétrables.



Nous fournissons un fichier permettant de programmer les raccourcis Congo sur le clavier X-Keys Professional 58 touches pour la programmation et l'édition hors ligne. La disposition du clavier X-Keys Professional 58 touches est très proche de celle du clavier du Congo, les fonctions les plus utilisées sont disposées de la même manière les unes par rapport aux autres.

Voir www.etconnect.com Controls >Congo >Downloads >Congo & Congo jr X-Keys

ANNEXE

Cette annexe contient des informations sur les interfaces de commande, les fusibles, les raccourcis, etc.

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [Connecteurs](#)
- [MIDI](#)
- [L'histoire du Congo](#)

Annexe - Connecteurs

Voici les connecteurs au dos de la console.

Ce chapitre comprend les sections suivantes

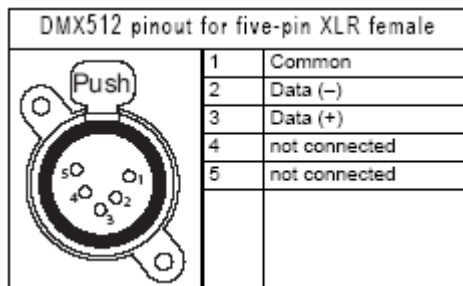
- [Connecteur - DMX512](#)
- [Connecteur - Moniteur VGA](#)
- [Connecteur - Télécommande Phone remote](#)
- [Connecteur - Télécommande HF](#)
- [Connecteur - MIDI](#)
- [Connecteur - APN](#)
- [Connecteur - Trig externes 1-9](#)
- [Connecteur - Ethernet](#)
- [Connecteur - Clavier, imprimante et souris](#)
- [Connecteur - Éclairage de la console](#)
- [Connecteur - Congo Jr](#)
- [Connecteur - Congo Kid](#)

Connecteur - DMX512

Broche 1 Terre

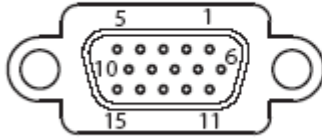
Broche 2 Données-

Broche 3 Données+



Connecteur - Moniteur VGA

Broche 1 Rouge
Broche 2 Vert
Broche 3 Bleu
Broche 5 Grnd
Broche 6 Grnd Rouge
Broche 7 Grnd Vert
Broche 8 Grnd Bleu
Broche 10 Grnd Sync
Broche 13 Horizontal
Broche 14 Vertical

	1	Red video	9	not connected
	2	Green video	10	Ground
	3	Blue video	11	Ground
	4	Ground	12	not connected
	5	Ground	13	Horizontal (H/V) sync
	6	Red ground	14	Vertical sync
	7	Green ground	15	not connected
	8	Blue ground		

Connecteur - Phone Remote

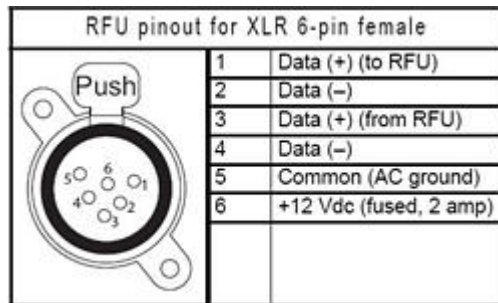
Broche 4 Data+
Broche 5 Data -



Le réglage "Autoriser les télécommandes" doit être activé pour que cela fonctionne. Voir [Réglages - Système](#).

Connecteur - Télécommande radio

RFU est une XLR à 6 broches avec le même brochage que toutes les consoles ETC



Le réglage "Autoriser les télécommandes" doit être activé pour que cela fonctionne. Voir [Réglages - Système](#).

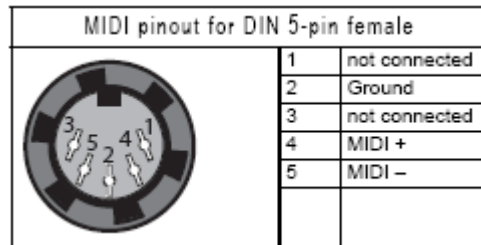
Connecteur - MIDI

MIDI In

Broche 4 Data+
Broche 5 Data -

MIDI Out, Thru

Broche 2 Grnd
Broche 4 Data +
Broche 5 Data -



Connecteur - APN

Broche 4 Data+
Broche 5 Data-

Pas d'APN sur le Congo Junior

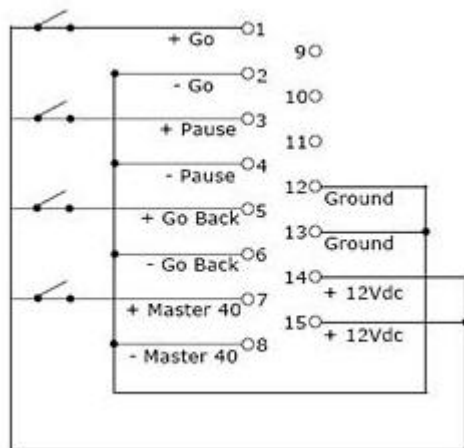
Connecteur - Trig Externe

Le trig externe peut être utilisé pour toutes les fonctions du pupitre en assignant la fonction appropriée au trig dans la liste des événements.

Les trigs externes peuvent aussi permettre de réaliser les fonctions suivantes :

- 1: Go
- 2: Pause
- 3: Go Back
- 4: Contrôle le Master 40 en On/Off.

Le réglage "Autoriser les télécommandes" doit être activé pour que cela fonctionne. Voir [Réglages - Système](#).



Connecteur - Ethernet

Broche 1 TX+
Broche 2 TX-
Broche 3 RX+
Broche 4 NC
Broche 5 NC
Broche 6 RX-
Broche 7 NC
Broche 8 NC

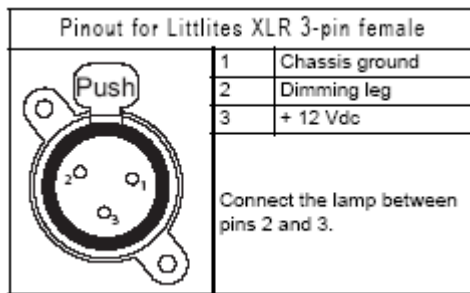


Connecteur - Clavier et souris

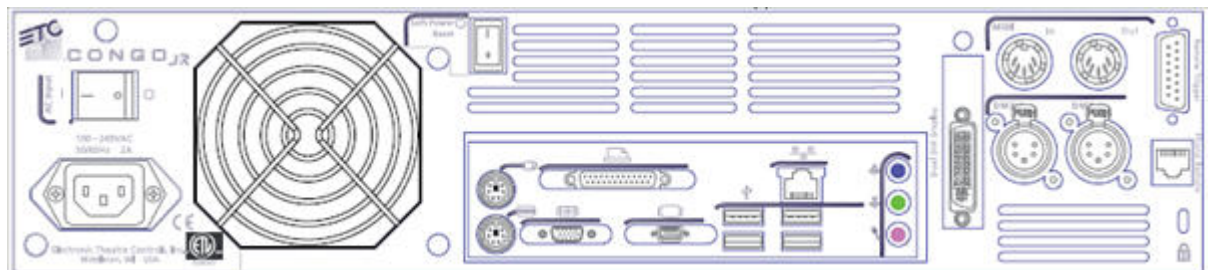
Le clavier et la souris sont connectés aux ports USB au dos de la console.

Connecteur - Éclairage de la console

Vous pouvez connecter une lampe flexible standard (Lite Light) aux connecteurs aux angles supérieurs du Congo.

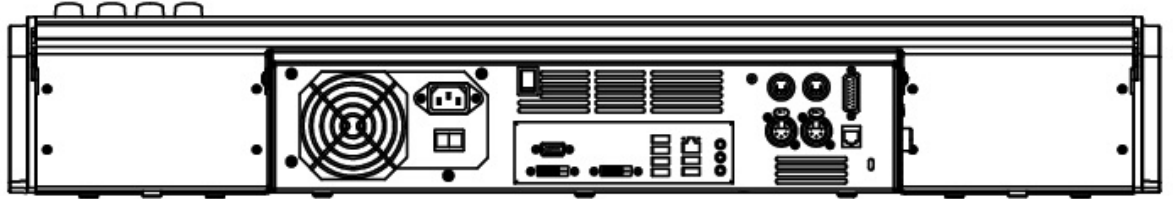


Connectique - Arrière du Congo Jr



Connectique - Arrière du Congo Kid

Vous remarquerez que le Congo Kid a différentes sorties moniteurs, soit pour 2xDVI ou pour 1xDVI et 1xVGA.



MIDI

MIDI permet d'avoir une interface avec le time code et d'autres équipements MIDI.

Ce chapitre comprend les sections suivantes

- [MIDI - Introduction](#)
- [MIDI - Standard MIDI](#)
- [MIDI - MIDI Show Control](#)
- [MIDI - Time Code](#)
- [MIDI - Table d'implémentation](#)

MIDI - Introduction

MIDI est l'acronyme de Musical Instrument Digital Interface. S'il est présent sur une console d'éclairage, c'est parce que le MIDI est aujourd'hui utilisé dans bien d'autres applications que la communication entre synthétiseurs, ce pour quoi il a été développé.

En fait, MIDI est un standard pour la transmission des notes 0—127 (on/off) avec leur intensité et des contrôleurs continus, comme les potentiomètres (pour le volume, par exemple). Il y a d'autres paramètres, mais ce sont là les principaux. Dans le système Congo, toutes les touches correspondent à une note et les curseurs à un contrôleur.

MIDI est transmis en série dans un maximum de 16 circuits MIDI individuels via un câble à trois brins. La communication est unidirectionnelle, ce qui signifie qu'il n'y a pas de retour ni de contact bidirectionnel intelligent entre les appareils MIDI (DMX512 est également unidirectionnel, tandis qu'une paire de talkie-walkies (par exemple) est bidirectionnelle, la communication est possible dans les deux sens).

Trois types de MIDI sont supportés.

Standard MIDI

Envoyer et recevoir des notes, des contrôleurs et des changements de programme.

MIDI Show Control

Un jeu de commandes standard est supporté.

MIDI Time Code

Déclenche des pas de séquence par le biais du time code. Il possède un mode apprentissage.

Une fois que vous avez raccordé un appareil MIDI au Congo grâce aux connecteurs MIDI de l'arrière du pupitre, vous devez configurer le pupitre pour recevoir et/ou transmettre les données MIDI, et déterminer quelles commandes MIDI il pourra reconnaître.

Une fenêtre de configuration MIDI vous permet de configurer les paramètres MIDI du pupitre. Voir [Paramètres du système - MIDI](#).

MIDI - Standard MIDI

Toutes les fonctions MIDI doivent être activées dans le panneau de configuration MIDI. Voir [Paramètres du système - MIDI](#).

NOTES ET CONTROLEURS MIDI

Toutes les touches et tous les curseurs peuvent envoyer des notes et des contrôleurs quand cette possibilité a été activée dans les paramètres MIDI. Vous pouvez utiliser les notes et contrôleurs MIDI pour commander à distance une touche ou un curseur du pupitre. Si vous raccordez un séquenceur MIDI, vous pouvez enregistrer et restituer en temps réel l'utilisation des touches et les mouvements de potentiomètres.

CHANGEMENT DE PROGRAMME

Le Congo peut être configuré pour activer un transfert spécifique lorsqu'il reçoit une commande de changement de programme par MIDI. Quand le paramètre Program Change (dans les paramètres MIDI) est activé (On), le pupitre active un transfert vers le pas 0-127 à la réception de la commande Program Change 0-127.

REMARQUE

Vous devez avoir un pas de séquence enregistré sur le pupitre pour pouvoir passer à ce pas.

Vous devez envoyer à la fois les signaux ON et OFF pour les notes.

MIDI - MIDI Show Control

Le Congo peut émettre et recevoir les commandes en MIDI Show Control (MSC). GO et Pause sont des commandes que le Congo envoie quand le MIDI Show Control est activé dans le setup. GO, Stop... sont des commandes qui peuvent être envoyées au Congo depuis un autre appareil pour contrôler le registre de restitution.

Activer le MSC et identifiant de l'appareil

Dans le Setup du Show Control il y a des paramètres pour activer le MSC et régler l'identifiant. Voir [Setup - Show Control](#).

Quand le MSC est activé dans les deux sens, le Congo émet et peut recevoir les commandes en MSC. Les identifiants 00-7E (0-126 en décimal) sont pour les récepteurs individuels et l'identifiant 7F (127 en décimal) est pour tous les récepteurs. L'identifiant par défaut est 1 (01 en hexadécimal).

Le MIDI Show Control peut recevoir les commandes suivantes :

GO

Exécute le transfert suivant, exactement comme la touche GO du pupitre. Lorsque vous appuyez sur GO sur le pupitre, le numéro du pas de séquence est transmis automatiquement. Ceci est envoyé automatiquement quand vous appuyez sur GO, le MSC doit être activé.

Les numéros de mémoires dans la commande GO sont encodés en utilisant l'ASCII et 2E est la virgule. Par exemple la mémoire 10 est égale à 31 30.

GO (Playback):

F0 7F 01 02 01 01 F7

GOTO mémoire 105 :

F0 7F 01 02 01 01 31 30 35 F7

GOTO mémoire 86.4 :

F0 7F 01 02 01 01 38 36 2E 34 F7

NOTE

La commande GO en MSC sur Congo supporte seulement un seul chiffre après la virgule. Pour les mémoires avec plusieurs chiffres après la virgule n'enverront pas la commande GO en MSC et ces mémoires ne pourront pas être pilotées en MSC depuis les autres appareils.

STOP

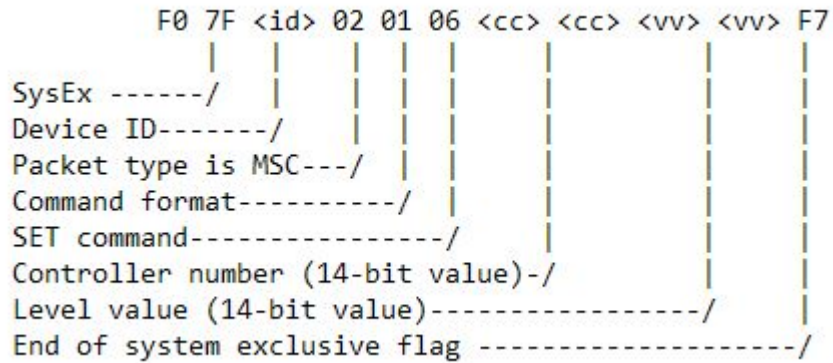
Met le transfert en cours en pause. Ceci est envoyé automatiquement quand vous appuyez sur PAUSE, MSC doit être activé.

RESUME

Reprend le transfert en cours. Ceci est envoyé automatiquement quand vous appuyez sur GO après une pause et que MSC est activé.

SET

La commande SET permet de gérer les potentiomètres du Congo au niveau souhaité. Les commandes SET en MSC sont construites comme ceci :



<cc> <cc> dénote le numéro du contrôleur et <vv> <vv> définit le niveau. Ce sont toutes des valeurs en 14-bits, une combinaison de 2 valeurs en 7-bits. Tous les <cc> <cc> et <vv> <vv> la première valeur est le LSB et la seconde valeur est le MSB. La valeur <vv> <vv> pour un Matser du Congo utilisera 8-bits sur les 14-bits pour fixer le niveau ce qui nous donne une résolution de 256 pas.

Des exemples de pourcentages convertis en valeur <vv> <vv> dans le Congo:

Niveau	<vv> <vv> Valeur
0%	00 00
10%	00 0D
20%	7F 19
30%	7F 26
40%	00 33
50%	00 40
60%	7F 4C
70%	7F 59
80%	00 66
90%	00 73
100%	7F 7F

Les <cc> <cc> des valeurs des Contrôleurs utilisés par le Congo sont :

Potentiomètre	<cc> <cc> Valeurs
Master 1	00 00
Master 2	01 00
Master 3	02 00
...	
Master 39	26 00
Master 40	27 00
Grandmaster	7E 03

Exemples

Master 1 à 100%
F0 7F 01 02 01 06 00 00 7F 7F F7

Master 20 à 50%
F0 7F 01 02 01 06 13 00 00 40 F7

Master 33 à 0%
F0 7F 01 02 01 06 20 00 00 00 F7

Grandmaster à 20%
F0 7F 01 02 01 06 7E 03 7F 19 F7

MSC Device ID

0-126 sont les identifiants des devices et 127 correspond à All (c'est le réglage par défaut). Dans le panneau de configuration MIDI, certains paramètres permettent d'activer/désactiver MSC et de fixer l'identifiant du device.

MIDI - Time Code

Chaque pas de séquence peut être déclenché manuellement ou par un time code MIDI spécifique sur le port MIDI.

Dans l'éditeur de séquence, ce temps peut être réglé ou édité dans une colonne tout à droite de la fenêtre. Il est possible d'indiquer un temps de time code pour chaque pas de séquence. Quand la position correspondant au time code en question est atteinte, le pas de séquence est exécuté, du moment que Time Code est activé. Voir [Paramètres du système - MIDI](#).

- Le time code peut être édité à partir du clavier (virtuel ou externe) sur tous les pupitres Congo. Sur les plus gros modèles, il peut également être édité à partir du pavé numérique.
- Si un time code MIDI entre dans le système, le temps d'exécution sera affiché en haut du moniteur au lieu de la date et de l'heure.

Déclenchement manuel et par Time Code

Vous pouvez combiner les pas de séquence avec le time code et les pas de séquence à déclenchement manuel ou transfert automatique. Le time code est simplement un déclencheur supplémentaire pouvant activer un pas de séquence. En cas de problème avec l'entrée MIDI Time Code, vous pouvez toujours lancer le transfert en appuyant sur GO.

Time Code On/Off

Un paramètre global "Read MIDI Time Code" (Lire le time code MIDI) permet d'activer ou de désactiver le time code en général. Voir [Paramètres du système - MIDI](#).

Format de time code

Le time code doit être écrit suivant ce format : hh.mm.ss.ff.

Le time code est affiché comme ceci dans la vue de registre :



Mode apprentissage

Chaque fois que vous appuyez sur la touche GO, le time code actuel sera enregistré dans le pas de séquence en cours. Voir [Paramètres du système - MIDI](#).

Déclencher dans B ou mode Auto

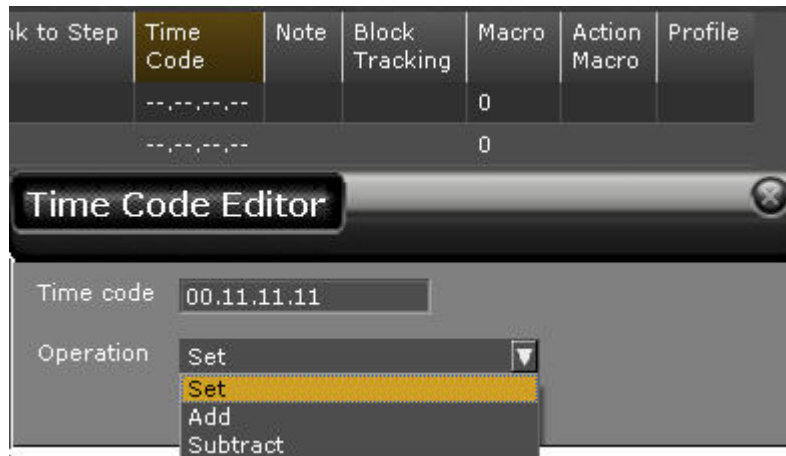
Normalement, seuls les pas de séquence du champ B seront déclenchés par le time code MIDI. Les autres pas ne seront pas déclenchés, même si les temps correspondent.

Il est également possible d'exécuter le système de manière à ce qu'un pas de séquence correspondant à un time code donné soit lancé automatiquement, qu'il soit dans le champ B ou non. Si le paramètre "Auto-locate step" est activé, les pas qui correspondent au time code MIDI entrant seront exécutés. Voir [Paramètres du système - MIDI](#).

Edition du time code dans l'éditeur de séquence (6.0)

Quand vous appuyez sur MODIFY dans la colonne Time Code, vous verrez s'ouvrir la fenêtre d'édition du time code. Dans cette fenêtre, vous pouvez saisir, ajouter et soustraire une valeur. Tous les pas de séquence que vous avez sélectionné avant d'ouvrir cette fenêtre seront modifiés. Voir aussi [Séquences - Edition de la Séquence](#).

Il est possible de saisir un time code en format court. Entrez les chiffres qui seront assignés de droite à gauche de Frames, secondes, minutes et heures. pas besoin de saisir les 0. Par exemple : 123 donnerait 00.00.01.23.



MIDI - Table d'implémentation

Tous les messages MIDI décrits ci-dessous peuvent être envoyés ou reçus sur n'importe quel circuit MIDI entre 1 et 16.

Les valeurs affichées entre parenthèses (comme ceci = 144) font toutes référence au circuit MIDI 1. Pour pouvoir utiliser d'autres circuits MIDI, vous devez ajouter le numéro du circuit et retirer 1.

Exemple

NOTE ON sur le circuit 4 = 144 + 4 — 1 = 147.

Touches

Toutes les touches sont transmises sous forme de messages Note On et Note Off.

Quand vous appuyez sur une touche, le message MIDI suivant sera transmis :
NOTE ON (=144), Key number, 64

Quand vous appuyez sur une touche, le message MIDI suivant sera transmis :
NOTE OFF (=128), Key number, 64

En envoyant la commande correspondante au port MIDI In, le Congo exécute la touche.

Etant donné que les notes MIDI standard peuvent accepter un maximum de 127 notes individuelles et que le Congo utilise bien plus de touches que cela, un codage spécial a dû être mis en place pour les touches au-delà de 127.

Dans le tableau ci-dessous, celles-ci sont indiquées comme x, y. La première valeur indique le numéro de la note, et la deuxième valeur sa vélocité.

Exemple

Voici ce que donnerait l'envoi de la touche Align :
144, 125, 98 (touche enfoncée) puis 128, 125, 98 (touche relâchée).

Touche du pupitre - Table MIDI

Touche	Code MIDI (Hex.)	Code MIDI (Déc.)
-%	3C	60
[]	75	117
	79	121
+%	3D	61
<-----	7D, 21	125, 33
<<	7E, 5C	126, 92
>	73	115
>>	7E, 5D	126, 93
0	01	1
1	02	2
2	03	3
3	04	4
4	05	5
5	06	6
6	07	7
7	08	8
8	09	9
9	0A	10
A	0B	11
Align	7D, 62	125, 98
All	0C	12
AtLevel	22	34
Attrib	7D, 27	125, 39
B	23	35
Bank	7E, 41	126, 65
Beam	7D, 1C	125, 28
Blind	7E, 62	126, 98
Browser	7E, 71	126, 113
C	24	36
Capture	7D, 65	125, 101
Ch	25	37

Touche	Code MIDI (Hex.)	Code MIDI (Déc.)
Ch—	26	38
Ch+	27	39
Color	7D, 1B	125, 27
Colonne	7E, 53	126, 83
Connect	7E, 55	126, 85
Copy/Cut	7D, 5A	125, 90
DecimalPoint	3E	62
Delay	7D, 22	125, 34
Supprimer	51	81
Device	7D, 26	125, 38
Direct Select 1	7D, 6D	125, 109
Direct Select 40	7E, 1C	126, 28
Direct Select page 1	7E, 6B	126, 107
Direct Select page 5	7E, 6F	126, 111
Bas	4D	77
Esc	2C	44
Fan	7D, 0A	125, 10
Fetch	2F	47
Flash 1	7E, 2D	126, 45
Flash 20	7E, 40	126, 64
FlashMode	30	48
Focus	7D, 1A	125, 26
Format	7E, 61	126, 97
GO	31	49
GoBack	32	50
Goto	33	51
Groupe	7E, 56	126, 86
Help	34	52
Highlight	7D, 34	125, 52
In (Apparation)	7D, 46	125, 70
Independent 1	7E, 63	126, 99
Independent 2	7E, 64	126, 100
Independent 3	7E, 65	126, 101

Touche	Code MIDI (Hex.)	Code MIDI (Déc.)
Insert	50	80
Inv Group	7D, 66	125, 102
Last	7D, 2A	125, 42
Gauche	4E	78
Live	7E, 5E	126, 94
Load	7E, 74	126, 116
Macro	35	53
Mask	7D, 28	125, 40
Master	7D, 2B	125, 43
Master Page- (inférieure)	7D, 5D	125, 93
Master Page (supérieure)	7E, 1D	126, 29
Master Page- (supérieure)	7D, 5F	125, 95
Master Page+ (inférieure)	7D, 5C	125, 92
Master Page+ (supérieure)	7D, 5E	125, 94
Touche Master 1	0E	14
Touche Master 20	21	33
Touche Master 21	56	86
Touche Master 40	69	105
MasterPage	36	54
Modify	37	55
Mute	7E, 47	126, 71
Next	7D, 29	125, 41
Note	7E, 45	126, 69
Out (Disparition)	7D, 45	125, 69
Output (Sortie)	38	56
Palette	7D, 23	125, 35
Park	7E, 46	126, 70
Paste	7D, 5B	125, 91
Pause	3B	59
Playback	6D	109
Preset (Mémoire)	3F	63
Record	40	64
Refresh	7D, 33	125, 51

Touche	Code MIDI (Hex.)	Code MIDI (Déc.)
Release	7E, 70	126, 112
Rem Dim	7E, 52	126, 82
Droite	4F	79
Select	7E, 58	126, 88
Select All	7D, 30	125, 48
Seq	44	68
Seq-	6B	107
Seq+	6C	108
Setup	46	70
Solo	7E, 48	126, 72
Start	45	69
Tab	7E, 5F	126, 95
Tap	7E, 54	126, 84
Text (Texte)	7D, 64	125, 100
Thru	47	71
Time	48	72
Track	7D, 63	125, 99
Type	7E, 42	126, 66
U1	7D, 1D	125, 29
U2	7D, 1E	125, 30
U3	7D, 1F	125, 31
Haut	4C	76
Update (Mettre à jour)	7E, 4F	126, 79
Wizard	7D, 32	125, 50

Potentiomètres du pupitre - Table MIDI

Potentiomètre	Code MIDI (Hex.)	Code MIDI (Déc.)
Inférieur_1	41	65
Inférieur_2	42	66
Inférieur_3	43	67
Inférieur_4	44	68
Inférieur_5	45	69
Inférieur_6	46	70
Inférieur_7	47	71
Inférieur_8	48	72
Inférieur_9	49	73
Inférieur_10	4A	74
Inférieur_11	4B	75
Inférieur_12	4C	76
Inférieur_13	4D	77
Inférieur_14	4E	78
Inférieur_15	4F	79
Inférieur_16	50	80
Inférieur_17	51	81
Inférieur_18	52	82
Inférieur_19	53	83
Inférieur_20	54	84
Supérieur_1	55	85
Supérieur_2	56	86
Supérieur_3	57	87
Supérieur_4	58	88
Supérieur_5	59	89
Supérieur_6	5A	90
Supérieur_7	5B	91
Supérieur_8	5C	92
Supérieur_9	5D	93
Supérieur_10	5E	94
Supérieur_11	5F	95

Potentiomètre	Code MIDI (Hex.)	Code MIDI (Déc.)
Supérieur_12	60	96
Supérieur_13	61	97
Supérieur_14	62	98
Supérieur_15	63	99
Supérieur_16	64	100
Supérieur_17	65	101
Supérieur_18	66	102
Supérieur_19	67	103
Supérieur_20	68	104
Curseur A	69	105
Curseur B	6A	106
GrandMaster	6C	108

Congo - Historique

Le Congo est le résultat des efforts combinés de ETC et AVAB au cours de 30 années d'expérience en matière de commande de lumières. Voici quelques faits.

Quand Fred Foster de ETC acquit la marque Avab, il eut pour but de la maintenir et de continuer son développement. Les directeurs d'Avab ont eu l'occasion inestimable de pouvoir choisir les personnes expertes dans ce domaine avec lesquelles ils désiraient travailler pour exploiter les ressources d'ETC afin de créer le Congo.

Si il existe une meilleure combinaison entre une console dédiée pour les projecteurs motorisés et une console pour le théâtre ou la télévision avec des projecteurs traditionnels dans cette gamme de prix - veuillez nous le faire savoir !

Salutations de l'équipe de développement du Congo

Anders Ekvall - Concept & Software
Ulf Sandström - Concept & Help System
Bullen Lagerbielke - Concept & Field Testing
Lars Wernlund - Graphical Interface Programming
Peppe Tannemyr - Graphical Interface Design
Magnus Anuell - Mechanical Design
Michael Lichter - Electronics and Firmware
Tony Kvoch - Electronics
Nikolaus Frank - Industrial Design
Cecilia Frank - Graphical Console Design
Sarah Clausen - Team Support & Ideas
David Lincecum - Team Support & Ideas
Ingo Bernert - Team Support & Ideas
Oskar Krogell - Testing & Ideas

Outside this core team there are layers of colleagues, power users and beta testers that have contributed immensely to this project. It would be impossible to remember all but here are some: Oskar Krogell (FI), Jussi Kaatrasalo (FI), Jeremy Roberts (UK), David Gray (IT), David Smith (US) - the list grows...

Congo - L'héritage Avab

Au cours des années 70, Avab était le leader scandinave dans la fabrication de consoles d'éclairage et possédait l'une des deux consoles de 999 circuits existant au monde, le Viking. L'autre était le Galaxy de Strands. Ces deux consoles étaient à la pointe du progrès dans leur genre. Le Viking pouvait parler (module de Synthèse vocale) et avait des tambours exclusifs avec des sensitifs tactiles.

La plupart des fonctions pour l'éclairage conventionnel existaient déjà dans ces deux systèmes. Voici ce qui est arrivé ensuite :

- Projecteurs motorisés
- Média serveurs
- Mise en réseau
- Diminution des prix du système de 1000 %

Congo - Crée la spécification

Pendant les années précédant le Congo, l'équipe de développement a fait une étude extensive auprès d'opérateurs de consoles de lumière et de concepteurs d'éclairage dans tous les domaines et aspects de l'industrie. Plus de 200 personnes ont été interviewées.

- Quel est votre matériel préféré ?
- Quelles sont vos fonctions préférées ?
- Quelle est la partie vitale pour vous dans un matériel de commande d'éclairage ?
- Quelles est votre console préférée ?
- Pour quelle raison est-elle votre console préférée ?
- Etc...

Il y a eu plus de 100 questions fondamentales. La réaction la plus importante pour l'équipe Congo a été ceci

« Nous voulons pouvoir faire fonctionner la console, en nous concentrant sur le spectacle »

Ceci peut être simple, mais impliquait un nombre de facteurs dont nous avons dû tenir compte.

- Les fonctions vitales devaient avoir des touches d'accès directes
- La navigation devait être possible sans regarder les écrans
- L'interface utilisateur devait être tactile (touches physiques)

Congo - Conception des écrans

L'apparition d'une interface graphique offrait de nombreuses possibilités. Couleur, graphiques, menus locaux, barre d'outils....

Les interviews nous ont menés rapidement dans une autre direction. Le message principal que nous avons reçu de tous les domaines d'expérience était

« Ne mettez pas trop de choses sur les écrans. Nous voulons uniquement voir les informations nécessaires d'un coup d'œil et voir seulement des couleurs pour les fonctions importantes. »



Ceci s'est concrétisé. Les menus locaux, les barres d'outils et les couleurs ont été omis pour adopter le concept simple et universel du Navigateur. Nous avons intégré les services d'un concepteur graphique Peppe Tannemyr de Beacon pour créer un environnement utilisant les couleurs uniquement quand elles étaient nécessaires et ne ressemblant pas aux environnements d'ordinateurs de bureau, de même pour tout ce qui concerne l'éclairage.

Congo - Conception du matériel

Nous savons que nous voulions les caractéristiques suivantes

- Solution de navigation rendue physique
- Potentiomètres et touches de haute qualité
- Affichages graphiques à côté des Registres.
- Accès simple pour la maintenance
- Agencement de touches ergonomique

- Support d'écrans pour écrans standard, permettant une vision libre de la console.



Nous voulions aussi quelqu'un avec beaucoup d'expérience dans l'industrie des éclairages pour tout coordonner, c'est pourquoi nous avons choisi Magnus Anuell, l'ingénieur à l'origine des changeurs de couleurs Rainbow qui ont tant de succès..

Congo - L'Eurovision

Le premier spectacle exécuté avec le Congo a été le concours final de chant Eurovision. L'émission annuelle en direct la plus prestigieuse d'Europe avec plus de 250 millions de téléspectateurs.



« Cela a été une expérience fantastique de voir comment quatre opérateurs avec une expérience complètement différente ont manipulé le système et à quel point il a bien répondu. Il a dépassé nos espérances initiales. » (Ulf Sandström)

Quatre opérateurs Congo ont contrôlé 37 univers d'éclairage y compris

- Plus de 300 projecteurs motorisés
- Une grande quantité de projecteurs conventionnels
- 16 Média serveur de milieu Catalyst

Les systèmes avaient été mis en réseau et toutes les conduites ont été enregistrées sur un serveur de fichier mutuel. Chaque système avait une sauvegarde synchronisée.

Disons les choses comme elles sont. Congo pouvait le faire.

Congo - L'arrivée de Jr !

C'est en 2006, au salon PLASA, qu'a été présentée pour la première fois la version ultra-compacte et modulable du pupitre Congo, le Congo Jr.

En gardant toute la puissance des modèles plus gros, ce petit animal est un rêve devenu réalité pour les techniciens en tournée, les techniciens de projecteurs motorisés et les techniciens et concepteurs de salles "petites mais sophistiquées".



"Le Congo Jr est un rêve devenu réalité pour tous les techniciens de projecteurs"

motorisés, les concepteurs ou simplement les techniciens qui veulent un système complet et très compact." (Bullen Lagerbielke)

V5 - une nouvelle approche des effets !

Avec les mises à jour de rigueur, beaucoup de nouvelles fonctions et plusieurs nouveaux produits comme la télécommande RRF et le Net3 Remote Video Interface, la famille se développe rapidement. Mais le point le plus intéressant est sans conteste la nouvelle approche des effets dans la version 5.

Avec la mise en place des registres d'effet et de trois types d'effet, il est possible de réaliser des effets très complexes en gardant un niveau de contrôle aussi simple qu'avant, à savoir avec un seul circuit d'intensité et quelques attributs supplémentaires.



Ça n'a pas l'air très compliqué, n'est-ce pas ? Ça ne l'est pas, mais ce que vous pouvez faire avec l'est ! :-)

V6 - Gagner du temps !



La meilleure solution pour profiter de toutes les améliorations de la V6 du Congo est de l'utiliser !

Pourquoi ?

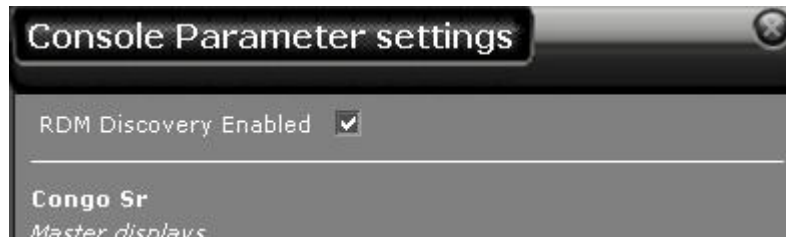
Et bien, maintenant, faire de la lumière est devenu plus simple ! Il n'y a jamais assez de temps pour la conduite. Avec toutes ces améliorations, les possibilités plus rapide, les évolutions d'affichage, le nouveau mode de préparation de Masters par le bouton JAM, tout devient plus facile. Prenez quelques minutes pour découvrir ce que vous pouvez faire en plus avec la V6.

Notre conseil ? Choisir le bon jeu d'orgue et Aller !

Fonctionnalités RDM (6.3)

Le RDM (Remote Device Management) permet aux appareils d'un système de contrôle de communiquer avec le jeu d'orgue. Il peut être utilisé pour simplifier le patch, adresser et contrôler les modes des asservis ou superviser la température via des capteurs incorporés (si ils existent).

Il y a un réglage dans la console dans "réglages de la Console" où vous pouvez désactiver la découverte des appareils RDM - Navigateur>Paramètres Généraux >réglage de la console (6.3).



Le Congo est l'un des contrôleurs RDM le plus performant du monde aujourd'hui.

A propos du RDM

Le DMX transmet les niveaux aux appareils. Le RDM rajoute le retour d'informations depuis les appareils nous permettant de surveiller à distance (capteurs), de contrôler (paramètres) et de configurer (modes) ces appareils. Le niveau de fonctionnalités RDM dépend des caractéristiques du pupitre et des caractéristiques de l'appareil. Il peut arriver que certains devices ne possèdent pas toutes les caractéristiques disponibles du Congo, ou que le Congo ne supporte pas encore toutes les caractéristiques RDM d'un appareil. Les données RDM sont renvoyés par la ligne DMX.

"Ce n'est pas le mode, il n'a pas la bonne adresse et vous n'avez pas besoin de sortir la grande échelle..."

PINS UTILISEES

La norme du DMX512 implique que les connecteurs soient de type XLR 5 broches, mais on utilise seulement les 3 premières broches (Les broches 4 et 5 sont réservées pour une "utilisation future"). Le RDM utilise les même broches que le DMX (broches 2 et 3) afin de permettre à tous les constructeurs de l'utiliser.

REMARQUE

Soyez concient que pour que le RDM fonctionne, chaque buffer/splitter DMX doit être compatible RDM.

Patch RDM (6.2)

Voici les bases des fonctions du RDM sur le Congo. Cela suppose que votre RDM est en actif, que vous avez installé et câblé tous vos appareils, et que c'est la première fois que vous travaillez avec le système :

1. Le RDM est allumé seulement lorsque le protocole ACN fonctionne. Si l'ACN est désactivé, la Liste des Device RDM n'est pas proposée dans le navigateur. Pour fonctionner, le RDM nécessite un

node Net3 ACN DMX/RDM Gateway. Les sorties du node Net3 ACN DMX/RDM Gateway doivent avoir le RDM Discovery activé afin de permettre au Congo de communiquer avec les devices RDM connectés. Consultez le manuel d'utilisation du node Net3 ACN DMX/RDM Gateway pour les instructions d'activation, et de désactivation du RDM Discovery. Souvenez-vous que seuls les appareils avec les fonctionnalités RDM répondront au Congo.

2. Dès qu'un device est découvert sur le réseau, il sera indiqué en haut de l'écran par un "RDM:" et un numéro écrit en rouge. Ce nombre indiquera la quantité de nouveaux devices découverts sur le réseau. Un nouveau device est un device qui n'a pas encore été patché dans la conduite en cours. (Remarque : si vous avez déjà patché tous vos devices RDM, vous ne verrez pas'afficher leur nombre quand vous redémarrez ou réouvrez cette conduite). Seuls les devices non-patchés sont indiqués ici.

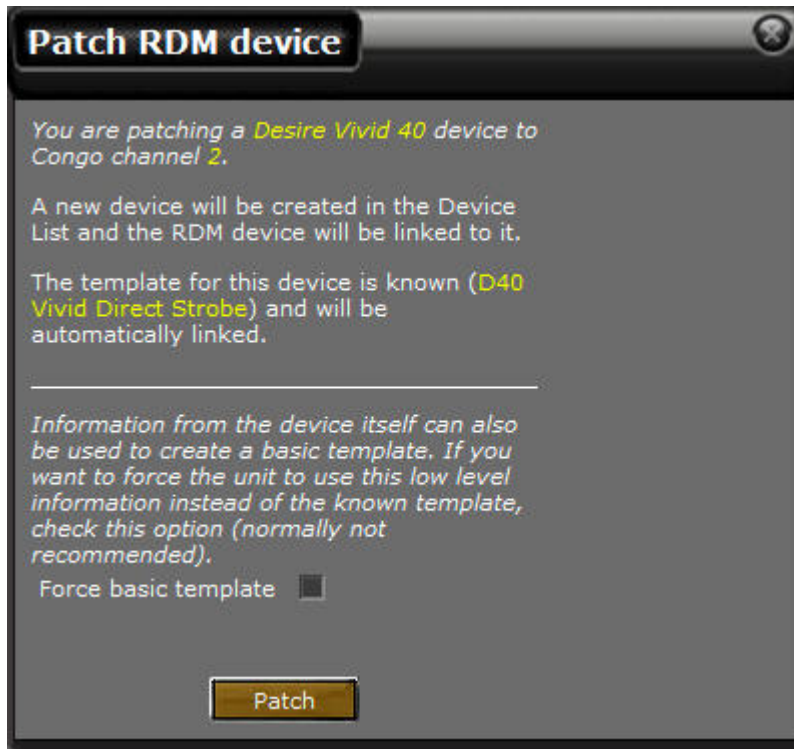


3. Voir la LISTE : Ouvrir la Liste des Device RDM, où vous pouvez voir tous les devices découverts, leurs adresses et leurs paramètres en cours. Ils ne sont pas encore patchés à Congo - seulement découverts. C'est le moment de décider dans quels circuits du Congo vous voulez les patchés, et avec quelle template. Voir la Liste des Devices RDM dans la section ci-dessous.

3. RDM Device List								
Device	Identify	Patched to Channel	DMX Start address	Manufacturer	Model	Label	DMX Personality	DMX Footprint
1		---	5.2 (-13)	ETC	Desire Vivid 40	Desire 1	Direct Strobe(9)	9
2		---	21.2 (-34)	ETC	Desire Vivid 40	Desire 2	HSI +7 Strobe(14)	14

4. IDENTIFIER : Appuyez sur MODIFY dans la cellule "Identifier" pour demander au projecteur de s'identifier. Selon le type de device, cela peut vouloir dire que le projecteur clignote ou que l'écran LCD clignote. Consulter le manuel d'utilisation du device pour savoir comment le device s'identifiera en utilisant le RDM.

5. PATCH : Dans la colonne "Patcher au circuit", entrez un numéro de circuit du Congo et appuyez sur MODIFY. Vous obtiendrez ainsi une boîte de dialogue qui vous montrera si le device est connu et correspond à un template dans le Congo, ou si vous souhaitez imposer une template des données de base que le device peut proposer en RDM. La plupart du temps vous constaterez que le template est connu et a une correspondance dans la librairie étendue du Congo. L'avantage d'utiliser un template connu est qu'il contient (en général) des informations supplémentaires, comme les libellés des données de gammes et de calibrations des couleurs à utiliser avec le Color Picker et le Gel Picker. Si cela ne fonctionne pas comme vous le souhaitez vous pouvez toujours créer une template manuellement.



Indicateurs RDM (6.2)

Les informations RDM sur les discordances, la communication, les devices découverts et le retour d'informations sont affichés en haut de tous les écrans. Il clignotera pendant la communication RDM.

Affiche les devices non-patchés en haut "RDM: #"



Le message d'erreur s'affichera comme un triangle avec un numéro.



Les erreurs de discordances seront affichés comme "MISMATCH". Les erreurs de discordance incluent des paramètres patchés qui ne correspondent pas aux paramètres des devices, aux chevauchements de patch... etc.



Liste des Devices RDM (6.2)

La liste des devices RDM est la principale fenêtre RDM. C'est la liste commune d'informations RDM de base. C'est la même pour tous les appareils.

Cette liste vous permet d'identifier les devices, de changer les paramètres de base, le patch des devices (comme l'adresse de départ, les fonctionnalités ou les modes) de les affecter à un circuit du Congo et d'accéder aux paramètres plus avancés des devices, si cette fonctionnalité est prévu dans ces devices.

Cette liste montre aussi l'état des conflits et des problèmes en rouge. Dans le cas d'un chevauchement d'adresses de devices, vous devez résoudre ces problèmes manuellement en choisissant, et en entrant une nouvelle adresse de départ pour ces appareils. Le RDM enverra lui-même la nouvelle adresse.

Device	Identify	Patched to Channel	DMX Start address	Manufacturer	Model	Label	DMX Pers
1	---		19.2 (-27)	ETC	Desire Vivid 40	Desire 2	Direct St
2	---		1.1 (-9)	ETC	Desire Vivid 40	Desire 1	Direct St

Model	Label	DMX Personality	DMX Footprint	Parameters	Sensors	Sub devices	Software label
Desire Vivid 40	Desire 2	Direct Strobe(9)	9	13	9	0	1.3.0.0.0.01
Desire Vivid 40	Desire 1	Direct Strobe(9)	9	13	9	0	1.0.0.5.0.30

Notez que dans le navigateur, il existe une commande effacer les appareils RDM absents, utilisez cette commande pour effacer la liste si vous avez retiré ou déplacé des devices d'un port à un autre dans la configuration.

Les informations affichées sont les informations standards de la spécification RDM :

MANUFACTURER :

MODEL :

LABEL :

DMX PERSONALITY : Cela montre le paramètre de device actuel et et le mettra en correspondance avec une template du Congo.

DMX FOOTPRINT : On a besoin du nombre de sorties.

PARAMETERS : C'est le nombre des paramètres du device qui peuvent être affichés ou édités avec RDM. Ce n'est pas le même que les paramètres contrôlables en DMX (attributs) du device.

SENSORS : Capteurs des appareils.

SUB DEVICES : Si l'appareil est constitué d'autres appareils qui lui sont associés, par exemple, vous avez un rack de gradateurs acceptant le RDM qui contient 6 gradateurs individuels, les paramètres du

rack se situeront dans Paramètres et les paramètres individuels dans l'onglet Sub Devices.

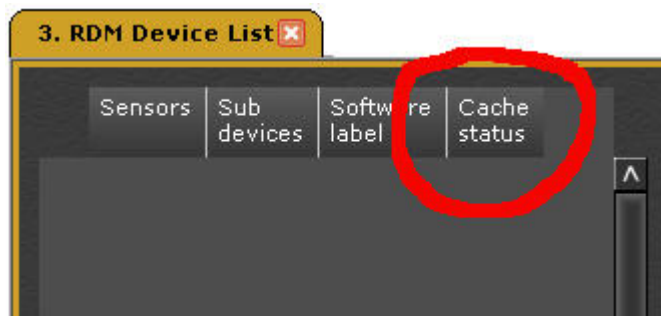
SOFTWARE LABEL: définition du fabricant de l'appareil.

Liste des appareils RDM en mémoire (6.3)

Normalement, la mémoire cache du RDM est une chose dont vous n'avez pas à vous préoccuper. Dans quelques rares situations, vous devrez peut-être forcer un rechargement.

Il y a une colonne qui montre les status de la mémoire cache. La mémoire cache stocke les informations découvertes pour chaque device RDM et l'indication montre si le Congo a des données en cache sur un équipement et donc, que le Congo n'a plus besoin de s'interroger sur la structure du device.

Appuyez sur MODIFY dans cette cellule afin de recharger le contenu en mémoire cache ou de le stocker (voir les options ci-dessous)



Options (apuyez sur MODIFY pour activer)

"Requête des informations du device..."

- C'est l'état en cours de la requête.

"information du Device disponible. Sauvegarder dans la mémoire cache ?"

- Il y a des informations, vous pouvez les sauvegarder manuellement dans la cache (c'est fait automatiquement lors de l'extinction). elles seront rechargés au prochain démarrage du Congo.

"Utiliser les informations de device de la cache. Supprimer la cache ?"

- Supprimera les information dans la cache, et autorisera une requête. ellese fera au prochain démarrage du Congo.

"Redémarrer pour utiliser la cache"

- La cache est à présent stockée, le Congo commencera à l'utiliser automatiquement au prochain démarrage.

"Redémarrer avec une requête "

- Au prochain démarrage du Congo, une nouvelle requête s'effectuera.

Liste des paramètres des Devices RDM (6.2)

La liste des Paramètres de Device permet d'accéder aux paramètres pour chaque device qui peut être détecté et contrôlé en RDM. Cette liste n'est disponible que lorsqu'il y a des devices RDM détectés. Il est accessible depuis la liste des Devices RDM en appuyant sur MODIFY sur la cellule des Paramètres du device que vous souhaitez contrôler. Notez que quelque soit le device que vous utilisez pour ouvrir cet onglet, la fenêtre affichera tous les devices de ce type dans le même tableau.

Toutes les données dans cet onglet sont générées par le device RDM et sont ensuite affichées par le Congo. Les paramètres que vous pouvez éditer sont écrits en blanc. Les changements que vous effectuez dans cet onglet sont envoyés directement au device, et ne sont en aucun cas stockés par le Congo. Les données valables pour un paramètre dépendent entièrement de la manière dont le fabricant de l'appareil a développé ses fonctionnalités RDM. Une entrée valable peut être numérique (écrivez la nouvelle valeur et appuyez sur MODIFY) ou peut être choisi avec un menu déroulant (souvent affiché en texte). Consultez le manuel utilisateur du device afin de connaître l'impact d'un changement de paramètre dans cet onglet.

4. RDM Device Parameter List									
Patched to	Model	Label	LED White Point	LED Frequency	DMX Loss Behavior	Plus Seven Mode	Backlight Brightness	Backlight Time Out	Stat Indi
1	Desire Vivid 40	Desire 1	2950K	1100	Instant	Disable	100	30sec	
2	Desire Vivid 40	Desire 2	3200K	1200	Instant	Enable	100	1min	

Liste des capteurs des Devices RDM (6.2)

La Liste des Capteurs des Device, permet d'accéder aux informations des capteurs transmise par un device RDM (lecture seule). Cette liste est seulement disponible lorsqu'il y a des Device RDM détectés. Elle est accessible depuis la Liste des Device RDM en appuyant sur MODIFY sur la cellule capteurs du device dont vous voulez voir les données de capteurs. Quelque soit le device que vous utilisez pour ouvrir cet onglet, il affichera tous les devices de ce modèle dans le même tableau.

4. RDM Device Sensor List								
Patched to	Model	Label	LED 1 Temperature	LED 2 Temperature	LED 3 Temperature	LED 4 Temperature	LED 5 Temperature	LE Te
1	Desire Vivid 40	Desire 1	30.95°C	32.48°C	31.06°C	30.82°C	31.09°C	32
2	Desire Vivid 40	Desire 2	24.85°C	24.01°C	25.18°C	24.11°C	24.08°C	24

Fonctionnalités OSC (6.3)

Open Sound Control (OSC) est un format permettant d'envoyer des messages entre des ordinateurs, des synthétiseurs, et des appareils multimédias. Vous pouvez contrôler à distance le Congo avec l'OSC mais vous pouvez aussi contrôler avec le Congo des appareils en OSC.

L'OSC est souvent utilisé comme une alternative au MIDI quand on recherche de meilleures performances, une meilleure résolution et plus de possibilités de gestion des paramètres. Les messages OSC sont transportés en réseau en utilisant (UDP/IP et Ethernet). Les messages OSC échangés avec des contrôleurs gestuels comme par exemple la télécommande Wii se transmettent via une base USB qui communique avec le protocole SLIP. OSC donne aux développeurs plus de flexibilité dans les types d'informations qu'il peut transmettre par des câbles de liaison, Ainsi de nouvelles applications peuvent communiquer avec d'autres à un haut niveau (source Wikipedia).

Pour explorer plus loin l'OSC sur internet, voir : <http://opensoundcontrol.org/introduction-osc>.

EXEMPLE

- Utiliser OSC pour créer une surface de contrôle pour Congo, par exemple sur un iPad, en utilisant un logiciel au standard OSC comme TouchOSC.
- Utiliser les logiciels comme Max ou Isadora pour intégrer le contrôle du Congo avec d'autres appareils OSC.

NOTE

Faites attention l'OSC pour fonctionner a besoin d'être activé et configuré dans le SETUP. Voir [SETUP - Show Control](#).

NOTE

Le contrôle en OSC du Congo ne doit pas avoir de connexion à internet. ETC recommande vivement que le réseau dédié à la lumière soit isolé d'internet.

Réception - OSC (6.3)

Pour recevoir des commandes OSC, vous devez activer la réception OSC et choisir un numéro de port (par défaut 7000) dans [Setup de la conduite - Show Control](#). L'appareil qui envoie les commandes OSC doit être aussi sur le même port et connaître l'adresse IP de votre Congo. Vous pouvez retrouver l'adresse IP de votre jeu d'orgue dans le Navigateur > A Propos > A propos du Congo.

A propos des commandes OSC

- une commande OSC est constituée d'une adresse suivie d'une valeur et/ou un argument, Ex `"/masters/page/X"`
- Les touches peuvent être de type Flash. Ex `"/mainplayback/go"`.
- Les touches peuvent être de type On/Off, utilisez 0.0 pour Off, et 1.0 pour On. Ex `"/masters/flash/X 0.0"`

- Les valeurs des faders et des attributs vont de 0.0 jusqu'à 1.0 (nombre décimal). Ex
"/masters/fader/1 0.5" pour lever le Master 1 à 50%"

Voici les commandes disponibles :

Fonction Refresh

/refreshstatus = Commande qui recharge tous les noms et les valeurs des faders.

Masters

/masters/fader/X <0.0-1.0>

/masters/key/X <0.0-1.0>

/masters/flash/X <0.0-1.0>

/masters/pagePlus/X = Page+ pour la série de masters X (1-4)

/masters/pageMinus/X = Page- pour la série de masters X (1-4)

/masters/page/X = Master page (1-999)

Emission :

/masters/fader/X <0.0-1.0> = Emission quand un fader est modifié

/masters/label/X <string> = Emission quand un contenu de master change

/masters/page/label/X <string> = Emission quand un contenu de page de masters change

Playback principal

/mainplayback/go

/mainplayback/pause

/mainplayback/goback

/mainplayback/seq+

/mainplayback/seq-

/mainplayback/refresh

Les Effets

/effects/bpm/X

/effects/tap/X

Contrôle direct de paramètres

/parameter/pan <0.0-1.0>

/parameter/tilt <0.0-1.0>

/parameter/hue <0.0-1.0>

/parameter/saturation <0.0-1.0>

/parameter/intensity <0.0-1.0>

/parameter/pantilt <float> <float>

/parameter/huesaturation <float> <float>

Les Indépendents

/independents/fader/X <0.0-1.0> X= 1-6

/independents/key/X <0.0-1.0> X = 7-9

Les accès Directs

/directselects/page/X, X = 1-5

/directselects/key/X, X = 1-40

Emission :

Le Congo enverra les contenus des banques d'accès directs quand ils changent :

/directselects/page/label/x
/directselects/label/x

Action Macro

/actionmacro <string>

Exécute l'Action Macro dans <string>

Par exemple :

/actionmacro GO PB

Si vous utilisez MAX, veillez à ce que la commande complète soit envoyée comme une chaîne de paramètres en utilisant "" autour de la commande quand c'est nécessaire.

Emission - OSC (6.3)

Les commandes OSC peuvent être émises à partir d'une Action Macro, ou depuis une template. viennent s'ajouter les textes des séquences et les niveaux des masters transmis par les télécommandes - voir [Réception - OSC](#).

Pour émettre des commandes OSC, vous devez activer l'émission OSC, sélectionner un port (par défaut 8000) et utiliser l'adresse IP des appareils que vous voulez contrôler dans [Setup de la conduite - Show Control](#).

Action Macro OSC

Les noms des paramètres doivent respecter ce format :

OSC /oscadresse %x min max.

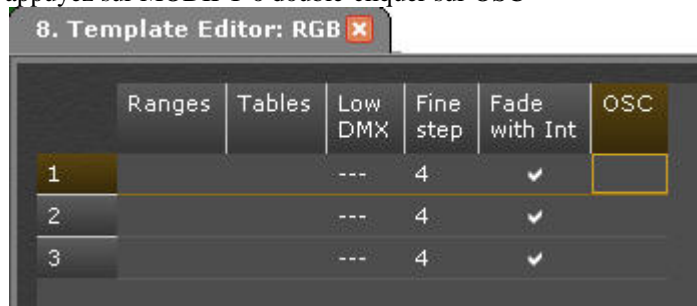
oscadresse est l'adresse utilisée en OSC, comme /masters/fader/1
x est soit "i" pour envoyer un nombre entier ou "f" pour envoyer un nombre décimal.

Voir [Congo Action Macros](#).

Template OSC

Il est possible de définir dans une template d'envoyer des informations optionnelles OSC. dans l'éditeur de bibliothèque, il y a maintenant une nouvelle colonne nommée OSC. Elle ouvrira une boîte de dialogue dans laquelle les paramètres OSC peuvent être définis. Le dépassement de la valeur max est supporté.

appuyez sur MODIFY o double-cliquer sur OSC



Ouvre



INDEX

- A propos, 168
- Accès directs, 138
- ACCESSOIRES, 941
- Aide auprès des services techniques ETC, 91
- Aligner, 574
- Allumage Extinction & Reset, 568
- Auto-Save, 387
- BPM et Tap Tempo, 435
- CEM+, 270
- CHASER, 430
- Circuits, 459
- Clavier Externe, 942
- Client, 259, 979
- Commandes Backup, 267
- Commandes serveur, 263
- Conduite principale, 348
- Configuration du Backup, 258
- Connecteurs, 983
- Contrôle en 8/16 bit, 335
- Courbes de gradateur, 346
- Dépannage, 86
- Deux préparations de Masters, 149
- Device - Enregistrer, 590
- Devices, 560, 582
- Devices - Temps, 619
- Directives d'installation, 67
- Editer en Blind, 504
- Edition de Séquence, 403
- Effet dynamique, 694
- Effet type Content, 680
- Effets, 651
- Effets Chaser, 670
- Effets de Texte, 745
- Effets Image, 732, 742
- Façade du pupitre, 94
- Fan, 575
- Fetch/Copy, 576
- Fichiers, 174
- Films, 849
- Flip, 578
- Flux de données dans le Congo, 74
- Grand Master, 135
- Groupes, 355
- Groupes - Liste, 362
- Hiérarchie des commandes, 71
- Historique, 1004
- Images, 850
- Import depuis, 187
- Informations sur le système, 92
- Interface vidéo à distance Net3, 980
- Interrupteur Output Mode, 134
- La Fonction Tracking, 519
- Le Navigateur, 111
- Les indépendants, 767
- Les Matrices, 736
- Les Séries, 690
- Liste des circuits, 320
- Liste des Devices, 316
- Liste des évènements, 290
- Liste des Outputs, 324
- L'Organiseur, 349
- LTP ou HTP, 334
- Marqueurs de Sections, 445
- Masters, 774
- Média, 847
- Mémoires, 366
- Mémoires - Copier, 381
- Mémoires - Import & Annuler, 393
- Mémoires - Renumeroter, 391
- Mémoires - Supprimer, 390
- Mémoires - Temps, 388
- Menu Contextuel, 161
- Micro-fenêtres, 275
- MIDI, 244, 989
- MIDI - Table d'implémentation, 997
- MIDI - Time Code, 995
- MIDI Show Control, 992
- Mode Balance, 474
- Mode Capture, 468
- Mode Check, 473
- Mode Compare, 389
- Mode Device Masters, 151
- Mode Geler, 136
- Mode Groupe des Tambours, 481
- Mode Jam, 147
- Multiplés utilisateurs, 261
- Mute et Solo, 132
- Navigation - Les Onglets, 114
- Navigation - Listes, 122
- Navigation - Vues circuits, 117
- NOTES, 454
- Nouveau, 177
- OSC, 1016
- Ouvrir, 182
- Pages de Masters, 832
- Palettes, 600
- Paramètres du système, 230
- Park, 326, 522
- Partitions de circuits, 554
- Patch, 302
- Plans de circuits, 538
- Playback principal, 750
- Port COM, 205
- Position Home, 571
- POUR COMMENCER, 62
- Présentation générale du système, 64

Procédure de mise en marche, 81
Profils de Transfert, 419
Projets de formation, 851
Quitter pour l'écran d'accueil, 225
Raccourcis des touches du jeu d'orgue, 905
RDM, 1010
Réglages de la console, 251
Renumérotation des circuits, 323
Réseau, 253
Sauvegarder sur USB, 186
Scale, 478
Scène, 490
Séquences, 397
Serveur / Backup, 257
Setup, 229
Show Control, 248
Snap, 337
Suivi de circuits, 506
Synchronisation du Backup, 265
Syntaxe des touches, 68
Système, 240
Télécommande, 975
Télécommande - iRFR, 961
Télécommande HF RFR, 952
Télécommandes, 949
Templates, 328
Temps de Devices - FAN, 627
Terminologie du logiciel, 69
Touches de clavier équivalentes, 943
Touches du pupitre - Aide, 855
Trackball, 106
Travail en Live, 496
U1-U2-U3, 572
USB RFR, 222
Utilisateurs, 287
Utilitaires, 223
Verrouiller le pupitre, 160
Wizard de la conduite par défaut, 198
Wizard de l'effacement, 457
Wizard du Patch, 313
X-Keys, 981



Corporate Headquarters ■ 3031 Pleasant View Road, P.O. Box 620979, Middleton, Wisconsin 53562-0979 USA ■ Tel +608 831 4116 ■ Fax +608 836 1736
London, UK ■ Unit 26-28, Victoria Industrial Estate, Victoria Road, London W3 6UU, UK ■ Tel +44 (0)20 8896 1000 ■ Fax +44 (0)20 8896 2000
Rome, IT ■ Via Pieve Torina, 48, 00156 Rome, Italy ■ Tel +39 (06) 32 111 683 ■ Fax +44 (0) 20 8752 8486
Holzkirchen, DE ■ Ohmstrasse 3, 83607 Holzkirchen, Germany ■ Tel +49 (80 24) 47 00-0 ■ Fax +49 (80 24) 47 00-3 00
Hong Kong ■ Rm 1801, 18/F, Tower 1 Phase 1, Enterprise Square, 9 Sheung Yuet Road, Kowloon Bay, Kowloon, Hong Kong ■ Tel +852 2799 1220 ■ Fax +852 2799 9325
Service: (Americas) service@etcconnect.com ■ (UK) service@etceurope.com ■ (DE) techserv-hoki@etcconnect.com ■ (Asia) service@etcasia.com
Web: www.etcconnect.com ■ Copyright © 2013 ETC. All Rights Reserved. ■ Product information and specifications subject to change.
7310M1200-6.4.0 ■ Rev A ■ Released 2013-04