

# MANTRA<sup>LITE</sup>

*Console lumière  
pour LEDs,  
automatiques et  
gradateurs*

## Manuel Quick Start



Version V 1.1 Juin 2016





## **Mantra Lite Quick Start Guide**

Document number: MAN-T01U-A2

### **Disclaimer**

LSC Lighting Systems (Aust) Pty. Ltd. has a corporate policy of continuous improvement, covering areas such as product design and documentation. In light of this policy, some detail contained in this manual may not match the exact operation of your product. Information contained in this manual is subject to change without notice.

In any event, LSC Lighting Systems (Aust) Pty. Ltd. cannot be held liable for any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages or loss whatsoever (including, without limitation, damages for loss of profits, business interruption, or other pecuniary loss) arising out the use or the inability to use this product for its intended purpose as expressed by the manufacturer and in conjunction with this operating manual.

Servicing of this product is recommended to be carried out by LSC Lighting Systems (Aust) Pty. Ltd. or its authorized service agents. No liability will be accepted whatsoever for any loss or damage caused by service, maintenance or repair by unauthorized personnel.

In addition, servicing by unauthorized personnel may void your warranty.

LSC Lighting Systems' products must only be used for the purpose for which they were intended

© 2015

**LSC Lighting Systems (Aust) Pty. Ltd.**

ABN 21 090 801 675

65-67 Discovery Road  
Dandenong South, Victoria 3175 Australia

Tel: +61 3 9702 8000 Fax: +61 3 9768 2631

email: [info@lsclighting.com.au](mailto:info@lsclighting.com.au)

web: [www.lsclighting.com](http://www.lsclighting.com)



## ***Table des matières***

1	Vue générale.....	4
2	Menu d'aide (Help) .....	4
3	Fonction Undo.....	5
4	Les différentes connexions .....	5
5	La console en détails.....	7
6	Ecran tactile.....	8
7	Contrôler l'intensité des projecteurs .....	9
8	Contrôler les paramètres des projecteurs.....	10
9	Sélectionner des projecteurs.....	10
10	Contrôler la couleur .....	11
11	Contrôler les mouvements Pan/Tilt .....	13
12	Désélection automatique.....	15
13	Application Animate.....	15
14	Effectuer un Clear sur les projecteurs .....	17
15	Enregistrer votre travail .....	18
16	Restitution.....	19
17	Latest Takes Precedence (LTP) .....	24
18	Editer les Cues.....	25
19	Save/Load .....	26
20	Patcher les projecteurs .....	26
21	Editeur de bibliothèque.....	28
22	Vue du kit lumière .....	29

## **1 Vue générale**

Ce manuel Quick Start propose les informations basiques sur le patch, le contrôle de l'intensité, de la couleur, de la position, la création d'effets, l'enregistrement et la restitution. Des vidéos et le manuel complet sont également disponibles.

La Mantra dispose d'un show "Démo" enregistré dans la console, vous permettant de vous familiariser rapidement avec les différents contrôles avant de patcher vos propres projecteurs. Si vous voulez patcher directement vos projecteurs sans passer par l'étape du show Démo, rendez-vous à la section 2.0.

La Mantra peut contrôler jusqu'à 24 projecteurs différents que ce soit :

- des circuits de gradateur
- des projecteurs LED
- des projecteurs automatiques

Chaque projecteur patché est assigné à un potentiomètre jaune et une touche associée

## **2 Menu d'aide (Help)**

Un menu d'aide contextuel est disponible pour de nombreuses fonctions depuis l'écran tactile. Tapez sur la touche  pour ouvrir ce menu et tapez à nouveau pour le refermer.

### **3 Fonction Undo**

Pour annuler rapidement la dernière action, double cliquez sur la touche . Pour annuler plusieurs actions, appuyez une fois sur la touche  pour afficher la liste des actions. Appuyez sur **Undo** pour annuler une action, et descendez la liste.

Appuyez sur **Redo** pour reconfirmer une action et remonter la liste.

Appuyez sur la touche  [**Back**] pour terminer.

Note: La liste Undo est automatiquement vidée que vous sauvez votre show, que vous en démarriez un nouveau ou que vous en chargiez un existant.

## **4 Les différentes connexions**

### **4.1 Alimentation secteur**

La MantraLite dispose d'une entrée secteur sur embase CEE et d'une alimentation universelle 90-260 VAC.

### **4.2 Sortie DMX 512**

Connectez un câble DMX depuis la sortie DMX512 de votre console (un univers de 512 circuits) à l'entrée DMX512 de votre premier projecteur (gradateur, LED ou automatique) puis sur le suivant, et ainsi de suite. Utilisez bien du câble DMX spécifique (pas de câble audio) et terminez votre ligne par un bouchon DMX. Réglez les adresses DMX de vos projecteurs. Patchez chaque projecteur sur un potentiomètre jaune. Reportez-vous à la section 20 pour plus de détails sur le patch.



### **4.3 Connexion au réseau Ethernet**

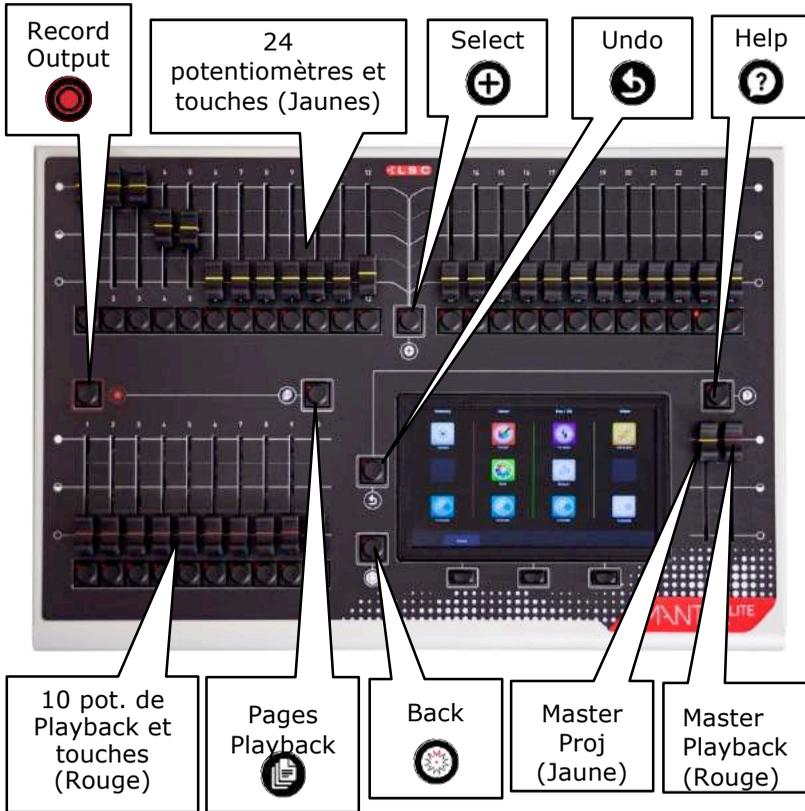
Le connecteur Ethernet RJ45 peut être utilisé pour sortir du Streaming ACN (sACN) et de l'Art-Net. Ce sont des protocoles lumière permettant d'envoyer du signal DMX dans un réseau lumière ou vers un visualiseur sur un ordinateur. Il peut également être utilisé pour connecter la MantraLite au réseau Internet pour télécharger des bibliothèques de projecteurs. Reportez-vous au manuel complet pour plus de détails.

### **4.4 Ports USB**

Il y a 2 ports USB qui permettent de connecter :

- Un clavier USB
- Une clé USB pour la sauvegarde des shows et les mises à jour logicielles
- Une lampe USB (max 250 mA)

## 5 La console en détails



Les 24 potentiomètres jaunes contrôlent l'intensité des projecteurs. Bougez ce potentiomètre pour sélectionner automatiquement le projecteur, permettant à ses autres paramètres tels que la couleur ou la position, d'être contrôlés par l'application sur l'écran tactile. Remettez le potentiomètre à 0 pour désélectionner le projecteur. Le Master projecteurs est prioritaire sur tous les potentiomètres jaunes. L'état lumineux sur n'importe quel potentiomètre rouge en tapant sur  **[Record]** puis en appuyant sur la touche Playback de votre choix [**1-10**].

Différents états lumineux peuvent être enregistrés sur les potentiomètres rouges pour que vous puissiez facilement utiliser les Playbacks pour votre show. Se reporter à la section 15 pour plus de détails.

## 6 Ecran tactile

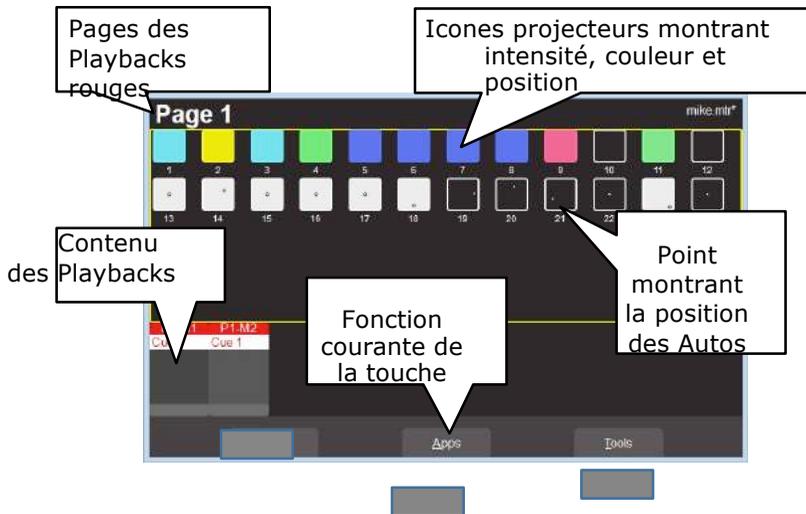
Si l'écran n'affiche pas la fenêtre "Home", appuyez sur  [Back] pour pouvoir l'afficher.

Double cliquez rapidement sur la touche  [Back] pour revenir à tout moment à la fenêtre "Home".

La fenêtre "Home" est divisée en 2 sections :

En haut (bordure jaune), les icônes de projecteur montrant l'intensité, la couleur et la position (si applicable) des projecteurs patchés.

En bas, le contenu des Playbacks rouges



Les 3 touches sous l'écran proposent différentes fonctions selon la fenêtre. Les fonctions les plus courantes s'affichent sur l'écran au dessus de chaque

touche. Vous pouvez taper sur cette touche ou utiliser l'écran pour les activer.

Touchez l'écran n'importe où dans la partie haute pour revenir à la fenêtre "Home", ou appuyez sur la touche **Apps** pour ouvrir la fenêtre des applications. Les applications vous permettent de contrôler les paramètres des projecteurs sélectionnés. Déplacez un potentiomètre jaune pour sélectionner automatiquement le projecteur. Utilisez les applications pour ajuster les paramètres. D'autres méthodes de sélection de projecteurs sont décrites à la section 9.

La partie inférieure de la fenêtre "Home" affiche des icônes montrant le contenu de chaque Playback. Touchez n'importe lequel pour le modifier. Voir section 16.2

## **7 Contrôler l'intensité des projecteurs**

Les 24 potentiomètres jaunes (et le Master associé) contrôlent l'intensité des projecteurs qui y sont patchés. Pour visualiser l'état d'un projecteur :

- Montez le Master jaune
- Montez un potentiomètre jaune pour régler l'intensité du projecteur.

### **7.1 Touche Flash**

Lorsque l'écran affiche la fenêtre "Home", les touches sous les potentiomètres jaunes agissent comme des [**FLASH**]. Vous pouvez régler le niveau d'intensité des flashes dans la fenêtre **Tools/Setup**.

Si un potentiomètre rouge ne contient qu'une cue (pas) alors sa touche agit comme un [**FLASH**].

Si un potentiomètre rouge contient une cue-list (séquence) alors sa touche agit comme un bouton "steps" pour avancer dans la cue-list. Voir section 16.

## 8 Contrôler les paramètres des projecteurs

La Mantra utilise des applications sur l'écran tactile pour contrôler les paramètres des projecteurs sélectionnés. Depuis la fenêtre "Home", ouvrez la page des applications en touchant n'importe où dans la partie haute, ou en appuyant sur la touche **Apps**.



*Ecran des applications*

Il y a 4 colonnes avec des applications par type de paramètres : Intensité, Couleur, Pan/Tilt, Autres. Touchez l'application pour le paramètre que vous voulez contrôler.

## 9 Sélectionner des projecteurs

Lorsque vous utilisez une application, vous devez sélectionner les projecteurs que vous voulez contrôler. Les projecteurs disposant de paramètres pouvant être contrôlés avec l'application sélectionnée auront leur touche qui clignote, indiquant qu'ils sont disponibles pour la sélection. La touche d'un projecteur sélectionné s'allume. Plusieurs projecteurs peuvent être sélectionnés en même temps, grâce à plusieurs méthodes :

- Déplacez un potentiomètre jaune pour sélectionner, et baissez-le pour désélectionner.

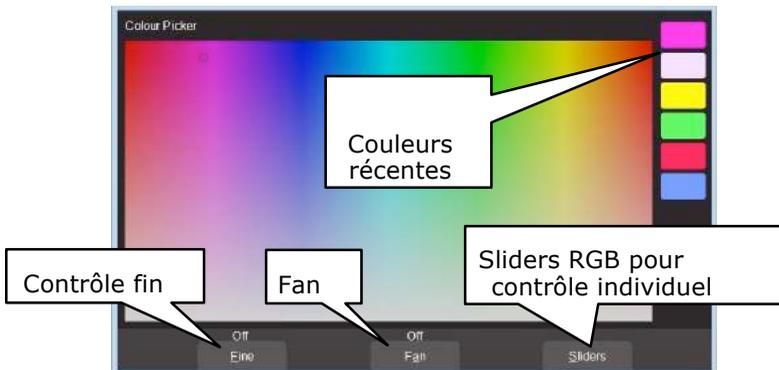
- Appuyez sur la touche sous le potentiomètre jaune pour sélectionner, et tapez à nouveau pour désélectionner.
- Pour sélectionner une suite de projecteurs, maintenez la touche du premier enfoncée et appuyez sur la touche du dernier. Cela fonctionne également du dernier au premier.
- Appuyez sur **+** pour utiliser des sélections existantes ou pour sélectionner **None** (aucune).

## 10 Contrôler la couleur

### 10.1 Piqueur de couleurs

Ouvrez la page des applications (voir ci-dessus) puis touchez l'application **Picker** (piqueur de couleurs). Les touches des projecteurs disposant d'un réglage de couleurs vont clignoter. Sélectionnez vos projecteurs (voir ci-dessus) puis modifiez la couleur avec votre doigt. La couleur est sélectionnée quand vous ôtez votre doigt de l'écran.

Les couleurs récemment sélectionnées apparaissent sur le côté. Touchez-les pour les utiliser à nouveau.





## **10.2 Effet de Fan**

Lorsque plusieurs projecteurs sont sélectionnés, vous pouvez étaler leur couleur pour créer des effets d'arc-en-ciel.

Appuyez sur **Fan** pour sélectionner un étalement "Directional". Déplacez ensuite votre doigt pour créer vos effets de couleurs sur les projecteurs sélectionnés. Appuyez de nouveau sur **Fan** pour sélectionner un étalement "Symmetrical". Déplacez ensuite votre doigt pour créer vos effets de couleurs sur les projecteurs sélectionnés (votre couleur de fin s'affichera au centre de votre sélection).

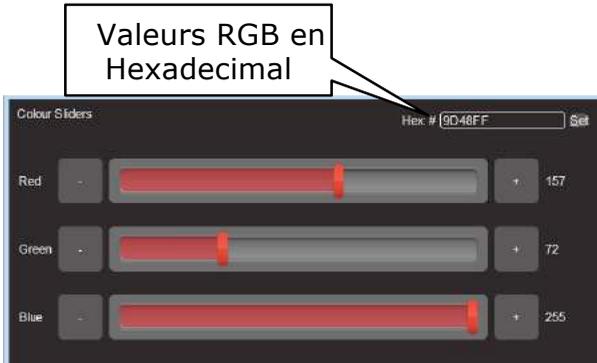
Appuyez de nouveau sur **Fan** pour désélectionner l'étalement.

Votre ordre de sélection est utilisé par l'application **Fan**. Essayez différents ordres de sélection pour créer de nombreux effets de couleurs.

Des sélections créées peuvent être ré utilisées en appuyant sur la touche  [Select].

### 10.2.1 Sliders

Touchez les **Sliders** pour accéder à la fenêtre "Colour Sliders". Des sliders Red, Green et Blue vous permettent d'effectuer un réglage de couleurs.



*Sliders de couleurs*

- Touches + et – pour petites incrémentsations.
- Les valeurs décimales des sliders R, G, B sont indiquées sur la droite.

Les valeurs Red, Green, Blue hexadécimales des sliders sont affichées en haut. Si vous appuyez sur la case Hex: #, vous pouvez entrer les valeurs en utilisant le clavier qui apparaît. Entrez vos valeurs (en hexadécimal) puis appuyez sur **Set**.

### 10.3 Gélamines

L'application **Gels** est similaire au piqueur mais elle dispose de 100 couleurs de gélamines courantes à sélectionner.

#### 11 Contrôler les mouvements Pan/Tilt

Ouvrez la fenêtre des applications et touchez l'icône Pan/Tilt. Les touches des projecteurs disposant d'un réglage de position vont clignoter. Sélectionnez vos projecteurs puis déplacez votre doigt sur l'écran pour modifier la position. Agissez ainsi sur tout l'écran.

### **11.1 Fonction Flip**

Appuyez sur les touches **Flip Pan** ou **Flip Tilt** pour inverser la direction des mouvements. Ces réglages sont utiles si vos mouvements sur l'écran sont inverses de ceux de votre scène.

### **11.2 Fonction Centre**

Appuyez sur la touche **Centre** pour ramener les projecteurs à leur position centrale.

### **11.3 Fonction Fan**

Lorsque plusieurs projecteurs sont sélectionnés, vous pouvez les étaler pour créer des formes symétriques. Appuyez sur **Fan** pour sélectionner un étalement "Centred". Déplacez votre doigt pour étaler les positions autour du projecteur central.

Appuyez de nouveau sur **Fan** pour sélectionner un étalement "Directional". Déplacez votre doigt pour étaler les positions autour du premier projecteur sélectionné.

Appuyez de nouveau sur **Fan** pour sélectionner un étalement "V-Shape". Cet effet fonctionne lorsque les projecteurs sont en ligne. Déplacez ensuite votre doigt pour créer une position en forme de V.

Appuyez de nouveau sur **Fan** pour désélectionner l'étalement.

Votre ordre de sélection est utilisé par l'application **Fan**. Essayez différents ordres de sélection pour créer de nombreux effets de couleurs.

Des sélections créées peuvent être ré utilisées en appuyant sur la touche  [Select].

## **12 Désélection automatique**

Lorsque vous ouvrez une application, les touches des projecteurs disposant d'attributs pouvant être contrôlés par cette dernière vont clignoter. Lorsque vous sélectionnez des projecteurs, leur touche est allumée. Après avoir utilisé une application pour modifier un paramètre d'une sélection, les touches des projecteurs non sélectionnés arrêtent de clignoter. Cela signifie que choisir un autre projecteur annule la sélection précédente et lance une nouvelle procédure de sélection. Cela facilite le travail car vous n'avez pas à désélectionner des projecteurs après avoir effectué des réglages.

Par exemple, ouvrez l'application du Piqueur et montez les projecteurs 1 et 2. Ils sont automatiquement sélectionnés. Piquez une couleur. Montez les projecteurs 3 et 4. Cela désélectionne automatiquement 1 et 2 et sélectionne 3 et 4. Piquez une couleur pour 3 et 4. La désélection automatique peut être outrepassée en maintenant enfoncée la touche  [Select].

## **13 Application Animate**

L'application **Animate** vous offre un moyen simple et intuitif de créer des chases et des effets de mouvements. Ils fonctionnent pour 2 ou plus projecteurs sélectionnés et font glisser les paramètres (comme la couleur, l'intensité ou la position) d'un projecteur à l'autre en bouclant le dernier et le premier. Il faut qu'il y ait au moins un réglage différent sur la sélection pour que vous puissiez voir cet effet.

Exemple 1:

Créons un effet entre 2 couleurs à l'aide des projecteurs LED RGB 1 à 4

· Depuis la fenêtre "Home", ouvrez la page des applications et touchez l'icône du **Piqueur**.

- Montez les projecteurs 1, 2 et 3. Cela les sélectionne automatiquement.
- Choisissez une couleur (disons rouge) en touchant le piqueur.
- Montez le projecteur 4. Cela désélectionne automatiquement 1 à 3 et sélectionne 4.
- Choisissez une couleur différente (disons bleu).
- Appuyez sur  [**Back**] une fois pour revenir à l'écran des applications, puis appuyez sur l'application **Animate** de la couleur.
- Sélectionnez les 4 projecteurs en les montant à 100% ou en appuyant sur leur touche, puis appuyez sur **Create**.
- L'effet est lancé et le bleu se déplace d'un projecteur à l'autre.

	Fixture 1	Fixture 2	Fixture 3	Fixture 4
Step 1	Red	Red	Red	Blue
Step 2	Blue	Red	Red	Red
Step 3	Red	Blue	Red	Red
Step 4	Red	Red	Blue	Red
Step 1	Red	Red	Red	Blue

### Exemple 2:

Créons un effet d'intensité (un chase) sur les projecteurs 1 à 4 :

- Montez 1 à 100% et descendez 2, 3 et 4 à 0.
- Appuyez sur l'icône de l'application **Animate** de l'intensité.
- Sélectionnez 1 à 4 en maintenant 1 enfoncée et en tapant sur 4 (ou sélectionnez-les un à un). Appuyez sur **Create** et l'effet est lancé comme un chase d'intensité.



	Fixture 1	Fixture 2	Fixture 3	Fixture 4
Step 1				
Step 2				
Step 3				
Step 4				
Step 1				

Toutes les applications **Animate** disposent de contrôle pour :

- La vitesse en BPM (Beats Par Minute).
- Le crossfade : si réglé à "0%", l'effet saute d'un pas au suivant. Si réglé à "100%", l'effet se fond d'un pas au suivant. Entre ces deux valeurs, le crossfade est proportionnel.
- La direction : Forward, Reverse, Centre Out ou Centre In.

La seule limitation pour les animations est qu'il doit y avoir au moins 2 projecteurs sélectionnés et au moins un réglage différent sur un des projecteurs. Plusieurs effets d'animation peuvent être lancés en même temps.

### ***14 Effectuer un Clear sur les projecteurs***

Si vous avez utilisé une application pour contrôler des paramètres comme sélectionner une couleur ou une position, ou crée une animation, vous pouvez effacer ses paramètres (Clear) et remettre les projecteurs dans leurs réglages par défaut (ouvert, en blanc, position centrale) tout en effaçant les animations. Pour ce faire, appuyez sur **Clear** depuis l'écran des applications, et faites votre choix.

**Note :** enregistrer une cue (voir ci-dessous) qui contient une animation dégage automatiquement cette dernière des potentiomètres jaunes.

## **15 Enregistrer votre travail**

Lorsque vous avez réglé l'intensité, la couleur de vos projecteurs et peut-être créé des animations, vous pouvez enregistrer l'état lumineux (la sortie console) de votre MANTRA sur les potentiomètres rouges. Pour cela, appuyez sur  [**Record**] puis sur la touche sous le potentiomètre rouge de votre choix [**1-10**]. Tous les paramètres de chaque projecteur qui a une intensité supérieure à 0% seront inclus et enregistrés dans la cue.

Pour inclure des projecteurs qui ont leur intensité à 0%, après avoir tapé sur  [**Record**], appuyez sur

 [**Select**], et sélectionnez (et allumez) les touches de chaque projecteur que vous voulez inclure dans cette mémoire. Votre état lumineux peut maintenant être joué depuis les cues enregistrées (voir Playback ci-dessous). Cela libère ainsi les potentiomètres jaunes vous permettant de créer un autre état lumineux et de l'enregistrer sur un autre Playback.

Si vous enregistrez un état lumineux sur un Playback rouge qui contient déjà un seule cue et que vous choisissiez "Add", vous créez automatiquement une "Cue-list" (séquence). Voir section 16.1.

Le Master Playback rouge est prioritaire sur tous les potentiomètres rouges.

### **15.1 Pages**

Il y a 10 potentiomètres de Playback rouges et 10 pages de mémoires, vous donnant un total de 100 mémoires. Chaque mémoire peut contenir un seul état lumineux (cue) ou une cue-list, chacune pouvant être composée de 250 cues.

· Des appuis répétés sur la touche  [**Page**] vous dérouleront les 10 pages de mémoires.

· Pour passer directement à un numéro de page, maintenez 

[**Page**] et appuyez sur une touche rouge [**1 à 10**].

Le numéro de page est affiché en haut à gauche de la fenêtre "Home" et les contenus des Playbacks rouges sont affichés en bas.

## **16 Restitution**

Pour jouer une cue, levez le Master Playback à 100% puis levez le potentiomètre de Playback rouge qui contient la cue (pensez à bien sélectionner la bonne page). Si vous descendez le Master Intensité jaune (ou tous les potentiomètres jaunes), votre état lumineux sera exactement celui enregistré dans le Playback rouge. Différents états lumineux peuvent être enregistrés dans différentes cues pour que vous puissiez effectuer votre show en utilisant les Playbacks rouges.

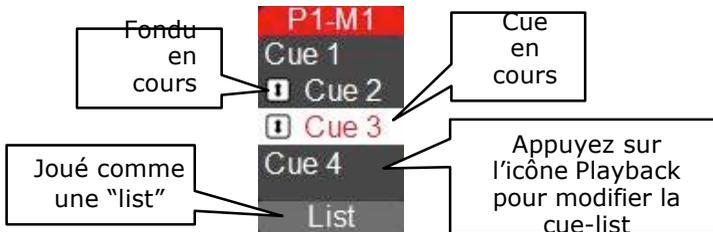
Contrairement aux potentiomètres jaunes, qui ne contrôlent que l'intensité, les potentiomètres rouges contrôlent tous les paramètres des projecteurs enregistrés dans cette cue. Cela vous permet d'effectuer un fade entre deux Playbacks avec des transitions lentes pour l'intensité, la couleur et la position. Voir Latest Takes Precedence (LTP) ci-dessous.

### **16.1 Cue-lists**

Si un Playback rouge contient une cue-list, vous pouvez passer d'une cue (pas) à l'autre en tapant sur la touche associée (sous son potentiomètre). Le crossfade (temps de transfert) utilise les "fade in" (temps de montée) et les "fade out" (temps de descente) enregistrés dans les cues (voir ci-dessous).

Pour remonter les cues, maintenez la touché  [**Back**] tout en tapant sur la touche de Playback.

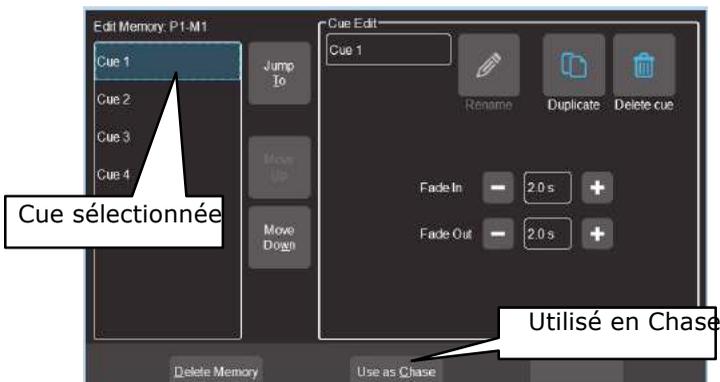
La cue en cours est sur un fond blanc. Un pointeur indique lorsqu'un fade est en cours.



La cue-list peut être jouée comme une suite de pas ou jouée automatiquement comme un chase (voir ci-dessous).

## 16.2 Modifier des Playbacks

Si vous touchez l'icône d'un Playback, vous pouvez modifier son contenu.





Appuyez sur une cue pour la sélectionner ou la désélectionner. Plusieurs cues peuvent être sélectionnées. Vous pouvez :

- Changer les temps de "Fade In" et de "Fade Out".
- Dupliquer des cues.
- Réordonner des cues.
- Renommer des cues.
- Effacer des cues.
- Effacer toute la séquence (toutes les cues de la cue-list).
- Sauter directement vers n'importe quelle cue de la séquence. Utile si vous avez une longue cue-list et que vous voulez sauter rapidement vers une cue sans passer par les cues intermédiaires.
- Utiliser la liste comme un chase ou une cue-list.

### 16.3 Chases

Pour changer une cue-list en "Chase", touchez son icône de Playback et sélectionnez "Use as Chase". La liste va automatiquement s'incrémenter de cue en cue, en utilisant les réglages de vitesse et de crossfade. Les chases classiques sautent de pas en pas mais vous pouvez aussi régler une valeur de crossfade afin qu'il y ait un effet de fondu entre les pas. Les chases stoppent automatiquement quand leur potentiomètre rouge est descendu à 0.

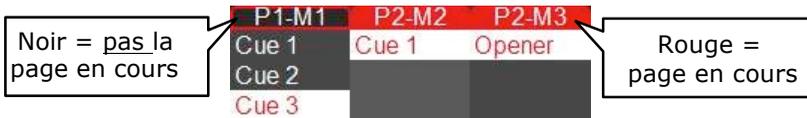


Vous pouvez activer un chase manuellement en tapant la touche de Playback (sous son potentiomètre rouge). Astuce : réglez une vitesse lente si vous voulez l'activer manuellement.

Pour activer manuellement en sens inverse, maintenez la touche  [Back] tout en tapant sur la touche de Playback.

### 16.4 Fonction Page Freeze

La fonction "PAGE FREEZE" permet d'empêcher un Playback rouge qui ne serait pas à 0 de se déclencher lors d'un changement de page. La couleur de chaque icône de Playback montre le statut de la page.



## **17 Latest Takes Precedence (LTP)**

La valeur de chaque paramètre d'un projecteur (intensité, couleur, position, etc.) qui sortent de la console est déterminée par une méthode nommée LTP (Latest Takes Precedence – Priorité au dernier) et par la valeur de ses potentiomètres. Une action LTP est en cours lorsqu'un potentiomètre rouge est monté. Dans ce cas, le potentiomètre prend le contrôle des paramètres, qui vont effectuer un fondu vers leurs niveaux enregistrés, suivant les mouvements du potentiomètre et les temps de fondu. Lorsque le potentiomètre atteint 100%, il écrase complètement les autres potentiomètres contenant des paramètres pour les mêmes projecteurs. Par exemple:

Vous avez enregistré 3 cues sur les Playbacks rouges 1 à 3, avec le même projecteur LED dans chacune. Dans le premier Playback, le projecteur est rouge, dans le second il est bleu, et dans le dernier, il est jaune.

- Levez le 1 à 100%. Le projecteur passe au rouge.
- Levez le 2 à 100%. Le projecteur fond au bleu.
- Baissez le 1, rien ne se passe car le 2 est le dernier (LTP) et est à 100%.
- Levez le 3 à 100% et le projecteur fond au jaune car le 3 est le dernier/
- Baissez le 3 et le projecteur fond à nouveau au bleu (le dernier précédent).

Rappelez-vous que lorsque le dernier Playback rouge est monté de 0 à 100%, d'autres potentiomètres contrôlant les mêmes projecteurs peuvent être descendus sans changer la sortie console.

## **18 Editer les Cues**

Les Playbacks rouges ne contenant qu'une seule cue peuvent être édités – voir sections 18.1 et 18.2. Une cue d'une cue-list ne peut pas être éditée. Si vous deviez modifier une cue d'une cue-list, jouez cette cue puis utilisez les techniques décrites ci-dessous dans les sections 18.1 et 18.2 pour obtenir l'état lumineux désiré. Ensuite, enregistrez la cue comme une "new cue". Elle sera insérée dans la cue-list après la cue en cours. Ensuite, effacez la cue que vous vouliez modifier. Changez le nom de cette nouvelle cue si nécessaire.

### **18.1 Intensité**

Pour éditer l'intensité d'un projecteur enregistrée dans une cue unique, montez le Playback correspondant (et descendez les autres). À l'aide des potentiomètres jaunes, descendez l'intensité des projecteurs à 0, puis montez le potentiomètre. Lorsque la valeur dépasse l'intensité enregistrée, vous reprenez le contrôle. Réglez alors pour obtenir l'intensité voulue puis enregistrer l'état lumineux au même endroit et écrasez la cue originale.

### **18.2 Paramètres**

Pour éditer la couleur ou la position d'un projecteur enregistrée dans une cue unique, montez le Playback correspondant (et descendez les autres). Sélectionnez l'application voulue (Colour, Pan/Tilt etc.) puis sélectionnez les projecteurs à modifier. Utilisez l'application pour effectuer vos modifications puis enregistrer l'état lumineux au même endroit et écrasez la cue originale.



### **18.3 Animations**

Les animations enregistrées ne peuvent pas encore être éditées.

### **19 Save/Load**

Les shows peuvent être sauvegardés ou chargés depuis la mémoire de la console ou exporté/importé depuis une clé USB. Depuis l'écran Home, appuyez sur **Tools**.

### **20 Patcher les projecteurs**

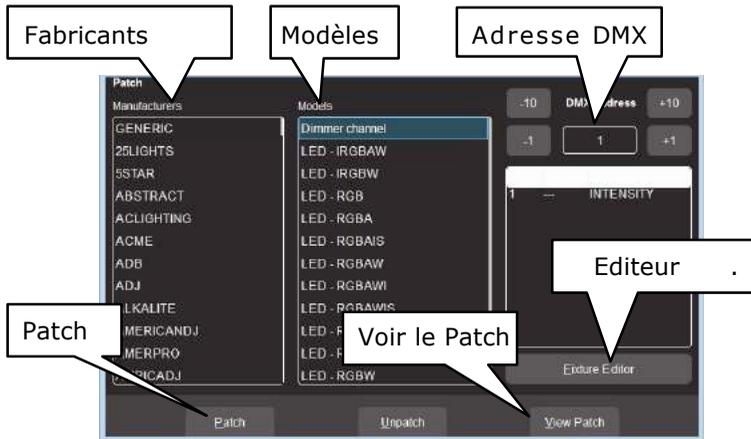
La MANTRA dispose d'un show "Demo" pré chargé. Pour créer un nouveau show, appuyez sur **Tools/New** depuis l'écran Home. La console charge un nouveau show vide, sans projecteurs patchés.

Pour patcher vos projecteurs, appuyez sur **Tools/Setup/Patch**. Dans la fenêtre de Patch, choisissez la marque, le modèle et les adresses DMX des projecteurs à patcher. Vous tapez un numéro de projecteurs (boutons jaunes 1 à 24) puis vous le patchez en appuyant sur **Patch**.

Plusieurs projecteurs identiques peuvent être patchés en une fois. Voir exemple ci-dessous.

Nous allons patcher un kit classique avec 12 circuits de gradateur en débutant à l'adresse 1 et 12 projecteurs LED RGB en débutant à l'adresse 101.

Depuis la fenêtre Home, appuyez sur **Tools/Setup/Patch**.



*Ecran du Patch*

Pour patcher 12 gradateurs comme projecteurs 1 à 12, débutant à l'adresse DMX 1 :

- Dans "Manufacturers" appuyez sur "Generic" et dans "Models" appuyez sur "Dimmer channel".
- Utilisez les touches **+10**, **-10**, **+1** et **-1** pour régler l'adresse à 1 (l'adresse du premier circuit de gradateur).
- Les numéros de projecteur se sélectionne grâce aux touches jaunes. Pour sélectionner les 12 circuits de gradateur, maintenez [**1**] et tapez sur [**12**]. Ils s'illuminent pour montrer qu'ils ont été sélectionnés.
- Appuyez sur **Patch**. La Mantra prend quelques instants pour patcher et incrémente automatiquement les adresses DMX pour chaque circuit de gradateur.

Pour patcher 12 PARs LED RGB comme projecteurs 13 à 24 :

- Dans "Manufacturers" sélectionnez "Generic" et dans "Models" sélectionnez "LED - RGB".

- Utilisez les touches **+10**, **-10**, **+1** et **-1** pour régler l'adresse à 101 (adresse du premier PAR LED).
- Pour sélectionner les projecteurs 13 à 24, maintenez [**13**] et tapez sur [**24**]. Ils s'illuminent pour montrer qu'ils ont été sélectionnés.
- Appuyez sur **Patch**. La Mantra prend quelques instants pour patcher et incrémente automatiquement les adresses DMX pour chaque projecteur de 3.

Pour visualiser les détails de votre patch, appuyez sur **View Patch**.

Pour terminer votre patch et revenir à l'écran "Home", tapez deux fois sur la touche  [**Back**].

Si le patch que vous venez de créer est amené à être utilisé fréquemment comme dans le cas d'une installation fixe, il est recommandé de l'enregistrer comme show par défaut. Si un show par défaut a été enregistré, il sera automatiquement chargé dès que vous sélectionnerez un nouveau show "New" et inclura votre patch.

## ***21 Editeur de bibliothèque***

Si vous avez un projecteur nouveau et qui n'est pas listé dans la bibliothèque de la Mantra, vous pouvez la créer, même si vous ne connaissez pas sa charte DMX.

L'éditeur permet d'utiliser les potentiomètres rouges pour commander directement les canaux DMX du projecteur. Vous sélectionnez ensuite un nom de paramètres pour chaque canal, puis vous nommez et enregistrez cette nouvelle bibliothèque.

Vous trouverez plus de détails en ouvrant l'éditeur, en tapant sur  et en lisant les informations disponibles à l'écran.

## **22 Vue du kit lumière**

Dans la fenêtre "Home", les icônes de projecteurs peuvent être arrangées comme les projecteurs sont positionnés sur la scène. Pour arranger les icônes, appuyez et maintenez chaque icône pendant 2 secondes. Une case clignotant en jaune apparaît. Vous pouvez maintenant faire glisser chaque icône individuellement sur l'écran. Vous pouvez aussi redimensionner les icônes ou les remettre dans leurs positions par défaut.

Appuyez sur  pour sauvegarder votre vue.

**-Fin-**