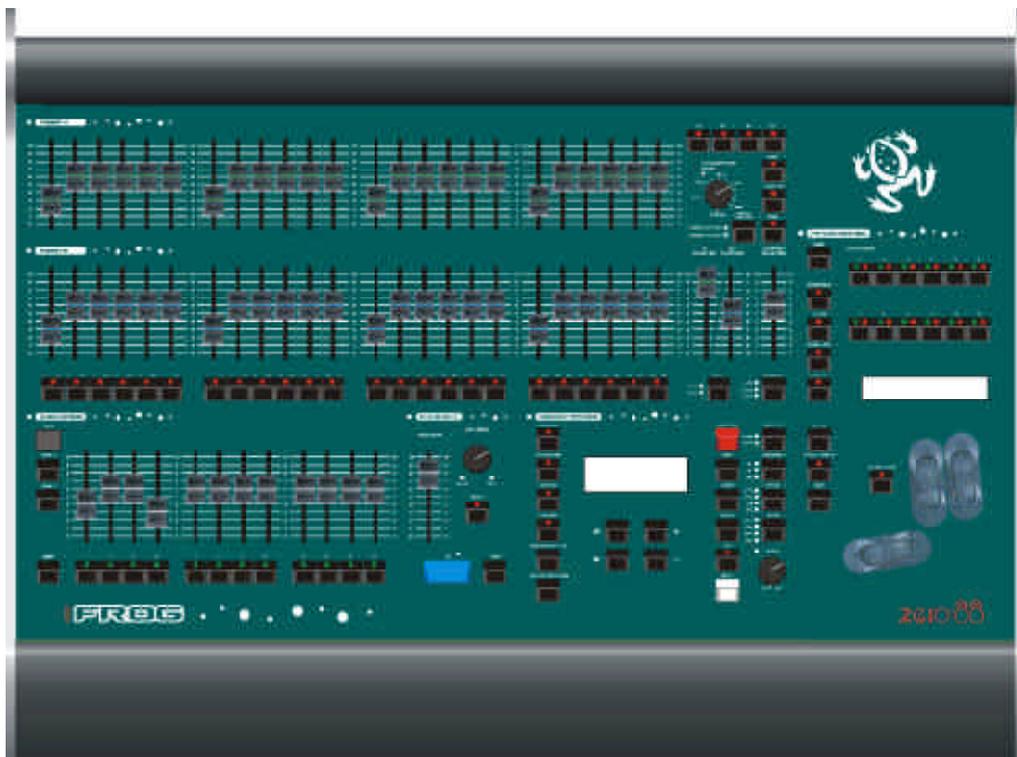


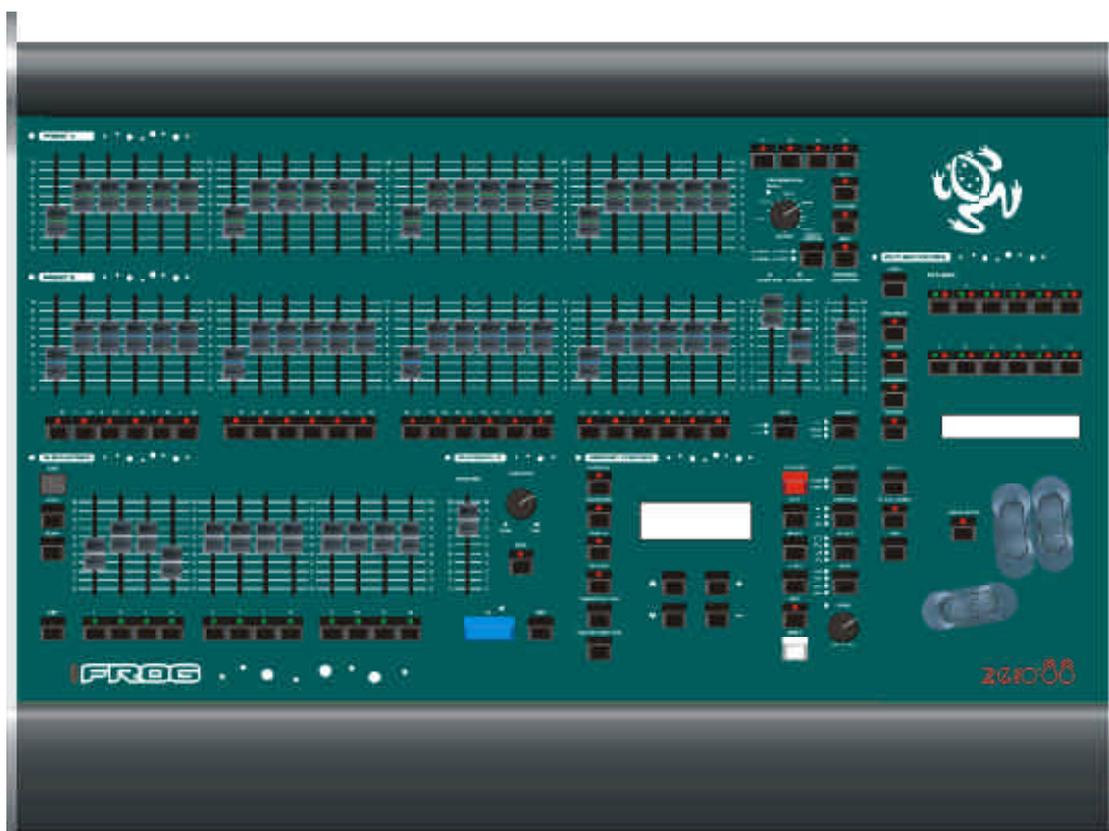


# FROG / FAT FROG MODE D'EMPLOI



zero<sup>®</sup>88





# FROG / FAT FROG MODE D'EMPLOI

Si vous utilisez une alimentation provisoire ou un branchement forain triphasé en 380 V pour alimenter ce pupitre lumière, nous vous recommandons de débrancher l'alimentation secteur du pupitre avant de le raccorder ou de le déconnecter. L'installation risque d'être sérieusement endommagée si le pupitre est branché sur deux phases.

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

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

Federal Communications Commission  
(Conseil Fédéral de l'audiovisuel)

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

**Version 1 - Avril 2001**

Manual Stock No. 73 - 752 - 00 (F)  
Manual Stock No. 73 - 750 - 00 (GB)  
Logiciel Version 1.0  
? Zero 88 Lighting Ltd. 2001

Zero 88 Lighting Ltd.  
Usk House  
Llantarnam Park  
Cwmbran  
Gwent NP44 3HD  
United Kingdom

Tel: +44 (0)1633 838088 \*  
Fax: +44 (0)1633 867880  
e-mail : sales@zero88.com  
Web : www.zero88.com

\* permanence téléphonique 24h/24

# Contents

---

## 1. Introduction

Ce mode d'emploi	1-1
Les pupitres lumière Frog et Fat Frog	1-2
Commandes de la face avant	1-3
Interface utilisateur principale	1-8

## 2. Prise en main

Introduction	2-1
Mise en marche du pupitre	2-2
Réglage des circuits de traditionnels	2-2
Régler les circuits d'asservis	2-2
Programmation d'une scène dans une mémoire	2-3
Programmation d'une scène dans un sous-groupe	2-3
Transfert d'une mémoire dans un sous-groupe	2-3
Restitution des mémoires	2-4
Restitution à l'aide des sous-groupes	2-4

## 3. Exploitation des préparations

Introduction	3-1
Opération sur deux préparations	3-2
Exploitation en mode étendu	3-4

## 4. Mémoires

Introduction	4-1
Afficheur LCD – Mémoires	4-3
Sélection d'une mémoire	4-3
Programmation des Mémoires	4-3
Modification de mémoires (scènes)	4-6
Modification de chenillards	4-7
Insertion de Mémoires	4-11
Copier des mémoires	4-12
Visualisation des mémoires	4-13
Supprimer des mémoires	4-13
Restitution de mémoires (Playback X)	4-14

## 5. Sous-groupes

Introduction	5-1
Afficheur LCD – Sous-groupes	5-2
Sélection d'un sous-groupe	5-2
Données circuits dans les sous-groupes	5-3
Transfert de mémoires	5-4
Copier des données de sous-groupes	5-6
Visualisation des sous-groupes	5-6
Supprimer des sous-groupes	5-7
Restitution de données à partir des sous-groupes	5-8
Fonctions Flash de sous-groupe	5-9

## 6. Super Utilisateur

Introduction	6-1
Valider Super User	6-1
Configuration du pupitre	6-2
Réglages pupitre par défaut	6-2
Attribution des asservis	6-3
Fonctions Patch (Affectation)	6-7
Fonctions Disquette	6-11
Fonctions Supprimer/Réinitialiser (Clear/Reset)	6-13
Niveau d'éclairage (Illumination)	6-14
Mode de Récupération (Recovery Mode)	6-14
Régler la date et l'heure	6-14
Code de verrouillage	6-15
Informations sur le pupitre	6-15
Réinitialisation DMX	6-15
Quitter Super User	6-15

## 7. Autres caractéristiques

Introduction	7-1
Visualisation des sorties	7-2
Fonction de verrouillage	7-3
Fonction FROG	7-4
Mode Récupération (Recovery)	7-6
Mise à jour logicielle	7-6

## 8. Spécifications

Introduction	8-1
Alimentation du pupitre	8-2
Entrée audio	8-2
Entrée de télécommande à distance	8-2
Mémoire externe	8-2
Éclairage du pupitre	8-2
Sortie DMX	8-2

## 9. Notes d'utilisateur

---

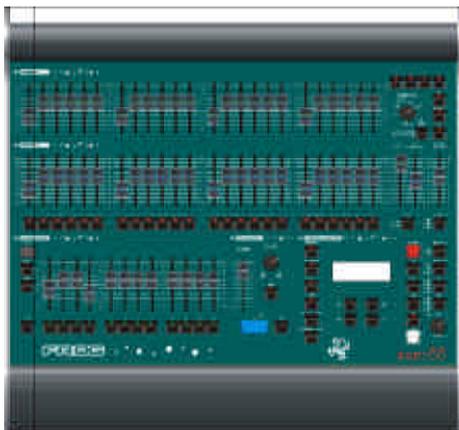


Figure 1 - 1: Le pupitre lumière Frog

## Ce mode d'emploi

Ce mode d'emploi décrit le fonctionnement des pupitres lumière Frog et Fat Frog.

Vous trouverez dans ce chapitre une présentation générale des pupitres, suivie d'une brève description des commandes de la face avant et des affichages. Enfin, nous terminerons par une description détaillée de l'afficheur LCD principal.

Le chapitre "Pour bien démarrer" est conçu pour vous aider à mettre le pupitre en marche et à le faire fonctionner rapidement, ainsi que pour vous guider à travers les fonctions de base du pupitre.

Pour une description détaillée des fonctions principales du pupitre (préparations, mémoires, sous-groupes, etc.), vous pourrez vous reporter au(x) chapitre(s) concerné(s).

Vous trouverez à la fin de ce mode d'emploi les chapitres concernant les fonctions Super User, ainsi que d'autres caractéristiques et, pour finir, les spécifications techniques des pupitres.

## Les conventions

Les conventions utilisées dans ce mode d'emploi sont les suivantes :

Les commandes de généraux, les s de réglage et les témoins lumineux sont indiqués en majuscules, par exemple :

GRAND MASTER, GO, PAUSE.

Les références concernant l'afficheur LCD principal (l'écran Mémoires, par ex.) sont indiquées de la manière suivante :

```
Current:    1 s
Next:      <2 *>
Fade Up:   <00:03.0>
Fade Down: <00:03.0>
```

Les références aux champs qui apparaissent sur l'afficheur LCD principal sont indiquées en italiques, comme par exemple :

*Current, Next, Fade Up, Fade Down.*

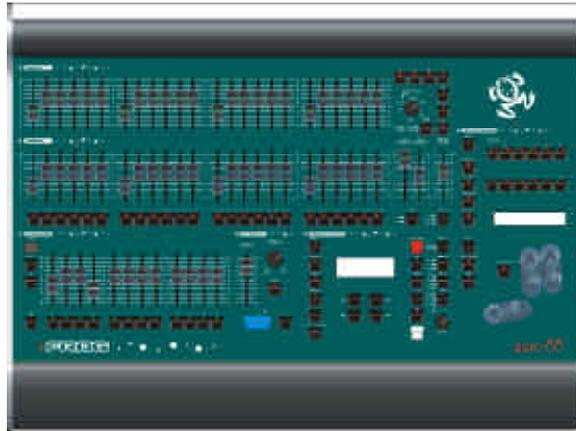


Figure 1 - 2: Le pupitre lumière Fat Frog

## Les pupitres lumière Frog et Fat Frog

Cette section présente une description abrégée des pupitres lumière Frog et Fat Frog, tout en mettant en avant leur principales fonctions.

### Interface par affichage à cristaux liquides (Afficheur LCD)

L'afficheur LCD principal vous fournit toutes les informations concernant la configuration, la programmation et la restitution.

Situées en face avant, les touches MEMORIES, SUBMASTERS et OUTPUTS, permettent l'accès direct et rapide aux écrans principaux pour la programmation, la restitution et les informations.

### Circuits

Le pupitre lumière **Frog** contrôle 48 circuits de traditionnels.

Le pupitre lumière **Fat Frog** contrôle 48 circuits de traditionnels et jusqu'à 288 circuits d'asservis (équivalant à 12 appareils de 24 circuits DMX chacun).

Les circuits de traditionnels peuvent être affectés à des circuits DMX (1 à 512).

Les 12 appareils peuvent être affectés à des circuits DMX (1 à 512).

## Mémoires

Les mémoires peuvent être enregistrées en tant que scènes ou en tant que chenillards. Chaque mémoire possède ses propres temps de transfert.

Les mémoires des chenillards possèdent leurs propres modificateurs (Direction, Attaque, Déroulement et Vitesse).

### Bloc de mémoire

Le bloc de mémoire se compose des mémoires programmées.

### Playback X (Commandes de transfert)

La commande de transfert Playback X permet de restituer le bloc de mémoire de façon très simple au moyen de la touche GO. On trouve également les touches MASTER, PAUSE ainsi que le bouton de réglage OVERRIDE.

### Sous-groupes

Il y a 108 sous-groupes, divisés en 9 pages de 12 sous-groupes, qui peuvent être chargés avec des circuits ou des mémoires.

Ces sous-groupes peuvent être utilisés lors de la programmation et pour restituer des données de circuits ou de mémoires.

Il y a toujours une page active, indiquée sur l'affichage du panneau avant. La fonction Page Overlay (Superposition des pages) permet de travailler simultanément avec des sous-groupes provenant de pages différentes.

### Super User (Personnalisation)

Les fonctions Super User vous permettront de configurer le pupitre, d'effacer des mémoires, des sous-groupes et des données dans une conduite. Vous pourrez aussi remettre le pupitre à zéro et lui attribuer un code pour le verrouiller, interdisant ainsi aux personnes non autorisées de modifier la configuration du pupitre et des conduites.

### Sorties du pupitre

Les 48 circuits de traditionnels et les circuits d'asservis (Fat Frog) sortent en DMX 512.

### Périphériques

Le pupitre est pourvu d'un lecteur de disquette qui permet la sauvegarde et le chargement des conduites. Les mises à jour du logiciel se font également par disquette.

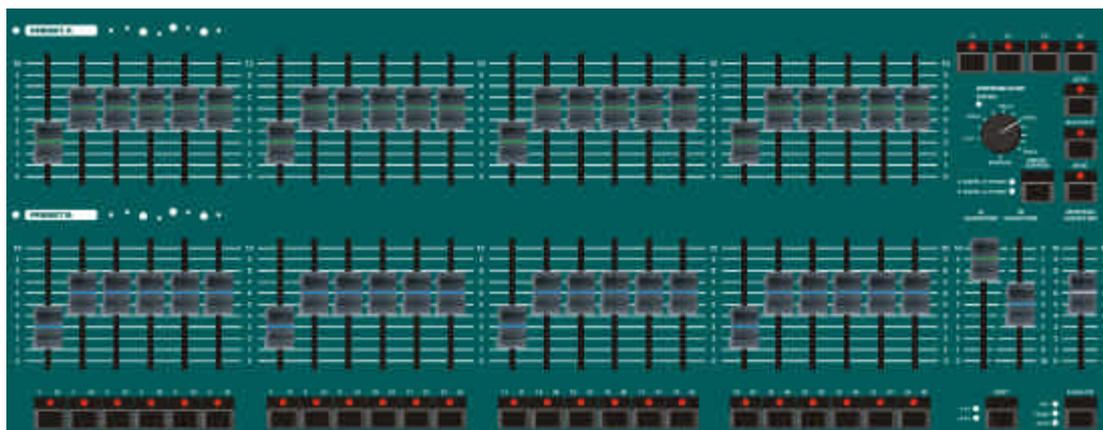


Figure 1 - 3: Commandes des traditionnels (Préparations)

## Commandes de la face avant

Cette section décrit les commandes et les affichages situés sur la face avant des pupitres lumière Frog et Fat Frog.

Ces commandes sont réparties en sections, comme suit :

- Commandes des traditionnels (Préparations)
- Commandes des sous-groupes
- Commandes de transfert (Playback X)
- Commandes des mémoires
- Commandes des asservis (Fat Frog seulement)
- Autres commandes

## Commandes des traditionnels (Préparations)

Ces commandes présentent un système entièrement manuel vous permettant de contrôler jusqu'à 48 circuits traditionnels.

Le pupitre peut être réglé en configuration normale (deux préparations) ou bien en configuration étendue (une seule préparation).

### • POTENTIOMÈTRES DE PRÉPARATION PRESET A

Ces 24 potentiomètres contrôlent les niveaux de sortie des circuits de traditionnels 1 à 24.

### • POTENTIOMÈTRES DE PRÉPARATION PRESET B

Ces 24 potentiomètres contrôlent les niveaux de sortie des circuits de traditionnels 1 à 24. (mode normal, à deux préparations) ou des circuits traditionnels 25 à 48 (mode étendu, à une préparation).

### • POTENTIOMÈTRES DE GÉNÉRAL A ET GÉNÉRAL B

**Mode normal, deux préparations** – le potentiomètre de général A (A MASTER) contrôle le niveau de sortie maximum des potentiomètres de préparation PRESET A. Le potentiomètre de général B (B MASTER) contrôle le niveau de sortie maximum des potentiomètres de préparation PRESET B.

**Mode étendu, une préparation**– les potentiomètres A MASTER et B MASTER contrôlent le niveau de sortie maximum des potentiomètres de préparation et de la scène enregistrée, en fonction de l'état de la commande de préparation.

Le potentiomètre de général B MASTER est inversé (il est à 100% en fin de course, quand il est baissé à fond) pour faciliter les transferts manuels effectués par déplacement simultané des généraux A et B.

### • TOUCHE SHIFT

Elle permet de sélectionner les circuits traditionnels qui seront affectés par les touches de Flash des circuits. Les témoins lumineux rouge signalent les circuits sélectionnés (1 à 24 ou 25 à 48).

### • TOUCHES DE FLASH DES CIRCUITS

Les 24 touches de Flash des circuits sont situées sous les potentiomètres de la préparation B. L'action de ces touches, qui servent à faire flasher ou à isoler (solo) les circuits traditionnels, est déterminée par réglage de la touche de fonction FLASH FUNCTION.

### • COMMANDE DE TRANSFERT

La commande de transfert (CROSSFADE) vous permettra de déterminer le temps de transfert lorsque vous exécutez un transfert entre des scènes chargées dans les registres de préparation ou entre une scène chargée dans un registre de préparation et une scène stockée en mémoire (mode étendu). La commande peut être réglée sur Manuel ou sur un temps entre 1 seconde et 5 minutes.

### • INDICATEUR DE FONDU

Le voyant rouge FADING, signale qu'un transfert temporisé est en cours entre deux scènes attribuées à des registres de préparation ou bien entre une scène présente dans un registre de préparation et une scène sauvegardée en mémoire (mode étendu).

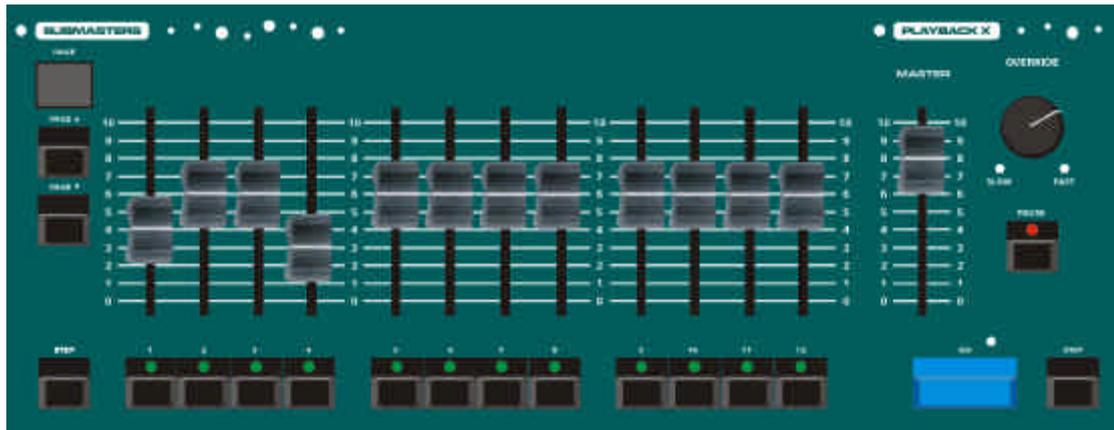


Figure 1 - 4: Commandes de sous-groupes et transfert

- **COMMANDE PRESET (PRÉPARATION)**

La commande PRESET ne concerne que le fonctionnement étendu. Elle sert à contrôler celui des généraux (A MASTER ou B MASTER) qui commande les registres de préparation et celui qui commande la scène en mémoire.

À côté de la commande PRESET, les diodes rouges indiquent l'état en cours (A FADERS, B STORED ou B FADERS, A STORED).

## Commandes de sous-groupes

- **POTENTIOMÈTRES DE SOUS-GROUPES**

Douze POTENTIOMÈTRES DE SOUS-GROUPES contrôlent les niveaux de sortie des circuits ou des mémoires qu'ils contiennent.

- **TOUCHES FLASH DE SOUS-GROUPES**

Les touches FLASH DE SOUS-GROUPES sont utilisées pour faire flasher ou pour isoler les données (circuits ou mémoires) présentes dans le sous-groupe concerné.

L'action des touches est déterminée par leur TOUCHE DE FONCTION FLASH.

Ces touches sont aussi utilisées pour sélectionner les sous-groupes lors des transferts de mémoires.

Pour chaque touche, un voyant jaune indique une superposition de pages.

- **TOUCHES PAGE UP/DOWN**

Ces touches, PAGE UP et PAGE DOWN, servent à sélectionner la page du sous-groupe en cours (1 à 9).

- **AFFICHEUR POUR LA PAGE DU SOUS-GROUPE**

La page du sous-groupe en cours est indiquée sur l'afficheur à sept segments PAGE.

- **TOUCHE STEP (PAS)**

Elle est utilisée pour faire défiler manuellement le chenillard (avec transmission manuelle) qui est à ce moment en cours de restitution sur l'un des sous-groupes.

## Commandes de transfert (Playback X)

- **POTENTIOMÈTRE DE GÉNÉRAL**

Le potentiomètre du GÉNÉRAL DE TRANSFERT (Playback X) commande le niveau de sortie maximum des circuits de traditionnels et des circuits lampe des asservis (Fat Frog) dans les mémoires du bloc de mémoires.

Les circuits attribués des asservis (Couleur, faisceau et position) ne sont pas affectés par le potentiomètre du général de transfert.

- **TOUCHE GO**

Elle lance un transfert sans passage au noir entre la mémoire en place et la mémoire suivante dans le bloc de mémoires.

La diode rouge située près de la touche GO s'allume pendant le transfert et elle flashe si le transfert est mis en pause.

- **TOUCHE PAUSE**

Permet d'interrompre la progression dans le bloc de mémoires. Si un transfert est en cours, il se figera en chemin.

Quand le spectacle est en pause, le voyant rouge de la touche PAUSE clignote. En appuyant de nouveau sur la touche PAUSE, le voyant rouge s'éteint et le spectacle reprend.

- **MOLETTE OVERRIDE (PRISE DE CONTRÔLE)**

Molette de réglage qui permet de ralentir ou d'accélérer la progression dans le bloc de mémoires. En position neutre, le repère est au centre. Quand vous tournez la molette, les voyants rouges SLOW ou FAST se mettent à clignoter selon son orientation.

- **TOUCHE STEP (PAS)**

Elle est utilisée pour faire défiler manuellement le chenillard (avec transmission manuelle) qui est à ce moment en cours de restitution sur le potentiomètre PLAYBACK X.

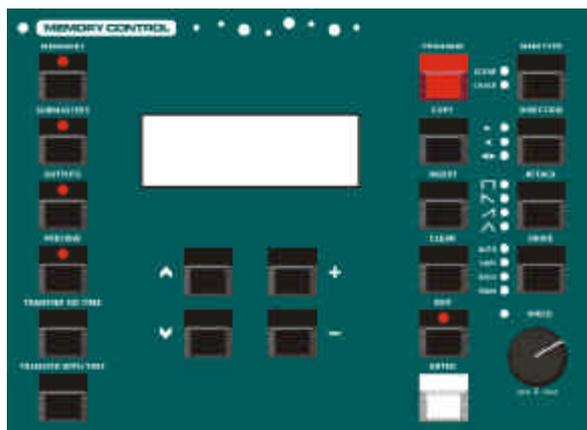


Figure 1 - 5 : Commandes des mémoires

## Commandes des mémoires

- **AFFICHEUR À CRISTAUX LIQUIDES (LCD)**

L'écran LCD représente l'interface utilisateur principale, avec le pupitre pour régler, programmer et restituer une conduite.

Vous pouvez régler à votre convenance le niveau d'éclairage et de contraste de l'afficheur dans la fonction Super User.

- **TOUCHE MEMORIES**

Cette touche affiche la page des mémoires sur l'afficheur LCD, ce qui vous permettra de programmer, éditer, transférer, copier et supprimer des mémoires à partir du bloc de mémoires.

- **TOUCHE SUBMASTERS (SOUS-GROUPES)**

Cette touche fait apparaître sur l'afficheur LCD la page des sous-groupes qui vous permettra de programmer, éditer, copier et supprimer des sous-groupes.

- **TOUCHE OUTPUTS (SORTIES)**

Cette touche fait apparaître sur l'afficheur LCD les valeurs de sortie courantes des circuits de traditionnels et des circuits d'asservis, ou bien les sorties DMX.

- **TOUCHE PREVIEW (VISUALISATION)**

Cette touche vous permet de visualiser les données d'une mémoire ou d'un sous-groupe.

- **TOUCHE TRANSFER NO TIME (TRANSFERT SANS TEMPS)**

Cette touche vous permet de transférer, sans lui attribuer de temps, une mémoire dans un sous-maître.

- **TOUCHE TRANSFER WITH TIME (TRANSFERT AVEC TEMPS)**

Cette touche vous permet de transférer, en lui donnant un temps, une mémoire dans un sous-maître.

- **TOUCHES-CURSEURS UP / DOWN**

Deux touches qui vous permettent de déplacer le curseur vers le haut ou vers le bas de l'affichage LCD.

- **TOUCHES + / -**

Deux touches qui vous permettent de régler les valeurs sur l'affichage LCD.

- **TOUCHE PROGRAM**

Cette touche vous permet de confirmer la programmation des données de mémoires et de sous-groupes.

- **TOUCHE COPY**

Cette touche vous permet de lancer la copie des données de mémoires et de sous-groupes.

- **TOUCHE INSERT**

Cette touche est utilisée pour insérer des mémoires point, ajouter/insérer des pas de chenillards et, lorsque vous effectuez un patch, ajouter/insérer des duplicata.

- **TOUCHE CLEAR (SUPPRIMER)**

Cette touche est utilisée pour supprimer ou effacer des mémoires, des sous-groupes, etc.

- **TOUCHE EDIT**

Cette touche vous permet d'éditer une mémoire ou un sous-groupe.

- **TOUCHE ENTER**

Cette touche s'utilise pour sélectionner les Touches de fonction 'électroniques' sur l'afficheur LCD principal.

- **TOUCHE MEMORY TYPE (TYPE DE MÉMOIRE)**

Cette touche permet de sélectionner le type de mémoire que vous êtes en train de programmer ou d'éditer (scène ou chenillard).

- **TOUCHE DIRECTION**

Cette touche permet de régler le modificateur de Direction lorsque vous programmez ou que vous éditez un chenillard. Les témoins lumineux indiquent la direction sélectionnée : Forward, Backward ou Bounce (en avant, en arrière, "ping pong").

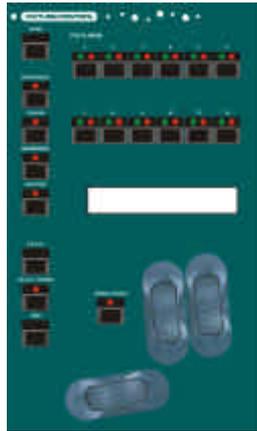


Figure 1 - 6: Commande des asservis (Fat Frog)

- TOUCHE ATTACK

Vous permet de régler le modificateur d'attaque lors de la programmation ou de l'édition de chenillards. Les voyants indiquent le type d'attaque sélectionné : Snap, Slow Attack, Slow Decay, Crossfade (Sec, lent, fondu transfert).

- TOUCHE DRIVE (TRANSMISSION)

Vous permet de régler le modificateur de transmission lors de la programmation ou de l'édition d'un chenillard. Les voyants indiquent le type de transmission : Manual, Auto, Vari or Bass (Manuel, Auto, Variable ou Basse).

- COMMANDE SPEED (COMMANDE DE LA VITESSE)

Permet de régler le modificateur de vitesse lors de la programmation ou de l'édition d'un chenillard. Près de la commande, un voyant rouge vous informe pendant que vous éditez la vitesse du chenillard.

## Commande des asservis (Fat Frog)

Cette section de la face avant regroupe les commandes et les affichages utilisés pour contrôler, programmer et modifier les appareils d'éclairage asservis.

- TOUCHES DE SÉLECTION DES APPAREILS ASSERVIS

Douze touches utilisées pour sélectionner les appareils (1 à 12) pour les programmer, les éditer ou les patcher.

Pour chaque touche, deux diodes l'une jaune, l'autre rouge. Lorsqu'un appareil est assigné à un type d'appareil, le témoin jaune de la touche s'allume. Lorsqu'un appareil est sélectionné, la diode rouge de la touche s'allume.

- TOUCHES DE SÉLECTION DES ATTRIBUTS

Quatre touches (BRIGHTNESS, COLOUR, BEAMSHAPE, POSITION) servant à sélectionner un attribut pour l'appareil(s) sélectionné(s).

Ceci détermine les paramètres de l'appareil assigné aux roues de contrôle et affichés sur l'afficheur LCD des roues.

Vous ne pouvez sélectionner qu'un attribut à la fois. Le témoin rouge de la touche indique l'attribut sélectionné.

- TOUCHE WHEEL GROUP

Cette touche vous permet de passer d'un groupe de paramètres à un autre lorsque les paramètres de l'attribut courant du(des) asservi(s) sélectionné(s) font partie de plusieurs groupes.

Par exemple – Imaginons un appareil doté de 11 paramètres de faisceau : ceux-ci sont répartis en 4 groupes (3 groupes de 3 et 1 groupe de 2). Au départ, les paramètres du groupe 1 sont à l'écran. En appuyant sur la touche WHEEL GROUP vous pourrez sélectionner le groupe 2, puis le groupe 3, etc.

La diode rouge de la touche WHEEL GROUP est allumée quand elle renferme plusieurs groupes de paramètres.

Lorsqu'un seul groupe de paramètres est concerné par l'appareil et l'attribut sélectionnés, la touche est inactive et sa diode touche reste éteinte.

- TOUCHE HOME (RETOUR EN POSITION)

Cette touche est une méthode rapide pour régler la position de repos (Home position) des paramètres du(des) asservi(s) sélectionné(s) (intensité à 100%, aucune couleur, sans gobo ni effet, volet ouvert, pan et tilt en position intermédiaire, etc.)

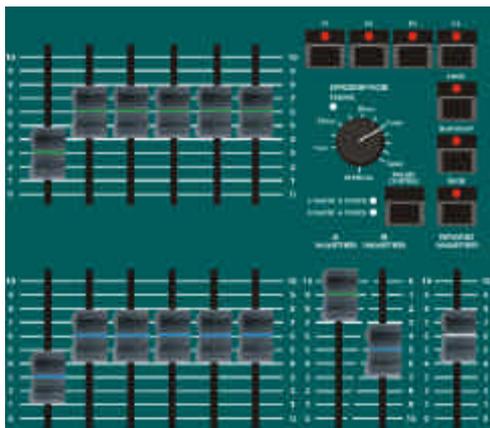


Figure 1 - 7: Autres commandes

- TOUCHE FROG

Permet de régler les circuits de l'appareil sélectionné pour qu'il sorte des valeurs FROG aléatoires.

- TOUCHE DE L'ÉCRAN FROG

Affiche la page des Fonctions FROG sur l'afficheur LCD.

- ROUES DE COMMANDE

Trois roues, utilisées pour la programmation et l'édition des paramètres d'asservis. Les paramètres attribués aux roues s'affichent sur la page WHEEL (roue) de l'afficheur LCD.

- AFFICHEUR DES ROUES

Afficheur à cristaux liquides, 2 x 24 caractères, est situé au-dessus des roues de commande. Il indique quelle roue commande quel paramètre d'asservi, avec la valeur courante de ce paramètre.

Vous pouvez régler l'éclairage et le contraste de l'afficheur grâce à la fonction Super User.

- TOUCHE STEP (PAS)

Permet de faire défiler manuellement les circuits de l'appareil qui sortent des valeurs FROG aléatoires. Reportez-vous au chapitre 7 pour en savoir plus.

## Autres commandes

- POTENTIOMÈTRE DE GÉNÉRAL

Il contrôle les valeurs en sortie des circuits traditionnels venant des potentiomètres de préparations, des sous-groupes et du potentiomètre de transfert Playback X.

Sur la Fat Frog, ce potentiomètre commande aussi les valeurs en sortie des circuits lampe des asservis. Mais il n'affecte pas les circuits Couleur, Faisceau, ou Position des asservis.

- TOUCHE BLACKOUT

Produit un Noir sec en amenant tous les circuits des traditionnels à zéro.

Sur la Fat Frog, cette touche amène aussi au noir les circuits lampe des asservis. Mais elle n'affecte pas les circuits Couleur, Faisceau, ou Position des asservis.

Quand la touche de Noir sec est active, son témoin lumineux rouge clignote. Appuyez de nouveau sur BLACKOUT pour restituer au pupitre ses sorties.

- TOUCHE WIDE (MODE ÉTENDU)

Permet de déterminer la configuration des potentiomètres de préparation PRESET A et PRESET B. Le témoin lumineux rouge de la touche s'allume quand le pupitre travaille en mode étendu.

Quand ce mode n'est pas sélectionné (travail sur deux préparations), les potentiomètres des préparations A et B contrôlent chacun les circuits de traditionnels 1 à 24.

Quand ce mode est sélectionné (Mode étendu), les potentiomètres de préparation A commandent les circuits de traditionnels 1 à 24, les potentiomètres de préparation B commandent les circuits de traditionnels 25 à 48.

- TOUCHE DE FONCTION FLASH

Cette touche vous permet de déterminer l'action des touches FLASH DES CIRCUITS et des touches FLASH DES SOUS-GROUPES.

Les diodes rouges, à gauche de la touche de FONCTION FLASH, indiquent le réglage en cours (OFF, FLASH ou SOLO).

- TOUCHE LOCK

Permet de verrouiller et déverrouiller le pupitre. Quand le pupitre est verrouillé, la diode rouge de la touche est allumée et vous ne pouvez modifier aucune donnée (ni configuration ni mémoire ni sous-groupe).

Un mot de passe vous sera demandé pour verrouiller ou déverrouiller le pupitre. Ce code se règle dans le Super User.

- TOUCHES DE FONCTION

Quatre touches de fonction sont proposées sur la face avant (F1 – F4).

Leur fonction n'est pas encore définie.

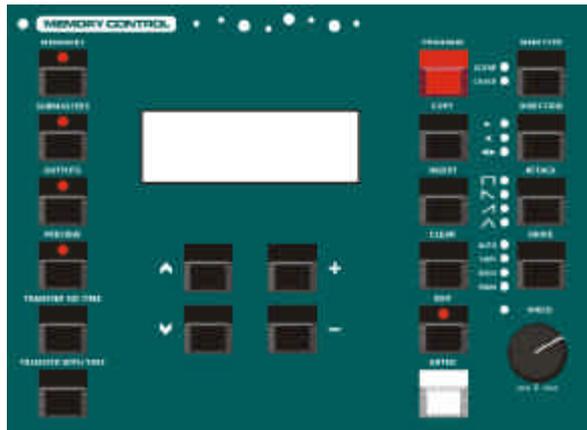


Figure 1 - 8: Interface utilisateur principale

## Interface utilisateur principale

L'afficheur LCD, entouré de diverses touches, constitue la principale interface utilisateur du pupitre. Il sert à régler, programmer, éditer et restituer la conduite.

Cet écran permet l'affichage de 4 x 20 caractères.

La plupart des affichages sont constitués par un titre, des champs modifiables et des touches de fonction.

Certains affichages présentent des messages d'erreur ou d'alerte, des instructions ou des informations.

## Champs modifiables

Ils sont indiqués sur l'afficheur LCD par des (<@133>).

La valeur d'un champ peut seulement être éditée, via les touches + et -, lorsqu'elle est en surbrillance (lorsque les '<...>' clignotent à l'affichage).

Dans ce mode d'emploi, le champ en surbrillance sera signalé en **gras**.

Les touches flèche vers le haut et flèche vers le bas permettent de se déplacer dans les champs modifiables, les options et les touches de fonction à l'affichage.

Ces touches flèches permettent également de passer du dernier item affiché sur l'afficheur LCD au premier, et inversement.

Exemple – Page des mémoires :

```
Current: 1 s
Next: < 2 *>
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>
```

Le champ *Current* n'est pas modifiable. Les champs *Next*, *Fade Up* et *Fade Down* sont modifiables.

Le champ *Next* (suivant) est en surbrillance (il clignote), les touches + et - vous permettront de régler le numéro de mémoire suivant.

Appuyez sur la touche flèche vers le bas pour amener le curseur sur le champ *Fade Up*.

## Modifier les temps de transfert

Les temps de transfert s'affichent sur l'afficheur LCD principal en minutes, secondes et dixièmes de seconde (mm:ss.t).

Chaque champ du temps de transfert peut être modifié grâce aux touches + et -.

Les champs des minutes et des secondes se déroulent automatiquement lorsque vous réglez les secondes et les dixièmes de seconde.

Utilisez les touches flèche vers le haut et flèche vers le bas pour déplacer le curseur clignotant dans les champs.

Ci-dessous, le curseur clignotant est sur le champ des minutes du temps de montée *Fade Up* :

```
Current: 1 s
Next: < 2 s>
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>
```

Sélectionnez le champ des secondes dans le champ du temps de montée *Fade Up*, via la touche flèche vers le bas :

```
Current: 1 s
Next: < 2 s>
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>
```

Sélectionnez le champ des dixièmes de secondes dans le champ du temps de montée *Fade Up*, via la touche flèche vers le bas :

```
Current: 1 s
Next: < 2 s>
Fade Up: <00:03:0>
Fade Down:<00:03.0>
```

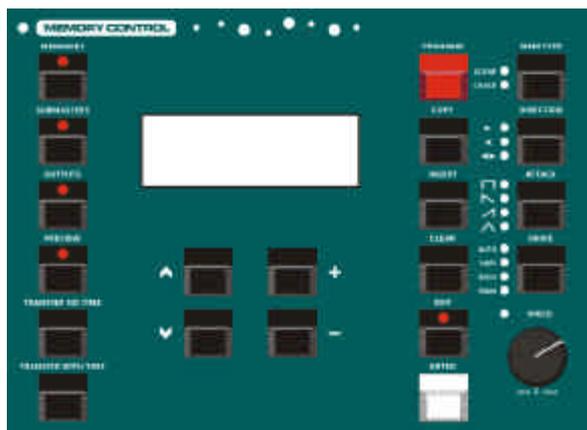


Figure 1 - 9: Interface utilisateur principale

## Touches de fonction électroniques

L'afficheur LCD les signale au moyen de crochets ([...]) et de parenthèses (...).

Lorsque plusieurs touches sont affichés, (*OK* et *CANCEL*, par ex.), la touche par défaut est indiquée entre crochets. Une touche sélectionnée est en surbrillance (clignotant).

Vous sélectionnez la touche désirée via les touches flèche vers le haut et flèche vers le bas.

Appuyez sur la touche ENTER de la face avant pour activer cette touche sur l'afficheur LCD.

Exemple – soit un message d'alerte avec deux touches (*Yes* et *No*):

```
***** WARNING *****
Memory is programmed
Overwrite memory ?
[YES] {NO}
```

La touche *YES* est la touche par défaut, celle qui est couramment proposée. Vous l'activeriez en appuyant sur la touche ENTER de la face avant.

```
***** WARNING *****
Memory is programmed
Overwrite memory ?
[YES] {NO}
```

Dans l'affichage ci-dessus, la touche *NO* est sélectionnée. Vous l'activeriez en appuyant sur la touche ENTER de la face avant.

## Listes longues

Plusieurs pages écran présentent plus d'options et/ou de touches modifiables qu'il n'en tient sur les quatre lignes de l'afficheur LCD.

Dans ce cas, des caractères représentant des flèches pointant vers le haut ou vers le bas apparaissent sur la droite de l'afficheur LCD pour signaler que d'autres options sont disponibles.

Dans ce mode d'emploi, ces flèches seront représentées respectivement par les symboles suivants : '^' et 'v'.

Quand vous utilisez les flèches pointant vers le haut ou vers le bas pour naviguer dans la liste des options et des touches, le titre de l'écran reste indiqué sur la première ligne de l'afficheur LCD et les lignes 2 à 4 changent en conséquence.

Par exemple – La page écran de l'afficheur LCD ci-dessous contient un titre, six options modifiables et une touche *Exit*.

```
*** SCREEN TITLE ***
Option 1: <100%>
Option 2: <100%>
Option 3: <100%> v
```

Le symbole 'v' signale qu'il y a encore d'autres options après *Option 3*.

Pour sélectionner *Option 4*, appuyez 3 fois sur la flèche vers le bas et l'afficheur LCD indique alors l'écran suivant :

```
*** SCREEN TITLE ***
Option 2: <100%> ^
Option 3: <100%>
Option 4: <100%> v
```

Le symbole '^' signale qu'il y a une ou plusieurs options au-dessus de *Option 2*. Le symbole 'v' signale qu'il y a une ou plusieurs options en dessous de *Option 4*.

Pour sélectionner *Exit*, appuyez 3 fois sur la flèche vers le bas et l'afficheur LCD indique alors l'écran suivant :

```
*** SCREEN TITLE ***
Option 5: <100%> ^
Option 6: <100%>
[Exit]
```

Le symbole '^' signale qu'il y a une ou plusieurs options au-dessus de *Option 5*. La touche *Exit* est la dernière option sur la liste.



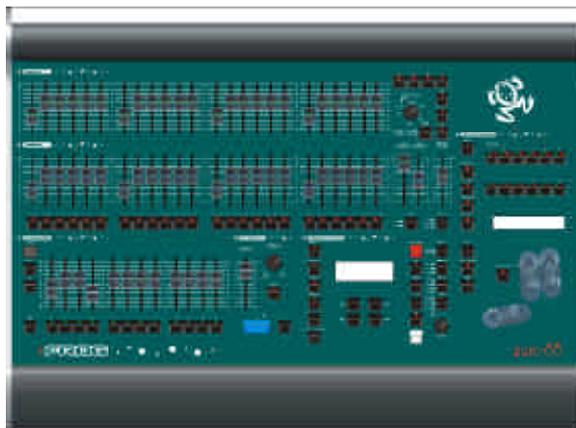


Figure 2 - 1: Le pupitre lumière Fat Frog

## Introduction

Ce chapitre a pour but de vous faciliter l'accès du pupitre, de sorte que vous puissiez l'utiliser rapidement, programmer et restituer une conduite simple.

Nous commencerons en vous expliquant comment mettre le pupitre en marche, régler les données d'un circuit et d'un asservi, enregistrer mémoires ou sous-groupes et transférer des mémoires vers des sous-groupes.

Nous continuerons avec la restitution des mémoires au moyen des commandes de transfert (Playback X) et la restitution de données à partir de sous-groupes.

Avant de commencer, il vous faudra peut-être effacer une conduite déjà enregistrée ou remettre le pupitre à zéro. Dans ce cas, reportez-vous au chapitre Super User pour en savoir plus.

Bien entendu, cet exercice suppose que votre installation électrique est conforme, avec des gradateurs et des luminaires contrôlés par un signal aux normes DMX.

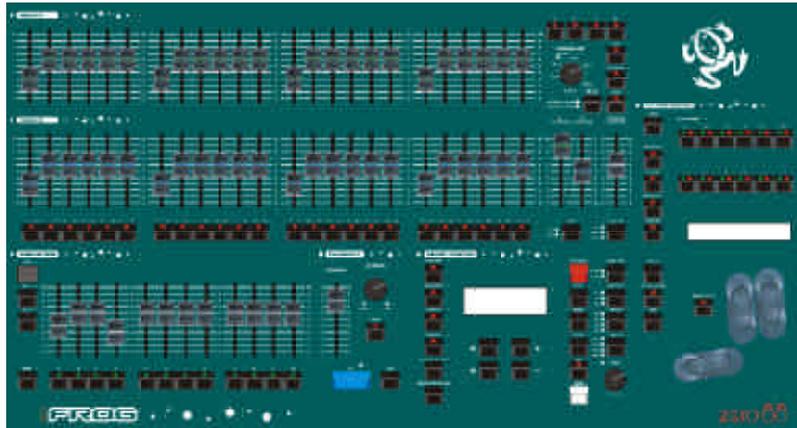


Figure 2 - 2: Commandes de la face avant

## Mise en marche du pupitre

Connectez le câble DMX au pupitre.

Branchez l'alimentation du pupitre et connectez au réseau.

Assurez-vous que la touche de Noir sec (Blackout) n'est pas activée (le voyant rouge de la touche BLACKOUT est éteint).

Mettez à 100% les potentiomètres de transfert PLAYBACK X et celui du général GRAND MASTER.

Mettez à zéro les potentiomètres des sous-groupes, les généraux de préparation PRESET A et PRESET B.

Appuyez sur la touche MEMORIES pour amener l'écran des mémoires sur l'afficheur LCD principal (s'il n'est pas déjà affiché).

Amenez les circuits de traditionnels à la(les) valeur(s) requise(s), comme il est décrit dans la prochaine section.

Les valeurs du(des) circuit(s) sont visibles en sortie sur le DMX.

## Réglage des circuits de traditionnels

Les potentiomètres des préparations A et B, situés sur la face avant, permettent de régler les niveaux des circuits de traditionnels.

Les niveaux des potentiomètres de préparation sont mélangés avec les valeurs sortant du registre de transfert Playback X et des sous-groupes, sur la base de la priorité au niveau le plus élevé (HTP), pour donner la valeur finale de chaque circuit de traditionnels.

**Fonctionnement sur deux préparations** - Les potentiomètres de préparation PRESET A ou PRESET B peuvent servir à programmer les circuits de traditionnels 1 à 24. Les circuits 25 à 48 sont descendus à zéro.

**Mode étendu** - Les potentiomètres de préparation PRESET A permettent de programmer les circuits 1 à 24, ceux de PRESET B permettent de programmer les circuits 25 à 48.

## Régler les circuits d'asservis

Les appareils asservis doivent être assignés avant que vous puissiez régler les circuits d'asservis (Plus de détails dans "Assignation des asservis" – au chapitre ).

Pour programmer les appareils asservis, sélectionnez d'abord le(s) asservi(s) désiré(s), sélectionnez l'attribut, puis réglez les niveaux de(s) paramètre(s) au moyen des roues de contrôle. Pour cela :

Utilisez les touches de SÉLECTION DES ASSERVIS pour sélectionner le ou les appareils désiré(s). Quand l'asservi est sélectionné, le voyant rouge de la touche s'allume.

Utilisez la touche de sélection de l'attribut approprié : intensité, couleur, faisceau ou position (BRIGHTNESS, COLOUR, BEAMSHAPE or POSITION).

Les paramètres de l'asservi correspondant sont assignés aux roues de contrôle. Le nom et les valeurs des paramètres apparaissent sur l'afficheur LCD des roues.

Vous réglerez les valeurs des paramètres des asservis via les roues de commande.

S'il existe plusieurs paramètres pour l'asservi sélectionné et son attribut, le voyant de la touche WHEEL GROUP est allumé. Appuyez sur cette touche pour vous déplacer dans les groupes de paramètres.

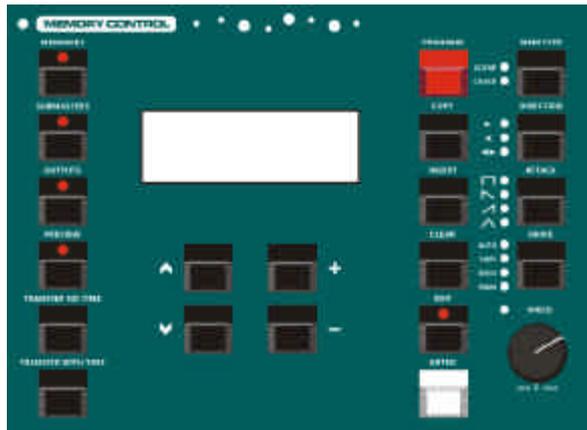


Figure 2 - 3: Commandes des mémoires

## Programmation d'une scène dans une mémoire

Appuyer sur la touche MEMORIES pour afficher la page des mémoires sur l'afficheur LCD principal.

Sélectionnez une mémoire non programmée via les touches + et - :

```
Current: 1 s
Next: < 2 *>
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down: <00:03.0>
```

Réglez les niveaux des circuits de traditionnels grâce aux potentiomètres des préparations A et B.

Fat Frog – Réglez les niveaux des paramètres d'asservis aux valeurs désirées.

Appuyez sur la touche PROGRAM pour sauvegarder les niveaux de sortie courants en mémoire.

Sur l'afficheur LCD, l'astérisque '\*' situé près du numéro de mémoire est remplacé par un 's' signalant que la mémoire est maintenant une scène programmée.

La mémoire programmée devient la mémoire courante. La mémoire suivante est automatiquement incrémentée (si cette option est réglée dans la Configuration du pupitre)

```
Current: 2 s
Next: < 3 *>
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down: <00:03.0>
```

## Programmation d'une scène dans un sous-groupe

Appuyez sur la touche SUBMASTERS pour amener la page des sous-groupes sur l'afficheur principal.

Sélectionnez un sous-groupe non programmé via les touches + ou - :

```
Submaster: < 2-3 *>
Contents: Empty
```

Réglez les niveaux des circuits de traditionnels grâce aux potentiomètres des préparations A et B.

Fat Frog - Réglez les niveaux des paramètres d'asservis aux valeurs désirées.

Fat Frog – Réglez le niveau de déclenchement LTP en sélectionnant le champ *LTP Trig Lev* sur l'afficheur LCD puis réglez la valeur via les touches + et - .

Appuyez sur la touche PROGRAM pour sauvegarder les niveaux de sortie courants dans le sous-groupe.

Sur la page des sous-groupes, le champ *Contents* devient *Ch Data* (données circuit), signalant que les données du circuit sont chargées dans le sous-groupe :

```
Submaster: < 2-3 d>
Contents: Ch Data
Manual Fade
LTP Trig Lev: < 50%>
```

## Transfert d'une mémoire dans un sous-groupe

Appuyer sur la touche MEMORIES pour amener la page des mémoires sur l'afficheur LCD principal.

Sélectionnez une mémoire programmée via les touches + ou - :

```
Current: 21 s
Next: < 22 s>
Fade Up: <00:05.0>
Fade Down: <00:05.0>
```

Appuyez en la maintenant la touche TRANSFER WITH TIME ou TRANSFER NO TIME, sur la face avant pour effectuer un transfert avec ou sans temps.

Sélectionnez la touche PAGE UP ou PAGE DOWN pour aller à la page désirée.

Appuyez sur la touche FLASH du sous-groupe désiré. La mémoire sélectionnée est transférée dans ce sous-groupe.

Relâchez la touche TRANSFER WITH TIME (ou TRANSFER NO TIME).

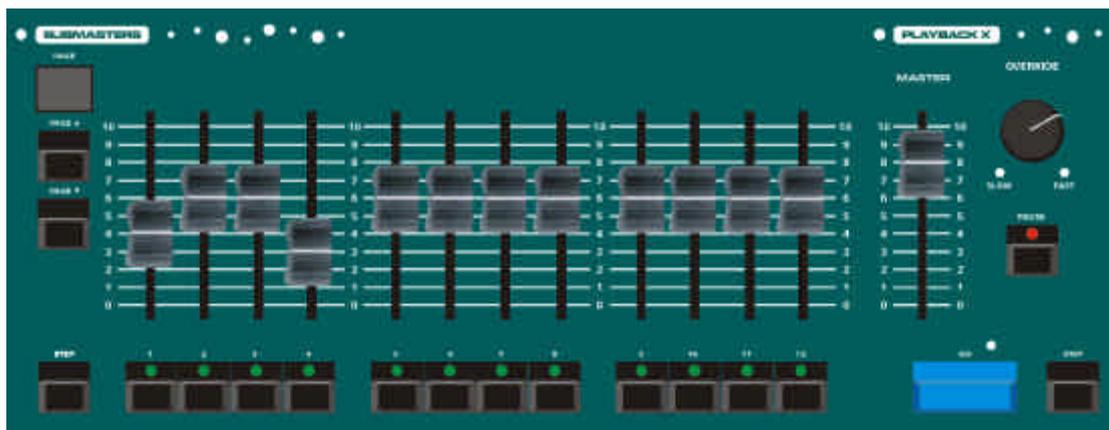


Figure 2 - 4: Commandes de sous-groupes et transfert

## Restitution des mémoires

Les mémoires programmées peuvent être restituées par ordre numérique croissant via la touche GO.

Montez à 100% les potentiomètres du transfert PLAYBACK X et du Général GRAND MASTER.

Si elle n'est pas déjà sélectionnée, appuyez sur la touche MEMORIES pour amener la page des mémoires sur l'afficheur LCD.

```
Current: 1 s
Next: <2 >
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down: <00:03.0>
```

Sélectionnez la mémoire n° 1 ou la première mémoire programmée, au moyen des touches + et – sur la face avant.

Appuyez sur la touche GO. Les sorties passeront de leurs niveaux en cours vers ceux qui sont programmés dans la mémoire sélectionnée, en utilisant les temps de transfert de cette mémoire.

Le voyant rouge près de la touche GO reste allumé pendant le temps du transfert.

Les numéros de la mémoire courante et de la mémoire suivante sont automatiquement incrémentés.

Appuyez de nouveau sur GO pour envoyer la prochaine mémoire programmée.

Renouvelez l'opération jusqu'à la fin du bloc de mémoires. En appuyant alors sur GO vous reviendrez à la mémoire 1 (ou à la première mémoire programmée).

## Restitution à l'aide des sous-groupes

Les potentiomètres des sous-groupes servent à restituer les données des circuits chargés ou les mémoires chargées.

Sélectionner la page du sous-groupe requis via les touches PAGE UP ou PAGE DOWN.

Amenez le potentiomètre du sous-groupe concerné au niveau désiré.

Si le sous-groupe contient des données de circuits ou une mémoire transférée, sans aucun temps, les sorties des circuits de traditionnels sont contrôlées manuellement (le niveau de sortie est en rapport direct avec la position physique du potentiomètre de sous-groupe).

Si une mémoire avec un temps a été transférée dans le sous-groupe, les sorties des circuits de traditionnels augmenteront ou diminueront suivant les temps qui leur sont alloués dans la mémoire.

**Fat Frog** - Si les données de circuits ou de la mémoire transférée concernent aussi des asservis, les sorties du sous-groupe apparaissent ainsi :

Les circuits lampe de l'asservi monteront et descendront de la même manière que des circuits de projecteurs traditionnels (voir plus haut).

Si le déclencheur LTP est activé, lorsque le sous-groupe atteint son niveau de déclenchement LTP, les circuits des attributs Couleur, Faisceau et Position de l'asservi se déclenchent pour aller, en fondu ou "sec", à leurs niveaux programmés lorsque le sous-groupe atteint le niveau de déclenchement LTP.

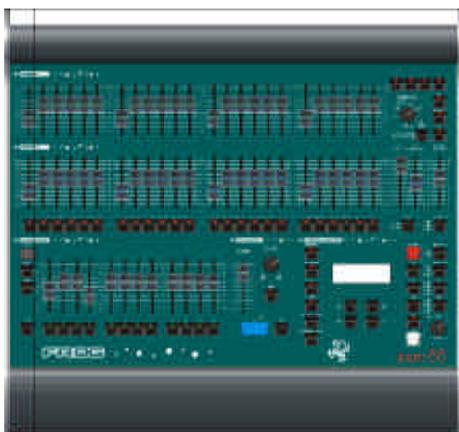


Figure 3 - 1: Le pupitre lumière Frog

## Introduction

Les pupitres lumière Frog et Fat Frog peuvent fonctionner en utilisant deux préparations de 24 circuits (Mode à deux préparations) pour contrôler 24 sorties ou une seule préparation de 48 circuits (Mode étendu) pour contrôler 48 circuits.

Vous choisirez le mode souhaité au moyen de la touche WIDE situé sur la face avant. Quand le voyant de cette touche est allumé, le pupitre est bien en Mode étendu (Wide Mode).

Les transferts entre scènes peuvent s'effectuer manuellement ou avec une temporisation.

L'ensemble des sorties provenant des préparations est sous le contrôle du potentiomètre de Général (GRAND MASTER).

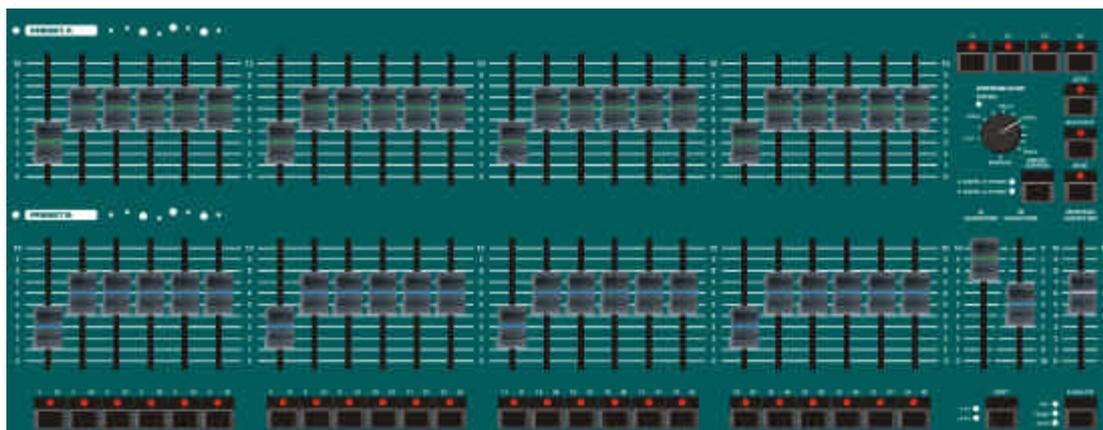


Figure 3 - 2: Commandes des traditionnels (Préparations)

## Opération sur deux préparations

Les potentiomètres des préparations A et B, des généraux MASTER A et MASTER B et du Général GRAND MASTER, vous permettent de contrôler les niveaux de sortie des circuits de traditionnels.

Les niveaux de la préparation PRESET A, ajoutés au niveau du général MASTER A, sont mélangés aux niveaux de la préparation PRESET B ajoutés au niveau du général MASTER B, le tout sur une base HTP (priorité au niveau le plus élevé).

La commande de transfert (CROSSFADE) sert à régler le temps de transfert entre les préparations.

## Réglages de l'opération sur deux préparations

1. Vérifiez que la touche de Noir est désactivée et que le potentiomètre du Général GRAND MASTER est monté à 100%.
2. Assurez-vous que le mode étendu (Wide) est désactivé et que la commande de transfert CROSSFADE est réglée sur Manuel.

## Envoyez une scène depuis la préparation A

1. Réglez les niveaux de chaque circuit avec les potentiomètres de préparations du PRESET A.
2. Réglez le général MASTER A à 100% et le général MASTER B à zéro. La scène qui est réglée sur la préparation A est active sur scène.

## Envoyez une scène depuis la préparation B

1. Réglez les niveaux de chaque circuit avec les potentiomètres de préparations du PRESET B.
2. Réglez le général MASTER A à zéro et le général MASTER B à 100%. La scène qui est réglée sur la préparation B est active sur scène.

## Fondu manuel entre deux scènes

1. Assurez-vous que la commande de transfert CROSSFADE est réglée sur Manuel.
2. Réglez une scène avec les potentiomètres de la préparation PRESET A. Réglez une scène différente avec les potentiomètres de la préparation PRESET B.
3. Réglez le général MASTER A à 100% et le général MASTER B à zéro. La scène qui est réglée sur la préparation A est active sur scène.

4. Pour effectuer un transfert entre cette scène et celle qui est en préparation sur le PRESET B, amenez simultanément le général MASTER A à zéro et le général MASTER B à 100%. Vous contrôlez directement la vitesse du transfert. Avec le déplacement simultané des potentiomètres A et B, la scène du PRESET B apparaît tandis que celle du PRESET A disparaît. Ce transfert s'effectue sans passage au noir.
5. Vous pouvez maintenant régler une nouvelle scène sur la préparation A, sans que les sorties en soient affectées.
6. Pour effectuer le transfert de cette nouvelle scène sur la préparation A, amenez simultanément le général MASTER A à 100% et le général MASTER B à zéro. Avec le déplacement simultané des potentiomètres A et B, la scène du PRESET B disparaît tandis que celle du PRESET A apparaît. Ce transfert s'effectue sans passage au noir.

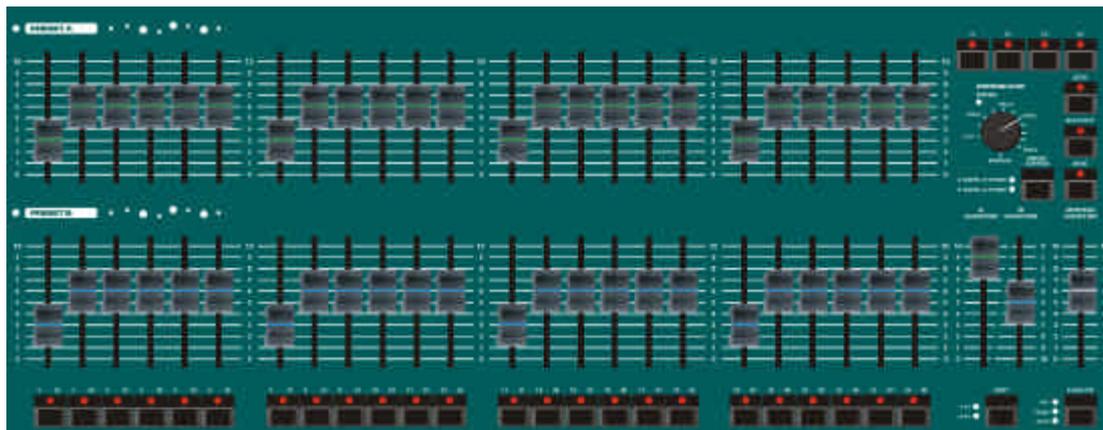


Figure 3 - 3: Commandes des traditionnels (Préparations)

## Transferts temporisés entre des scènes

1. Réglez les généraux MASTER A et MASTER B à zéro. Réglez la temporisation de la commande de transfert (CROSSFADE).
2. Réglez une scène avec les potentiomètres de la préparation PRESET A. Réglez une scène différente avec les potentiomètres de la préparation PRESET B.
3. Amenez rapidement le potentiomètre du général (MASTER A) à 100%. La scène présente dans la préparation A devient active et apparaît en sortie (son temps de montée est déterminé par la commande de transfert). Le voyant rouge de fondu (FADING) clignote pendant le temps du fondu et s'éteint quand la préparation est arrivée.
4. Pour effectuer un transfert entre cette scène et celle qui est en préparation sur le PRESET B, amenez rapidement le général MASTER A à zéro et le général MASTER B à 100%. La scène de la préparation B apparaîtra et celle de la préparation A disparaîtra dans le temps sélectionné. Le voyant rouge de fondu (FADING) clignote pendant le temps du transfert.
5. Vous pouvez maintenant régler une nouvelle scène sur la préparation A, sans que les sorties en soient affectées.
6. Pour effectuer le transfert de cette nouvelle scène sur la préparation A, amenez rapidement le général MASTER A à 100% et le MASTER B à zéro. La scène de la préparation A apparaît et celle de la préparation B disparaît dans le temps sélectionné. Le voyant rouge de fondu (FADING) clignote pendant le temps du transfert.

## Faire flasher des circuits

Lorsque vous faites flasher un circuit, son niveau est celui du Général (GRAND MASTER). Les autres circuits conservent leurs niveaux courants.

1. Vérifiez que la touche de fonction FLASH est bien en position Flash.
2. Sélectionnez les circuits 1 à 24 ou 25 à 28 via la touche SHIFT.
3. Pour ajouter un circuit à la scène, au même niveau que celui du Général (GRAND MASTER), exercez une pression prolongée sur la touche FLASH de ce circuit.
4. Relâchez la touche FLASH du circuit et celui-ci retrouve son niveau précédent.

## Isoler des circuits (Solo)

Quand un circuit est isolé en Solo, son niveau est amené à celui du Général (GRAND MASTER). Tous les autres circuits (circuits intensité et circuits lampes pour la Fat Frog) sont descendus à zéro.

1. Vérifiez que la touche de fonction FLASH est en position Solo.
2. Sélectionnez les circuits 1 à 24 ou 25 à 48 au moyen de la touche SHIFT.
3. Pour isoler un circuit au même niveau que celui du Général (GRAND MASTER), exercez une pression prolongée sur la touche FLASH de ce circuit.
4. Relâchez la touche FLASH de circuit et tous les circuits retrouvent leur niveau précédent.

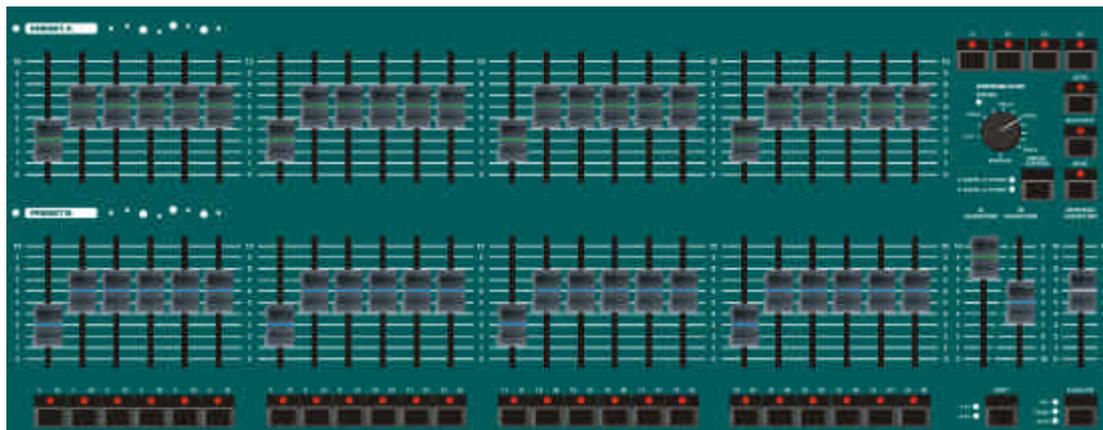


Figure 3 - 4: Commandes des traditionnels (Préparations)

## Exploitation en mode étendu

Dans l'exploitation étendue (Wide) vous avez la possibilité de combiner deux scènes de 48 circuits ou d'effectuer des transferts entre elles.

Vous pouvez régler une scène grâce aux potentiomètres des Préparations A et B (circuits 1 à 24 sur la préparation A, circuits 25 à 48 sur la préparation B), puis la sauvegarder provisoirement en mémoire, en appuyant sur la touche de commande PRESET CONTROL.

Vous pouvez alors créer une deuxième scène via les potentiomètres de préparation. Les deux généraux de préparation, A et B, vous permettront d'effectuer un transfert entre les scènes.

La touche PRESET CONTROL sert à commander le général qui va contrôler les potentiomètres de préparation et la scène mise en mémoire. Les voyants rouges de la commande indiquent l'état courant.

La commande CROSSFADE est utilisée pour régler le temps de transfert entre les deux scènes. Avec le potentiomètre du Général (GRAND MASTER), vous commanderez les niveaux en sortie du pupitre.

## Réglage en mode étendu

Appuyez sur la touche WIDE pour sélectionner le fonctionnement étendu (si nécessaire).

La première fois que vous sélectionnez le fonctionnement étendu ou bien lorsque vous retrouvez ce mode, les potentiomètres de préparation sont attribués au Général A et la scène sauvegardée est attribuée au général B. La scène qui avait été sauvegardée provisoirement est supprimée.

## Sauvegarde et Transfert de scènes en mode étendu

1. Réglez le général des préparations A et le Général GRAND MASTER à 100% et le général B à zéro. Réglez la commande de transfert CROSSFADE sur Manuel.
2. Vérifiez que les voyants situés près de la commande de préparation indiquent bien A FADERS, B STORED (Préparations A, sauvegarde en B).
3. Créez une scène via les potentiomètres de préparation A et B. Cette scène sera visible en sortie.
4. Pour la sauvegarder, appuyez sur la touche de commande PRESET CONTROL. Les niveaux de sortie sont sauvegardés temporairement, les voyants rouge de la commande indiquent maintenant B FADERS, A STORED (Préparations sur B, sauvegarde en A). Le général A est maintenant affecté à la scène sauvegardée, le général B est affecté aux potentiomètres de préparation (les sorties ne changent pas).

5. Créez la scène suivante via les potentiomètres de préparation A et B (les sorties ne sont pas affectées puisque le Général B est à zéro).
6. Pour effectuer un transfert entre la scène sauvegardée et celle qui se trouve dans les potentiomètres de préparation, amenez simultanément le Général A à zéro et le Général B à 100%. Un transfert sans passage au noir s'effectue entre la disparition de la scène sauvegardée et l'apparition de la scène contenue dans les registres de préparation.
7. Si vous appuyez de nouveau sur la commande PRESET CONTROL, les niveaux de sortie sont sauvegardés dans la mémoire temporaire (en écrasant les valeurs précédentes) et les voyants rouges, près de la commande des préparations, indiquent Préparations sur A, sauvegarde en B. Le général B est maintenant assigné à la scène sauvegardée, le Général A étant assigné aux potentiomètres de préparation : les sorties restent aux mêmes niveaux.
8. Vous répétez les points 5 à 8 autant de fois que nécessaire pour obtenir un véritable pupitre à deux préparations pouvant contrôler 48 circuits.

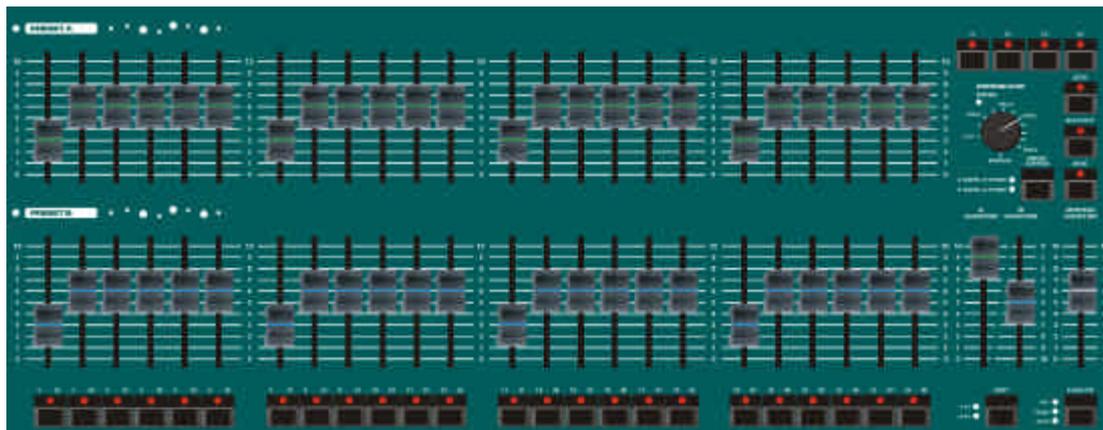


Figure 3 - 5 : Commandes des traditionnels (Préparations)

## Transferts manuels et transferts temporisés

Pour effectuer un transfert entre la scène réglée avec les potentiomètres de préparation et la scène gardée en mémoire provisoire, vous déplacerez en même temps les potentiomètres des généraux A et B.

Si la commande de transfert CROSSFADE est réglée sur Manuel, le temps de transfert est déterminé par la vitesse à laquelle vous déplacez les potentiomètres des généraux A et B. Vous avez le contrôle direct de la vitesse du transfert.

Si la commande de transfert CROSSFADE n'est pas réglée sur Manuel, le temps de transfert sera équivalent au temps indiqué sur le cadran de la commande (de 1 seconde à 5 minutes).

## Faire flasher des circuits

Lorsque vous faites flasher un circuit, son niveau est celui du Grand Maître. Les autres circuits conservent leurs niveaux courants.

1. Réglez la commande FLASH FUNCTION en position Flash.
2. Sélectionnez les circuits 1 à 24 ou 25 à 28 via la touche SHIFT.
3. Pour ajouter un circuit à la scène, au même niveau que celui du Général, exercez une pression prolongée sur la touche FLASH de ce circuit.
4. Relâchez la touche FLASH du circuit et celui-ci retrouve son niveau précédent

## Isoler des circuits (Solo)

Quand un circuit est isolé en Solo, son niveau est amené à celui du Général. Tous les autres circuits (circuits intensité et circuits lampes pour la Fat Frog) sont descendus à zéro.

1. Réglez la touche FLASH FUNCTION sur la position Solo.
2. Sélectionnez les circuits 1 à 24 ou 25 à 48 au moyen de la touche SHIFT.
3. Exercez une pression prolongée sur la touche FLASH d'un circuit. Il sera isolé au même niveau que celui du Grand Maître,
4. Relâchez la touche FLASH de circuit et tous les circuits retrouvent leur niveau précédent.



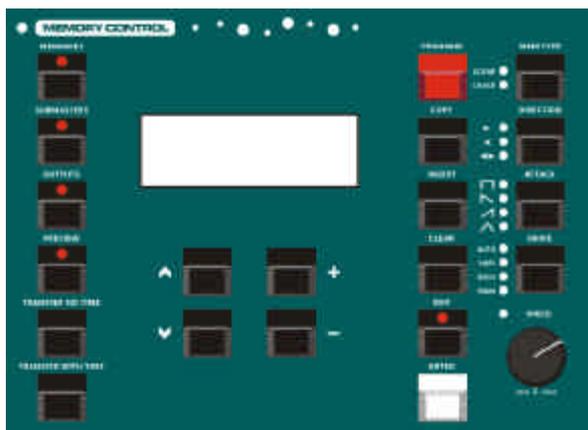


Figure 4 - 1: Commandes des mémoires

## Introduction

Le pupitre offre un maximum de 400 mémoires programmables en exploitation étendue.

Scènes et chenillards sont des types de mémoires disponibles.

## Numéros de mémoires

Les mémoires peuvent porter des numéros entiers (1, 2, 3...) ou des numéros avec un point décimal (1.1, 1.2...).

Jusqu'à 9 mémoires peuvent ainsi être insérées entre deux mémoires portant des nombres entiers. Les numéros de mémoires vont de 0.1 à 999.9.

## Mémoire Zéro

La Mémoire Zéro est une scène programmée spéciale. Les temps de transfert sont réglés à zéro et tous les circuits sont mis à 0%. Cette scène apparaît sur l'écran des Mémoires en tant que mémoire numéro "—".

La Mémoire Zéro peut être sélectionnée ou copiée, comme n'importe quelle autre mémoire, mais elle ne peut pas être éditée, visualisée ou effacée.

Quand la Mémoire Zéro est restituée via le registre de restitution Playback X, elle ne concerne que les circuits des traditionnels et les circuits lampe des asservis (Fat Frog).

## Limites de capacité de mémoire

Le pupitre est doté d'une capacité maximum de 400 mémoires en exploitation étendue.

Une scène utilise un bloc de mémoire. Un chenillard utilise un bloc de mémoire par pas (maxi. 99).

Donc, si vous programmez des chenillards, le nombre de mémoires disponibles est réduit d'autant.

Ainsi, la capacité du pupitre est de 400 scènes, de 40 chenillards de 10 pas ou d'une combinaison de scènes et de chenillards à condition qu'elle ne demande pas plus de 400 blocs de mémoires.

## Témoin de réserve de mémoires

Lorsque le nombre de blocs de mémoires disponibles approche du niveau minimum (10%), un message d'alerte, "LOW", s'inscrit en haut de la page des Mémoires.

Lorsqu'il ne reste plus d'espace mémoire disponible, un avertissement clignotant, "OUT", s'inscrit en haut de l'écran des Mémoires.

### Note

#### Plus aucune mémoire disponible

*Il est impossible de programmer une nouvelle scène ou un nouveau pas de chenillard lorsque le message d'alerte "OUT" s'inscrit sur l'afficheur LCD.*

## Types de Mémoires

Les pupitres lumière Frog et Fat Frog proposent deux types de mémoires – les scènes et les chenillards.

### Données communes aux différents types de mémoires

Toutes les mémoires ont un numéro, un type, un temps d'apparition et un temps de disparition, qui sont stockés avec les autres données de la mémoire.

Fat Frog – les mémoires ont aussi un temps de transfert LTP (priorité à la dernière action), ainsi que des actions pour la Couleur, le Faisceau et la Position (“sec” ou “fondu”), qui déterminent la manière dont les différents paramètres des asservis se comporteront lorsque la mémoire sera restituée. Toutes ces informations sont sauvegardées avec les données de la mémoire.

Les temps de transfert vont de 00:00.0 à 99:59.9, avec une résolution de 1/10<sup>e</sup> de seconde.

Les temps de fondu et les actions définissent le passage de la mémoire en place à la mémoire en attente.

Les temps d'apparition et les temps de disparition affectent les circuits des traditionnels et les circuits lampe des asservis (Fat Frog).

Le temps de fondu LTP affecte les circuits Couleur, Faisceau et Position des asservis (Fat Frog).

L'utilisateur peut définir les temps de fondu par défaut et les actions LTP, dans la section Configuration du pupitre de la fonction Super User (vous trouverez plus de détails page 6-2).

## Scènes

**Pupitre Frog** - Une mémoire scène comporte un jeu de données pour chacun des 48 circuits traditionnels.

**Pupitre Fat Frog** - Une mémoire scène comporte un jeu de données pour chacun des 48 circuits traditionnels et pour les instruments asservis qui sont affectés (y compris l'intensité, la couleur, le faisceau et la position).

## Chenillards

**Pupitre Frog** - Une mémoire chenillard est constituée d'un certain nombre de pas (99 au maximum), dont chacun contient un jeu de données circuit pour les 48 circuits traditionnels.

**Pupitre Fat Frog** - Une mémoire chenillard est constituée d'un certain nombre de pas (99 au maximum), dont chacun contient un jeu de données circuit pour les 48 circuits traditionnels et pour les instruments asservis qui sont affectés (y compris l'intensité, la couleur, le faisceau et la position).

## Modificateurs de chenillards

Une mémoire chenillard comporte aussi les modificateurs suivants :

**Direction** – l'ordre dans lequel les pas du chenillard sont restitués – Forwards, Backwards, ou Bounce (en avant, en arrière ou “ping-pong”).

**Attaque** – la transition entre chaque pas - Snap, Slow Attack, Slow Decay ou Crossfade (Sec, attaque lente, disparition lente ou transfert). Sur la Fat Frog, ce modificateur s'applique aux circuits de traditionnels et, pour les asservis, aux circuits lampe seulement.

**Action Couleur** - la transition entre les pas des circuits Couleur des asservis - *Sec* ou *Fondu* (Fat Frog seulement).

**Action Faisceau** - la transition entre les pas des circuits Faisceau des asservis - *Snap* or *Fade* (Fat Frog seulement).

**Action Position** - la transition entre les pas des circuits Position des asservis - *Sec* ou *Fondu* (Fat Frog seulement).

**Transmission** – la méthode qui déclenchera les pas lorsque le chenillard est restitué (Auto, Bass, Vari ou Manuel).

**Vitesse** – définit la vitesse de base du chenillard (de 1 à 600 bpm).

## Effets de mouvements

Le pupitre **Fat Frog** propose quatre effets de mouvements (Cercle, Carré, Ligne horizontale et Ligne verticale).

Vous pouvez choisir un effet de mouvement et régler sa taille et sa vitesse.

Les paramètres des effets de mouvements (effet spécial, taille et vitesse) sont indiqués sur l'afficheur de la roue, dans un groupe de paramètres séparé – Position – et vous pouvez les régler via les roues de commande, comme tout autre paramètre d'asservi.

## Afficheur LCD – Mémoires

Programmer, éditer, copier, transférer, supprimer et restituer des mémoires : vous pouvez effectuer toutes ces opérations via la page des Mémoires sur l'afficheur LCD principal.

Pour appeler la page des Mémoires sur l'afficheur, appuyez sur la touche MEMORIES, en face avant. Par exemple :

```
Current: 1 s
Next: < 2 s>
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down: <00:03.0>v
```

Utilisez les touches flèche vers le haut ou flèche vers le bas pour déplacer le curseur clignotant (< >) dans tous les champs modifiables sur l'écran. Les touches + et - servent à modifier les données du champ indiqué par le curseur clignotant. Les divers champs de la page des Mémoires sont les suivants :

**Current** - La mémoire qui est présente à ce moment dans le registre de transfert Playback X, accompagnée d'un signe indiquant son statut (s = scène, c = chenillard). Ce champ n'est pas modifiable.

**Next** - La mémoire suivante sur le registre de transfert Playback X, accompagnée d'un signe indiquant son statut (\* = non programmé, s = scène, c = chenillard).

**Fade Up** - Le temps de montée de la mémoire *suivante*.

**Fade Down** - Le temps de descente de la mémoire *suivante*.

**LTP Fade** - Le temps de fondu LTP pour la mémoire *suivante* (Fat Frog seulement).

**Colour** - L'action des circuits Couleurs de l'asservi pour la mémoire *suivante* (Fat Frog seulement).

**Beamshape** - L'action des circuits Faisceau de l'asservi pour la mémoire *suivante* (Fat Frog seulement).

**Position** - L'action des circuits Position de l'asservi pour la mémoire *suivante* (Fat Frog seulement).

## Sélection d'une mémoire

1. Appuyer sur la touche MEMORIES pour afficher la page des Mémoires sur l'afficheur LCD principal.
2. Utiliser les touches flèche vers le haut et vers le bas pour sélectionner le champ de la mémoire suivante, *Next*, (si nécessaire).
3. Utilisez les touches + et - pour sélectionner la mémoire désirée.

Lorsque vous sélectionnez la mémoire suivante sur la page des Mémoires :

Si cette mémoire n'est pas programmée, les voyants des modificateurs de chenillards sont éteints ;

Si cette mémoire est une scène programmée, les voyants des modificateurs de chenillards sont éteints ;

Si cette mémoire est un chenillard programmé, les voyants des modificateurs de chenillards indiquent les valeurs programmées dans cette mémoire.

## Programmation des Mémoires

Les mémoires sont enregistrées comme des 'instantanés' dans le bloc de mémoires. C'est à dire que chaque circuit intensité des traditionnels, chaque circuit lampe pour les asservis, est enregistré avec un niveau (Fat Frog).

Les circuits traditionnels et les circuits asservis (Fat Frog) qui ne sont pas spécialement réglés par l'utilisateur sont sauvegardés à leur valeur courante de sortie.

**Pupitre Frog** -chaque scène, chaque pas de chenillard, comporte toutes les données de chacun des 48 circuits traditionnels.

**Pupitre Fat Frog** - chaque scène, chaque pas de chenillard, comporte toutes les données de chacun des 48 circuits traditionnels et de chaque circuit d'asservi (pour les asservis attribués).

## Programmation des circuits

Les potentiomètres des préparations A et préparations B servent à régler les niveaux des traditionnels sur la face avant.

Les niveaux des potentiomètres des préparations A et préparations B se mélangent avec les niveaux de sortie du registre de restitution Playback X et des sous-groupes, sur une base HTP (priorité à la valeur la plus élevée) qui donne la valeur finale de chaque circuit traditionnel.

**Exploitation sur deux préparations** - les potentiomètres des deux registres de préparation, PRESET A ou PRESET B, peuvent servir à programmer les circuits traditionnels 1 à 24. Les suivants, 25 à 48, sont considérés comme inactifs.

**Exploitation étendue**- les potentiomètres des préparations A servent à programmer les circuits 1 à 24, ceux des préparations B servent à programmer les circuits 25 à 48.

## NOTE

### Sélection de Mémoires

Quand le curseur est sur le champ *Next (Suivant)* dans la page des Mémoires, vous pouvez sélectionner la prochaine mémoire programmée en appuyant en même temps sur la touche + et la touche -.

## Programmation des asservis

Les instruments asservis qui ont été attribués à un type d'instrument se programment en sélectionnant d'abord l'instrument, puis l'attribut, ensuite vous réglez les niveaux de paramètres au moyen des roues de contrôle.

### Sélection d'un instrument asservi

Les 12 touches de sélection des asservis servent à sélectionner des instruments individuellement pour les commander et les programmer.

Chaque touche comporte deux voyants, le jaune, s'allume si l'asservi a été attribué, le rouge s'allume quand l'asservi est sélectionné.

Vous pouvez sélectionner plusieurs instruments à la fois pour les programmer, pourvu qu'ils soient affectés au même type d'asservi.

### Sélection d'un Attribut

Une fois l'asservi sélectionné, vous choisissez l'attribut désiré via les touches de sélection de l'attribut : BRIGHTNESS, COLOUR, BEAMSHAPE ou POSITION (Lampe, Couleur, Faisceau ou Position).

Ces quatre touches s'excluent mutuellement. Les voyants des touches indiquent l'attribut couramment sélectionné.

## Réglage des paramètres de l'asservi

Une fois l'asservi(s) et l'attribut sélectionnés, les paramètres d'asservis correspondants sont assignés aux trois roues de commande.

Les noms des paramètres et leurs valeurs courantes sont indiqués sur l'afficheur LCD de la roue.

Pour la Position, le paramètre Pan (position horizontale) est toujours attribué à la roue du "pouce" et le paramètre Tilt à la roue de "l'index".

Les roues de commande servent à régler les valeurs des paramètres de l'asservi.

Si l'asservi sélectionné, avec sa combinaison d'attributs, représente plusieurs groupes de paramètres, le voyant de WHEEL GROUP est allumé. En appuyant sur cette touche, vous pourrez vous déplacer dans les groupes de paramètres.

Sur l'afficheur LCD de la roue, les valeurs des intensités sont affichées en pourcentages (0% - 100%) ; les valeurs des paramètres Couleur, Faisceau et Position apparaissent en valeurs DMX (0-255).

Si un asservi a un paramètre à 16 bits (il utilise 2 circuits DMX), la valeur du paramètre est affichée comme deux valeurs DMX séparées, dont la première représente le bit le plus significatif (valeur grossière) et dont la seconde représente le bit le moins significatif (valeur fine).

## Ajouter des effets de mouvements

Sélectionnez un ou plusieurs asservis et l'attribut Position. Réglez la position de base via les paramètres des déplacements horizontaux (Pan) et verticaux (Tilt).

Appuyez sur la touche WHEEL GROUP pour sélectionner les paramètres des effets de mouvements.

Sélectionnez l'effet spécial désiré (Cercle, Carré, Ligne H., Ligne V.), puis réglez la taille et la vitesse de l'effet spécial au moyen des roues de commande.

## La fonction de repos (Home)

La touche HOME permet de régler rapidement tous les paramètres de l'asservi(des asservis) sur leur position de repos (intensité à 100%, pas de filtre coloré, ni gobo ni effets spéciaux, volet ouvert, pan et tilt en position intermédiaire).

### NOTE

#### **Programmation de plusieurs instruments asservis**

*Vous pouvez sélectionner plusieurs instruments à la fois pour les programmer, pourvu qu'il s'agisse du même type d'asservi.*

*Si vous avez sélectionné plusieurs asservis, l'afficheur LCD des roues indiquera les données des paramètres concernés pour le premier instrument sélectionné.*

*En bougeant les roues de commande, vous réglez les niveaux des paramètres correspondants pour tous les asservis sélectionnés, à la valeur indiquée sur l'afficheur LCD des roues.*

## Programmation d'une scène

1. Sélectionnez une mémoire non programmée.
2. Réglez les niveaux des circuits traditionnels avec les potentiomètres des préparations A et préparations B.
3. Fat Frog – Réglez les niveaux des paramètres d'asservis aux valeurs désirées.
4. Appuyez sur la touche PROGRAM pour sauvegarder dans la mémoire les niveaux de sortie courants.

L'astérisque, '\*' inscrit sur l'afficheur près du numéro de mémoire, est remplacé par un 's' pour signaler que la mémoire est devenue maintenant une scène programmée.

La mémoire programmée devient la mémoire *Courante*.

La mémoire *suivante* s'incrémente automatiquement (si vous avez réglé cette option dans la Configuration du pupitre).

## Programmation d'un chenillard

1. Sélectionnez une mémoire non programmée.
2. Maintenez la touche MEMORY TYPE appuyé pendant 1 seconde pour changer le type de mémoire en Chenillard (comme le signale le voyant situé à côté de la touche).  
L'afficheur LCD change et montre que le numéro de la mémoire et du pas courants sont programmés comme ci-dessous:

```
Memory: 10
Step: < 1*>
(Set Modifiers)
[Finish]
```

3. Réglez les niveaux des circuits de traditionnels au moyen des potentiomètres des préparations A et B.
4. Fat Frog - Réglez les niveaux des paramètres d'asservis aux valeurs désirées..
5. Appuyez sur la touche PROGRAM pour sauvegarder les niveaux de sortie courants dans le premier pas du chenillard.
6. Le pas suivant est automatiquement inséré dans le chenillard. L'afficheur LCD change pour indiquer le pas suivant (non programmé) :

```
Memory: 10
Step: < 2*>
(Set Modifiers)
[Finish]
```

7. Réglez les niveaux des circuits traditionnels et des paramètres d'asservis comme décrit précédemment au premier point.
8. Appuyez sur la touche PROGRAM pour sauvegarder les niveaux de sortie courants dans le pas courant.
9. Répétez l'opération précédente jusqu'à ce que tous les pas du chenillard aient été programmés.
10. Fat Frog – Appuyez sur la touche flèche vers le bas pour amener le curseur sur le champ *Col Action* que vous réglerez, au choix, sur *Snap* (sec) ou *Fade* (Fondu).

11. Fat Frog – Appuyez sur la touche flèche vers le bas pour amener le curseur sur le champ *B/S Action* que vous réglerez, au choix, sur *Snap* (sec) ou *Fade* (Fondu).
12. Fat Frog - Appuyez sur la touche flèche vers le bas pour amener le curseur sur le champ *Pos Action* que vous réglerez, au choix, sur *Snap* (sec) ou *Fade* (Fondu).
13. Appuyez sur la touche flèche vers le bas pour amener le curseur sur le champ *Set Modifiers* (Régler les modificateurs). Le chenillard défile maintenant sur les sorties, en fonction des modificateurs en cours. Le numéro de pas change avec les sorties.

```
Memory: 10
Step: <12>
(Set Modifiers)
[Finish]
```

14. Réglez les modificateurs Direction, Attaque et Transmission (Drive), au moyen des touches de la face avant.  
Les réglages courants sont signalés par les voyants situés près de chaque touche de modificateur.
15. Réglez le modificateur de Vitesse au moyen de la commande SPEED sur la face avant.
16. Appuyez sur la touche flèche vers le bas pour amener le curseur sur la touche *Finish*. Appuyez sur la touche ENTER pour revenir à la page des Mémoires.

Sur l'afficheur LCD, l'astérisque "\*" à côté du numéro de mémoire est remplacé par un 'c' pour signaler que la mémoire est maintenant un chenillard programmé.

Le chenillard programmé devient la mémoire *courante*. La mémoire suivante, *Next* s'incrémente automatiquement (si vous avez réglé cette option dans la Configuration du pupitre).

## NOTES

### Programmation des chenillards

Lorsque vous faites défiler le chenillard pour régler les modificateurs, le potentiomètre du général de restitution Playback X doit être à 100%.

Fat Frog – Le chenillard sera aussi restitué en direct quand le curseur se trouve sur les champs *Col Action*, *B/S Action* ou *Pos Action*, sur l'afficheur LCD.

## Modification de mémoires (scènes)

Dans cette section nous verrons comment modifier des mémoires (scènes) programmées..

Toutes les données des circuits et des asservis composant la mémoire peuvent être réécrites. Vous pouvez aussi modifier seulement des circuits ou des asservis individuels.

Les temps d'apparition et les temps de disparition, les temps de fondu LTP et les actions (Fat Frog) peuvent être réglées à partir de la page des Mémoires.

## Réécriture d'une Scène

1. Sélectionnez une mémoire programmée.
2. Réglez les niveaux des circuits de traditionnels via les potentiomètres des préparations A et B.
3. Modifiez les niveaux des paramètres des instruments asservis, si nécessaire.
4. Appuyez sur la touche PROGRAM pour sauvegarder les niveaux de sortie courants dans la mémoire. Un message d'alerte s'inscrit sur l'afficheur :

```
***** WARNING *****
Memory is programmed
Overwrite memory ?
[YES] {NO}
```

5. Appuyez sur la touche ENTER pour sélectionner la touche YES. Les informations de la mémoire originale sont réécrites avec les valeurs de sortie courantes.
6. Vous pouvez aussi sélectionner la touche NO et appuyer sur la touche ENTER : les informations de la mémoire restent inchangés.

## Édition des données de circuit

1. Sélectionnez une mémoire programmée.
2. Appuyez sur EDIT. Le voyant de cette touche s'allume pour indiquer que vous avez sélectionné cette fonction.

Les informations de la mémoire sélectionnée sont transférées et restituées sur le DMX.

Toutes les sorties provenant des potentiomètres de préparation sont restituées, ainsi que la mémoire active qui se trouve dans le registre de transfert Playback X.

Les sorties des sous-maîtres sont mélangées comme il est normal.

Mettez tous les potentiomètres des sous-maîtres à zéro pour être sûr que, seule, la mémoire sélectionnée est montée.

L'afficheur LCD change pour l'indication suivante, par exemple :

```
Edit Memory: 23
Channel Level (%)
1 < 50>
2 <100> v
```

3. Si nécessaire, utilisez les touches flèche vers le haut et flèche vers le bas pour voir les valeurs programmées de chaque circuit traditionnel inclus dans la mémoire.
4. Les circuits traditionnels peuvent maintenant être édités séparément, sans affecter les niveaux des autres circuits traditionnels qui sont programmés dans la mémoire.
5. Utilisez la touche SHIFT pour sélectionner les circuits 1 à 24 ou 25 à 48, selon les nécessités.
6. Exercez une pression continue sur la TOUCHE FLASH correspondante. Sur l'afficheur LCD, le curseur se déplace jusqu'au circuit sélectionné.

Par exemple - circuit 23 :

```
Edit Memory: 23
Channel Level (%)
23 <100> ^
24 < 75> v
```

7. Décrochez le niveau existant, en amenant le potentiomètre de préparation concerné jusqu'au niveau indiqué sur l'écran (voir la note).

Le potentiomètre contrôle maintenant le niveau de sortie du circuit.

8. Réglez le niveau du circuit via le potentiomètre de préparation. Le niveau de sortie courant est indiqué sur l'afficheur LCD.
9. Relâchez la TOUCHE FLASH du circuit pour conserver en mémoire le nouveau niveau du circuit.
10. Répétez les opérations précédentes pour chaque circuit traditionnel qui doit être modifié.
11. Fat Frog – Modifiez les valeurs des paramètres de l'asservi, si nécessaire.
12. Appuyez sur la touche EDIT pour quitter le mode d'édition. L'éclairage de la touche EDIT s'éteint. L'afficheur LCD indique un message d'alerte :

```
***** WARNING *****
Channels modified
Save Changes ?
{Yes} {No}
```

13. Sélectionnez la touche Yes ou No, au choix, puis appuyez sur ENTER.

La mémoire éditée devient la mémoire *Courante*. Les sorties provenant des potentiomètres de préparation sont graduées vers les valeurs précédentes.

## Édition des temps de transfert

1. Sélectionnez une scène programmée.
2. Utilisez les touches flèche vers le haut et flèche vers le bas pour sélectionner le temps de transfert demandé sur la page des Mémoires.

```
Current: 1 s
Next: < 2 s>
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>v
```

3. Réglez le temps désiré via les touches + et -.

## Modification de chenillards

Nous verrons dans cette section comment modifier des chenillards programmés.

L'édition de chenillards s'accomplit sur deux niveaux :

Le premier niveau d'édition est utilisé pour insérer, réécrire ou supprimer des pas et pour régler les modificateurs de chenillards.

Le second niveau est utilisé pour éditer les données de circuits dans un pas de chenillard.

### Entrer le Mode Edit

1. Sélectionnez un chenillard programmé.
2. Appuyez sur la touche EDIT. Le voyant de la touche EDIT clignote pour signaler que la fonction d'édition est sélectionnée.

Le premier pas de la mémoire sélectionnée est envoyé et restitué sur le DMX (vérifiez que le Général de transfert Playback X est à 100%).

Les sorties provenant de la mémoire active sur le registre de transfert Playback X sont envoyées en fondu.

Les sorties provenant des potentiomètres de préparation et des sous-groupes sont mélangées comme à l'habitude.

Mettez tous les potentiomètres de préparation et de sous-maîtres à zéro pour être sûr que, seule, la mémoire sélectionnée est montée.

L'afficheur LCD change pour l'indication suivante :

```

Edit Memory: 23
Step:      < 1 >
(Set Modifiers)
[Finish]
    
```

3. Sélectionnez un pas via les touches + et -. Le pas sélectionné sort sur le DMX.

## Insertion d'un pas

1. Sélectionnez un chenillard programmé puis entrez dans le mode Édition (voir précédemment).
2. Utilisez les touches + et – pour sélectionner le pas précédant celui où vous souhaitez insérer le nouveau pas.

Par exemple, pour insérer un pas après le pas 4, sélectionnez le pas 4 :

```

Edit Memory: 23
Step:      < 4 >
(Set Modifiers)
[Finish]
    
```

3. Appuyez sur la touche INSERT. Un nouveau pas, non programmé, est inséré après le pas courant. Dans l'exemple ci-dessus, l'afficheur indiquera maintenant :

```

Edit Memory: 23
Step:      < 5* >
(Set Modifiers)
[Finish]
    
```

4. Réglez les niveaux des circuits traditionnels de la même manière que pour programmer un pas dans un nouveau chenillard (voir la page ).
5. Fat Frog – Réglez les niveaux des circuits asservis comme vous le désirez.
6. Appuyez sur la touche PROGRAM pour enregistrer les données en sortie.

L'astérisque '\*' qui suivait le numéro de pas disparaît pour signaler qu'il est maintenant programmé. Les pas du chenillard qui, à l'origine, venaient après le pas inséré, sont renumérotés en conséquence.

## NOTES

### Édition de circuits traditionnels

Lorsque vous éditez séparément des circuits traditionnels au moyen des potentiomètres de préparation – utilisez les potentiomètres de préparation A pour les circuits 1 à 24 et les potentiomètres de préparation B pour les circuits 25 à 28.

### Insertion de pas

La touche INSERT peut seulement servir à insérer un pas après le pas courant.

Si vous essayez d'insérer un pas dans un chenillard qui comporte déjà le maximum de pas programmés (99), un message d'erreur s'affiche sur le LCD.

## Éditer des données de circuits

1. Sélectionnez un chenillard programmé puis entrez le mode Édition (voir précédemment).
2. Utilisez les touches + et – pour sélectionner le pas à éditer.
3. Appuyez sur la touche EDIT. Le voyant de la touche EDIT s'allume pour signaler que la fonction d'édition de circuit est sélectionnée.

L'afficheur LCD donne les indications suivantes :

```
Edit Step: 1
Channel Level (%)
1          < 50>
2          <100> v
```

4. Vous pouvez maintenant éditer des circuits traditionnels séparés sans affecter les niveaux des autres circuits traditionnels programmés dans la mémoire.
5. Utilisez la touche SHIFT pour sélectionner les circuits 1 à 24 ou 25 à 48.
6. Exercez une pression continue sur la TOUCHE FLASH correspondante. Sur l'afficheur LCD, le curseur se déplace jusqu'au circuit sélectionné.
7. Décrochez le niveau existant, en amenant le potentiomètre de préparation concerné jusqu'au niveau indiqué sur l'écran (voir la note). Le potentiomètre de préparation contrôle maintenant le niveau du circuit.
8. Réglez le niveau du circuit au moyen du potentiomètre de préparation. Le niveau de sortie courant est indiqué sur l'afficheur LCD.
9. Relâchez la TOUCHE FLASH du circuit pour conserver en mémoire le nouveau niveau du circuit.

10. Fat Frog – Modifiez les niveaux des paramètres d'asservis, si nécessaire.
11. Appuyez sur la touche EDIT pour quitter le mode d'édition de circuit. Un message d'alerte s'inscrit sur l'afficheur LCD:

```
***** WARNING *****
Channels modified
Save Changes ?
{Yes} {No}
```

12. Sélectionnez la touche Yes ou No, au choix, puis appuyez sur ENTER.

Le voyant de la touche EDIT se met à clignoter et l'afficheur revient à la mémoire du pas :

```
Edit Memory: 23
Step:        < 1>
(Set Modifiers)
[Finish]
```

## Réécriture d'un pas

1. Sélectionnez un chenillard programmé et entrez le mode Edit (voir plus haut).
2. Utilisez les touches + et – pour sélectionner le pas qui doit être réécrit.
3. Réglez les niveaux des circuits traditionnels de la même manière que pour programmer un pas dans un nouveau chenillard.
4. Fat Frog – Réglez les niveaux des asservis, comme vous le souhaitez.
5. Appuyez sur la touche PROGRAM pour enregistrer les niveaux de sortie courants dans le pas. Un message d'alerte s'inscrit sur l'afficheur LCD :

```
***** WARNING *****
Step is programmed
overwrite step ?
[YES] {NO}
```

6. Appuyez sur la touche ENTER pour sélectionner la touche YES. Les contenus du pas seront écrasés par les valeurs de sortie courantes.  
  
Sinon, sélectionnez la touche NO et appuyez sur la touche ENTER. Les contenus du pas restent inchangés.

## Supprimer un pas

1. Sélectionnez un chenillard programmé et entrez le mode Edit (voir plus haut).
2. Utilisez les touches + et – pour sélectionner le pas qui doit être supprimé. Par exemple, pour supprimer le pas 4, sélectionnez ce pas comme il est indiqué ci-dessous.

```

Edit Memory:  23
Step:        < 4>
(Set Modifiers)
[Finish]
    
```

3. Exercez une pression continue sur la touche CLEAR pendant 1 seconde. Le pas sélectionné est supprimé du chenillard. Les pas qui suivaient celui qui vient d'être supprimé sont renumérotés en conséquence.

L'afficheur LCD indique le numéro de pas précédent, sauf lorsque le pas 1 est supprimé, le numéro du pas clignote alors brièvement avant d'afficher le pas 1.

## Édition de Modificateurs

1. Sélectionnez un chenillard programmé puis entrez le mode Edit (voir plus haut).
2. Fat Frog – Appuyez sur la touche flèche vers le bas pour aller jusqu'au champ *Col Action*. Utilisez les touches + ou – pour régler sur *Snap (Sec)* ou *Fade (Fondu)*.
3. Fat Frog - Appuyez sur la touche flèche vers le bas pour aller jusqu'au champ *B/S Action*. Utilisez les touches + ou – pour régler sur *Snap (Sec)* ou *Fade (Fondu)*.
4. Fat Frog - Appuyez sur la touche flèche vers le bas pour aller jusqu'au champ *Pos Action*. Utilisez les touches + ou – pour régler sur *Snap (Sec)* ou *Fade (Fondu)*.
5. Appuyez sur la touche flèche vers le bas pour aller jusqu'au champ *Set Modifiers* (Régler les Modificateurs).

Le chenillard défile à vue, en fonction des valeurs de modificateurs courantes. Sur la deuxième ligne de l'afficheur, le numéro de pas change avec les sorties.

```

Edit Memory:  23
Step:        < 1>
(Set Modifiers)
[Finish]
    
```

6. Réglez les modificateurs, Direction, Attack et Drive (Transmission), au moyen des touches de la face avant.
7. Pour régler le modificateur de la vitesse (Speed), amenez d'abord la commande SPEED à la vitesse programmée (le voyant rouge s'arrête de clignoter et reste allumé).
8. Une fois la vitesse courante "décrochée", amenez la commande SPEED à la valeur désirée.

## Quitter le Mode Edit

1. Pour quitter le mode Edit, amenez le curseur de l'afficheur LCD sur *Finish* via la touche flèche vers le bas.

```

Edit Memory:  23
Step:        < 1>
(Set Modifiers)
[Finish]
    
```

2. Sur la face avant, appuyez sur la touche ENTER. Le témoin de la touche EDIT s'arrête de clignoter et l'afficheur LCD revient à la page des Mémoires.

La mémoire éditée devient la mémoire courante.

## Édition des temps de transfert

1. Sélectionnez un chenillard programmé
2. Utilisez les touches flèche vers le haut ou flèche vers le bas pour choisir le temps de transfert désiré sur la page des Mémoires.

```

Current:    11  s
Next:      < 12  c>
Fade Up:   <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>v
    
```

3. Utilisez les touches + et – pour régler le temps de transfert désiré.



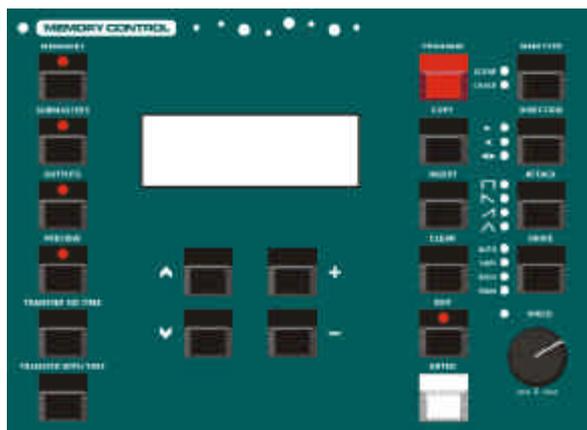


Figure 4 - 3: Commandes des mémoires

## Insertion de Mémoires

Le pupitre offre la possibilité d'insérer jusqu'à neuf mémoires point entre deux mémoires portant des nombres entiers (ex. mémoires 3.1, 3.2 ... 3.9 entre les mémoires 3 et 4).

Les mémoires sont insérées une par une et peuvent seulement être insérées après la mémoire couramment sélectionnée.

## Insertion d'une mémoire

1. Sélectionnez une mémoire sur la page des Mémoires.
2. Appuyez sur la touche INSERT sur la face avant.

L'afficheur LCD indique la page Insert Memory. Le numéro par défaut est le prochain numéro supérieur d'insertion de mémoire :

```
*** Insert Memory **
Number : < 1.1>
[OK] {CANCEL}
```

3. Utilisez les touches + et – pour sélectionner un numéro d'insertion différent, si nécessaire.
4. Appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD revient à la page des Mémoires, signalant la nouvelle mémoire d'insertion non programmée :

```
Current: 2 s
Next: < 1.1 *>
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>v
```

5. La nouvelle mémoire d'insertion peut alors être programmée normalement.
6. Pour insérer une nouvelle mémoire, par exemple entre 1.1 et 2, sélectionnez la mémoire 1.1 et appuyez sur la touche INSERT. Renouvelez la procédure précédente.

## NOTES

### Insertion de mémoires

Vous ne peuvent pas insérer de mémoire entre une mémoire à nombre entier et sa première mémoire d'insertion (entre 1 et 1.1, par ex.), entre deux mémoires d'insertion consécutives (entre 1.1 et 1.2, par ex.) entre la dernière mémoire d'insertion et la mémoire à nombre entier qui suit (entre 1.9 et 2, par ex.).

Sur l'afficheur LCD, un message d'alerte vous prévient si vous tentez l'une des opérations ci-dessus.

Lorsque vous utilisez les touches + ou – pour sélectionner la mémoire suivante sur la page des Mémoires, seules s'afficheront les mémoires d'insertion programmées.

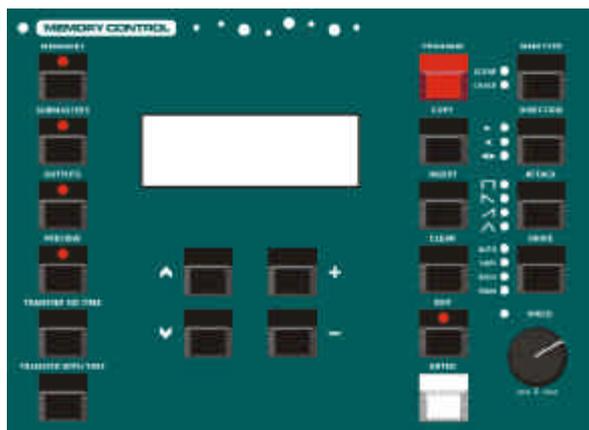


Figure 4 - 4: Commandes des mémoires

## Copier des mémoires

La touche COPY est utilisée pour copier des mémoires complètes depuis un emplacement vers un autre.

La fonction accomplie (Copier vers ou Copier de) dépend de l'état de la mémoire sélectionnée, comme il est expliqué dans les sections ci-après.

S'il n'y a pas suffisamment de mémoire pour réaliser la fonction Copie, un message d'alerte s'inscrit sur l'afficheur LCD.

## Copier vers une mémoire

1. Sélectionnez une mémoire non programmée.
2. Appuyez sur la touche COPY, en face avant. Le message suivant s'inscrit maintenant sur l'afficheur LCD :

```
Copy Memory
From: <1 >
To: <n*>
[OK] {Cancel}
```

3. Utilisez les touches + et – pour sélectionner une mémoire-source à partir de laquelle effectuer une copie. Les numéros de mémoire non programmées ne sont pas mentionnés.
4. Appuyez sur la touche ENTER pour confirmer l'opération de copie. La mémoire-source est copiée dans la mémoire-cible et l'affichage revient à la page des Mémoires.

## Copier à partir d'une mémoire

1. Sélectionnez une mémoire programmée.
2. Appuyez sur la touche COPY, en face avant. Le message suivant s'inscrit maintenant sur l'afficheur LCD :

```
Copy Memory
From: <1 >
To: <n*>
[OK] {Cancel}
```

3. Utilisez les touches + et – pour sélectionner la mémoire-cible vers laquelle s'effectuera la copie. Les mémoires non programmées seront signalées par une astérisque '\*'
4. Appuyez sur la touche ENTER pour confirmer l'opération.  
Si la mémoire-cible n'est pas programmée, la mémoire-source sera copiée dans cette mémoire de destination et l'afficheur LCD revient à la page des Mémoires.
5. Si la mémoire-cible est programmée, un message d'alerte s'inscrit sur l'afficheur LCD :

```
***** WARNING *****
Memory is programmed
Overwrite memory ?
[YES] {NO}
```

Pour réécrire la mémoire, appuyez sur la touche ENTER pour sélectionner l'option YES.

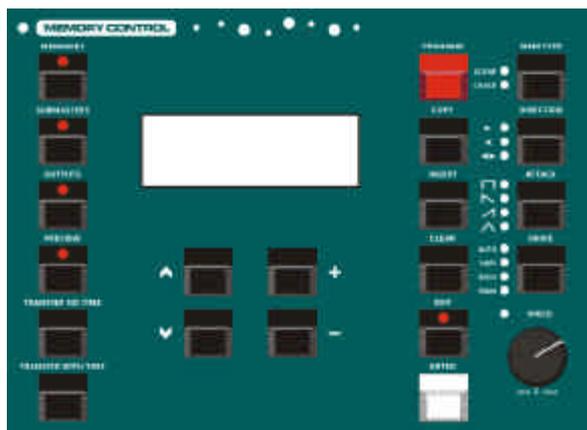


Figure 4 - 5: Commandes des mémoires

## Visualisation des mémoires

La visualisation de mémoires vous permet d'examiner les données des circuits traditionnels et des asservis contenus dans une mémoire, sans affecter les sorties.

### Visualisation d'une scène

1. Sélectionnez une scène programmée.
2. Appuyez sur la touche PREVIEW. Son voyant s'allume et l'afficheur LCD indique maintenant :

```
Preview Memory 23
CHAN 1      50
CHAN 2     100
CHAN 3     75 v
```

3. Utilisez les touches flèche vers le haut et flèche vers le bas pour faire défiler la liste des circuits traditionnels.
4. Fat Frog – La valeur programmée de chaque paramètre d'asservi est indiquée après la liste des circuits traditionnels. Les valeurs d'asservis sont affichées sous forme de numéro d'appareil, nom du paramètre, et valeur DMX. Par exemple :

```
Preview Memory 23
Fix 1 Cyan   255
Fix 1 Magenta 128
Fix 1 Yellow  0 v
```

5. Pour quitter le mode de visualisation, appuyez sur la touche PREVIEW en face avant. Le voyant de la touche s'allume et l'afficheur LCD revient à la page des mémoires.

## Visualisation d'un chenillard

1. Sélectionnez un chenillard programmé.
2. Appuyez sur la touche PREVIEW. Son voyant s'allume et l'afficheur LCD indique maintenant :

```
PrevMem 23 Step< 1>
CHAN 1      50
CHAN 2     100
CHAN 3     75v
```

3. Utilisez les touches + et – pour sélectionner le pas désiré.
4. Allez au pas désiré via les touches flèche vers le haut et flèche vers le bas pour faire défiler la liste des circuits traditionnels.
5. Fat Frog – Si vous avez attribué des asservis, la valeur programmée de chaque paramètre d'asservi est indiquée après la liste des circuits traditionnels et ces valeurs sont affichées en tant que numéro d'appareil, nom du paramètre et valeur DMX. Par exemple :

```
PrevMem 23 Step< 1>
Fix 1 Cyan   255^
Fix 1 Magenta 128
Fix 1 Yellow  0v
```

6. Pour quitter le mode de visualisation, appuyez sur la touche PREVIEW en face avant. Le voyant de la touche s'allume et l'afficheur LCD revient à la page des mémoires.

## Supprimer des mémoires

Sélectionner une mémoire programmée. Appuyez sur la touche CLEAR pendant 1 seconde.

La mémoire est supprimée et redevient une mémoire non programmée (signalée, sur l'afficheur LCD, par un '\*' placé après le numéro de mémoire).

### NOTES

#### Visualisation des chenillards

Le numéro de pas est le seul 'gadget' actif sur la page de Visualisation du chenillard. Les touches flèche vers le haut et flèche vers le bas vous feront défiler dans un sens ou dans l'autre la liste des circuits/des asservis mais le numéro de pas reste actif. Les touches + et – changeront le numéro du pas, sans affecter les circuits inscrits sur l'écran LCD.

#### Supprimer des mémoires

Si la mémoire a été transférée vers un sous-groupe, ce sous-groupe est alors automatiquement supprimé aussi.

Si la mémoire courante est supprimée, la mémoire courante devient une mémoire zéro.

## Restitution de mémoires (Playback X)

Cette section décrit la façon de restituer les mémoires programmées sur le bloc de mémoires.

Les mémoires peuvent être restituées par ordre numérique croissant, grâce à la touche GO. Vous pouvez aussi choisir une mémoire particulière et la restituer.

## Configuration de la restitution

Appuyez sur la touche MEMORIES, sur le panneau avant, pour appeler la page des mémoires sur l'afficheur LCD :

```
Current: 1 s
Next: < 2 s>
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down: <00:03.0>
```

L'afficheur indique la mémoire *courante* (*Current*) et la *suivante* (*Next*), plus les temps de montée (*Fade Up*) et de descente (*Fade Down*) de la mémoire suivante.

## Sélection de la mémoire suivante

Utilisez les touches flèche vers le haut ou flèche vers le bas pour amener le curseur clignotant ( ) sur le champ clignotant de la mémoire suivante (*Next*) :

```
Current: 1 s
Next: <2 s>
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down: <00:03.0>
```

Utilisez les touches + et - pour sélectionner la prochaine mémoire à restituer.

## Lancement du spectacle

Réglez les potentiomètres du Général de restitution Playback X et du Grand Maître à 100%. Réglez la commande OVERRIDE en position centrale. Vérifiez que le Noir sec est désactivé.

Sélectionnez la première mémoire programmée, puis appuyez sur la touche GO. La mémoire apparaît en sortie, conformément aux temps de transfert programmés.

## Utilisation de la touche Go

Appuyez sur la touche GO pour restituer la mémoire suivante (*Next*), selon les indications figurant sur la page des Mémoires.

Cette opération commence le transfert vers la mémoire *suivante*. Quand vous appuyez sur la touche GO, la mémoire *courante* et la mémoire *suivante* sont incrémentées automatiquement.

Les sorties se fondent vers la mémoire suivante selon leurs temps de transfert et les actions en LTP (Fat Frog). Pendant le fondu, le voyant près de la touche GO est allumé.

## Utilisation de la commande OVERRIDE

La commande OVERRIDE s'utilise pour ralentir ou pour accélérer un transfert entre la mémoire courante et la mémoire suivante.

Pour ralentir le transfert, tournez la commande OVERRIDE dans le sens inverse des aiguilles d'une montre ; pour l'accélérer, tournez la commande dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Utilisation de la touche PAUSE

La touche PAUSE s'utilise pour créer une pause dans un transfert, entre la mémoire courante et celle qui la suit.

Le voyant rouge de la touche PAUSE clignote une fois que le transfert est mis en pause. En appuyant de nouveau sur PAUSE, le transfert reprend.

## Utilisation du potentiomètre de Général

Le Général de transfert Playback X contrôle les niveaux de sortie maximum des circuits traditionnels et des circuits lampe des asservis seulement dans les mémoires.

## Utilisation de la touche STEP

Quand la mémoire *courante* est un chenillard avec transmission manuelle, la touche STEP fera avancer le chenillard pas par pas.

## NOTES

### Sélection d'une mémoire non programmée

Si vous sélectionnez une mémoire non programmée et que vous appuyez sur la touche GO, un message d'erreur apparaîtra sur l'afficheur LCD.

### Go et Remote Go

Le fait d'appuyer sur le bouton poussoir Remote Go ou sur la touche GO en face avant, sont équivalents. La touche GO en face avant et le bouton poussoir Remote Go n'ont pas de répétition automatique.

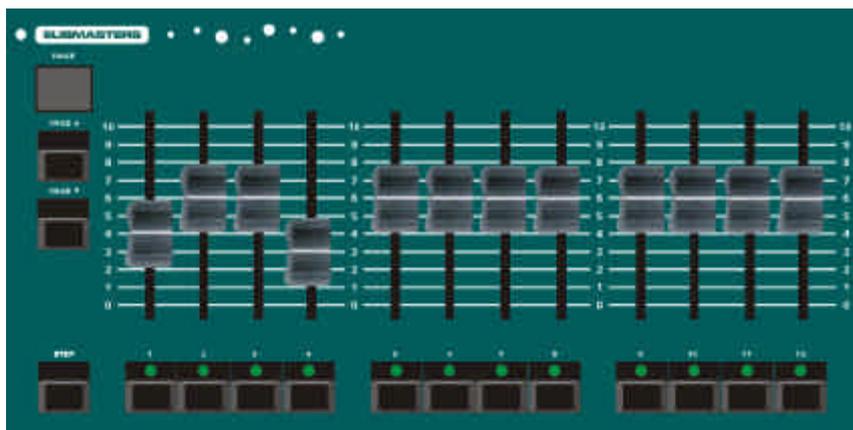


Figure 5 - 1: Commandes de sous-groupes

## Introduction

Les pupitres lumière Frog et Fat Frog proposent 9 pages de 12 sous-groupes, ce qui donne un total de 108 sous-groupes.

Les sous-groupes sont référencés par un numéro de page suivi du numéro de sous-groupe (1-1, 1-2, etc.).

Les touches PAGE UP et PAGE DOWN en face avant servent à sélectionner la page sous-groupe recherchée.

Il y a toujours une page active. Elle est indiquée sur l'affichage à sept segments du panneau avant.

Dans chaque sous-groupe vous pouvez charger des données de circuit ou transférer une mémoire.

Vous pouvez transférer les mémoires, avec ou sans leurs temps de transfert.

Les sous-groupes sont équipés d'une fonction "page overlay" (superposition de pages), qui permet de restituer en même temps des données provenant de sous-groupes situés sur des pages différentes.

## Afficheur LCD – Sous-groupes

La page Sous-groupes de l'afficheur LCD principal vous permet de programmer un sous-groupe avec des données de circuits. Dans cette page vous pouvez aussi éditer, copier, visualiser et supprimer des sous-groupes.

Pour appeler cette page sur l'afficheur, appuyer sur la touche SUBMASTERS en face avant. Les données suivantes apparaîtront alors :

```
Submaster: < 1-1 * >
Contents:  Empty
```

Le champ *Submaster* (Sous-groupe) signale le sous-groupe couramment sélectionné dans le format page – sous-groupe.

Le numéro du sous-groupe est suivi d'un caractère d'état de sous-groupe (\* = non programmé, d = données circuit, c = chenillard transféré, s = scène transférée).

Le champ du contenu *Contents* indique *Empty* (vide) si le sous-groupe n'est pas programmé,

*Ch Data* si le sous-groupe contient des données circuit ou *Mem n* si la mémoire n a été transférée dans le sous-groupe.

Si le sous-groupe contient des données de circuits ou une mémoire transférée sans son temps, la ligne 3 de l'afficheur indique *Manual Fade* (fondu manuel). Si le sous-groupe contient une mémoire transférée avec un temps, la ligne 3 de l'afficheur indique *Timed Fade - see Mem* (Temporisation – voir Mem).

Fat Frog – Si le déclencheur LTP (priorité à la dernière action) est activé dans la Configuration du pupitre, le niveau de ce déclencheur sera en ligne 4 de l'afficheur.

Pour régler le niveau du déclencheur LTP, utilisez d'abord la touche flèche vers le bas pour sélectionner le champ *LTP Trig Lev*, puis les touches + et -.

## Exemples d'écran de Sous-groupes

Exemple 1 – Sous-groupe chargé avec des données circuits :

```
Submaster: < 1-2 d >
Contents:  Ch Data
Manual Fade
LTP Trig Lev: < 50% >
```

Exemple 2 – Sous-groupe dans lequel a été transférée une scène, avec un temps :

```
Submaster: < 1-3 s >
Contents:  Mem 3
Timed Fade - see Mem
LTP Trig Lev: < 50% >
```

Exemple 3 - Sous-groupe dans lequel a été transféré un chenillard sans temps :

```
Submaster: < 1-4 c >
Contents:  Mem 4
Manual Fade
LTP Trig Lev: < 20% >
```

## Sélection d'un sous-groupe

En général, les opérations sur les sous-groupes commencent par la sélection du sous-groupe désiré.

Appuyez sur la touche SUBMASTERS pour afficher la page des Sous-groupes :

```
Submaster: < 2-3 * >
Contents:  Empty
```

Quand le curseur se trouve sur le champ *Submaster*, vous sélectionnez le sous-groupe suivant avec la touche + et le précédent avec la touche -.

(Si le fait de sélectionner le sous-groupe précédent ou le sous-groupe suivant entraîne un changement de page, l'affichage à sept segments situé en face avant change automatiquement).

Un sous-groupe peut aussi être sélectionné en recherchant la page requise au moyen des touches PAGE UP ou PAGE DOWN, puis en appuyant sur la TOUCHE de FLASH du sous groupe.

Le numéro de sous-groupe affiché sur la page des Sous-groupes change pour devenir celui du sous-groupe sélectionné.

### Note

#### Sélection d'un sous-groupe

Si un sous-groupe contient des données circuits ou une mémoire transférée, le fait d'appuyer sur la TOUCHE de FLASH de ce sous groupe fera flasher les données ou les isolera (Solo).

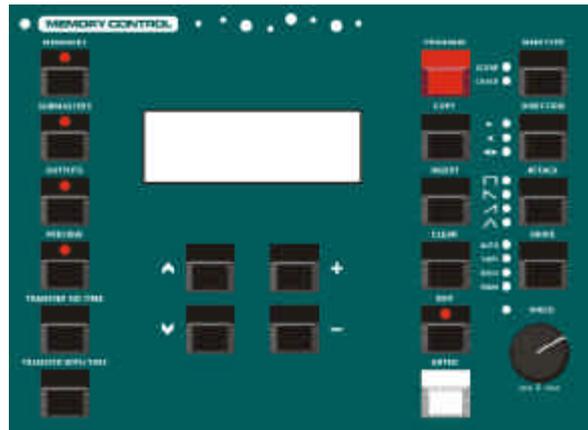


Figure 5 - 2: Commandes des mémoires

## Données circuits dans les sous-groupes

Les données circuits peuvent être chargées dans un sous-groupe de la manière suivante :

**Pupitre Frog** – données des circuits pour les 48 circuits de traditionnels.

**Pupitre Fat Frog** – données des circuits pour les 48 circuits de traditionnels avec, en option, tous les paramètres des asservis (concerne les asservis qui ont été attribués). Le réglage par défaut comprend les circuits de traditionnels et les circuits d'asservis. En option dans la section *Desk Setup* (Configuration pupitre) de la fonction Super User, vous pouvez choisir d'inclure ou d'exclure les circuits d'asservis des données de sous-groupe.

Les circuits de traditionnels et les circuits d'asservis (éventuellement) qui ne sont pas réglés spécifiquement par l'utilisateur sont enregistrés à leurs valeurs courantes de sortie.

Quand une donnée circuit est chargée dans un sous-groupe, elle ne pourra être restituée que manuellement (un temps de transfert ne peut pas être associé à un sous-groupe).

## Chargement d'une donnée circuit

1. Sélectionnez un sous-groupe non programmé.
2. Réglez les niveaux des circuits traditionnels via les potentiomètres des préparations A et préparations B.
3. Fat Frog – Éventuellement, réglez les niveaux des paramètres des asservis aux valeurs désirées (voir en page 4-4) .
4. Appuyez sur la touche PROGRAM pour mémoriser les niveaux de sortie courants sur le sous-groupe.

Le champ *Contents* (contenu) devient *Ch Data* (données circuits). Par exemple:

```
Submaster: < 1-1 d>
Contents: Ch Data
Manual Fade
LTP Trig Lev: < 50%>
```

5. Fat Frog – Éventuellement, réglez le niveau de déclenchement LTP en sélectionnant le champ *LTP Trig Lev* sur l'afficheur LCD, puis utilisez les touches + et - pour régler sa valeur.

## Réécriture des données circuits

1. Sélectionnez un sous-groupe comportant des données circuits.
2. Réglez les niveaux des circuits de traditionnels au moyen des potentiomètres des préparations A et préparations B.
3. Fat Frog - Éventuellement, réglez les valeurs de paramètres des asservis.
4. Fat Frog - Éventuellement, réglez le niveau de déclenchement LTP.
5. Appuyez sur le bouton PROGRAM pour mémoriser les niveaux de restitution courants dans le sous-groupe. Un message d'alerte s'inscrit sur l'afficheur LCD:

```
***** WARNING *****
Submaster programmed
Overwrite submaster?
{YES} {NO}
```

6. Appuyez sur la touche ENTER pour sélectionner le bouton YES. Le contenu du sous-groupe est réécrit avec les valeurs de sortie courantes.

## Édition des données de circuits

1. Sélectionnez un sous-groupe comportant des données de circuits.
2. Appuyez sur le bouton EDIT. Le voyant du bouton s'allume pour indiquer que la fonction Édition est sélectionnée.

Les données circuits du sous-groupe sélectionné sont envoyées et restituées en direct sur le DMX.

Les sorties provenant des potentiomètres de préparation et du potentiomètre de transfert Playback X sont envoyées.

Les sorties provenant de sous-groupes sont encore mélangées, comme il est normal.

Si vous voulez être sûr que vous n'avez en sortie que les données des circuits du sous-groupe sélectionné, les potentiomètres des autres sous-groupes doivent être à zéro.

L'afficheur LCD indique maintenant :

```
Edit Submaster 2-12
Channel      Level (%)
      1      < 50>
      2      <100> v
```

3. Si nécessaire, utilisez les touches flèche vers le haut et flèche vers le bas pour visualiser les valeurs programmées de chaque circuit de traditionnel dans le sous-groupe.
4. Les circuits de traditionnels individuels peuvent maintenant être édités sans affecter les autres circuits traditionnels programmés dans le sous-groupe.
5. Utilisez la touche SHIFT pour sélectionner les circuits 1 à 24 ou 25 à 48.

6. Maintenez appuyée la TOUCHE FLASH DU CIRCUIT correspondant. Le curseur de l'afficheur LCD vient sur le circuit sélectionné.

Exemple - circuit 17 :

```
Edit Submaster 2-12
Channel      Level (%)
      17      <100> ^
      18      < 75> v
```

7. "Décrochez" le niveau existant en amenant le potentiomètre de préparation concerné au niveau affiché (voir la note).  
Une fois que ce niveau est "décroché", c'est le potentiomètre qui contrôle le niveau de sortie du circuit.
8. Réglez le niveau du circuit via le potentiomètre de préparation. Le niveau de sortie courant est indiqué sur l'afficheur LCD.
9. Relâchez la TOUCHE FLASH DU CIRCUIT pour mémoriser le nouveau niveau de circuit dans les données du sous-groupe.
10. Répétez la procédure précédente pour chacun des circuits traditionnels que vous devez éditer.
11. Fat Frog – Réglez les niveaux des paramètres d'asservis, si nécessaire.
12. Pour quitter le mode Édition, appuyez sur la touche EDIT. Le voyant de cette touche s'éteint. Un message d'alerte s'inscrit sur l'afficheur LCD :  

```
***** WARNING *****
Channels modified
Save Changes ?
  {Yes}  {No}
```
13. Sélectionnez au choix la touche Yes ou No, puis appuyez sur ENTER.

## NOTE

### Édition de circuits de traditionnels

Lorsque vous éditez des circuits de traditionnels isolés au moyen des potentiomètres de préparation – utilisez les potentiomètres des préparations A pour les circuits 1 à 24 et les potentiomètres des préparations B pour les circuits 25 à 28.

## Transfert de mémoires

Vous pouvez transférer dans un sous-groupe toute mémoire programmée comprise dans le bloc de mémoires.

Une mémoire peut être transférée avec ou sans ses temps de transfert.

Le logiciel du pupitre reconnaît les différentes manipulations de touche/bouton - soit par simple pression (appuyer/relâcher) sur l'un ou l'autre des boutons TRANSFER soit par une pression prolongée sur l'un des boutons TRANSFER.

Cette action déterminera quelle méthode de transfert de mémoires est mise en route.

### Méthode 1 :

Cette méthode est une opération simple et rapide pour transférer une mémoire ou une séquence de mémoires vers des sous-groupes.

Aucun signal ne vous avertira avant que ne soient réécrits les sous-groupes qui renferment déjà des données de circuits ou une mémoire transférée.

### Méthode 2 :

Cette méthode est utilisée pour transférer une mémoire seule dans un sous-groupe via l'interface de l'afficheur principal.

L'afficheur LCD vous avertit avant que ne soient réécrits les sous-groupes qui contiennent déjà des données de circuit ou une mémoire transférée.

## Transfert d'une mémoire (1)

- Appuyez sur la touche MEMORIES pour appeler la page des mémoires sur l'afficheur LCD.
- Sélectionnez une mémoire programmée.
- Exercez une pression prolongée sur la touche TRANSFER WITH TIME (ou TRANSFER NO TIME) en face avant.
- Utilisez la touche PAGE UP ou PAGE DOWN pour sélectionner la page Sous-groupe désirée (si vous cherchez une page différente).
- Appuyez sur la TOUCHE FLASH DE SOUS-GROUPE appropriée. La mémoire sélectionnée sera transférée vers le sous-groupe correspondant.
- Sur la page des mémoires, la mémoire suivante (*Next*) progresse automatiquement à la prochaine mémoire programmée.
- Pour transférer cette mémoire vers un sous-groupe, sélectionnez la page de sous-groupe requise, puis appuyez sur la touche FLASH DE SOUS-GROUPE comme précédemment.
- Répétez cette procédure pour chaque mémoire à transférer.
- Quand toutes les mémoires désirées ont été transférées, relâchez la touche TRANSFER WITH TIME (ou TRANSFER NO TIME) de la face avant.

## Transfert d'une mémoire (2)

- Appuyez sur la touche MEMORIES pour appeler la page des mémoires sur l'afficheur principal.
- Sélectionnez une mémoire programmée.
- Appuyez brièvement sur la touche TRANSFER WITH TIME (ou TRANSFER NO TIME) en face avant. L'afficheur LCD indique maintenant :

```
Transfer With Time
Memory No: < 23 s>
Submaster: < 1-1 *>
[OK]      {CANCEL}
```

- Utilisez les touches + et – ou PAGE UP, PAGE DOWN et SUBMASTER FLASH pour sélectionner le sous-groupe vers lequel transférer la mémoire.
- Sélectionnez la touche OK en appuyant sur ENTER.  
Si le sous-groupe sélectionné n'est pas programmé, la mémoire est transférée vers ce sous-groupe et l'afficheur revient à la page des Mémoires.
- Si le sous-groupe sélectionné est chargé avec des données circuits ou une mémoire transférée, un message d'alerte s'inscrit sur l'afficheur LCD :

```
***** WARNING *****
Submaster programmed
Overwrite submaster?
{Yes}      {No}
```

- Pour réécrire le sous-groupe, sélectionnez la touche YES en appuyant sur ENTER. L'afficheur LCD revient à la page des Mémoires.
- Pour annuler l'opération de transfert, sélectionnez la touche NO puis appuyez sur ENTER. L'afficheur LCD revient à l'écran de Transfert.

## Édition des mémoires transférées

Lorsque vous éditez un sous-groupe qui contient une mémoire transférée, cela revient à éditer cette mémoire.

- Sélectionnez un sous-groupe avec mémoire transférée.
- Appuyez sur la touche EDIT en face avant. Un message d'alerte s'inscrit sur l'afficheur :

```
***** WARNING *****
About to Edit Memory
Continue ?
[OK]      {CANCEL}
```

- Appuyez sur ENTER pour sélectionner OK et valider le mode Édition pour la mémoire transférée vers le sous-groupe.

### NOTES

#### Transfert de mémoires - Méthode 1

Quand vous maintenez appuyée la touche TRANSFER WITH TIME ou TRANSFER NO TIME, la fonction normale de la touche FLASH DE SOUS-GROUPE est désactivée (c à d. ni flash ni solo).

Quand une mémoire est transférée en utilisant cette méthode, toute donnée ou mémoire qui se trouve déjà dans le sous-groupe est écrasée – sans avertissement.

Si l'utilisateur maintient appuyée l'une des touches TRANSFER, puis le relâche sans transférer de mémoire, l'opération de transfert est automatiquement annulée.

#### Transfert de mémoires - Méthode 2

Si l'utilisateur appuie brièvement sur l'un des boutons TRANSFER, l'afficheur LCD indiquera l'écran de Transfert approprié, comme il est décrit ci-dessus. Ci-dessous, les cas spéciaux qui s'appliquent à cette opération :

L'opération de transfert est annulée si l'utilisateur sélectionne la touche Cancel (annuler) et appuie sur la touche ENTER.

L'opération de transfert est annulée si l'utilisateur appuie sur la même touche TRANSFER.

L'opération de transfert courante est annulée et la nouvelle opération activée si l'utilisateur appuie sur l'autre touche TRANSFER (l'affichage passe de "With Time" à "No Time" et inversement).

## Copier des données de sous-groupes

Le bouton COPY est utilisé pour copier des données de sous-groupe (données de circuits ou numéro et temps de mémoire transférée) d'un emplacement à l'autre.

La fonction réalisée (Copier vers ou Copier à partir de) dépend de l'état du sous-groupe sélectionné, comme il est décrit dans les sections suivantes.

## Copier vers un sous-groupe

1. Appuyer sur le bouton SUBMASTERS pour appeler la page des Sous-groupes sur l'afficheur LCD principal.
2. Sélectionnez un sous-groupe non programmé.
3. Appuyez sur le bouton COPY. L'afficheur LCD indique maintenant :

```
Copy Submaster
From:      < 1-1  s>
To:       < 1-12 *>
[OK]      {Cancel}
```

4. Sélectionnez le sous-groupe que vous voulez copier, via les touches + et – ou bien via les touches PAGE UP, PAGE DOWN et les touches FLASH DE SOUS-GROUPE.
5. Appuyez sur le bouton ENTER pour confirmer l'opération de copie. Les données du sous-groupe source seront copiées dans le sous-groupe cible. L'afficheur LCD revient à la page Sous-groupe.

S'il n'y a pas de sous-groupe programmé à copier, un message d'erreur s'inscrit sur l'afficheur.

## Copier à partir d'un sous-groupe

1. Appuyer sur la touche SUBMASTERS pour appeler la page des Sous-groupes sur l'afficheur LCD principal.
2. Sélectionnez un sous-groupe programmé.
3. Appuyez sur la touche COPY. L'afficheur LCD indique maintenant :

```
Copy Submaster
From:      < 1-1  s>
To:       < 3-1  *>
[OK]      {Cancel}
```

4. Sélectionnez le sous-groupe vers lequel vous voulez copier, via les touches + et – ou bien au moyen des touches PAGE UP, PAGE DOWN et des touches FLASH DE SOUS-GROUPE. (Les sous-groupes non programmés sont indiqués par un astérisque '\*').
5. Appuyez sur le bouton ENTER pour confirmer l'opération de copie.

Si le sous-groupe cible n'est pas programmé, les données du sous-groupe sont copiées et l'afficheur LCD revient à la page des Sous-groupes.

6. Si le sous-groupe cible est programmé, qu'il contient des données de circuits ou une mémoire transférée, un message d'alerte s'inscrit sur l'afficheur :

```
***** WARNING *****
Submaster programmed
overwrite submaster?
{Yes}  {No}
```

7. Appuyez sur ENTER pour sélectionner l'option YES et pour réécrire le sous-groupe ou bien sélectionnez l'option NO et appuyez sur ENTER pour revenir à la page Copie de sous-groupe.

## Visualisation des sous-groupes

Le fait de visualiser un sous-groupe vous permet d'examiner les données des circuits de traditionnels et des circuits d'asservis chargés dans le sous-groupe ou contenus dans la mémoire transférée, sans modifier les sorties.

## Visualiser un sous-groupe avec des données de circuits

1. Sélectionnez un sous-groupe comportant des données de circuits.
2. Appuyez sur la touche PREVIEW, situé en face avant. Le voyant de la touche s'allume et l'afficheur LCD indique maintenant, par exemple :

```
Preview Sub 2-3
(Channel Data)
Chan 1          100
Chan 2          100v
```

3. Vous utiliserez les touches flèche vers le haut et flèche vers le bas pour vous déplacer dans la liste des circuits de traditionnels.
4. Fat Frog – Si ce sous-groupe a également été chargé avec des données de circuits d'asservis, la valeur programmée pour chaque paramètres d'asservi est indiquée à la suite de la liste des circuits traditionnels.

Ces valeurs sont affichées en tant que numéro d'asservi, nom de paramètre et valeur DMX. Par exemple :

```
Preview Sub 2-3
(Channel Data)
Fix 1 Cyan      255^
Fix 1 Magenta   128v
```

5. Pour quitter le mode Visualisation, appuyez sur la touche PREVIEW en face avant. Le voyant s'éteint et l'afficheur LCD revient à la page des Sous-groupes.

## Visualisation d'un sous-groupe avec scène transférée

1. Sélectionnez un sous-groupe comportant une scène transférée.
2. Appuyez sur la touche PREVIEW sur la face avant. Le voyant de la touche PREVIEW s'allume et l'afficheur LCD indique maintenant :

```
Preview Sub 2-3
(Memory 23)
Chan 1      100
Chan 2      75v
```

3. Vous utiliserez les touches flèche vers le haut et flèche vers le bas pour vous déplacer dans la liste des circuits de traditionnels.
4. Fat Frog – Si des appareils asservis ont été assignés, la valeur programmée de chaque paramètre d'asservi apparaît à la suite de la liste des circuits de traditionnels. Ces valeurs sont affichées en tant que numéro d'asservi, nom de paramètre et valeur DMX. Par exemple :

```
Preview Sub 2-3
(Memory 23)
Fix 1 Cyan   255^
Fix 1 Magenta 128v
```

5. Pour quitter le mode de Visualisation, appuyez sur la touche PREVIEW. Le voyant de PREVIEW s'éteint et l'afficheur LCD revient à la page des Sous-groupes.

## Visualisation d'un sous-groupe avec chenillard transféré

1. Sélectionnez un sous-groupe comportant un chenillard transféré.
2. Appuyez sur la touche PREVIEW sur la face avant. Le voyant de la touche PREVIEW s'allume et l'afficheur LCD indique maintenant :

```
Preview Sub 2-4
Memory 24 <Step 1>
Chan 1      75
Chan 2      100v
```

3. Utilisez les touches + et – pour sélectionner le pas désiré.
4. Vous utiliserez les touches flèche vers le haut et flèche vers le bas pour vous déplacer dans la liste des circuits traditionnels.
5. Fat Frog – Si des appareils asservis ont été assignés, la valeur programmée de chaque paramètre d'asservi apparaît à la suite de la liste des circuits de traditionnels. Ces valeurs sont affichées en tant que numéro d'asservi, nom de paramètre et valeur DMX. Par exemple :

```
Preview Sub 2-4
Memory 24 <Step 1>
Fix 1 Magenta 128^
Fix 1 Yellow  255v
```

6. Pour quitter le mode de Visualisation, appuyez sur la touche PREVIEW. Le voyant de PREVIEW s'éteint et l'afficheur LCD revient à la page des Sous-groupes.

## Supprimer des sous-groupes

La touche CLEAR est utilisée pour supprimer le sous-groupe couramment sélectionné (efface du sous-groupe toute donnée circuit ou mémoire transférée).

Sélectionnez un sous-groupe programmé.

Maintenez la touche CLEAR pendant 1 seconde. Le sous-groupe sera effacé et redevient non programmé (sur la page du sous-groupe, le champ *Contents* est signalé vide *Empty*).

## Restitution de données à partir des sous-groupes

Les données de sous-groupe (données de circuits ou mémoire transférée) seront restituées en montant le potentiomètre de sous-groupe jusqu'au niveau désiré.

**Fat Frog** – Les données de circuits des appareils asservis pourront seulement être restituées si les options adéquates ont été réglées dans la Configuration du pupitre (voir le chapitre 6 pour en savoir plus).

## Données circuits dans les sous-groupes

Si le sous-groupe contient des données circuits, les sorties des circuits de traditionnels seront commandées manuellement.

Le niveau de sortie est directement lié à la position physique du potentiomètre du sous-groupe.

**Fat Frog** - Si les données de circuits qui sont chargées, contiennent des données concernant les asservis, les sorties du sous-groupe seront les suivantes :

Les circuits d'asservis **Brightness** (circuit lampe) pourront monter et descendre de la même manière que les circuits intensité des traditionnels.

Si le déclencheur LTP est activé – Les circuits d'asservis **Colour**, **Beamshape** et **Position** (Couleur, Faisceau et Position) iront directement à leur niveau programmé quand le sous-groupe atteint le niveau du déclencheur LTP.

Si le déclencheur LTP est désactivé – Aucune donnée circuit **Colour**, **Beamshape**, **Position** ne sera restituée.

## Scènes dans les sous-groupes

Si le sous-groupe contient une mémoire transférée sans temporisation - Les sorties des circuits de traditionnels sont commandés manuellement. Le niveau de sortie est directement lié à la position physique du potentiomètre du sous-groupe.

Si le sous-groupe contient une mémoire transférée avec temporisation - Les sorties des circuits de traditionnels vont monter et descendre suivant les temps de transfert programmés dans la mémoire.

Pendant que les sorties du sous-groupe sont en cours de transfert temporisé, le voyant de la touche **FLASH DE SOUS-GROUPE** est allumé.

**Fat Frog** - Si la mémoire transférée contient des données d'asservis, les sorties du sous-groupe seront les suivantes :

Les circuits lampe des asservis vont monter et descendre de la même manière que des circuits intensité de traditionnels.

Si le déclencheur LTP est activé – Les circuits **Colour**, **Beamshape** et **Position** seront déclenchés quand le sous-groupe atteint le niveau du déclencheur LTP. Les circuits vont aller directement aux niveaux programmés (si la mémoire est transférée sans temps). Les circuits vont aller à leurs niveaux, directement ou en fondu, dans le temps LTP de fondu (si la mémoire est transférée avec un temps).

## Chenillards dans les sous-groupes

Un chenillard transféré dans un sous-groupe défilera en continu tant que ce sous-groupe est actif..

Quand vous montez le potentiomètre, il est impossible de savoir quel pas du chenillard apparaîtra en sortie.

Pour la partie HTP du chenillard (circuits intensité des traditionnels et circuits lampe des asservis), les valeurs se mélangent en sortie avec les autres intensités sortant des préparations, des sous-groupes et du registre de transfert, sur la base HTP (priorité à la valeur la plus forte).

**Fat Frog** - Les circuits LTP du chenillard (Couleur, Faisceau, Position) joueront seulement si le déclencheur LTP est activé et que le potentiomètre de sous-groupe est monté au-delà du niveau de déclenchement LTP (priorité à la dernière action).

## Modificateurs de Transmission

**Auto** - Le chenillard défile à la vitesse programmée.

**Vari** - Le chenillard défile à la vitesse programmée, avec des déclencheurs de pas supplémentaires fournis par le cycle des basses du signal audio entrant.

**Bass** - Les déclencheurs de pas sont assurés par le battement des basses du signal audio entrant. Si le signal audio s'arrête ou s'il est supprimé, le chenillard s'arrête.

**Manual** - Le bouton **STEP**, dans la section des sous-groupes, est utilisé pour se déplacer manuellement dans le chenillard, pas par pas.

## Superposition de pages dans les sous-groupes (Page Overlay)

Il vous est possible d'envoyer simultanément en sortie des circuits ou des mémoires provenant de plusieurs sous-groupes se trouvant sur différentes pages, à condition que ces données ne soient pas commandées par le même potentiomètre physique de sous-groupe.

Par exemple – vous pouvez envoyer en même temps des données provenant des sous-groupes 1-1, 2-2, 3-3, mais pas celles qui se trouvent dans 1-1, 2-1 ou 3-1 puisqu'elles sont toutes commandées par le potentiomètre du sous-groupe 1.

Si vous changez de page de sous-groupe pendant que l'un des potentiomètres de sous-groupe est monté ou pendant que vous maintenez appuyé l'une des touches FLASH DE SOUS-GROUPE, le potentiomètre ou le bouton en question reste affiché sur la page d'origine et les sorties du sous-groupe restent inchangées.

Les nouvelles données de circuit ou de mémoire associées au potentiomètre ou au bouton ne sont pas émises tant que le potentiomètre n'est pas remis à zéro ou que le bouton FLASH DE SOUS-GROUPE n'est pas relâché. Cette caractéristique s'appelle Page Overlay (superposition de page).

Lorsqu'une information sortant d'un sous-groupe ne provient pas de la page courante, le voyant de la touche FLASH DE SOUS-GROUPE correspondante clignote.

Le voyant du bouton FLASH DE SOUS-GROUPE s'arrête de clignoter lorsque vous revenez à la page correspondante, via les boutons PAGE UP ou PAGE DOWN.

## Fonctions Flash de sous-groupe

Les boutons FLASH DE SOUS-GROUPE peuvent servir à faire flasher ou à envoyer isolément (Solo) les données de circuits ou de mémoires contenues dans un sous-groupe.

La touche FLASH FUNCTION permet de sélectionner la fonction de Flash désirée (OFF, FLASH ou SOLO).

Les voyants rouge près de FLASH FUNCTION indiquent la fonction Flash couramment sélectionnée.

## Faire flasher des sous-groupes

1. Réglez la fonction Flash sur "Flash", au moyen du bouton FLASH FUNCTION.
2. Maintenez la touche FLASH DE SOUS-GROUPE appuyée.

Les circuits de traditionnels dans les données circuit ou données mémoire du sous-groupe sont envoyés directement au niveau du Général.

Fat Frog – Si les données de circuit ou de mémoire du sous-groupe comportent des données d'asservis, les circuits lampe des asservis sont envoyés directement au niveau du Grand Maître.

Les circuits Colour, Beamshape et Position sont automatiquement déclenchés et envoyés "sec" à leur niveau programmé.

## Isoler des sous-groupes (Solo)

1. Réglez la fonction Flash sur Solo via la touche FLASH FUNCTION.
2. Maintenez appuyée l'une des touches FLASH DE SOUS-GROUPE.

Les circuits de traditionnels dans les données circuit ou données mémoire du sous-groupe sont envoyés directement au niveau du Général.

Les autres données de circuit traditionnel restituées par les préparations, d'autres sous-groupes ou le registre de transfert Playback X, sont amenées à zéro.

Fat Frog – Si les données de circuit ou de mémoire présentes dans le sous-groupe comportent des données d'asservis, les circuits lampe des appareils sont envoyées directement au niveau du Général.

Les autres données des circuits lampe provenant des autres sous-groupes ou du registre de transfert Playback X sont amenés à zéro.

Les circuits Colour, Beamshape et Position sont automatiquement déclenchés et envoyés directement à leurs niveaux programmés.



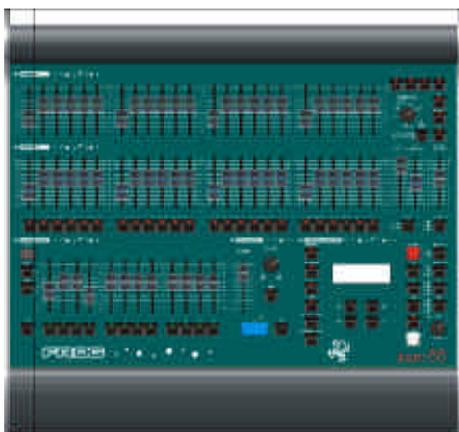


Figure 6 - 1: Le pupitre lumière Frog

## Introduction

En mode Super User (Super Utilisateur), le pupitre offre un certain nombre de fonctions pour configurer le pupitre, attribuer des appareils asservis (Fat Frog), effectuer des patch, enregistrer et charger des conduites, supprimer des données, etc.

### NOTE

#### Validation de Super User

Vous pouvez seulement entrer le mode Super User à partir de l'un des écrans 'de base' sur l'afficheur LCD (Mémoires, Sous-groupes ou Sorties).

## Valider Super User

Maintenez appuyées en même temps les touches + et - sur la face avant, puis appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD indique l'écran Super User :

```
**** SUPER USER ****
{Desk Setup}
{Floppy Disk}
{Clear/Reset} v
```

L'écran Super User présente les options suivantes :

- *Desk Setup*  
(Configuration du pupitre)
- *Floppy Disk* (Disquette)
- *Clear/Reset* (Effacer/réinitialiser)
- *Illumination*  
(Éclairage des touches)
- *Set Recovery Mode*  
(Régler le mode de Récupération)
- *Set Date & Time*  
(Régler la date et l'heure)
- *Set Lock Code*  
(Régler le code de verrouillage)
- *Desk Information*  
(Informations du pupitre)
- *Reset DMX Outputs*  
(Réinitialisation des sorties DMX)
- *Exit Super User*  
(Quitter Super User)

Choisissez une option via les touches flèche vers le haut et flèche vers le bas. Affichez l'écran de cette option en appuyant la touche ENTER.

## Configuration du pupitre

Sélectionnez l'option *Desk Setup* (Configuration du pupitre) depuis l'écran Super User et appuyez sur la touche ENTER. L'écran Configuration du pupitre apparaît sur l'afficheur LCD principal :

```
**** DESK SETUP ****
{Desk Defaults}
{Assign Fixtures}
{Patch Functions} v
```

Pour la configuration du pupitre, les options suivantes sont disponibles :

- *Desk Defaults (Réglages du pupitre par défaut)*
- *Assign Fixtures (Attribuer des asservis - Fat Frog seulement)*
- *Patch Functions (Fonctions Patch)*
- *Exit Desk Setup (Quitter la configuration du pupitre)*

Utilisez les touches flèche vers le haut et flèche vers le bas pour sélectionner l'option désirée, puis appuyez sur ENTER pour activer cette option.

Chaque option de configuration du pupitre est décrite dans les sections ci-après.

## Réglages pupitre par défaut

Sur l'écran Configuration du pupitre, sélectionnez l'option *Desk Defaults* (Réglages du pupitre par défaut) et appuyez sur la touche ENTER. L'écran Desk Defaults apparaît sur l'afficheur LCD principal :

```
** DESK DEFAULTS **
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>
Sub Data: <Generic>v
```

Utilisez les touches flèche vers le haut et flèche vers le bas pour déplacer le curseur dans les champs. Utilisez les touches + et - pour régler la valeur du champ sélectionné.

- **Fade Up (Temps de montée)**  
Le temps d'apparition d'une mémoire par défaut. De 00:00.0 à 99:59.9, par défaut = 00:03.0.
- **Fade Down (Temps de descente)**  
Le temps de disparition d'une mémoire par défaut. De 00:00.0 à 99:59.9, par défaut = 00:03.0.
- **Sub Data (Données des sous-groupes - Fat Frog)**  
Définit les données circuits qui peuvent être chargées directement dans les sous-groupes. Traditionnels seulement ou Traditionnels et Asservis, par défaut = Traditionnels + Asservis.
- **LTP Trigger (Déclencheur LTP - Fat Frog)**  
Détermine si le fait de monter les sous-groupes va déclencher les circuits LTP ou non. *On* ou *Off*, par défaut = *On*.

- **LTP Trig Level (Niveau de déclenchement LTP - Fat Frog)**  
Définit le niveau déclencheur LTP par défaut du sous-groupe. Fourchette : 0 - 100%, par défaut = 5%.

- **LTP Fade (Fondu LTP - Fat Frog)**  
Le temps de fondu LTP par défaut de la mémoire. De 00:00.0 à 99:59.9, par défaut = 00:03.0.

- **Colour (Couleur - Fat Frog)**  
L'action par défaut des circuits Couleur des asservis lorsque la mémoire est envoyée en sortie. *Snap (Sec)* ou *Fade (Fondu)*, par défaut = *Fade*.

- **Beamshape (Faisceau - Fat Frog)**  
L'action par défaut des circuits Faisceau des asservis lorsque la mémoire est envoyée en sortie. *Snap (Sec)* ou *Fade (Fondu)*, par défaut = *Fade*

- **Position (Fat Frog)**  
L'action par défaut des circuits Position des asservis lorsque la mémoire est envoyée en sortie. *Snap* ou *Fade*, par défaut = *Fade*

- **Remote Go (Télécommande de transfert à distance)**  
L'état de la fiche d'entrée Remote Go - *On* ou *Off*, par défaut = *Off*.

- **Auto Incrément**  
Auto incrément de la mémoire suivante, *Next*, pendant la programmation - *On* ou *Off*, par défaut = *Off*.

- **Exit**  
Sélectionner ce bouton et appuyer sur la touche ENTER pour quitter les réglages du pupitre par défaut.

## Attribution des asservis

Cette fonction autorise l'attribution de 12 instruments asservis, chacun pouvant être attribué à un type d'asservi particulier par ex. Martin MAC 250, High End Cyberlight).

Cette fonction offre aussi des méthodes pour visualiser l'attribution des asservis courants ou pour les rendre disponibles.

Le pupitre Fat Frog garde en mémoire 20 personnalités d'asservis populaires.

D'autres types d'appareils asservis sont disponibles via disquette.

## L'écran Attribution des asservis

Sélectionnez l'option the *Assign Fixtures* (Attribution des asservis) depuis l'écran Configuration du pupitre puis appuyez sur la touche ENTER. L'écran Attribution des asservis apparaît sur l'afficheur LCD :

```
ASSIGN FIXTURE: < 1* >
<                               >
<                               >
[ASSIGN] {EXIT}
```

Le curseur clignote sur le champ du numéro d'appareil asservi (voir ci-dessus).

Utilisez les touches + et - ou les boutons de sélection d'asservis pour choisir l'appareil asservi désiré.

Si l'asservi sélectionné n'est pas attribué, son numéro est suivi d'un astérisque (\*), la deuxième ligne et la troisième ligne de l'afficheur LCD sont vides, comme dans l'exemple ci-dessus.

Si vous appuyez une fois sur la touche flèche vers le bas, la deuxième ligne indique le nom du fabricant et la troisième indique le type d'asservi qui a été attribué en dernier (s'il y en a eu).

Par exemple, si l'asservi 1 a été assigné à un Cyberlight (M1) de chez High End Systems, vous sélectionnez l'asservi 2 et, en appuyant sur la touche flèche vers le bas, l'afficheur indiquera :

```
ASSIGN FIXTURE: < 2* >
<High End Systems  >
<Cyberlight (M1)   >
[ASSIGN] {EXIT}
```

Si l'appareil sélectionné est attribué, l'afficheur LCD indiquera les noms du fabricant et de l'appareil asservi sur la troisième et la quatrième ligne. Voir l'exemple ci-dessous :

```
ASSIGN FIXTURE: < 3 >
<Martin            >
<MAC 500 (Mode 2) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

Appuyez sur la touche flèche vers le bas une fois pour déplacer le curseur clignotant sur le champ de la liste des asservis (lignes 2 et 3 de l'afficheur):

```
ASSIGN FIXTURE: < 3 >
<Martin            >
<MAC 500 (Mode 2) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

Le champ de la liste des asservis comporte un "blanc", 20 types d'asservis ordinaires, chaque type d'asservi chargé depuis la disquette et une option *Select Fixture from Floppy* (Sélection d'asservi à partir d'une disquette).

Les touches + et - servent à dérouler la liste des asservis.

Pour quitter l'écran Attribution d'asservi, sélectionnez la touche *EXIT*, comme ci-dessous, puis appuyez sur la touche ENTER sur la face avant.

```
ASSIGN FIXTURE: < 3 >
<Martin            >
<MAC 500 (Model)  >
[ASSIGN] {EXIT}
```

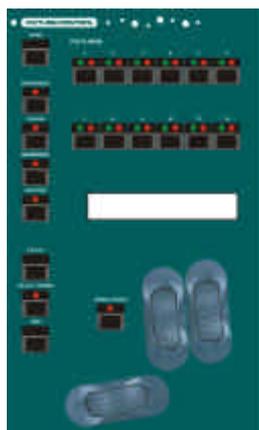


Figure 6 - 2: Commande des asservis (Fat Frog)

## Attribution des asservis ordinaires

Cette section décrit les méthodes permettant d'attribuer un appareil asservi à l'un des 20 types ordinaires d'asservi sauvegardés en permanence sur le pupitre.

1. Sélectionnez l'option *Assign Fixtures* (Attribution d'asservis) depuis l'écran Configuration du pupitre et appuyez sur la touche ENTER.

L'écran Attribution des asservis apparaît sur l'afficheur LCD :

```
ASSIGN FIXTURE:< 1*>
<                >
<                >
[ASSIGN] {EXIT}
```

2. Utilisez les touches + et – ou les touches de sélection des asservis sur la face avant pour sélectionner un appareil asservi non attribué.
3. Appuyez une fois sur la touche flèche vers le bas pour amener le curseur sur le champ de la liste des asservis (lignes 2 et 3 sur l'afficheur LCD).
4. Pour sélectionner un type d'asservi, utilisez les touches + et – pour vous déplacer dans la liste des 20 types d'asservis ordinaires. Par exemple :

```
ASSIGN FIXTURE:< 1*>
<Martin          >
<MAC 500 (Mode 2) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

5. Appuyez sur la touche flèche vers le bas pour sélectionner la touche *Assign*, puis appuyez sur la touche ENTER.

Le type d'appareil est attribué à l'asservi, l'astérisque \* est supprimé du numéro de l'asservi et le curseur clignotant revient au champ du numéro d'asservi, comme ci-dessous :

```
ASSIGN FIXTURE:< 1 >
<Martin          >
<MAC 500 (Mode 2) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

6. Pour attribuer l'asservi 2 – appuyez sur la touche + ou le bouton de sélection d'asservi 2 en face avant. En imaginant que l'asservi 2 n'est pas attribué, l'afficheur indiquera :

```
ASSIGN FIXTURE:< 2*>
<                >
<                >
[ASSIGN] {EXIT}
```

7. Pour attribuer le même type d'appareil, Martin MAC 500 (Mode 2) par exemple, appuyez sur la touche flèche vers le bas deux fois pour sélectionner la touche *Assign*, puis appuyez sur la touche ENTER.
8. Pour attribuer un type d'appareil différent, appuyez sur la touche flèche vers le bas pour amener le curseur sur la liste des appareils asservis. Utilisez les touches + et – pour sélectionner le type d'appareil désiré, amenez le curseur sur la touche *Assign*, puis appuyez sur la touche ENTER.

## NOTE

### Appareils asservis ordinaires

Sur le pupitre Fat Frog, le réglage par défaut de 20 types d'appareils ordinaires est le suivant :

#### Lampe et Scroller

Martin MAC 250 (M4)  
 Martin MAC 300 (M4)  
 Martin MAC 500 (M4)  
 Martin MAC 600 (M4)  
 Martin Roboscan Pro 518 (M2)  
 Martin Roboscan 812 (Étendu)

High End Studio Color  
 High End Studio Color 250  
 High End Studio Spot  
 High End Studio Spot 250  
 High End Cyberlight (M2)  
 High End Technobeam (Full)  
 High End Trackspot

Clay Paky Goldenscan HPE  
 Clay Paky Stage Scan  
 Clay Paky Stage Color 300 (16 bit)  
 Clay Paky Stage Color 1200 (16 bit)  
 Clay Paky Stage Light 300 (16 bit)  
 Clay Paky Stage Zoom 1200 (16 bit)

## Attribution de types d'appareils asservis à partir d'une disquette

Cette section décrit la manière d'attribuer un appareil à l'un des types d'asservi stocké sur disquette.

Avant d'accomplir cette procédure, assurez-vous que le lecteur de disquette contient bien une disquette avec les données des types d'asservis pour le Fat Frog.

1. Sélectionnez l'option *Assign Fixtures* (Attribution asservis) sur l'écran Configuration du pupitre et appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD indique l'écran Assign Fixture :

```

ASSIGN FIXTURE:< 8*>
<                               >
<                               >
[ASSIGN] {EXIT}
    
```

2. Utilisez les touches + et – ou les boutons de sélection des asservis sur la face avant pour sélectionner un appareil asservi non attribué.
3. Appuyez une fois sur la touche flèche vers le bas pour amener le curseur sur le champ de la liste des asservis (lignes 2 et 3 sur l'afficheur).
4. Utilisez les touches + et – pour vous déplacer dans la liste des 20 types d'asservis ordinaires jusqu'à ce que l'option *Select Fixture from Floppy Disk* (Sélectionner un asservi à partir d'une disquette) soit signalée sur l'afficheur LCD :

```

ASSIGN FIXTURE:< 8*>
<Select Fixture   >
<from Floppy Disk >
[ASSIGN] {EXIT}
    
```

5. Appuyez sur le bouton ENTER. Le pupitre lit la disquette et cherche des fichiers d'asservis valides. L'afficheur LCD indique :

```

*****
*   Reading Disk   *
*   Please Wait    *
*****
    
```

S'il n'y a pas de disquette dans le lecteur, s'il ne peut trouver de fichier de type d'asservi ou s'il se produit une erreur à la lecture, un message d'erreur s'inscrit sur l'afficheur LCD.

6. Si le lecteur trouve plusieurs fichiers sur la disquette, il vous sera demandé de choisir un fichier et l'afficheur indiquera ce qui suit :

```

Select File to Load:
<   filename   >
<   size, date >
[OK] {Cancel}
    
```

7. Utilisez les touches + et – pour sélectionner un fichier, puis appuyez sur la touche ENTER.
8. S'il n'y a qu'un fichier sur la disquette, il est ouvert et chargé automatiquement.
9. Quand le chargement du fichier est terminé, l'afficheur LCD indique ce qui suit :

```

ASSIGN FIXTURE:< 8*>
< Manufacturer A >
<                               >
[ASSIGN] {CANCEL}
    
```

Le curseur est placé sur le champ du fabricant (ligne 2).

10. Utilisez les touches + et – pour sélectionner le fabricant désiré, par ex. High End.

11. Appuyez sur la touche flèche vers le bas pour amener le curseur clignotant sur le champ du type d'asservi (ligne 3):

```

ASSIGN FIXTURE:< 8*>
<High End      >
<Fixture Type A >
[ASSIGN] {CANCEL}
    
```

12. Utilisez les touches + et – pour sélectionner le type d'asservi désiré, par ex. Cyberlight (M1).
13. Appuyez sur la touche flèche vers le bas pour sélectionner le bouton *Assign*, puis appuyez sur la touche ENTER pour attribuer le type d'asservi à l'appareil. L'afficheur LCD revient à l'écran Assign Fixture :

```

ASSIGN FIXTURE:< 8 >
<High End      >
<Cyberlight (M1) >
[ASSIGN] {EXIT}
    
```

### NOTE

#### Attribution d'appareils asservis à partir d'une disquette

Quand un type d'asservi est chargé depuis une disquette et qu'il est attribué à un appareil, il est provisoirement sauvegardé dans le pupitre et ajouté à la liste des asservis.

Quand vous procédez à une opération de *Suppression par défaut*, seuls les 20 asservis ordinaires sont conservés dans le pupitre, tous ceux qui proviennent d'une disquette sont supprimés.

## Ré-attribution d'appareils asservis

Cette section décrit la manière de ré-attribuer un appareil asservi qui est déjà attribué.

1. Sélectionnez l'option *Assign Fixtures* (Attribution d'appareils asservis) sur l'écran Configuration du pupitre. Appuyez sur la touche ENTER. L'écran Assign Fixture est indiqué sur l'afficheur LCD.
2. Utilisez les touches + et – ou bien les boutons de sélection d'asservi situés en face avant pour sélectionner un asservi attribué. Par exemple :

```
ASSIGN FIXTURE:< 8 >
<High End >
<Cyberlight (M1) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

3. Appuyez une fois sur la touche flèche vers le bas pour amener le curseur sur le champ de la liste des appareils asservis (lignes 2 et 3 sur l'afficheur LCD) :

```
ASSIGN FIXTURE:< 8 >
<High End >
<Cyberlight (M1) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

4. Utilisez les touches + et – pour vous déplacer dans la liste des appareils et sélectionner un autre type d'appareil asservi. Dès que le type de l'asservi est changé, un 'M' s'affiche après le numéro de l'appareil asservi :

```
ASSIGN FIXTURE:< 8M>
<Martin >
<MAC 500 (Mode 4) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

5. Pour attribuer le nouveau type d'asservi, appuyez sur la touche flèche vers le bas pour sélectionner la touche *Assign*, puis appuyez sur la touche ENTER.

Le type d'asservi sélectionné est attribué à l'appareil asservi, le 'M' qui suivait le numéro de l'appareil disparaît et le curseur clignotant retourne au champ du numéro d'appareil :

```
ASSIGN FIXTURE:< 8 >
<Martin >
<MAC 500 (Mode 4) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

## Désattribution des appareils asservis

Cette section décrit la manière de désattribuer (ou d'effacer) un appareil qui est déjà attribué.

1. Sélectionnez l'option *Assign Fixtures* (Attribution d'appareils asservis) sur l'écran Configuration du pupitre. Appuyez sur la touche ENTER. L'écran Assign Fixture est indiqué sur l'afficheur LCD.

```
ASSIGN FIXTURE:< 8 >
<Martin >
<MAC 500 (Mode 4) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

2. Utilisez les touches + et – ou bien les boutons de sélection d'asservi situés en face avant pour sélectionner l'asservi à désattribuer.

3. Appuyez sur le bouton CLEAR situé en face avant.

Ou bien

Appuyez sur la touche flèche vers le bas pour amener le curseur sur le champ de la liste des appareils asservis. Utilisez les touches + ou - pour sélectionner le 'blanc' correspondant à "aucun type d'asservi", puis appuyez sur la touche ENTER.

L'appareil asservi sera désattribué (supprimé) et l'afficheur LCD indique les mentions suivantes :

```
ASSIGN FIXTURE:< 8*>
< >
< >
[ASSIGN] {EXIT}
```

## Visualisation des attributions d'asservis

Cette section décrit la manière de visualiser les attributions d'asservis courantes.

1. Sélectionnez l'option *Assign Fixtures* (Attribution d'appareils asservis) sur l'écran Configuration du pupitre. Appuyez sur la touche ENTER. L'écran Assign Fixture est indiqué sur l'afficheur LCD :

```
ASSIGN FIXTURE:< 8 >
<Martin >
<MAC 500 (Mode 4) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

2. Utilisez les touches + et – ou bien les touches de sélection d'asservi situés en face avant pour sélectionner l'asservi désiré.

## Quitter l'attribution d'asservis

Cette section décrit la manière de quitter l'écran Assign Fixture (Attribution d'appareil asservi).

1. Utilisez les touches flèche pour sélectionner le bouton EXIT sur l'afficheur LCD :

```
ASSIGN FIXTURE:< 8 >
<Martin >
<MAC 500 (Mode 4) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

2. Appuyez sur la touche ENTER sur la face avant. L'afficheur LCD revient à l'écran Desk Setup (Configuration du pupitre).

## NOTES

### Ré-attribution d'asservis

**Avertissement** - Le fait de ré-attribuer un asservi a des répercussions sur les données contenues dans les mémoires et les sous-groupes programmés. Les données originelles des circuits d'asservis sont remplacées par les valeurs par défaut de chaque paramètre du nouveau type d'asservi.

### Désattribution d'asservis

Lorsqu'un type d'asservi provenant d'une disquette n'est plus attribué à aucun appareil, ce type est supprimé de la liste des asservis.

## Fonctions Patch (Affectation)

Sélectionnez l'option *Patch Functions* dans l'écran Configuration du pupitre. Appuyez sur la touche ENTER. L'écran des fonctions Patch est indiqué sur l'afficheur LCD :

```
** PATCH FUNCTIONS *
{Manual Patch}
{Auto Patch}
{Set Default Patch}v
```

Les options disponibles sur cet écran sont les suivantes :

- *Manual Patch (Affectation manuelle)*
- *Auto Patch (Patch automatique)*
- *Set Default Patch (Réglage du patch par défaut)*
- *Clear DMX Patch (Suppression des affectations DMX)*
- *Exit.*

Utilisez les touches flèche vers le haut et flèche vers le bas pour sélectionner l'option désirée, puis appuyez sur la touche ENTER pour activer cette option.

## Écran Manual Patch (Affectation manuelle)

L'écran de l'affectation manuelle indiqué sur l'afficheur LCD sert plusieurs propos :

- Permettre à l'utilisateur de procéder manuellement pour affecter, modifier ou supprimer des circuits traditionnels ou des asservis individuels.
- Permettre à l'utilisateur d'ajouter et d'affecter des duplicata sur les circuits traditionnels.
- Afficher le patch DMX courant (indiquer, pour chaque circuit traditionnel et chaque asservi, son adresse DMX courante).

## Manual Patch (Affectation manuelle) - Traditionnels

Cette fonction permet d'affecter manuellement les 48 circuits de traditionnels du pupitre sur le DMX :

1. Sélectionnez l'option *Manual Patch* sur l'écran des Fonctions Patch. L'écran LCD indique les mentions suivantes :

```
*** MANUAL PATCH ***
Channel 1: < >
Channel 2: < >
Channel 3: < > v
```

2. Utilisez les touches flèche vers le haut et flèche vers le bas ou SHIFT et les touches FLASH DE CIRCUIT pour sélectionner un circuit traditionnel.

Le voyant rouge du bouton FLASH DE CIRCUIT et le curseur de l'afficheur LCD indiquent le circuit sélectionné.

3. Utilisez les touches + et – pour régler l'adresse DMX.

Lorsque vous sélectionnez une adresse DMX, tout circuit qui est déjà affecté sera automatiquement laissé de côté.

L'afficheur LCD indique l'adresse DMX affectée à chaque circuit, par exemple :

```
*** MANUAL PATCH ***
Channel 1: <101>
Channel 2: <102>
Channel 3: <103> v
```

4. Pour dépatcher un circuit traditionnel, sélectionnez le circuit à dépatcher puis appuyez sur le bouton CLEAR sur la face avant.
5. Lorsque tous les circuits concernés ont été affectés, appuyez sur la touche ENTER pour quitter la fenêtre Manual Patch (Affectation manuelle).

## Ajouter des duplicata

Un duplicata se définit comme un élément supplémentaire d'un circuit traditionnel qui est affecté à une adresse DMX différente.

Jusqu'à 9 duplicata peuvent être ajoutés et affectés à chaque circuit traditionnel.

1. Sélectionnez l'option *Manual Patch* sur l'écran des Fonctions Patch. L'écran LCD indique les mentions suivantes :

```
*** MANUAL PATCH ***
Channel 1: < 1>
Channel 2: < 2>
Channel 3: < 3> v
```

2. Utilisez les touches flèche vers le haut et flèche vers le bas ou le bouton SHIFT et les touches FLASH DE CIRCUIT pour sélectionner un circuit traditionnel.

3. Appuyez sur le bouton INSERT, sur la face avant. Un duplicata du circuit sélectionné est ajouté ; le curseur va sur le duplicata :

```
*** MANUAL PATCH ***
Channel 1 :< 1>
Channel 1 D1:< >
Channel 2 :< 2>v
```

4. Utilisez les touches + et – pour régler l'adresse DMX. L'afficheur LCD indique l'adresse DMX affectée au duplicata :

```
*** MANUAL PATCH ***
Channel 1 :< 1>
Channel 1 D1:<101>
Channel 2 :< 2>v
```

5. Pour ajouter d'autres duplicata et pour leur affectation, répétez la procédure précédente.
6. Quand tous les circuits désirés ont été affectés, appuyez sur la touche ENTER pour quitter la fenêtre Manual Patch.

### Notes - Duplicata

Seul un circuit de traditionnel patché peut se voir adjoindre des duplicata.

Si vous essayez d'ajouter plus de neuf duplicata sur un circuit, un message d'erreur s'inscrit sur l'afficheur LCD.

Pour dépatcher un duplicata, amenez le curseur sur l'adresse DMX du duplicata, puis appuyez sur la touche CLEAR.

## Manual Patch (Affectation manuelle) – Appareils asservis

Fat Frog – Pour affecter manuellement sur le DMX chaque asservi attribué :

1. Sélectionnez l'option *Manual Patch* sur l'écran Patch Functions. Les asservis attribués sont listés sur l'afficheur après les 48 circuits de traditionnels, comme ci-dessous :

```
*** MANUAL PATCH ***
Channel 48: <148>^
Fixture 1: < >
Fixture 2: < > v
```

2. Utilisez les touches flèche vers le haut et flèche vers le bas ou les touches de sélection d'asservis sur la face avant pour sélectionner un asservi à patcher.

L'appareil sélectionné est signalé par le voyant rouge de la touche de sélection d'asservi et par le curseur de l'afficheur LCD.

3. Utilisez les touches + et – pour régler l'adresse DMX. Appuyez sur la touche CLEAR pour dépatcher l'asservi.
4. Quand tous les asservis désirés ont été affectés, appuyez sur la touche ENTER pour sortir de la fenêtre Manual Patch.

## Autopatch – Pupitre Frog

Cette fonction vous permet d'affecter vers le DMX tous les circuits ou seulement les circuits traditionnels sélectionnés, en une seule opération : pour cela il suffit d'une adresse DMX de départ.

1. Sélectionnez l'option *Auto Patch* (Affectation automatique) sur l'écran Patch Functions et appuyez sur la touche ENTER. L'écran LCD indique les mentions suivantes :

```
**** AUTO PATCH ****
{All Channels}
{Selected Channels}
{Exit}
```

### Affectation de tous les circuits

1. Sélectionnez l'option *All Channels* (tous les circuits) sur l'écran Auto Patch (Affectation automatique) et appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD indique les mentions suivantes :

```
Auto Patch All:
Enter DMX, select OK
DMX address: < >
[OK] {Cancel}
```

2. Utilisez les touches + et – pour entrer l'adresse DMX de départ.
3. Appuyez sur la touche flèche vers le bas pour sélectionner le bouton OK, puis appuyez sur ENTER.

Les 48 circuits traditionnels seront affectés en DMX, en partant de l'adresse spécifiée. L'afficheur LCD revient à l'écran Auto Patch.

## Affectation des circuits sélectionnés

1. Sélectionnez l'option *Selected Channels* (circuits sélectionnés) sur l'écran Auto Patch et appuyez sur la touche ENTER. L'écran LCD indique les mentions suivantes :

```
Select channels,
Enter DMX, select OK
DMX address: < >
[OK] {Cancel}
```

2. Utilisez le bouton SHIFT pour sélectionner les circuits 1 à 24 ou 25 à 48.
3. Utilisez les touches FLASH DE CIRCUIT pour sélectionner les circuits à patcher.

Lorsqu'un circuit est sélectionné, le voyant de la touche FLASH DE CIRCUIT correspondant est allumé.

4. Utilisez les touches + et – pour entrer l'adresse DMX de départ.
5. Appuyez sur la touche ENTER pour sélectionner OK. Les circuits traditionnels sélectionnés seront affectés en DMX, en partant de l'adresse spécifiée. L'afficheur LCD revient à l'écran Auto Patch.

### NOTES

#### Appareils composites

Quand vous patchez manuellement un appareil composite (une lampe et un défilant), les différentes parties de l'appareil qui nécessitent une adresse DMX séparée figurent sur des lignes différentes de l'afficheur LCD :

```
*** MANUAL PATCH ***
Fixture 2: <160>
Fix 3 Lamp: <170>
Fix 3 Scr: <171> v
```

#### Affectation automatique (Autopatching) – Pupitre Frog

Si l'affectation automatique devait réaffecter des circuits déjà patchés, un message d'alerte apparaît sur l'afficheur LCD. Vous avez pouvez choisir entre dépatcher les circuits déjà affectés pour continuer l'affectation automatique ou annuler l'opération.

## Affectation automatique (Autopatch) – Pupitre Fat Frog

Cette fonction vous permet d'affecter vers le DMX, en une seule opération, tous les circuits ou des circuits traditionnels sélectionnés et des appareils attribués, en spécifiant un adresse de départ DMX unique.

1. Sélectionnez l'option *Auto Patch* sur l'écran Patch Functions et appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD indique les mentions suivantes :

```
**** AUTO PATCH ****
{All Channels}
{Selected Channels}
{Exit}
```

## Affectation de tous les circuits, traditionnels et asservis

1. Sélectionnez l'option *All Channels* (Tous circuits) sur l'écran Auto Patch et appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD indique les mentions suivantes :

```
Auto Patch All:
Enter DMX, select OK
DMX address: < >
[OK] {Cancel}
```

2. Utilisez les touches + et – pour valider l'adresse DMX de départ désirée.
3. Appuyez sur la touche flèche vers le bas pour sélectionner *OK*, puis appuyez sur la touche ENTER.

Les 48 circuits, traditionnels et asservis attribués, seront patchés sur le DMX, en commençant à l'adresse spécifiée. L'afficheur LCD ramène l'écran Auto Patch.

## Affectation des circuits et des asservis sélectionnés

1. Sélectionnez l'option *Selected Channels* (circuits sélectionnés) depuis l'écran Auto Patch et appuyez sur ENTER. L'afficheur LCD indique les mentions suivantes :

```
Select channels,
Enter DMX, select OK
DMX address: < >
[OK] {Cancel}
```

2. Utilisez la touche SHIFT pour sélectionner les circuits 1 à 24 ou 25 à 48.
3. Utilisez les touches FLASH DE CIRCUIT pour sélectionner les circuits traditionnels à patcher. Quand un circuit est sélectionné, le voyant de sa touche FLASH est allumé.
4. Utilisez les touches de sélection d'asservi pour sélectionner l'appareil(s) à patcher. Les voyants rouge allumés dans les touches de sélection indiquent les appareils sélectionnés.
5. Utilisez les touches + ET – pour entrer l'adresse DMX de départ désirée.
6. Appuyez sur la touche ENTER. Les circuits sélectionnés, traditionnels et asservis, seront patchés sur le DMX, en commençant à l'adresse spécifiée. L'afficheur LCD ramène l'écran Auto Patch.

## NOTES

### Affectation automatique (Autopatching) – Pupitre Fat Frog

Si l'affectation automatique devait réaffecter des circuits ou des asservis déjà patchés, un message d'alerte apparaît sur l'afficheur LCD.

Vous avez pouvez choisir entre dépatcher les circuits ou asservis déjà affectés pour continuer l'affectation automatique ou annuler l'opération.

Seuls, les asservis attribués peuvent être autopatchés.

Si la sélection qui doit être affectée automatiquement comprend des circuits de traditionnels et des d'asservis, ils seront affectés dans l'ordre suivant :

1. Circuits traditionnels.
2. Partie Intensité des appareils composites.
3. Autres parties d'appareils composites.
4. Autres appareils (non composites).

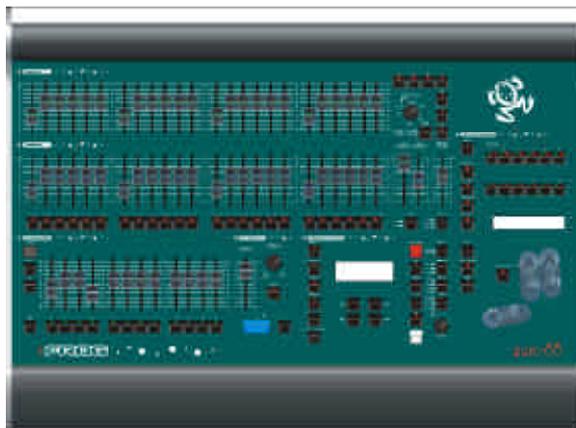


Figure 6 - 4: Le pupitre lumière Fat Frog

## Réglage de l'affectation par défaut

Cette fonction supprime le patch DMX existant et règle le patch par défaut (circuit 1 sur circuit DMX 1 .... circuit 48 sur circuit DMX 48).

Fat Frog – Tous les appareils asservis qui sont patchés seront dépatchés par cette opération.

1. Sélectionnez l'option *Set Default Patch* sur l'écran Patch Functions screen. L'afficheur LCD indique les mentions suivantes :

```
SET DEFAULT PATCH
Select OK to set
the default patch
[OK] {Cancel}
```

2. Appuyez sur le bouton ENTER. L'afficheur LCD revient à l'écran Patch Functions.

## Supprimer le patch DMX

Cette fonction effacera le patch DMX existant. Tous les circuits traditionnels seront dépatchés.

Fat Frog – tous les asservis sont dépatchés.

1. Sélectionnez l'option *Clear DMX Patch* sur l'écran Patch Functions. L'afficheur LCD indique les mentions suivantes :

```
CLEAR DMX PATCH
Select OK to clear
the DMX patch
[OK] {Cancel}
```

2. Appuyez sur la touche ENTER. Tous les circuits traditionnels et asservis seront dépatchés. L'afficheur LCD revient à l'écran Patch Functions.

## Quitter les fonctions Patch

1. Sélectionnez l'option *Exit* sur l'écran Patch Functions.
2. Appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD revient à l'écran Desk Setup (Configuration du pupitre).

## Quitter la Configuration du pupitre

1. Sélectionnez l'option *Exit Desk Setup* sur l'écran Desk Setup.
2. Si vous avez apporté des changements à la configuration du pupitre, un message d'alerte s'inscrit sur l'afficheur :

```
***** WARNING *****
Desk Setup Modified
Save Changes ?
[OK] {Cancel}
```

3. Appuyez sur la touche ENTER pour enregistrer les changements ou sélectionnez le bouton *Cancel* et appuyez sur ENTER pour abandonner ces changements. L'afficheur LCD revient à l'écran Super User.

Si vous n'avez pas apporté de changement à la configuration du pupitre, il n'y aura pas de message et l'afficheur revient à l'écran Super User.

## Fonctions Disquette

Sélectionnez l'option *Floppy Disk* sur l'écran Super User et appuyez sur la touche ENTER. L'écran Floppy Disk apparaît sur l'afficheur LCD :

```
**** FLOPPY DISK ***
{Load Show}
{Save Show}
{Format Disk}v
```

Les options proposées sont : *Load Show*, *Save Show*, *Format Disk*, *Exit* (Charger conduite, Sauvegarder conduite, Formater la disquette, Quitter).

Utilisez flèche vers le haut et flèche vers le bas pour sélectionner l'option désirée, puis appuyez sur la touche ENTER pour activer cette option.

## Charger une conduite (Load Show)

Cette fonction vous permet de charger, depuis une disquette, une conduite déjà enregistrée, dans le pupitre.

1. Assurez-vous qu'une disquette contenant des fichiers conduite Frog/Fat Frog est bien inséré dans le lecteur de disquette.
2. Sélectionnez l'option *Load Show* (Charger la conduite) sur l'écran Floppy Disk. Le pupitre lit la disquette et recherche les fichiers conduite valides. L'afficheur LCD indique les mentions suivantes :

```
**** LOAD SHOW ****
< Show01.isf >
< 10KB 5/2/2001 >
[Load] {Cancel}
```

Si la disquette contient plusieurs conduites, utilisez les touches + et – pour sélectionner la conduite désirée.

3. Appuyez sur la touche ENTER pour charger la conduite dans le pupitre. Pendant le chargement, l'afficheur LCD indique les mentions suivantes :

```
Loading Show01
Please Wait ...
xx% Done.
[Cancel]
```

4. Quand le chargement de la conduite est accompli, l'afficheur LCD mentionne :

```
show01 Loaded
[OK]
```

5. Appuyez sur la touche ENTER pour revenir à l'écran Floppy Disk.

## Sauvegarder une conduite (Save Show)

Cette fonction vous permet d'enregistrer la conduite courante sur une disquette.

1. Assurez-vous qu'une disquette formatée est insérée dans le lecteur de disquette.
2. Sélectionnez l'option *Save Show* sur l'écran Floppy Disk. L'afficheur LCD indique les mentions suivantes :

```
**** SAVE SHOW ****
Show No: < 1*>
[SAVE] {Cancel}
```

Si le fichier n'existe pas sur la disquette, un astérisque (\*) est affiché à côté du numéro de conduite. La rubrique *Show No* propose par défaut la première conduite disponible sur la disquette.

3. Utilisez les touches + et – pour sélectionner le numéro de conduite désiré (01 à 99).
4. Appuyez sur la touche ENTER pour sauvegarder la conduite sur disquette.
5. Si la conduite existe déjà sur la disquette, un avertissement apparaît sur l'afficheur :

```
Show already exists
Overwrite file ?
[OK] {Cancel}
```

6. Appuyez sur la touche ENTER pour réécrire le fichier.
7. Pendant que le pupitre enregistre la conduite sur la disquette, l'afficheur LCD indique :

```
Saving Show01
Please Wait ...
xx% Done.
[Cancel]
```

8. Une fois le chargement de la conduite accompli, l'afficheur LCD indique :

```
Show01 Saved
[OK]
```

9. Appuyez sur la touche ENTER pour revenir à l'écran Floppy Disk.

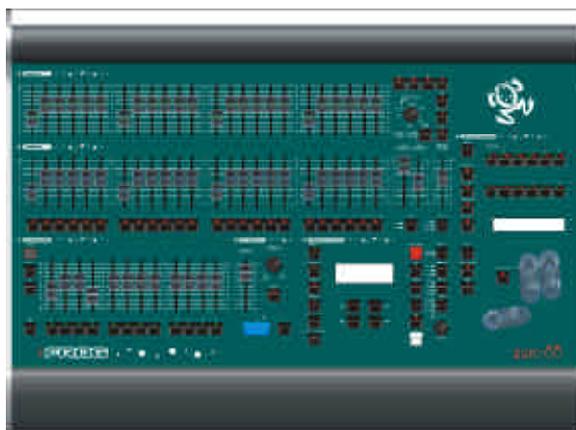


Figure 6 - 5: Le pupitre lumière Fat Frog

## Formatage de la disquette (Format Disk)

1. Assurez-vous qu'une disquette est insérée dans le lecteur de disquette.
2. Sélectionnez l'option *Format Disk* sur l'écran Floppy Disk. l'afficheur LCD indique :

```
FORMAT DISK
Are you sure ?
[OK] {Cancel}
```

3. Appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD indique :

```
Formatting Disk
Please Wait ...
xx% Done.
[Cancel]
```

4. Une fois le formatage accompli, l'afficheur LCD indique :

```
Disk Formatted.
[OK]
```

5. Appuyez sur la touche ENTER pour revenir à l'écran Floppy Disk.

## Quitter les fonctions disquette

1. Sélectionnez l'option *Exit* sur l'écran Floppy Disk.
2. Appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD revient à l'écran Super User.

## NOTES

### Charger une conduite (Load Show)

Les conduites sont repérées par numéro seulement et sont sauvegardées sur la disquette sous la forme suivante : "Show01", "Show02" etc..

S'il n'y a pas de disquette dans le lecteur, s'il n'y a aucun fichier de conduite sur la disquette ou si le chargement échoue pour une raison quelconque, un message d'erreur s'inscrit sur l'afficheur LCD.

Si un fichier conduite Frog est chargé sur un pupitre Fat Frog, tout ce qui est configuration du pupitre, les données de mémoire et de sous-groupe contenus dans le fichier conduite, seront chargés. Les 12 asservis ne seront pas attribués.

Si un fichier conduite Fat Frog est chargé sur un pupitre Frog, toutes les données des asservis contenus dans la configuration du pupitre, le Patch DMX, les données de mémoire et de sous-groupe, seront ignorés. Seules, les données pour les 48 circuits de traditionnels seront chargés depuis le fichier conduite.

### Sauvegarder la conduite (Save Show) et formater la disquette (Format Disk)

S'il n'y a pas de disquette dans le lecteur, que la disquette est protégée à l'écriture ou que l'opération a échoué, un message d'erreur s'inscrit sur l'afficheur LCD.

## Fonctions Supprimer/Réinitialiser (Clear/Reset)

Sélectionnez l'option *Clear/Reset* sur l'écran User screen et appuyez sur la touche ENTER. L'écran Clear/Reset s'inscrit sur l'afficheur LCD :

```
** CLEAR/RESET FNS *  
{Clear Memories}  
{Clear Submasters}  
{Clear All} v
```

Les options Clear/Reset sont les suivantes :  
*Clear Memories*, *Clear Submasters*, *Clear All*, *Clear to Default* et *Exit* (Supprimer mémoires, Supprimer sous-groupes, Tout supprimer, Revenir aux valeurs par défaut).

Utilisez les touches flèche vers le haut et flèche vers le bas pour sélectionner l'option désirée, puis appuyez sur la touche ENTER pour activer cette option.

## Supprimer des mémoires (Clear Memories)

Cette fonction supprime les mémoires programmées sur le pupitre.

1. Sélectionnez l'option *Clear Memories* sur l'écran Clear/Reset, puis appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD indique les mentions suivantes :

```
CLEAR MEMORIES  
Are you sure ?  
  
[OK] {Cancel}
```

2. Appuyez sur la touche ENTER pour confirmer l'opération.

## Supprimer des sous-groupes (Clear Submasters)

Cette fonction supprime les sous-groupes chargés avec des données de circuits et ceux qui contiennent des mémoires transférées.

1. Sélectionnez l'option *Clear Submasters* sur l'écran Clear/Reset, puis appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD indique les mentions suivantes :

```
CLEAR SUBMASTERS  
Are you sure ?  
  
[OK] {Cancel}
```

2. Appuyez sur la touche ENTER pour confirmer l'opération.

## Tout supprimer (Clear All)

Cette fonction supprime les mémoires et les sous-groupes du pupitre.

1. Sélectionnez l'option *Clear All* sur l'écran Clear/Reset, puis appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD indique les mentions suivantes :

```
CLEAR ALL  
Are you sure ?  
  
[OK] {Cancel}
```

2. Appuyez sur la touche ENTER pour confirmer l'opération.

## Retour aux valeurs par défaut (Clear to Default)

Cette fonction effectue l'opération *Clear All*, remet les paramètres de la configuration du pupitre à leur valeur par défaut et ramène le code de verrouillage à 0000, puis elle charge la configuration par défaut dans le pupitre.

1. Sélectionnez l'option *Clear to Default* sur l'écran Clear/Reset, puis appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD indique les mentions suivantes :

```
CLEAR TO DEFAULT  
Are you sure ?  
  
[OK] {Cancel}
```

2. Appuyez sur la touche ENTER pour confirmer l'opération.

## Quitter les fonctions Supprimer/Réinitialiser (Exit Clear/Reset Functions)

1. Sélectionnez l'option *Exit* sur l'écran Clear/Reset, puis appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD revient à l'écran Super User.

### NOTE

#### Suppression de mémoires

Quand vous supprimez les mémoires, les sous-groupes contenant des mémoires transférées sont également supprimés automatiquement.

## Niveau d'éclairage (Illumination)

Cette fonction vous permet de régler l'intensité et le contraste des afficheurs LCD sur le pupitre.

Les options sont les suivantes :

- Intensité du principal afficheur LCD
- Contraste du principal afficheur LCD
- Intensité de l'afficheur de la roue (Fat Frog)
- Contraste de l'afficheur de la roue (Fat Frog)
- Quitter.

## Réglage de l'éclairage

1. Sélectionnez l'option *Illumination* sur l'écran Super User, puis appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD indique les mentions suivantes :

```
*** ILLUMINATION ***
Main LCD B: <100%>
Main LCD C: <100%>
Wheel LCD B: <100%>v
```

2. Utilisez les touches flèche vers le haut et flèche vers le bas pour sélectionner l'option désirée.
3. Utilisez les touches + et – pour régler le niveau désiré (0 – 100%).
4. Pour quitter l'écran *Illumination*, appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD revient à l'écran Super User.

## Mode de Récupération (Recovery Mode)

Cette fonction vous permet d'activer/désactiver le mode de Récupération.

Vous trouverez plus d'informations sur ce point au chapitre 7.

## Réglage du mode de Récupération

1. Sélectionnez l'option *Set Recovery Mode* sur l'écran Super User et appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD indique les mentions suivantes :

```
*** SET RECOVERY ***
Recovery: <On >
[Exit]
```

2. Utilisez les touches + et – pour régler la Récupération sur *On* ou *Off*.
3. Appuyez sur la touche ENTER pour quitter l'écran *Set Recovery* et revenir à l'écran Super User.

## Régler la date et l'heure

La fonction "Set Date and Time" vous permet de régler la date et l'heure sur le pupitre.

## Réglage de la date et de l'heure

1. Sélectionnez l'option *Set Date & Time* sur l'écran Super User, puis appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD indique les mentions suivantes :

```
** SET DATE & TIME *
Date: <dd:mm:yyyy>
Time: <hh:mm:ss>
[SET] {CANCEL}
```

2. Utilisez les touches flèche vers le haut et flèche vers le bas pour sélectionner le champ à régler. La *Date* est constituée de trois champs (jour, mois, année). L'heure (*Time*) est constituée de trois champs (heures, minutes, secondes).
3. Utilisez les touches + et – pour régler le champ sélectionné.
4. Appuyez sur la touche ENTER pour régler la date et l'heure aux valeurs indiquées sur l'afficheur LCD. L'afficheur retourne à l'écran Super User.

## Code de verrouillage

Cette fonction vous permet de régler le code de verrouillage du pupitre. Vous trouverez plus d'informations sur la fonction de verrouillage en page .

### Réglage du code de verrouillage (Lock Code)

1. Sélectionnez l'option *Set Lock Code* sur l'écran Super User et appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD indique les mentions suivantes :

```
Enter current lock
code using submaster
flash buttons:
[OK] {Cancel}
```

2. Entrez le code courant à 4 chiffres via les touches FLASH DE SOUS-GROUPE 1 à 10.

Les chiffres apparaissent en ligne 3 de l'afficheur à mesure que vous les tapez. Prenons par exemple 1234 pour code :

```
Enter current lock
code using submaster
flash buttons: 1234
[OK] {Cancel}
```

3. Appuyez sur la touche ENTER. Si vous entrez correctement le code, l'afficheur indique alors :

```
Enter new lock
code using submaster
flash buttons:
[OK] {Cancel}
```

Si vous n'entrez pas le bon code, un message d'erreur s'affiche.

4. Entrez un nouveau code de verrouillage à 4 chiffres via les touches FLASH DE SOUS-GROUPE. Chaque chiffre apparaît en ligne 3 de l'afficheur LCD, à mesure que vous le tapez.
5. Appuyez sur la touche ENTER. Un message de confirmation apparaît sur l'afficheur LCD :

```
New Lock Code Set
[OK]
```

6. Appuyez sur la touche ENTER pour effacer le message et pour revenir à l'écran Desk Setup (Configuration du pupitre).

## Informations sur le pupitre

Avec cette fonction Super User, l'afficheur principal indique les informations suivantes concernant le pupitre :

- NUMÉRO DE SÉRIE

Le numéro de série complet du pupitre.

- VERSION DU LOGICIEL

La version logicielle du système d'exploitation installée dans le pupitre.

- VERSION BIOS

Le numéro de la version BIOS (Basic Input/Output System) du pupitre.

- ÉTAT DE LA BATTERIE

L'état de la batterie interne du pupitre (seulement sur certains pupitres).

- CONDUITE COURANTE

Le numéro et la date de la conduite, si la conduite qui se trouve dans le pupitre provient d'une disquette.

### Lecture des informations concernant le pupitre

1. Sélectionnez l'option *Desk Information* (Informations sur le pupitre) sur l'écran Super User et appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD indique alors :

```
* DESK INFORMATION *
Serial Number      ^
xxxxxxxx xxxxxxxx  v
[EXIT]
```

2. Utilisez les touches flèche vers le haut ou flèche vers le bas pour faire défiler les différentes informations du pupitre décrites ci-dessus.
3. Appuyez sur la touche ENTER pour quitter l'écran Desk Information et revenir à l'écran Super User.

## Réinitialisation DMX

Cette fonction remet à zéro tous les 512 circuits DMX, pendant quelques secondes, puis les ramène à leurs valeurs de sortie précédentes.

### Réinitialiser le DMX

1. Sélectionnez l'option *Reset DMX* sur l'écran Super User screen et appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD indique alors :

```
***** RESET DMX *****
Do you wish to
reset the DMX?
  {OK}  {Cancel}
```

2. Appuyez sur la touche ENTER pour réinitialiser le DMX, ou sélectionnez la touche *Cancel* et appuyez sur ENTER pour annuler. L'afficheur LCD revient à l'écran Super User.

## Quitter Super User

Sélectionnez l'option *Exit Super User* sur l'écran Super User, comme ci-dessous :

```
**** SUPER USER ****
{Illumination}      ^
{Set Date & Time}
{Exit Super User}
```

Appuyez sur la touche ENTER. L'afficheur LCD revient à l'écran Memories.





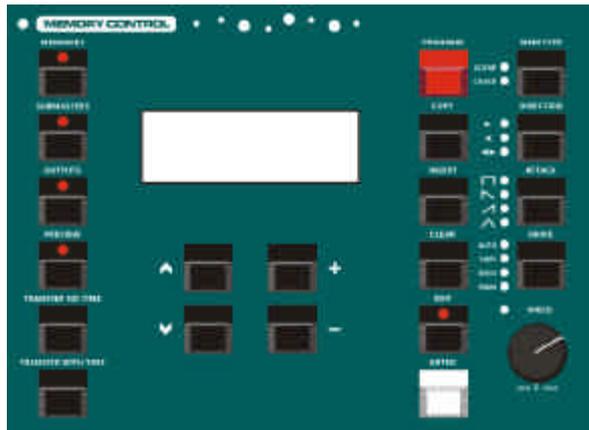


Figure 7 - 2: Commandes des mémoires

## Visualisation des sorties

Le bouton OUTPUTS (Sorties) vous permet de visualiser les circuits en sortie du pupitre ou les sorties DMX courantes sur l'afficheur LCD principal.

## Circuits en sortie du pupitre

1. Appuyez sur le bouton OUTPUTS en face avant. L'afficheur LCD affiche alors :

```
View O/P <Desk Chan>
CHAN 1      100
CHAN 2      75
CHAN 3      50 v
```

2. Utilisez les touches flèche vers le haut et flèche vers le bas pour visualiser les sorties courantes des circuits traditionnels en pourcentages.
3. Fat Frog – Si des appareils asservis ont été attribués, les valeurs courantes de sortie pour les paramètres des appareils figurent à la suite de la liste des circuits traditionnels. Ils apparaissent en tant que numéro d'appareil, nom du paramètre et valeur DMX. Par exemple :

```
View O/P <Desk Chan>
Fix 1 Cyan  128 ^
Fix 1 Magenta 255
Fix 1 Yellow 0 v
```

4. Utilisez les touches flèche vers le haut et flèche vers le bas pour visualiser les sorties courantes des circuits d'asservis. Les niveaux de sortie sont indiqués en DMX (0 à 255).

## Sorties DMX

1. Appuyez sur la touche OUTPUTS en face avant. L'afficheur indique maintenant :

```
View O/P <Desk Chan>
CHAN 1      100
CHAN 2      75
CHAN 3      50 v
```

2. Utilisez les touches + ou – pour faire passer l'affichage, du champ View O/P à DMX. L'afficheur indique maintenant :

```
View O/P < DMX >
1      255
2      128
3      200 v
```

3. Utilisez les touches flèche vers le haut et flèche vers le bas pour visualiser les sorties courantes des circuits DMX (1 à 512).

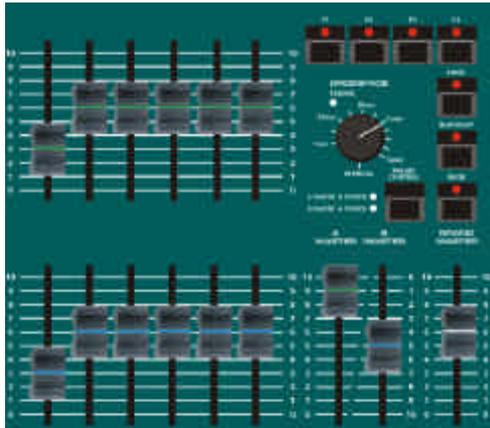


Figure 7 - 3: Autres commandes

## Fonction de verrouillage

Quand le pupitre est verrouillé (signalé par le voyant rouge du bouton LOCK), tous les moyens d'édition sont désactivés, c'est-à-dire que vous ne pourrez pas modifier la configuration du pupitre ni aucune donnée de mémoire ou de sous-groupe.

Les mémoires programmées peuvent être envoyées normalement à partir du bloc de mémoires (en utilisant les commandes de transfert Playback X) et les données qui étaient déjà chargées ou transférées dans les sous-groupes peuvent être restituées.

Les moyens d'édition peuvent seulement être activés en déverrouillant le pupitre.

Vous utiliserez les boutons FLASH DE SOUS-GROUPE pour entrer le code à 4 chiffres demandé pour verrouiller ou déverrouiller le pupitre. Pendant ces opérations, les fonctions Flash normales sont désactivées.

Le code de verrouillage du pupitre se règle dans Super User (reportez-vous page 6-15). Seul ce code peut être utilisé pour verrouiller le pupitre. Ainsi, vous êtes sûr que seuls ceux qui connaissent le code de verrouillage peuvent verrouiller le pupitre au moyen du bouton LOCK.

Chaque pupitre possède également son propre code de déverrouillage. Pour en savoir plus, vous pouvez contacter votre fournisseur ou Zero 88.

## Verrouillage du pupitre

1. Pour verrouiller le pupitre, appuyez sur le bouton LOCK en face avant. L'afficheur LCD indique les mentions suivantes :

```
**** LOCK DESK ****
Enter code using s/m
flash buttons:
[OK] {Cancel}
```

2. Entrez le code de verrouillage courant au moyen des boutons FLASH DE SOUS-GROUPE (le sous-groupe 10 représente 0).

À mesure que vous entrez un chiffre, un '\*' s'inscrit sur l'afficheur LCD :

```
**** LOCK DESK ****
Enter code using s/m
flash buttons: ****
[OK] {Cancel}
```

3. Appuyez sur la touche ENTER pour terminer l'opération.

Si vous avez entré le bon code, le pupitre est verrouillé et le voyant du bouton LOCK est éclairé.

Si vous avez entré le mauvais code, un message d'erreur s'inscrit sur l'afficheur.

## Déverrouillage du pupitre

1. Pour déverrouiller le pupitre, appuyez sur le bouton LOCK en face avant. L'afficheur LCD indique maintenant :

```
*** UNLOCK DESK ***
Enter code using s/m
flash buttons:
[OK] {Cancel}
```

2. Entrez le code de verrouillage courant au moyen des boutons FLASH DE SOUS-GROUPE (le sous-groupe 10 représente 0).

À mesure que vous entrez un chiffre, un '\*' s'inscrit sur l'afficheur LCD :

```
*** UNLOCK DESK ***
Enter code using s/m
flash buttons: ****
[OK] {Cancel}
```

3. Appuyez sur la touche ENTER pour terminer l'opération.

Si vous avez entré le bon code, le pupitre est déverrouillé et le voyant du bouton LOCK est éteint.

Si vous avez entré le mauvais code, un message d'erreur s'inscrit sur l'afficheur.

## Fonction FROG

La fonction FROG (Fixture Random Output Generator), une caractéristique particulière du pupitre lumière Fat Frog, concerne les sorties des circuits LTP des asservis.

Vous pouvez choisir les circuits d'asservis qui restitueront des valeurs FROG aléatoires en sélectionnant le(les) appareil(s) asservi(s) et leur attribut (Couleur, Faisceau ou Position).

La fonction FROG s'applique seulement aux circuits LTP d'asservis et ne concerne pas les circuits intensité ou les circuits lampe du pupitre.

La fonction FROG peut être utilisée comme fonction de "mode d'exploitation" pour générer des sorties aléatoires sur les circuits d'asservis sélectionnés.

Il est aussi possible de régler les circuits d'asservis pour sortir des valeurs FROG aléatoires au lieu de valeurs spécifiques, lorsque vous programmez des données de circuits d'asservis dans les mémoires ou les sous-groupes.

Par conséquent, quand des données de mémoire ou de circuit sont restituées via le registre de transfert Playback X ou un sous-groupe, les circuits spécialement repérés sortent une valeur FROG aléatoire plutôt qu'une valeur programmée.

Les attributs Couleur et Faisceau peuvent être envoyés sec ou en fondu entre leurs valeurs FROG et leurs valeurs minimum et maximum peuvent être réglées, si nécessaire.

Pour l'attribut Position, l'action et les valeurs FROG minimum et maximum peuvent être réglées séparément pour le déplacement horizontal et vertical.

La fonction FROG peut être réglée sur automatique, avec la vitesse réglable, ou en manuel, avec un temps de fondu réglable. Le mode manuel vous permet de vous déplacer à travers chaque valeur FROG en utilisant la touche STEP sur la face avant.

## Valeurs de sortie FROG

Le pupitre Fat Frog génère 16 valeurs FROG différentes pour chacun des trois attributs LTP (Couleur, Faisceau et Position).

Ces valeurs FROG s'appliquent à tous les asservis et donneront donc des résultats différents avec des types d'appareils différents.

Les valeurs FROG minimum et maximum pour chaque attribut ont été conçues, autant que possible, pour éviter d'activer les fonctions Reset ou Lamp on/off et les positions extrêmes.

Vous pouvez régler les valeurs FROG minimum et maximum de chaque attribut, si nécessaire.

Tous les circuits LTP d'asservis (y compris le contrôle de circuits, etc.) peuvent être réglés pour restituer des valeurs FROG, si nécessaire.

Quand un circuit d'asservi est en train de restituer des valeurs FROG, il passe par les 16 valeurs prédéfinies de manière aléatoire.

Chaque paramètre d'asservi possède sa propre valeur FROG choisie au hasard parmi les 16 valeurs pour l'attribut correspondant.

Cependant, les asservis de même type restitueront tous les mêmes valeurs FROG sur les circuits correspondants.

Par exemple – Si un asservi a une trichromie CMY (cyan magenta jaune), chaque paramètre de couleur sortira sa propre valeur FROG. Si les trois circuits de couleur restituaient leurs valeurs FROG, on obtiendrait au total 4 096 combinaisons de couleurs différent

Si les circuits correspondants à plusieurs asservis de même type restituaient des valeurs FROG, ils donneraient tous les mêmes couleurs, les mêmes gobos, les mêmes positions, etc.

## Paramètres de fonction FROG

Les paramètres suivants commandent le comportement des circuits d'asservis qui émettent des valeurs FROG.

**Mode** - *Manuel* ou *Auto*.

**Speed** (Vitesse) – En mode *Auto*, la fonction *Speed* détermine le taux de sortie de chaque nouvelle valeur FROG (1 à 100).

**Fade Time** (Temps de fondu) – En mode *Manuel*, la fonction *Fade Time* définit le temps nécessaire pour arriver à la prochaine valeur FROG une fois que vous avez appuyé sur la touche STEP (0 à 10 sec.).

**Colour Action** - *Snap* (Sec) ou *Fade* (Fondu) - Comportement du circuit Couleur pendant le passage entre deux valeurs FROG.

**Colour Minimum** - Valeur FROG minimum pour la couleur (0 à 255).

**Colour Maximum** - Valeur FROG maximum pour la couleur (0 à 255).

**Beamshape Action** - *Snap* (Sec) ou *Fade* (Fondu) - Comportement du circuit Faisceau pendant le passage entre deux valeurs FROG.

**Beamshape Minimum** - Valeur FROG minimum pour le Faisceau (0 à 255).

**Beamshape Maximum** - Valeur FROG maximum pour le Faisceau (0 à 255).

**Pan Action** - *Snap* (Sec) ou *Fade* (Fondu) - Comportement du déplacement horizontal (Pan) pendant le passage entre deux valeurs FROG.

**Pan Minimum** - Valeur FROG minimum pour Pan (0 à 255).

**Pan Maximum** - Valeur FROG maximum pour Pan (0 à 255).

**Tilt Action** - *Snap* (Sec) ou *Fade* (Fondu) - Comportement du déplacement vertical (Tilt) pendant le passage entre deux valeurs FROG.

**Tilt Minimum** - Valeur FROG minimum pour Tilt (0 à 255).

**Tilt Maximum** - Valeur FROG maximum pour Tilt (0 à 255).

## Fonction FROG - Afficheur LCD

Les paramètres de fonction FROG décrits précédemment peuvent être réglés depuis l'écran FROG Fonction sur l'afficheur LCD principal.

Les paramètres de fonction FROG sont sauvegardés comme faisant partie des données de la conduite.

Pour afficher l'écran des fonctions FROG, appuyez sur le bouton FROG SCREEN en face avant. Le voyant rouge du bouton s'allume alors.

L'écran des fonctions FROG contient tous les paramètres de fonction FROG.

Utilisez les touches flèche vers le haut et flèche vers le bas pour sélectionner un paramètre de fonction FROG.

Utilisez les touches + et – pour régler le paramètre de fonction FROG choisi.

Par exemple :

```
*** FROG FUNCTION **
Mode:      < Auto >
Speed:     < 100 >
Col Action:< Snap >v
```

Appuyez sur + ou – pour passer du mode *Manuel* au mode *Auto*.

Appuyez sur la touche flèche vers le bas plusieurs fois pour amener le curseur clignotant sur un autre paramètre de fonction FROG. Par exemple :

```
*** FROG FUNCTION **
Col Action:< Snap >^
Col Min:   < 100 >
Col Max:   < 170 >v
```

Appuyez sur + ou – pour faire passer l'Action Couleur de *Snap* (Sec) à *Fade* (Fondu).

Pour quitter l'écran de fonction FROG et revenir à l'écran des mémoires, des sous-groupes ou des sorties, appuyez sur le bouton FROG SCREEN en face avant. Le voyant du bouton FROG SCREEN s'éteint.

## Réglage des circuits pour sortir des valeurs FROG

Pour que les circuits d'asservis sortent en valeurs FROG, la méthode de réglage est la suivante :

1. Utilisez les boutons de sélection des asservis pour choisir l'appareil(s) désiré(s) .
2. Appuyez sur l'une des touches de sélection d'attribut (COLOUR, BEAMSHAPE ou POSITION) pour sélectionner l'attribut désiré.

Les voyants rouges des touches indiquent l'attribut sélectionné.

3. Appuyez sur le bouton FROG : tous les circuits d'asservi(s) et d'attribut(s) sélectionné(s) sont réglés pour sortir leurs valeurs FROG courantes.

L'afficheur LCD de la roue change et maintenant il indique *FROG* sous chaque nom de paramètre au lieu de la valeur normale.

Les sorties des circuits concernés sont alors déterminées par les paramètres de fonction FROG. Les circuits affectés continueront à émettre des valeurs FROG jusqu'à ce qu'ils reçoivent un autre ordre (en appuyant sur le bouton GO, en montant un sous-groupe contenant des informations circuit ou une mémoire au-dessus de son niveau déclencheur LTP ou en arrêtant manuellement via la roue de commande – voir ci-dessous).

Par exemple – Sélectionnez les appareils asservis 1, 2 et 3, sélectionnez POSITION, puis appuyez sur le bouton FROG. Les circuits Position des appareils 1,2 et 3 sortiront leurs valeurs FROG.

Pour régler d'autres circuits de manière à ce que les asservis sélectionnés sortent en valeurs FROG – appuyez sur une autre touche de sélection d'attribut, puis appuyez sur le bouton FROG.

Pour que des circuits d'autres asservis sortent en valeurs FROG – répétez les pas 1 à 3 ci-dessus.

Pour qu'un circuit d'asservi ne sorte plus en valeurs FROG – Sélectionnez l'asservi et l'attribut désiré, puis déplacez la roue de commande correspondante. L'afficheur de la roue retourne à l'affichage de la valeur normale de sortie du circuit.

## Programmer les données d'un circuit d'asservi

Quand vous programmez des mémoires ou des données circuits dans les sous-groupes, vous pouvez régler les circuits d'asservis de manière à sortir en valeurs FROG au lieu de sortir une valeur normale fixée.

Réglez les circuits d'asservis désirés pour sortir des valeurs FROG au moyen de la méthode décrite précédemment avant d'appuyer sur le bouton PROGRAM pour sauvegarder les données vers la mémoire ou le sous-groupe.

## Édition de données de circuits d'asservis

Lorsque vous éditez des mémoires ou des données circuits, vous pouvez faire passer les circuits d'asservis de leurs valeurs normales à des valeurs FROG et inversement.

Les circuits d'asservis désirés peuvent être réglés sur les valeurs normales ou sur les valeurs FROG en utilisant les méthodes décrites précédemment.

## Visualisation des circuits d'asservis

Lorsque vous visualisez une scène, un chenillard ou des données circuits sur un sous-groupe, la valeur programmée de chaque paramètre d'asservi est indiquée après la liste des circuits de traditionnels.

Si le circuit a été programmé comme une valeur FROG plutôt que comme une valeur spécifique, l'afficheur LCD indique *FRG* au lieu de la valeur normale.

Exemple 1 – Visualisation d'une scène :

```
Preview Memory 23
Fix 1 Cyan      FRG^
Fix 1 Magenta   FRG
Fix 1 Yellow    FRGv
```

Exemple 2 – Visualisation des données circuit dans un sous-groupe :

```
Preview Sub 5-7
(Channel Data)
Fix 1 Cyan      FRG^
Fix 1 Magenta   FRGv
```

### Mode Récupération (Recovery)

Le mode Récupération détermine la manière dont le pupitre se comporte quand il est éteint puis rallumé, de manière délibérée ou accidentelle.

Ce mode est activé ou désactivé dans la Configuration du pupitre (voir page 6-2).

### Récupération désactivée

Quand Recovery est désactivé – à la mise en route du pupitre, l'afficheur LCD principal indique l'écran des Mémoires, avec la mémoire *Courante* = 0 et la mémoire suivante, *Next*, = 1 (ou la première mémoire programmée). Il n'y aura rien en sortie du registre de transfert Playback X.

La page 1 des sous-groupes est affichée, sans aucune superposition de pages à l'écran.

### Récupération activée

Quand Recovery est activé – à la mise en route du pupitre, l'afficheur LCD principal indique le dernier 'écran de contrôle' (Mémoires, Sous-groupes ou Sorties) qui figurait sur l'afficheur LCD avant l'extinction du pupitre.

Retour à la position précédente dans le bloc de mémoires, c'est-à-dire que la mémoire courante (*Current*) et la suivante (*Next*) se retrouvent dans l'état qu'elles avaient auparavant, les sorties du registre de restitution Playback X correspondant à la mémoire *courante*. Si cette mémoire est un chenillard, elle repart du pas 1.

Les sous-groupes apparaissent sur la page sur laquelle ils figuraient précédemment, avec les superpositions de pages qui étaient éventuellement actives à ce moment-là.

### Mise à jour logicielle

Les mises à jour du logiciel d'exploitation sont fournies sur disquette.

Les instructions de procédure sont fournies avec la disquette de mise à jour.

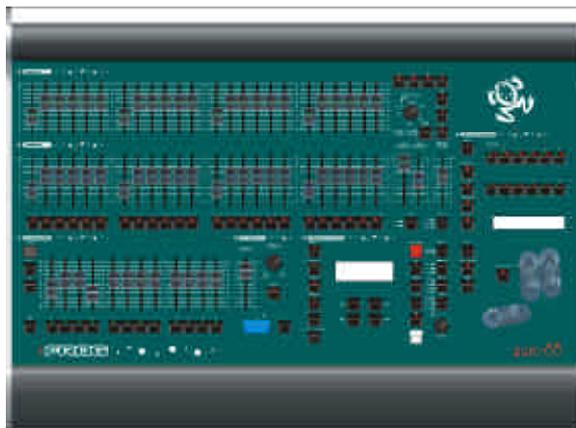


Figure 8 - 1: Le pupitre lumière Fat Frog

## Introduction

Ce chapitre vous présente les différentes entrées et sorties du pupitre :

- ALIMENTATION DU PUPITRE
- ENTRÉE AUDIO
- ENTRÉE DE TÉLÉCOMMANDE À DISTANCE
- MÉMOIRE EXTERNE
- PUPITRE LUMIÈRE
- SORTIE DMX

# Spécifications

## Alimentation du pupitre

L'alimentation du pupitre se fait par connexion à une unité d'alimentation externe.

### Tension secteur :

230V +10%, -17% (190V - 253V)

120V +10%, -17% (100V - 132V)

Alimentation 5V @ 5A et 12V @ 1A

## Entrée audio

Entrée stéréo >10 k, 100mV to 10V

### Connectique :

Extrémité	Circuit de gauche
Anneau	Circuit de droite
Masse	Signal de terre, 0V

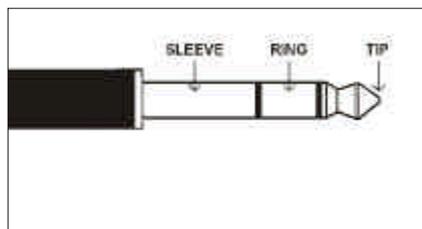


Figure 8 - 2: Stereo Jack Plug

## Entrée de télécommande à distance

Fiche DIN 8 broches fournissant un commutateur de GO à distance. Petite broche 2 à 0V pour simuler un bouton poussoir de télécommande à distance.

**ATTENTION** - Ne branchez RIEN sur les broches non définies.

### Connections :

Broche 1	Non défini
Broche 2	Touche Go
Broche 3	Non défini
Broche 4	Non défini
Broche 5	Non défini
Broche 6	Non défini
Broche 7	Non défini
Broche 8	0V Terre commune

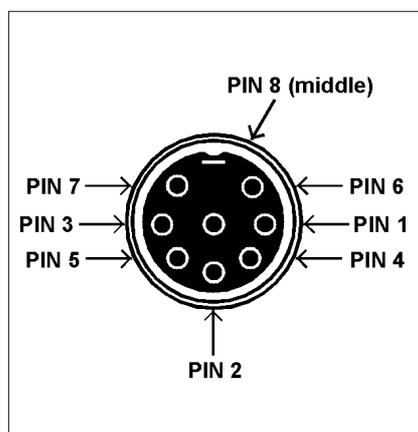


Figure 8 - 3: Remote Go

## Sortie DMX

### Pupitre Frog :

Fiche XLR simple, 5 broches, non isolée, avec protection tension et témoin de sortie des données. Données sur les circuits 1 à 512.

### Pupitre Fat Frog :

Fiche XLR double, 5 broches, isolée, avec protection tension et témoins de sortie des données. Données sur les circuits 1 à 512.

### Connexions:

Broche 1	Signal de terre (0V)
Broche 2	Transmission DMX Drive complémentaire (1-)
Broche 3	Transmission DMX réelle (1+)
Broche 4	Non connectée
Broche 5	Non connectée

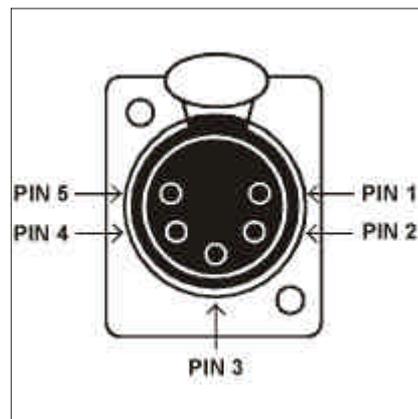


Figure 8 - 4: DMX Connector

## Mémoire externe

Lecteur de disquette 3.5" compatible PC, formaté à 1.44Mb (HD DS).

## Éclairage du pupitre

Embase XLR simple, 3 broches, 12V (non graduable).

---

# Notes d'utilisateur







---

**Zero 88 Lighting Ltd.**  
Usk House  
Llantarnam Park  
Cwmbran  
Gwent NP44 3HD  
United Kingdom

Tel: +44 (0)1633 838088 \*  
Fax: +44 (0)1633 867880  
e-mail: [sales@zero88.com](mailto:sales@zero88.com)  
Web: [www.zero88.com](http://www.zero88.com)

\* 24 hour answerphone

