

Pearl: XPERT / 2010/ Tigers

MANUEL SIMPLIFIE
Janvier 2009 : DIMATEC

Ce manuel est un résumé du manuel officiel Avolites. Par conséquent il peut comporter des erreurs. Merci de nous transmettre les erreurs ou corrections à effectuer à l'adresse suivante : support@dimatec.net



1 Connections :

Avant d'utiliser la Pearl, vous devez la connecter. Assurez vous que la console est éteinte avant de réaliser les connections.

Connectez l'alimentation de la console. La console peut fonctionner avec une alimentation de 90V à 250V avec des fréquences de 50 à 60Hz.

Elle possède 4 sorties DMX. Quand vous patchez un dimmer ou un fixture vous pouvez dire à la console sur quelle ligne DMX l'adresser. Les lignes sont identifiées par les lettres A, B, C et D. Normalement, A sort en premier, B en deuxième puis viennent C et D en 3 et 4.

Les 4 sorties DMX sortent sur deux XLR 5 broches derrière la console. Ils sont connectés ainsi :

DMX line	Pearl 2004		Pearl 2000	
	Socket	Pin numbers	Socket	Pin numbers
1 (normally A)	1 & 3	2=Data - 3=Data +	1 & 3	2=Data - 3=Data +
2 (normally B)	2 & 4	2=Data - 3=Data +	2 & 4	2=Data - 3=Data +
3 (normally C)	3	2=Data - 3=Data +	1 & 3	4=Data - 5=Data +
4 (normally D)	4	2=Data - 3=Data +	2 & 4	4=Data - 5=Data +

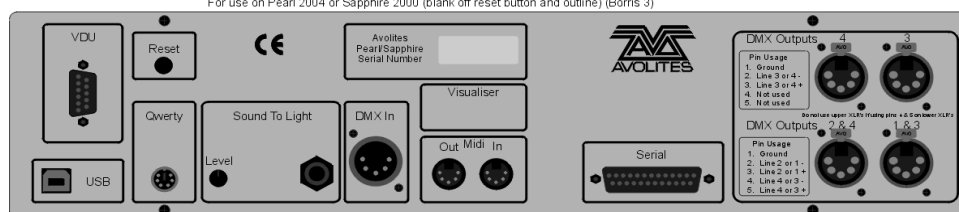
La PEARL possède les connections de base MIDI IN, OUT et THRU. Elle peut lire les informations et s'en servir pour exciter un show et peut envoyer en midi des actions effectuées sur la console. Cela veut dire que vous pouvez enregistrer un show dans une séquence midi en effectuant le show vous-même.

La Pearl propose une entrée stéréo contrôlée par un gain pour les fonctions sound to light. Le Canal stéréo est mixé en interne pour obtenir un signal mono.

La Pearl 2000 possède 2 entrées mono en jack et le contrôle de gain est sur la face avant à coté bouton de réglage de luminosité.

Autres connections et contrôles

For use on Pearl 2004 or Sapphire 2000 (blank off reset button and outline) (Borris 3)



Qwerty: Pour connecter un clavier Qwerty.

VDU: Pour connecter un écran externe en 640x480. Cet écran n'est pas obligatoire pour travailler mais il apporte des informations supplémentaires utiles non affichées sur l'affichage de la console.

Serial: Pour le stage remote ou la tablette graphique.

DMX In: Permet d'entrer du DMX provenant d'un autre système via la fonction Include.

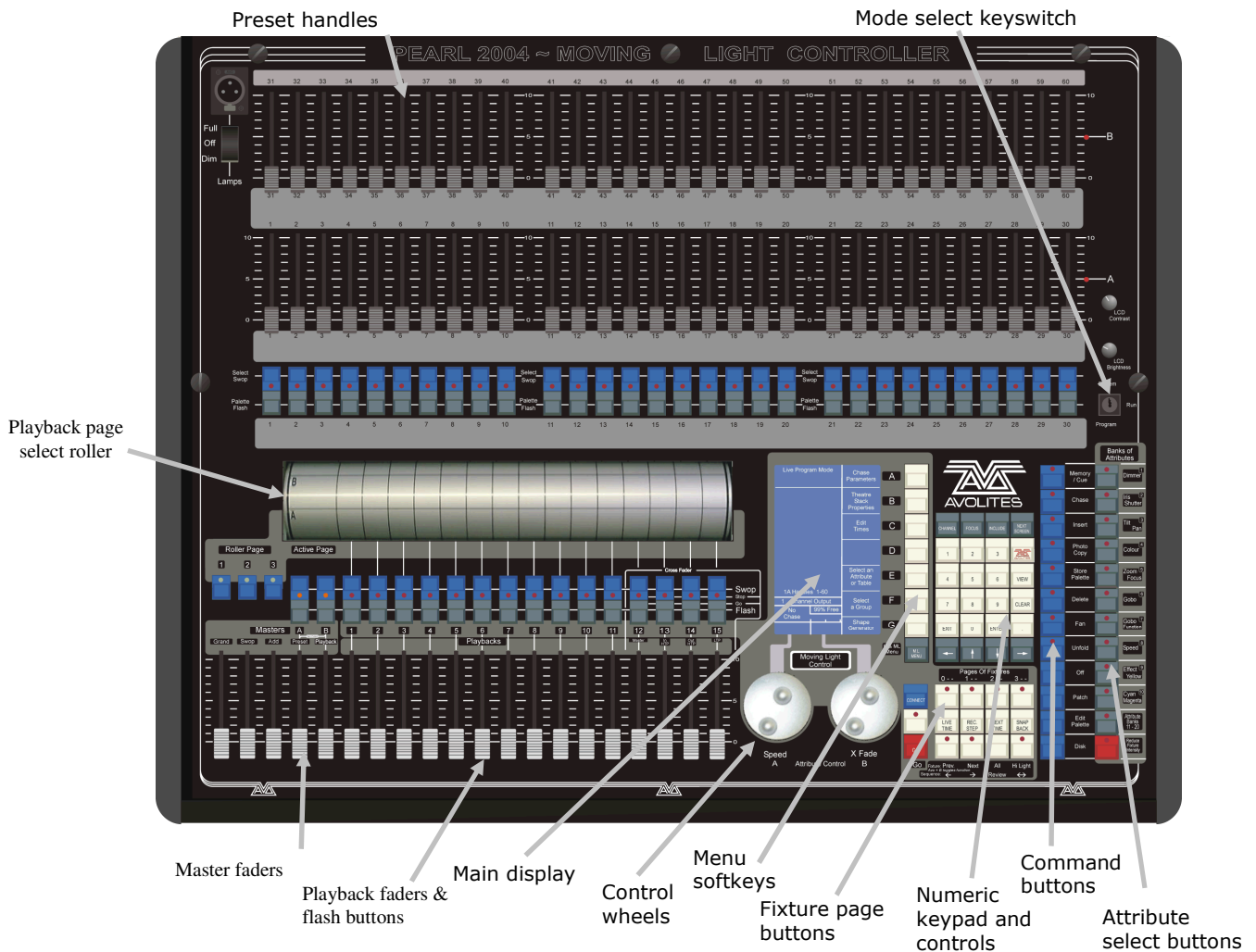
USB: Pour une utilisation prochaine du software.

Visualiser: Permet une connexion directe avec un PC pour l'Avolites Visualiser. Un câble midi peut également être utilisé pour cette fonction.

Reset button: Vous permet de redémarrer la console en cas de problème. La console redémarrera dans l'état au moment du reset. Les mémoires ne sont pas affectés.

LCD contraste and brightness Permet de contrôler le contraste de l'affichage interne.

2 Description face avant :



- Les **Preset Faders** sont utilisés pour contrôler individuellement les canaux de dimmers et les intensités des automatisés. Les 2 boutons sous les faders sont utilisés pour la sélection et pour le flash. Chaque fader et ses boutons sont appelés "Handle".
- Le **Mode select keyswitch** règle le mode opérateur de la console: Run pour restituer un show, program pour programmer la console, et systeme pour configurer la console.
- Le **Page select roller** vous permet de sélectionner les différentes pages de playback, ou vous pouvez y entrer le nom des playback pour savoir qui est qui.
- Les **Master faders** contrôlent le niveau de sortie final de chaque sortie DMX. Vous les aurez généralement à fond.
- Les **Play-back faders** et les boutons de flash sont utilisés pour restituer les mémoires que vous avez programmées quand restituez un show.
- Le **Main display** est le nerf central de la console et vous montre ce que vous êtes en train de faire. Il peut afficher des informations différentes en fonction des actions en cours.
- Les **Control wheels** sont utilisés pour régler la valeur des canaux DMX et pour régler le speed et fades des chases.

- Les **Menu softkeys** (nommé A – G) sont utilisés pour sélectionner les paramètres contrôlés. L’affichage à coté des boutons indique ce que vous réglez. Les options de chaque touche changent en fonction de ce que la console fait. Les commandes des Softkey sont montrées dans le manuel entre crochets, comme ceci: A [Chase Parameters]
- Le **Numeric keypad** et les autres boutons de contrôle sont utilisés pour entrer des valeurs et changer des contrôles sur la console.
- Les boutons **Fixture Page** sont situés sous le clavier numérique, lesquels vous permettent de choisir entre 4 pages de fixtures.
- Les boutons bleus **Command buttons** sont utilisés pour réaliser des fonctions comme enregistrer des mémoires, copier, sauver sur disque, etc... Ils possèdent des diodes pour indiquer quand ils sont actifs.

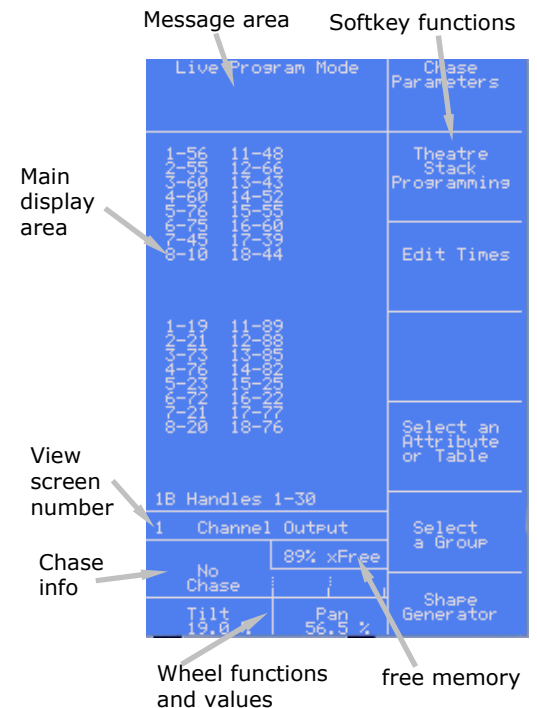
Les boutons **Attribute select** sont utilisés pour sélectionner quel paramètre (comme gobo, dimmer, color...) d’un appareil sera contrôlé par les roues. Ils possèdent des diodes pour indiquer quand ils sont actifs.

3 Affichage :

La Pearl peut afficher différentes informations sur l’écran LCD interne et sur l’écran externe.

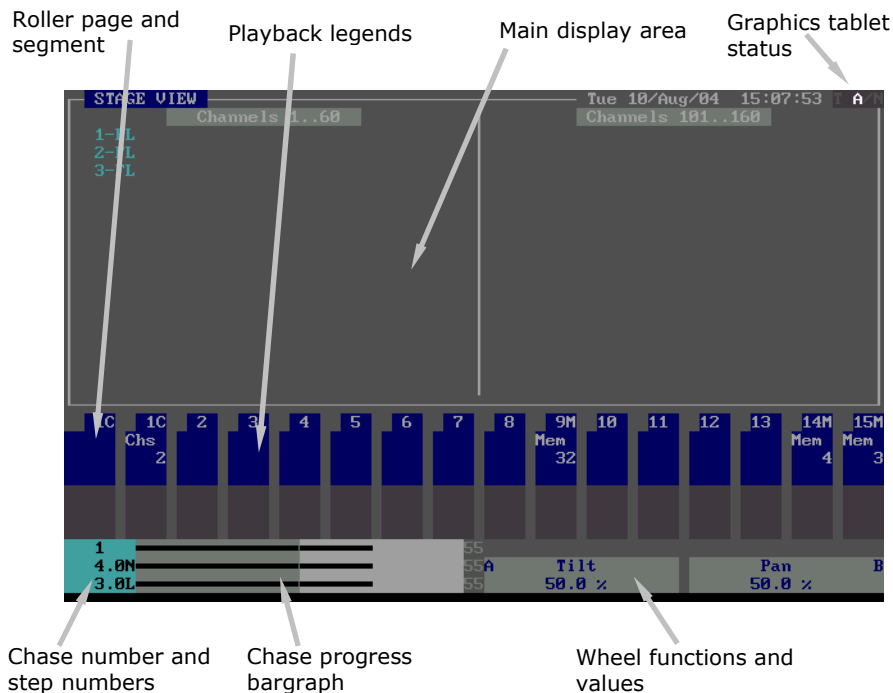
Affichage LCD

- Canaux en sortie: Appuyer sur View puis Softkey A. Montre les sorties des paramètres sélectionnés pour chaque handle. Ces paramètres peuvent être changés en appuyant sur un bouton de paramètre (pan, tilt, color, gobo, dimmer...). Il n’affiche que les 30 premiers Handle, appuyer sur les pages des fixtures pour afficher les suivants.
- Paramètres des appareils: Appuyer sur View puis Softkey B. Montre quel paramètres de l’appareil sont affectés aux roues. N’affichera rien si aucun appareil n’est sélectionné.
- Patch DMX : Appuyer sur View puis Softkey C. Affiche les adresses DMX des appareils, les paramètres de chaque appareil et la valeur actuelle de sortie pour les canaux. Utiliser les arrow keys pour voir les différentes pages.
- Patch des appareils: Appuyer sur View puis Softkey D. La partie du haut indique une liste d’handle avec les appareils qui leurs sont attribués. Un sur-lignage montre les appareils actifs, pour certains types d’appareils il y aura d’autres informations (comme le réglage des switch) sur la partie du bas.
- Temps des Chase: Appuyer sur View puis Connect. Si un chase est lancé, l’affichage indiquera les informations sur les pas. S’il n’y a pas de chase lancé, l’écran indiquera “no chase”.
- Statuts des Playback: Appuyer sur View puis 7 puis Enter. L’affichage indique quels playbacks sont programmés, lesquels sont actifs et s’ils restituent un chase ou une mémoire.



VDU screen views : Ecran Externe

Appuyer sur Softkey G pour passer le menu sur l'écran externe. Appuyer sur Softkey G pour repasser sur l'écran LCD.



- Stage Intensities: Appuyer sur view puis Softkey A. Montre les intensités de chaque handle/fader (les nombres indiqués ne sont pas les canaux DMX mais les numéros de Handle).
- Stage fixtures: Appuyer sur View puis softkey B. Vous permet de voir l'état de tous les paramètres d'un fixture. Utiliser les flèches pour sélectionner quel type d'appareil vous regardez (désélectionner tous les appareil ou les flèches changeront juste les sélections d'appareils).
- Fixtures and attributes: Appuyer sur View puis softkey C. Affiche l'état des paramètres sélectionnés pour chaque appareil. Appuyer sur un autre bouton de paramètre pour voir les autres paramètres.
- View programmer: Appuyer sur View puis softkey D. L'affichage indique les appareils qui sont dans le programmer et l'état des paramètres. La console ne pourra rien faire pendant que vous regardez cette vue, vous devez donc appuyer sur exit pour retourner en mode normal.
- View Shapes: Appuyer sur View puis softkey E. L'écran indique les informations sur les shapes actifs.
- View Fixture Notes: Appuyer sur View puis softkey F, puis sélectionner un type d'appareil grâce aux softkeys. Les notes sur les personality file (si l'appareil en possède) vont apparaître. Appuyer sur exit pour revenir en mode normal.

4 Patcher des appareils ou des dimmers :

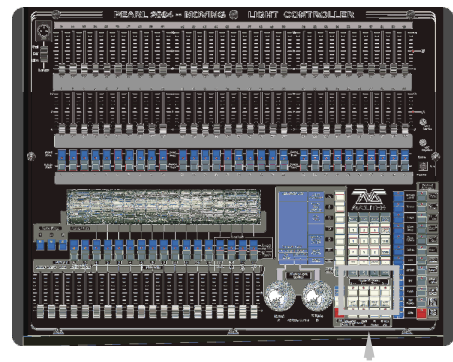
La Pearl peut contrôler jusqu'à 240 automatisés ou dimmer. Pour ce faire elle possède 4 pages de 60 contrôles nommés Handles qui sont organisés en 2 rangées de 30 contrôles. Chaque Handle consiste en:

- Un fader sert à régler l'intensité de l'appareil ou du dimmer qui lui est affecté
- Un bouton "Swop" qui sert en mode program pour sélectionner l'appareil.
- Un bouton "flash" qui est utilisé pour sélectionner les palettes et flasher le canal en mode run.

Les 30 faders du haut n'ont pas de bouton de contrôle et sont accessibles en utilisant le bouton swop du fader en dessous et en maintenant enfoncé le bouton AVO situé à côté du clavier numérique.

Les boutons de pages sont situés à droite des roues. Les appareils 1 à 30 sont situés sur la page 0, les appareils 101 à 130 sur la page 1 et ainsi de suite...

La Pearl vous permet également de créer des groupes d'appareils, ce qui sera décrit plus loin.



Patcher des dimmers :

Pages of fixtures buttons

-
- 1> Appuyer sur Patch, puis A [Dimmer]
 - 2> L'écran vous indique l'adresse DMX actuelle. Vous pouvez la changer en utilisant le clavier. Vous pouvez aussi utiliser la touche E "Select a DMX line" pour changer de ligne DMX.
 - 3> Pour patcher un dimmer seul, appuyer sur le swop d'un handle. Pour une suite de dimmer, rester appuyé sur le premier swop de handle puis sur le dernier. La suite de dimmers a été patchée aux adresses DMX se suivant à partir de l'adresse du premier.
 - 4> Pour patcher un autre dimmer sur le même handle, appuyer de nouveau sur le bouton
 - 5> Répéter l'étape 2 pour d'autres dimmer.
-

Les automatisés sont différents des dimmers car ils nécessitent plus de canaux de contrôle comme le pan, le tilt, la couleur... Quand un canal de dimmer ne se contrôle que par l'intensité. Quand vous patchez un automatisé, vous devez voir sur l'écran le bloc de canaux DMX qu'il utilise mais le principe reste identique.

La Pearl possède les personality files pour les automatisés les plus fréquents. Si vous souhaitez utiliser des appareils non disponibles sur la console, vous pouvez les charger sur un disque. Ils peuvent être téléchargés sur le site Avolites.

Patcher des Automatisés :

- 1> Appuyer sur Patch puis sur B [Choose a Fixture] Sélectionner AVOCACH pour lire les données sur la prise USB.
- 2> Une liste des constructeurs connus doit apparaître après une pause puis indiquer "Please select an instrument". Une liste des constructeurs connus doit apparaître après une pause.
- 3> Utiliser les Softkeys F et G pour monter ou descendre dans la liste et trouver le bon appareil puis appuyer puis Softkey à côté de l'appareil pour le sélectionner.
- 4> La Pearl va charger les informations de l'appareil (ceci peut prendre quelques secondes). L'affichage indique les informations de l'appareil.
- 5> La Pearl va vous demander "Use preset palettes?" appuyer sur A [Yes].
- 6> La Pearl vous indique la première adresse pour l'appareil, vous pouvez la changer avec le clavier numérique. Vous pouvez également changer de ligne DMX avec E [Select a DMX line].
- 7> Appuyer sur le bouton Swop du handle désiré. L'écran externe vous indique les adresses occupées par l'appareil. Si vous voulez changer de page, sélectionner la page puis le handle.
- 8> Répéter l'étape 7 pour patcher d'autres appareils du même type.
- 9> Appuyer sur A [Select another fixture] pour changer de type.

Vérifier le patch :

Après avoir patché la Pearl, vous devez vous assurer que vos appareils ont la bonne adresse.

Vous pouvez afficher les adresses comme ceci :

- 1> Appuyer sur le bouton View
- 2> Appuyer sur D [Fixture Patch]
- 3> L'affichage indique une liste de handle sur lequel vous avez patché un appareil. Avec l'adresse de l'appareil. (ex: A24 est l'adresse 24 sur la ligne A).
- 4> Un Handle sur la liste a une flèche qui la désigne. Dans la partie basse de l'écran vous retrouvez des informations plus précises pour cet appareil.
- 5> Utiliser les flèches de directions pour monter et descendre dans la liste et montrer les informations nécessaires.
- 6> Vous pouvez également appuyer sur view puis C [DMX Patch] pour afficher une liste des canaux DMX et des appareils.

Patch Dimmer or Fixture Press Exit to Quit		Dimmer
Handle Device	DMX	Choose a Fixture
5 FL_MH-660	B65	
6 FL_MH-660	B81	
7 FL_MH-660	B97	
9 FL_MH-660	B113	
10 <empty>		
11 HE_Cyber2	B141	Select a DMX Line
12 HE_Cyber2	B161	
Handle 11	Fixture HE_Cyber2	
DMX	141,Line=B	
Dip Switch	1234 5678	
Personality	0000 0010	Repatch Fixtures
Address	bbbb b001	
9 Patch By Handle		Patch Utilities
No Chase	89% xFree	

Option de Patch :

La Pearl vous offre de nombreuses options pour régler chaque dimmer ou fixture quand vous les patchez. Les options de patch sont accessibles en appuyant sur la touche Softkey F "Patch Utilities" quand vous êtes en mode patch. Régler les options avant de commencer à programmer car les mémoires réagiront différemment quand les options seront actives.

Les options sont:

A: Invert – Cela vous permet d'inverser les attributs d'un fixture, donc, quand vous serez à zéro, le signal sera au maximum.

B: Set/Reset Instant mode – Quand la Pearl fait un fade de deux paramètres LTP (mouvement) entre deux mémoires, les valeurs LTP changent lentement. Vous pouvez régler ce paramètre pour faire changer le paramètre instantanément à sa nouvelle valeur

C: Swap pan and tilt - Si vous avez des fixtures montés à l'envers ou sur le côté, cela peut être utile d'échanger les paramètres de tilt et de Pan.

D: Set DMX lines - La Pearl possède 4 sorties DMX, cette option vous permet de choisir sur quelle XLR elles vont sortir. Vous pouvez sortir la même ligne DMX sur plusieurs XLR si vous le souhaitez.

Vous pouvez aussi utiliser cette option pour régler le nombre maximal de canaux DMX à transmettre. Ceci accélèrera la vitesse de transfert de l'information DMX si vous utilisez moins de 512 canaux. (Cette option est accessible depuis le menu User Preference).

E: Find fixture - Cette option vous permet de trouver des fixtures que vous avez "perdus" (si vous avez oublié l'adresse DMX que vous lui avez attribué).

F: Set Default DMX lines – Cette option permet de régler les sorties DMX sur les réglages d'usine

5 Contrôler les dimmers :

Pour sélectionner les fixtures ou dimmers que vous voulez contrôler, vous devez utiliser le bouton swop du handle désiré. Vous pouvez sélectionner individuellement les fixtures/dimmers ou plusieurs à la fois.

Vous pouvez contrôler l'intensité des dimmers/fixtures directement grâce au fader du handle.

Vous pouvez également entrer la valeur numérique d'un canal comme ceci :

(La fonction [Through] vous permet de sélectionner une suite de dimmer.)

-
- 1> Appuyer sur Channel
 - 2> Taper le numéro de dimmer à contrôler (pas le canal DMX)
 - 3> Appuyer sur G [At %].
 - 4> Appuyer sur 0 à 9 pour: (0=0%, 1=10%, 2=20%, 3.5=35%) ou sur G de nouveau pour 100%.
 - 5> Appuyer sur channel pour sortir de ce mode.
-

6 Le fan Mode :

Le fan mode travaille sur une liste de projecteurs et produit automatiquement un effet de fan. Le premier et le dernier projecteur sélectionnés sont affectés en premier, puis l'effet se déplace vers le projecteur central. Cet effet peut être réglé en utilisant les roues.

L'effet de fan travaille normalement sur le pan et le tilt mais peut s'appliquer à d'autres paramètres :

-
- 1> Sélectionner les fixtures voulus pour l'effet de fan
 - 2> Sélectionner les paramètres du fan (pan, tilt, couleur, etc)
 - 3> Appuyer sur le bouton de Fan
 - 4> Sélectionner les paramètres de fan en utilisant les roues
 - 5> L'écran vous indique quel paramètre contrôle chaque roue
 - 6> Sortir du mode fan en appuyant de nouveau sur FAN

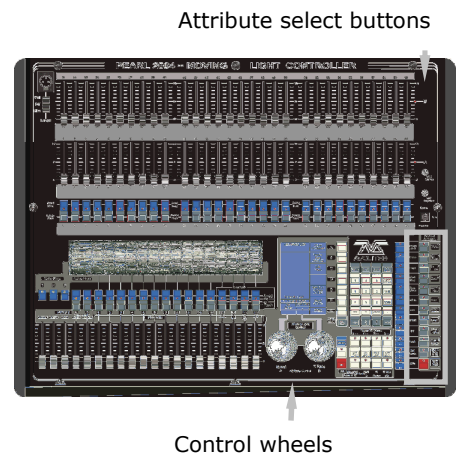
7 Contrôler les appareils :

Chaque bouton de paramètre peut contrôler deux paramètres avec les roues.

- 1> Appuyer sur le bouton du paramètre à changer
- 2> Tourner les roues pour modifier les paramètres. L'affichage indique l'état des paramètres.
- 3> Répéter l'étape 1 pour d'autres paramètres.

Autre choses à savoir sur les paramètres:

- Les boutons de paramètres vous permettent de sélectionner les 20 premiers paramètres. Les 20 autres sont accessibles en appuyant sur le bouton Shift, et ceci pour couvrir l'avenir du monde merveilleux du DMX. La lumière sur le bouton Shift vous indique que vous utilisez les 20 premiers paramètres.
- Si l'écran n'affiche pas les paramètres quand vous appuyez sur le bouton, cela veut dire que ce paramètre n'est pas disponible sur ce fixture.
- Vous pouvez afficher les paramètres d'un fixture en appuyant sur le bouton View puis sur B [Fixture Attributes].
- Maintenir la touche AVO en tournant les roues met les roues en fonction "hyper-drive": un tour de roue entraînera un changement de paramètres de 1 à 100%.
- L'affichage peut indiquer les valeurs des paramètres en % ou en valeur DMX. Il peut également convertir ces données (si le personnalité file contient les informations) en indiquant le nom des paramètres (indiquer red, yellow, green au lieu d'un chiffre) ce mode peut être activé/désactivé en appuyant sur AVO puis 1.



8 Groupes :

Vous pouvez créer des groupes de fixtures ou de dimmers pour les sélectionner plus rapidement. Vous pouvez par exemple faire un groupe pour chaque type de fixture ou un autre par positions sur scène. Vous pouvez sélectionner un groupe en appuyant sur son bouton.

- 1> Sélectionner les fixtures/dimmers que vous voulez grouper (l'ordre de sélection sera enregistré dans le groupe)
- 2> Appuyer sur ML Menu, puis E [Record Group]
- 3> Indiquer le numéro que vous voulez donner au group puis appuyer sur Enter
- 4> Répéter l'étape 1 pour d'autres groupes

9 Le menu ML Tracking:

La Pearl peut apprendre les dimensions de la scène et la position des lumières. Ceci lui permet de calculer ou diriger le faisceau pour qu'ils soient tous au même endroit. Ceci est appelé le mode Tracking.

-
- 1> *Sélectionner les fixtures que vous voulez utiliser en mode tracking.*
 - 2> *Diriger tous les fixtures dans le coin jardin lointain pour qu'ils éclairent quelqu'un à cet endroit.*
 - 3> *Sélectionner l'option A "Top left". L'azure enregistre la position.*
 - 4> *Les diriger maintenant vers le coin cour lointain puis sélectionner l'option B "Top right".*
 - 5> *Répéter ces étapes pour les angles de la face en utilisant les options C et D.*
 - 6> *Appuyer sur enter pour finir le procédé.*
 - 7> *La Pearl va alors faire tous les calculs nécessaires. Le message sur écran vous indique le progrès. Cela peut prendre plusieurs minutes.*
 - 8> *Appuyer de nouveau sur Tracking mode pour sortir de ce mode*
-

10 Palettes :

Quand vous programmerez un show, il vous sera utile d'avoir sous la main certaines positions, couleurs, gobos... La Pearl possède cette fonction appelée Palette. Elle vous permet d'enregistrer ces paramètres de base et de les rappeler avec un bouton.

Les valeurs de palette sont enregistrées en référence.

La chose la plus importante à savoir sur les palettes est comment les mémoires utilisent les valeurs des palettes. La Pearl enregistre dans une mémoire la référence de la palette utilisée et non les valeurs DMX de la palette. Ce qui veut dire que si vous vous servez de palettes pour enregistrer des mémoires et que vous modifiez les palettes, les mémoires seront modifiées. Vous pouvez donc pour une tournée enregistrer les palettes de base de votre show, puis les mémoires à partir de ces palettes. Cela vous permet, si vous arrivez sur un montage différent, de n'avoir à reprogrammer que les palettes, les mémoires seront automatiquement modifiées. C'est plus rapide que d'avoir à reprogrammer tout le show.

Palettes Shared (partagées) et Individual (individuelles).

- **Les Shared:** Si vous n'avez qu'un fixture de sélectionné quand vous enregistrez une palette, vous pouvez utiliser cette palette pour les appareils du même type. Vous pouvez donc sauvegarder une valeur de "rouge" sur la première de vos Wackylites™, et ensuite l'utiliser pour n'importe laquelle de vos Wackylites™. Ceci est une palette "shared", qui est utile pour des valeurs qui sont les mêmes sur tous les fixtures, comme: couleur, gobo, prisme etc... Les palettes pré-programmées sont shared (les valeurs sont partagées par tous les appareils du même type).
- **Individual:** Si vous sélectionnez plus d'un fixture quand vous enregistrez la palette, alors l'entrée est unique pour chaque fixture. Donc si vous sauvegardez des valeurs de position pour vos 4 Wackylites centrales, ces positions ne s'appliqueront qu'à ces fixtures. Vous pouvez après ajouter d'autres valeurs pour d'autres fixtures; fixtures qui n'ont aucun paramètre enregistré quand la palette est rappelée. Ce sont des palettes individuelles, elles sont utiles pour des valeurs qui varient sur chaque fixture comme le pan le tilt, ou le focus.

Quels paramètres sont sauvegardés dans les palettes?

Une palette peut enregistrer tous les paramètres d'un fixture, vous pouvez donc enregistrer un gobo et une couleur dans une même palette. Seuls les paramètres que vous avez changés seront enregistrés. Vous pouvez également masquer "mask out" des paramètres quand vous enregistrez la palette.

Pour sauvegarder tous les paramètres qui ont été changés, sélectionnez les paramètres de dimmer quand vous enregistrez la palette. Tous les paramètres vont s'allumer pour vous montrer qu'ils sont dans la palette. Pour sauvegarder un paramètre individuellement, appuyer sur un autre bouton de paramètre (le bouton de couleur ne prend en compte que le changeur de couleur Yellow / Magenta / Cyan).

-
- 1> Appuyer sur clear pour vider le programmeur.
 - 2> Sélectionner les fixtures pour lesquels vous voulez créer une palette. Ne sélectionner qu'un fixture si vous voulez créer une shared palette.
 - 3> Régler les paramètres que vous voulez dans la palette. Vous pouvez stocker n'importe lequel ou tous les paramètres d'un fixture sur chaque palette. Ne seront enregistrés que les paramètres que vous avez changés.
 - 4> Appuyer sur le bouton attribute pour les paramètres que vous voulez enregistrer (le bouton de dimmer enregistre tous les paramètres). Le bouton light up to show vous montre quels paramètres seront enregistrés.
 - 5> Appuyer sur le bouton store palette, puis donner le numéro sur lequel elle doit être enregistrée ou sur un des boutons de flash faders 1 à 30 qui servent à stocker ces palettes.
-

Pour Rappeler une palette :

-
- 1> Sélectionner le fixture à changer. Les palettes "shared" peuvent être appliquées sur tous les fixtures du même type. Les palettes "individual" donneront aux fixtures qui leurs sont attribués la valeur enregistrée.
 - 2> Sélectionner le paramètre à rappeler.
 - 3> Appuyer sur le bouton focus puis donner le numéro de palette à rappeler ou appuyer sur le bouton flash contenant la palette
-

Nommer une palette :

-
- 1> Maintenir le bouton AVO appuyer et appuyer sur G [Set Legend].
 - 2> Vérifier que le type de fixture est bon (indiqué sur la ligne du haut de l'écran). Si ce n'est pas bon, appuyer sur G [Set Fixture Type] et sélectionner le type de fixture sur lequel porte la palette.
 - 3> Appuyer sur B [Palette Page] pour entrer une légende pour une page de palette ou C [Palette] pour nommer une palette
 - 4> Sélectionner la palette à nommer
 - 5> Entrer le non à l'aide du clavier et appuyer sur entrer pour sauver.

11 Les Shapes :

La Pearl, comme les autres consoles Avolites, possède un générateur de shape. Cela vous permet de concevoir des shows comprenant des mouvements et changements d'états avec un minimum de programmation.

Il y a beaucoup de programmes de shapes inclus dans la console qui peuvent prendre en compte des paramètres de couleur, de position, de gobo, de dimmer, ou d'iris pour un fixture. Vous pouvez contrôler la taille, la vitesse et la position du shape en fonction de la position de départ des fixtures. Vous pouvez également créer vos propres shapes.

Pour comprendre comment travaillent les shapes et comment ils peuvent fonctionner sur votre montage, il est conseillé de faire des tests avec quatre appareils proches les uns des autres. Quand vous aurez compris les bases, vous pourrez alors essayer avec d'autres.

Quand vous utilisez un shape sur plusieurs fixtures, vous pouvez choisir d'appliquer le chase de la même manière sur tous les fixtures ou les excentrer pour gérer d'autres effets comme la "wave" ou "ballyhoo". Ceci est appelé le *spread* d'un shape.

Sélectionner un Shape :

-
- 1> *Sélectionner les fixtures sur lesquels vous voulez appliquer un shape.*
 - 2> *Appuyer sur G [Shape Generator].*
 - 3> *Appuyer sur A [Playback a shape].*
 - 4> *Appuyer sur un des softkeys pour lancer un shape. Les Softkeys F et G servent à faire défiler les pages de shapes. L'écran indique le nom du shape pour chaque bouton.*
-

Le shape démarrera sur les positions existantes au lancement de celui-ci:

- Vous pouvez changer les valeurs de base de celui-ci (comme le centre du cercle) en changeant les paramètres avec les roues. Vous pouvez réduire sa taille à zéro pour vous aider à mieux voir les paramètres de base.
- Vous pouvez lancer plus d'un chase à la fois en répétant cette procédure. Vous pouvez lancer plusieurs shapes sur un appareil uniquement s'ils agissent sur des paramètres différents.
- Si vous appliquez le même shape à deux groupes différents, le shape apparaîtra deux fois sur l'écran. Vous pouvez éditer les shapes séparément pour obtenir différentes directions, vitesses ou spread.
- Vous pouvez enlever du shape des fixtures en appuyant sur Softkey G "Shape Generator", puis sur softkey E "Remove shapes from selected fixtures".

Chaque shape travaille sur des paramètres particuliers, la liste sur l'écran vous indique quels paramètres sont actifs dans le shape.

Il est facile de changer la taille ou la vitesse d'un shape après l'avoir activé.

-
- 1> *Appuyer sur speed/Size.*
 - 2> *La roue de gauche contrôle la taille, la roue de droite la vitesse. L'écran vous affiche les valeurs.*
-

Autres choses à savoir sur la taille et la vitesse des shapes :

- Si vous avez plus d'un shape actif, les contrôles s'effectuent sur le plus récent. Vous pouvez éditer les paramètres de tous les chases actif, ceci est décrit dans le prochain chapitre.
- La taille minimum est 0. Cela mettra en "pause" le shape et le remettra à sa position de départ. Le shape est toujours actif.

La vitesse minimum est Stop. Cela "gèlera" le shape à sa position actuelle.

Pour avoir un effet maximal sur le shape, vous pouvez l'appliquer sur plusieurs fixtures. L'azure possède une fonction "Spread" qui détermine comment le shape sera "décalé" entre les fixtures.

Ceci peut varier de: tous les fixtures bougent en même temps (Coarse spread = 1), les fixtures travaillent par paires (Coarse spread = 2), jusqu'à tous les fixtures reçoivent le shape en décalage, donc un fixture démarre quand le précédent à fini (Coarse spread = Even).

Le "Fine" spread valeur introduit un petit temps de décalage entre le lancement de chaque shape sur chaque fixture.

-
- 1> Appuyer sur le bouton Spread Coarse/Fine situé à côté des roues.
 - 2> La roue de gauche contrôle le "fine spread". La roue de droite contrôle le Coarse spread.
 - 3> Régler le Fine Spread à zéro quand vous ajustez le Coarse spread à la valeur désirée, ou la sortie pourra se mélanger.
-

L'ordre dans lequel vous sélectionnez les fixtures détermine comment le shape sera appliqué; le premier fixture sera le premier sélectionné.

Si vous sélectionnez les fixtures en utilisant un groupe, l'ordre de sélection du groupe sera utilisé.

Paramètres de Shape :

Les options softkey sont:

A: Playback un shape – C'est une autre manière de sélectionner un shape en utilisant le menu de softkeys, comme les boutons de shape. Si vous êtes un utilisateur de Pearl 2000, vous serez plus familiarisé par cette méthode.

B: Editer un shape – Cette option vous permet de sélectionner quel shape vous contrôlez (spread, size et spread). Vous ne pouvez pas éditer des shapes qui sont restitués par des mémoires avec cette option.

-
- 1> L'écran vous affiche une liste des shapes qui peuvent être contrôlés, avec une softkey qui lui est attribuée.
 - 2> Appuyer sur une softkey pour rendre le shape actif. Les shapes actifs sont surlignés en bleu. Vous pouvez activer plusieurs shapes.
 - 3> Appuyer sur enter quand vous avez fini.
 - 4> Les contrôles de speed, de size, et de spread affecteront maintenant les shapes que vous avez activés.
-

C: Utiliser les roues pour le SPREAD – Ceci revient à appuyer sur le bouton de spread, mais la fonction est incluse pour la compatibilité avec la Pearl.

D: Utiliser les roues pour A=SIZE (taille) B=SPEED (vitesse) - Ceci revient à appuyer sur le bouton de speed/size, mais la fonction est incluse pour la compatibilité avec la Pearl.

E: Supprimer un shape pour les fixtures sélectionnés – Cette option est le seul moyen d'éteindre un shape sur un seul fixture. Sélectionnez le fixture que vous voulez enlever du shape, puis sélectionnez cette option. Tous les shapes seront enlevés de ce fixture.

F: Changer de direction – La direction du chase actif sera inversée.

G: Playback paramètres – Cette option vous permet de régler les paramètres d'un shape enregistré dans un playback/memory. Quand une mémoire est lancée, vous pouvez déterminer si le shape se lance à la vitesse et la taille maximum instantanément, ou s'il confirme un fade in sur la taille ou la vitesse en le lançant. Si le mode de mémoire est réglé sur 0, ces paramètres seront ignorés.

12 Mémoires :

Note : Les dimmers ou les canaux d'intensité travaillent sur le principe de "highest takes precedence" (HTP) (la valeur la plus haute envoyée est prioritaire). Ce qui veut dire que si un canal en HTP tourne sur plusieurs mémoires le niveau le plus haut donné par une des mémoires sera celui qui sera envoyé en sortie, les autres seront ignorés. Donc quand vous lancez une transition de mémoire, cette transition agira sur les valeurs DMX les plus hautes.

Les automatisés fonctionnent sur le principe de "latest takes precedence" (LTP) (la dernière valeur envoyée sera prioritaire). Ce qui signifie que le dernier changement envoyé annulera les précédents états, donc la dernière mémoire envoyée sera celle qui sortira de la console. Quand vous effectuer une transition de mémoire, il n'y aura pas de temps de transfert (comme avec des projecteurs traditionnels), mais la console enverra directement la mémoire à sa valeur maximale et y restera tant que vous n'avez pas envoyé d'autres valeurs.

Les Fixtures de la librairie sont enregistrées en tenant compte quels canaux sont en HTP ou en LTP. Normalement seuls les paramètres de dimmers sont en HTP et les autres en LTP.

La Pearl possède une mémoire interne nommée le Programmeur ("Programmer"). A chaque fois que vous changez un canal LTP pour un fixture, les changements sont enregistrés dans le Programmeur. Quand vous enregistrez une mémoire avec tous les canaux HTP actifs, ils sont enregistrés dans la mémoire du Programmeur. Rien d'autre des sorties de la console n'est enregistré.

Normalement la Pearl enregistre tous les paramètres d'un fixture que vous changez. Sinon, la Pearl possède un mode plus sélectif. Vous pouvez choisir le mode en appuyant sur le bouton "set user préférences boutons".

- Mode 1: Enregistrer par appareil. C'est le mode de fonctionnement normal de la Pearl. Cela veut dire que quand vous enregistrez une mémoire, tous les paramètres de chaque fixture sélectionné sont enregistrés dans les mémoires. Donc si vous ne modifiez que la position d'un fixture, les autres paramètres de gobo, de couleur ou d'intensité... seront enregistrés aussi. C'est utile parce que vous savez que quand vous rappelez la mémoire, elle sera exactement comme elle était elle quand vous l'avez sauvée. Cependant, ce mode peut présenter des inconvénients si vous voulez combiner des mémoires.
- Mode 2: Enregistrement par canaux. Cela veut dire que vous n'enregistrez dans une mémoire que les paramètres que vous avez modifiés. Donc si dans une mémoire existante, vous ne modifiez que la position, tous les autres paramètres (gobo, couleur, dimmer...) ne seront pas enregistrés. Ceci veut dire que vous pouvez dans ce mode faire des programmations de couleur, d'autres de position... et les mixer entre eux.

Quand vous appuyez sur la touche clear, tous les fixtures sont effacés du programmeur. Il est conseillé de presser la touche clear avant de commencer un enregistrement pour ne pas

enregistrer des fixtures non désirés dans la mémoire. Vous devez aussi appuyer sur clear quand vous avez fini une programmation parce que tous les paramètres compris dans le programmeur seront prioritaires par rapport aux playbacks.

Quand il y a quelque chose de stocké dans le programmeur le bouton clear clignotera. Les paramètres des fixtures qui sont dans le programmeur sont affichés avec une lumière bleue sur l'écran. Les paramètres qui ne sont pas dans le programmeur sont en gris normal sur l'écran.

Lancer une mémoire ne place pas les valeurs de la mémoire dans le programmeur (la fonction d'inclure vous permet de le faire, voir la page 23). Le bouton de fixture ne place aucune valeur dans le programmeur.

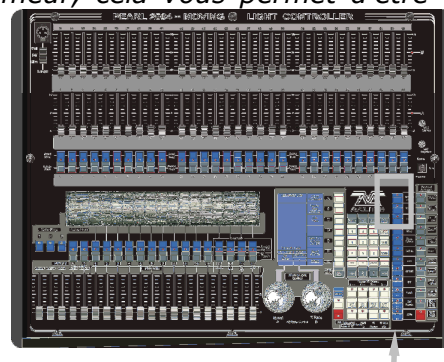
Quand vous enregistrez une mémoire, les paramètres HTP sont toujours enregistrés à leur valeur actuelle. Le programmeur ne fonctionne qu'en mode LTP. Seuls les canaux LTP fonctionnent dans le programmeur, donc pour les canaux de dimmers vous devez être sûr d'avoir la bonne valeur avant d'enregistrer la mémoire.

Mode d'enregistrement :

Record by Fixture / Record by channel - Vous permet de régler les modes d'enregistrement de la Pearl. Si vous réglez "by fixture", si des paramètres ont été modifiés, tous les paramètres du fixture seront enregistrés. S'il est réglé sur "by channel", seuls les paramètres qui ont été changés seront enregistrés.

La Pearl possède 30 pages de 15 mémoires. Il y a 10 pages accessibles sur le roller qui possèdent chacune 3 pages.

- 1> Appuyer sur Clear pour vider le programmeur, cela vous permet d'être sûr que la mémoire temporaire est vide.
- 2> Faire les réglages désirés sur les appareils ou dimmers. Les mémoires peuvent inclure des shapes.
- 3> Appuyer sur Memory.
- 4> Les mémoires vides vont flasher.
- 5> Appuyer sur le bouton de flash d'une mémoire pour l'enregistrer.
- 6> Appuyer sur clear pour vider le programmeur puis recommencer pour une autre mémoire.



Memory button

Vous pouvez nommer les mémoires en procédant de la même manière que pour les palettes.

Snapshots :

La fonction Snapshot vous permet d'enregistrer instantanément la sortie de la console pour l'utiliser plus tard. Ceci peut être utile si vous voulez enregistrer un effet en live que vous trouvez beau et que vous ne l'avez pas en mémoire.

Quand vous effectuez un snapshot, tous les fixtures qui sont activés (qui ont le canal de dimmer ON) et tous les dimmers actifs sont enregistrés. Vous pouvez retrouver plus tard les snapshots et les enregistrer dans une mémoire.

L'azure peut enregistrer 50 snapshots. Ils sont listés par heure et date, donc si vous marquez l'heure quand vous enregistrez un, vous pourrez le retrouver.

-
- 1> *Maintenir appuyer le bouton AVO et appuyer sur D [Snapshot Menu]. L'écran vous indique "(x/50)" pour vous dire combien de snapshots sont utilisés.*
 - 2> *Appuyer sur C [Take a snapshot of the stage] pour enregistrer un instantané de la sortie DMX.*
 - 3> *Appuyer sur A [Load a snapshot] pour charger un snapshot dans le programmeur. L'écran vous indique une liste des snapshots enregistrés. Utiliser les curseurs ou entrer un nombre pour en sélectionner un, puis appuyer sur enter.*
 - 4> *Appuyer sur Softkey B "Delete a snapshot" pour en effacer un. L'écran vous indique une liste des snapshots enregistrés. Utiliser les curseurs ou entrer un nombre pour en sélectionner un, puis appuyer sur enter.*
-

Restituer une mémoire :

Pour restituer une mémoire, il faut juste déplacer un fader ou appuyer sur un bouton de flash. Vous pouvez lancer plus d'une mémoire à la fois.

Si vous utilisez les faders, tous les paramètres HTP (intensité) dans les mémoires vont être gradués par les faders. Les paramètres LTP (mouvement) seront lancés dès que les faders quitteront la position zéro. Vous pouvez régler le point qui lancera les canaux LTP dans le menu User Preference.

Editer une mémoire :

Vous pouvez éditer des parties de mémoires que vous avez enregistrées en faisant les changements puis en les enregistrant sur la mémoire.

-
- 1> *Appuyer sur Clear pour vider le programmeur.*
 - 2> *Lancer la mémoire à éditer. Vous pourrez ainsi voir ce que vous faites.*
 - 3> *Sélectionner les fixtures à changer et faire les changements.*
 - 4> *Appuyer sur record memory.*
 - 5> *Appuyer sur le bouton de la mémoire que vous avez éditée pour sauver les changements. Les informations qui n'ont pas été changées ne seront pas modifiées.*
-

Si la mémoire contient des shapes, et que vous avez sélectionné de nouveaux shapes, les shapes originaux seront effacés (après un warning). Pour contourner ceci, vous devez utiliser la fonction include sur la mémoire originelle pour charger les shapes dans le programmeur.

La fonction include vous permet de charger des parties de mémoire dans le programmeur. (Normalement, seuls les changements manuels sur un fixture sont chargés dans le programmeur). Vous pouvez utiliser cette fonction pour faire une nouvelle mémoire. C'est utile pour faire une nouvelle mémoire similaire à une mémoire déjà faite.

Quand vous utilisez la fonction Include, vous spécifiez quels paramètres de quel fixture vous voulez charger dans le programmeur. Par exemple, vous avez une mémoire qui contient des informations de position de gobo et de couleur sur 8 fixtures. Vous pouvez utiliser la fonction Include pour charger la couleur et la position de 4 de ces fixtures. Vous pouvez également inclure d'autres informations provenant d'autres mémoires pour en construire une à partir d'informations déjà enregistrées.

-
- 1> *Sélectionner les fixtures dont vous voulez prendre les réglages.*
 - 2> *Appuyer sur Include.*
 - 3> *Sélectionner les paramètres que vous voulez inclure. Les paramètres de dimmer inclus tous les autres paramètres (Les boutons vont s'allumer pour vous monter quels paramètres seront inclus).*
 - 4> *Appuyer sur les boutons de playback ou les mémoires à inclure. Les paramètres sélectionnés des fixtures sélectionnées seront chargés dans le programmeur.*
 - 5> *Répéter l'étape 2 pour inclure d'autres attributs du même fixture, ou l'étape 1 pour inclure d'autres fixtures.*
-

- Si vous voulez inclure la mémoire complète dans le programmeur, assurez vous qu'aucun fixture n'est sélectionné, puis appuyez sur include, puis sur le bouton de playback désiré. Toute la mémoire sera chargée dans le programmeur.
- Si la mémoire contient des shapes, tous les shapes et tous les fixtures seront chargés dans le programmeur.

Si vous le voulez réellement, vous pouvez éditer la manière dont les attributs sont groupés (comme les fonctions de couleurs qui sont toujours sélectionnées ensembles comme Yellow / Magenta / Cyan), sélectionner le bouton de paramètre à changer, puis maintenir AVO appuyé, et appuyer sur C [Specify Attributes for Bank]. Appuyer sur exit pour finir.

La fonction OFF :

Le bouton "Off" vous permet d'enlever un paramètre ou un fixture qui a été enregistré dans une mémoire, cela pour faire comme si vous ne l'aviez jamais enregistré.

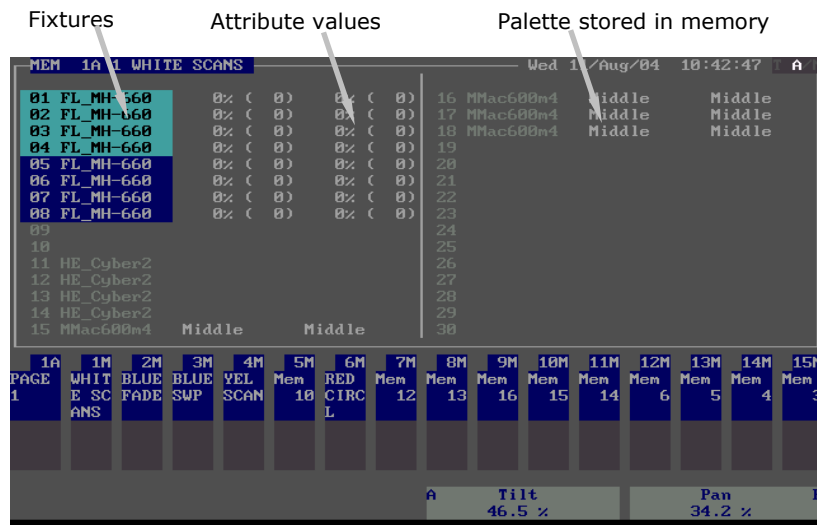
Utiliser le bouton off n'est pas comme enregistrer un paramètre à zéro. L'utiliser ne correspond à aucun enregistrement (de paramètre ou de fixture).

-
- 1> *Allumer la mémoire à éditer, cela vous permet de voir ce que vous enregistrez.*
 - 2> *Sélectionner les fixtures à changer.*
 - 3> *Appuyer sur le bouton off pour afficher son menu.*
 - 4> *Pour effacer tous les paramètres du fixture, appuyer sur Softkey A.*
 - 5> *Pour effacer un paramètre, appuyer sur le bouton de paramètres puis utiliser la touche Softkey B et C pour régler le paramètre à supprimer (l'écran vous affiche les attributs qui seront éteints).*
 - 6> *Répéter l'étape 3 pour enlever d'autres paramètres, ou 2 pour enlever d'autres fixtures.*
 - 7> *Appuyer sur Record Memory.*
 - 8> *Appuyer sur le bouton de playback de la mémoire que vous avez édité pour enregistrer les changements. Les informations qui n'ont pas été changées ne seront pas modifiées.*
-

- Les paramètres qui sont off sont affichés sur écran.
- Les paramètres de fixtures réglés sur "Off" ne peuvent plus être rallumés autrement qu'en les sélectionnant normalement pour les inclure dans une mémoire.
- Vous pouvez aussi utiliser cette fonction pour les palettes.

Visionner les mémoires :

Vous pouvez voir le contenu des mémoires en appuyant sur view puis sur le bouton flash d'une mémoire.



Les fonctions copy, cut et paste :

Les fonctions Cut, Copy et Paste (couper, copier et coller) vous permettent de déplacer des mémoires ou de les supprimer. “Cut” efface la mémoire, et la stocke dans une mémoire temporaire. “Copy” copie la mémoire dans une mémoire temporaire. “Paste” vous permet de copier la mémoire sur un autre playback. Vous pouvez l'utiliser autant de fois que vous le souhaitez pour faire plusieurs copies de la mémoire.

- 1> Appuyer sur Cut ou Copy, puis sur le bouton de playback à copier.
- 2> Appuyer sur Paste.
- 3> Appuyer sur Softkey A si vous voulez créer une linked copy (changer la mémoire originale changera également la copie). Autrement la copie ne sera pas liée.
- 4> Appuyer sur le bouton de playback où vous voulez placer la copie. Le nom de la mémoire n'est pas copié, excepté pour les linked copy.

13 CHASES :

- Appuyer sur la touche Record Chase.
- Tous les playbacks libres doivent flasher, Appuyer sur le bouton où vous voulez enregistrer le chase.
- Régler les lumières pour le premier pas (step) manuellement ou utiliser la fonction Include pour utiliser des mémoires existantes.
- L'écran VGA indique: "Press the flashing key to record Step 1" (Appuyer sur la touche de flash pour enregistrer le pas 1...")
- Appuyer sur la touche flashing key, les informations du pas 1 sont enregistrées sur le chase.
- Appuyer sur clear pour nettoyer le programmeur puis recommencer.
- Quand vous avez enregistré tous les pas voulus, appuyer sur record chase de nouveau pour finir.

Restituer un Chase :

Editer un chase est comme éditer une mémoire. Appuyer sur le bouton, ou pousser le fader s'il est enregistré sur les mémoires 1 à 10.

Si le chase est sur un fader, les paramètres HTP (intensité) du chase seront contrôlés par le fader. Les autres paramètres (LTP) seront lancés dès que le fader dépassera la valeur 0.

Les chases démarrent normalement au pas 1, et continuent dans l'ordre de l'enregistrement. Il y a également de nombreuses options (Random, one-shot, special timing, et manuel step mode) qui vous permettent de régler les chases comme vous le voulez. Les détails sont dans le manuel de référence.

Fonction Unfold :

La Pearl possède un puissant générateur de chase. Le bouton Unfold place chaque step d'un chase sur un des faders de playback, ce qui vous permet d'examiner et d'éditer chaque step individuellement.

-
- 1> Appuyer sur le bouton Unfold, puis sur le bouton de playback à éditer.
 - 2> Les 15 premiers pas sont chargés sur les 15 faders. L'écran vous affiche les détails des steps.
 - 3> Lancer un des faders pour voir le contenu du pas (les temps de fades marcheront comme ils sont programmés)
 - 4> Plusieurs options sont valables, elle sont décrites après.
 - 5> Appuyer sur la touche Unfold de nouveau pour finir.
-

OPTION DE CHASE :

Chaque chase peut avoir beaucoup d'options qui peuvent affecter la manière dont il est restitué. Appuyer sur le bouton de chase Menu pour avoir le premier menu de chase (vous pouvez aussi appuyer sur sofkey A sur le menu principal). Vous devez avoir un chase "connected" pour utiliser ce menu.

Les options sont:

A: Paramètres – Amène un autre menu qui propose :

- A – Sauver la vitesse actuelle du chase (régler avec la roue de gauche).
- B – Sauver la direction du chase (régler avec la direction/bounce option, voir au-dessus).
- C – Changer en mode random (les pas sont exécutés aléatoirement) Appuyer pour changer de mode. Eteindre ce mode quand vous éditez un step où vous ne saurez pas quels steps se suivent.
- D – Faire arrêter le chase sur son dernier step. Si le dernier step est un black-out, cela donnera l'impression que le chase s'arrête tout seul, vous n'aurez plus qu'à appuyer sur go pour qu'il reparte.
- F – Affiche plus d'options...
- a – Les options de départ de chase (appuyer sur le bouton pour changer d'option):
 - Fader reloads chase* (Chaque fois que vous lancez le chase, il commence au step 1).
 - Fader stops/starts chase* (chaque fois que vous lancez un chase, il continue là où il s'était arrêté)
 - Fader stops, go to start chase* (Le chase ne se lancera pas tant que vous n'aurez pas appuyé sur Go après l'avoir lancé).
- b - Skip wait and fade time options (Appuyer sur le bouton pour changer)
 - Skip first wait time* (Le temps d'attente est sauté quand vous lancez le chase pour la première fois)

Skip first wait and fade time (Le both et le temps d'attente sont sautés quand vous lancez le chase pour la première fois)

Wait and Fade for all steps.

- c - Manual mode allowed/disallowed – vous permet de régler manuellement une pause sur un step en tournant la roue de gauche pour les paramètres HTP et la roue de droite pour les paramètres LTP.
- d - Speed wheel allowed/disallowed – vous permet de changer la vitesse en utilisant la roue de gauche. Vous devez éteindre ce mode si vous voulez que le chase enregistre la vitesse dans le playback.

B: Insert Step – Le contenu du programmeur est inséré comme nouveau step entre le step actuel et le suivant (vous devez donc régler le step à insérer avant de sélectionner cette option). La Pearl composera donc un nombre décimal qui s'intégrera entre les steps existants.

La Pearl peut aussi rappeler tous les numéros de step et en faire des nombres entiers (Softbutton A) et vous permet d'entrer une valeur grâce au clavier pour placer un step (Softbutton B).

Appuyer sur Enter pour insérer le nouveau step.

C: Press to switch off Chase Tracking – Eteindre l'update de l'affichage des chases affichés sur l'écran (le bouton On screen, bouton à côté des contrôles de chase, affiche cet écran). S'il y a plus de steps que l'écran peut en afficher, l'azure changera de page pour que le step en cour soit affiché sur l'écran si cette option est activée. Il peut être difficile de sélectionner un step à changer avec les curseurs avec cet écran quand le chase est lancé. Vous pouvez donc l'éteindre.

E: Bounce = OFF – Vous permet de créer un chase à rebond, il va vers l'avant, du premier au dernier step, puis repart en sens inverse.

F: Direction = UP – Vous permet de changer la direction du chase. Vous devez utiliser les paramètres d'option B pour sauvegarder ces réglages de manière permanente.

14 THEATRE STACK :

Ce mode vous permet d'utiliser la Pearl comme une console de théâtre standard, les séquences de cues pourront être lancées en GO à l'aide du bouton de flash.

Les faders 12 à 15 deviennent dans ce mode des masters de CUE.

Pour entrer dans le mode théâtre, il faut sélectionner B [Theatre stack programming] dans le program mode.

Pour le quitter sélectionner G [Quit], cette fonction ne quitte pas le mode théâtre mais permet d'utiliser le reste de la console normalement.

Pour quitter complètement ce mode, sélectionner B [Theatre stack programming] dans le menu principal, puis D [Exit Theatre Programming].

Les contrôles Théâtres :

Fader 12 : est le fader de master, il contrôle l'intensité de toutes la console.

Fader 13 : Contrôle le fade In du prochain step, quand il est arrêté

Fader 14 : Contrôle le fade Out du step précédent, quand il est arrêté.

Les faders 13 et 14 opèrent comme des Crossfades.

Fader 15 : Contrôle le fade des canaux LTP

Programmer un cue est comme enregistrer une mémoire :

La Pearl appelle des cues : "Steps".

- 1> Si vous n'êtes pas encore en mode théâtre, appuyer sur: B [Theatre Stack Programming] sur le menu principal.
- 2> Appuyer sur Clear pour s'assurer que le programmer est vide.
- 3> Faire les réglages désirés pour le cue.
- 4> Si le numéro du cue sur l'affichage n'est pas celui souhaité, indiquer le numéro souhaité grâce au clavier.
- 5> Appuyer sur D [Record], puis B [Record Stage] pour enregistrer la sortie de la console ou sur D [Record programmer] pour n'enregistrer que le programmeur.
- 6> S'il n'y a aucun cue d'indiqué, la Pearl vous demandera le numéro désiré pour le premier pas.
- 7> Appuyer sur clear.
- 8> Répéter l'étape 3 pour les autres cues.

15 Utiliser la tablette graphique :

Ce chapitre contient: Connecter la tablette graphique; utiliser la tablette graphique; sélectionner des fixtures sur la tablette; changer la position des fixtures; changer la couleur et les autres paramètres; enregistrer des palettes; autres fonctions.

La tablette est une option disponible sur l'azure qui vous permet d'utiliser un stylo en dessinant pour sélectionner les appareils, les groupes, les couleurs, les positions. Vous serez stupéfait de constater comme il est plus facile de programmer et de restituer avec elle.

La tablette permet de programmer et de restituer des shows de façon plus intuitive.

Connecter la tablette graphique:

La tablette se connecte sur le port serial de la console, et est alimentée par l'azure. Eteindre l'azure avant de connecter la tablette. Assurez vous que l'alimentation de la tablette est activée (le petit switch bleu doit être situé dans le coin arrière gauche de la console).

Quand l'azure est allumée, la tablette doit s'allumer également. Si vous avez des problèmes, vérifiez que la 5ème option dans le menu user preference est réglé sur tablette graphique.

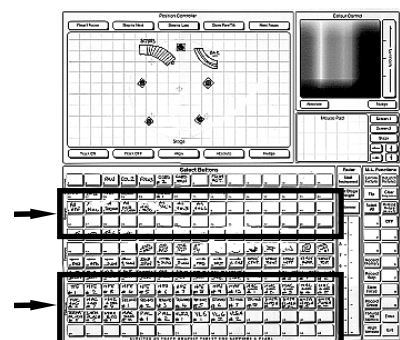
La tablette graphique et le stylo ont été spécialement conçus pour travailler sur l'azure, utiliser uniquement la tablette Avolites.

Utiliser la tablette

Pour utiliser la tablette, vous n'avez qu'à appuyer le stylo dessus. Le bouton en haut du stylo ne sert à rien. Un touché sur la tablette revient à appuyer sur bouton de la console. Vous pouvez aussi dessiner sur la tablette en gardant le stylo appuyé et en le déplaçant. Ceci est utile pour déplacer des fixtures ou changer des paramètres.

L'azure se comportera comme si vous appuyez sur des boutons, donc les LEDS et l'écran changeront quand vous utiliserez la tablette. Beaucoup de fonctions de l'azure sont plus rapides et plus faciles en utilisant la tablette. De temps en temps vous trouverez certaines plus faciles sur la console ou sur la tablette. Le résultat final sera le même.

Groups and fixtures



La tablette possède un papier qui la recouvre. Vous pouvez y écrire les noms de groupes, les paramètres..., ou dessiner votre scène, pour savoir ce qu'est chaque chose. Les différents papiers sont disponibles chez Avolites.

Selectionner un fixture sur le tablette

Pour sélectionner un fixture, ou un groupe, appuyez le stylo sur le bouton de groupe ou de fixture. Les 60 premiers fixtures qui sont patchés apparaissent dans l'ordre sur la tablette (appuyez sur le bouton à côté du bouton "Flip" button, puis sur Softkey A "Fixture Layout on Tablet" pour afficher une liste). Seuls les 30 premiers groupes sont disponibles sur la tablette. Vous pouvez sélectionner plusieurs fixtures en appuyant sur leurs boutons de sélection. Dès que vous changez un paramètre, ce mode de sélection s'éteint; la prochaine fois que vous sélectionnez un fixture, les autres seront désélectionnés, vous pourrez alors démarrer une nouvelle sélection.

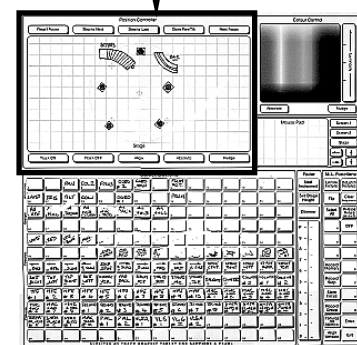
Changer les positions des fixtures:

Vous pouvez contrôler la position des fixtures sélectionnés en dessinant sur « l'espace scène » de la tablette.

Si vous appuyez sur le bouton Nudge, quand vous dessinerez sur la palette, les fixtures se déplaceront vers cette position. Ceci peut être utile pour repositionner des fixtures. Appuyez sur le bouton absolute pour quitter ce mode.

Si vous avez « formé » l'azure, comme décrit plus haut, vous pouvez activer le mode tracking en appuyant sur le bouton Track on. Quand vous pointerez un point sur la tablette, tous les projecteurs se placeront sur ce point sur scène. Si vous dessinez sur la tablette la scène, vous pouvez instantanément placer tous les fixtures sur un point spécifique de la scène en appuyant sur la tablette.

Stage area & position controls



Changements de couleurs et autres

Si les fixtures peuvent faire de la trichromie, vous pouvez régler la couleur en dessinant dans la colour control area. Le bouton Nudge vous permet de changer lentement de couleur à partir de la position actuelle. Le bouton absolute vous permet de sélectionner une nouvelle couleur. La Luminosity bar règle l'éclat de la couleur.

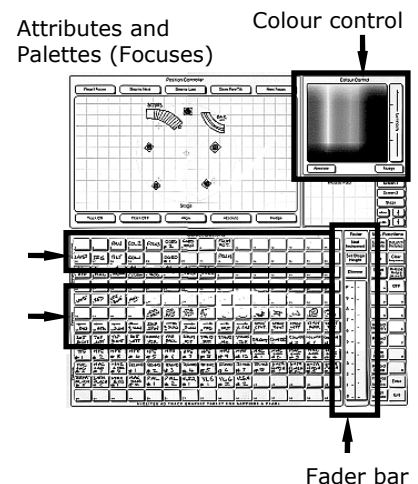
Vous pouvez rappeler les 60 premières palettes en appuyant avec le stylo sur les Focuses boutons.

Vous pouvez changer un paramètre particulier du fixture sélectionné en appuyant avec le stylo sur le bouton d'attribue, puis (sans soulever le stylo) monter ou descendre sur la tablette.

Vous pouvez aussi utiliser la fader bar pour changer les paramètres, appuyer sur le bouton d'attribue, que vous voulez changer, puis monter ou descendre sur la fader bar.

Appuyer sur le bouton de Dimmer au-dessus de la fader bar pour l'allouer au paramètre de dimmer.

Il y a également un bouton align qui travaille comme le bouton align sur la console.



Enregistrer des palettes :(focuses)

Vous pouvez enregistrer des palettes depuis la tablette graphique. La tablette appelle cela Focuses, c'est comme cela qu'ils sont appelés sur les autres consoles Avolites.

Les boutons au-dessus du stage area vous permettent d'éditer et de sauvegarder des positions de palettes. Appuyer sur Recall Focus, puis sur un bouton de focus pour sélectionner les fixtures nécessaires pour cette palette, et les régler. Vous pouvez déplacer tous les fixtures ensemble, ou les uns après les autres. Quand vous avez effectué les changements, appuyez sur store Pan/tilt pour enregistrer les changements sur la même palette.

Vous pouvez aussi changer d'autres paramètres dans la palette, mais pour enregistrer d'autres paramètres que Pan/tilt, utilisez le bouton Store Focus situé du côté droit de la tablette.

Autres fonctions:

La tablette possède d'autres fonctions sur le coté droit, comme locate fixture, flip, select all, clear (programmer), off, record memory... Ce sont les mêmes fonctions que sur la console.

Vous pouvez créer des groupes en utilisant la tablette, sélectionner les fixtures que vous voulez dans le groupe, appuyer sur record group, puis sur le bouton de groupe à utiliser.

Le bouton release Fixture button est similaire au bouton clear, mais ne fait qu'enlever du programmeur les fixtures sélectionnés.

Le bouton DeLatch Fixtures désélectionne un fixture, mais laisse tous les changements du programmeur.

Les autres boutons dans cette zone et le Mouse Pad area, sont destinés à de futures extensions.