



USER MANUAL

dot2

Table of contents

1.	Nouveau dans ce Manuel	11
2.	Introduction	12
2.1.	Utilisation prévue	13
2.2.	Configuration requise dot2 onPC	14
2.3.	Installation du onPC dot2	15
3.	Qu'est-ce que ...	16
3.1.	Couleurs système	17
3.1.1.	Couleurs dans l'historique de commande	18
3.1.2.	Couleur des Exécuteurs	19
3.1.3.	Valeurs colorée	21
3.1.4.	Background	23
3.2.	Qu'est ce que le Programmeur ?	24
3.3.	Qu'est-ce que les Groupes ?	25
3.4.	Qu'est ce que les presets (=réglages prédéfinis, Préréglages)	26
3.5.	Qu'est ce que le Tracking (=Suivie)?	28
3.6.	Qu'est ce qu'une cue (=Mémoire) ?	33
3.7.	Qu'est-ce qu'un exécuteur ?	34
3.8.	Que sont les Chasers ?	37
3.9.	Qu'est ce que les Effets ?	38
3.10.	Quels sont Prévisualisation et Aveugle (Preview et Blind) ?	40
3.11.	Qu'est ce que le réseau sur la dot2 ?	41
3.12.	Qu'est ce que IPv6 ?	42
3.13.	Qu'est ce que le testeur DMX ?	44
4.	Comment faire...	45
4.1.	Allumer ou Éteindre la console	46
4.2.	Comment mettre à jour la console	48
4.3.	Comment ajouter et affecter des projecteurs	50
4.4.	Comment sauvegarder et charger un spectacle	56
4.5.	Comment utiliser la ligne de commande ?	59
4.6.	How to use Encoders in the onPC	61
4.7.	Comment travailler avec des groupes ?	62

4.8.	How to work with presets	65
4.9.	How to work with cues	68
4.10.	Comment travailler avec les Chenillards?	75
4.11.	Comment travailler avec les Effets ?	78
4.12.	Comment connecter wings, nodes, 3D et onPC	81
4.13.	Comment utiliser des déclencheurs d'entrée externes	84
4.14.	Use MIDI and MIDI Show Control (MSC)	87
4.15.	Comment utiliser un écran externe ?	96
4.16.	Utiliser la télécommande web	99
4.17.	Comment remettre à zéro la console?	103
5.	Touches	105
5.1.	Touche Align	106
5.2.	Touche At	108
5.3.	Touche Backup	110
5.4.	Touche Blind	111
5.5.	Touche Black Out	112
5.6.	Touche Clear	113
5.7.	Touche Copy	114
5.8.	Touche Cue	116
5.9.	Touche Delete	117
5.10.	Touche DMX	119
5.11.	Touche . [point]	120
5.12.	Touche Down	121
5.13.	Touche Edit	122
5.14.	Touche Effect	123
5.15.	Touche Encoder	124
5.16.	Touche Esc	125
5.17.	Touche Exec (Executeur)	126
5.18.	Touche [exécuteur Flash]	127
5.19.	Touche [exécuteur Go]	128
5.20.	Touche Fix	129
5.21.	Touche Fixture (Projecteur)	130
5.22.	Touche Flash	131
5.23.	Touche Full	132



5.24. Touche Go-	133
5.25. Touche Go- (Large)	134
5.26. Touche Go+	135
5.27. Touche Go+ (Grande)	136
5.28. Touche <<< ou Retour rapide	137
5.29. Touche >>> ou avance rapide	138
5.30. Touche Goto	139
5.31. Touche Group	140
5.32. Touche Help	141
5.33. Touche Hightl (Highlight)	142
5.34. Touche Label	143
5.35. Touche If	144
5.36. Touche MA	145
5.37. Touche Macro	146
5.38. Touche Magic	147
5.39. Touche - [Moins]	148
5.40. Touche Move	150
5.41. Touche Next	151
5.42. Touche [Numeric]	152
5.43. Touche Off	153
5.44. Touche On	155
5.45. Touche Oops	157
5.46. Touche Page	158
5.47. Touche Page+	159
5.48. Touche Page-	160
5.49. Touche Pause	161
5.50. Touche Pause (Large)	162
5.51. Touche Please	163
5.52. Touche [Plus] +	164
5.53. Touche Preset	166
5.54. Touche Prev (Précédent)	168
5.55. touche Prvw (Preview) Aperçu	169
5.56. Touche Select	170
5.57. Touche Set	171

5.58.	Touche Setup	172
5.59.	Touche Speed	173
5.60.	Touche Store	175
5.61.	Touche Thru	177
5.62.	Touche Time	179
5.63.	Touche Toggle	181
5.64.	Touche Tools	182
5.65.	Touche Up	183
5.66.	Touche Update	184
5.67.	Touche œil [View]	185
6.	Vues et fenêtres	186
6.1.	Control Elements	187
6.1.1.	Ligne de Commande	189
6.1.2.	Barre Encodeur	190
6.1.3.	Barre exécuteur	191
6.1.4.	Barre de Type de Preset	194
6.1.5.	Barre de Titre	196
6.1.6.	Barre de vues/ Fenêtre	199
6.2.	Icônes utilisées dans les Vues et fenêtres	201
6.3.	Add New Fixtures Window	205
6.4.	Fenêtre de sauvegarde	209
6.5.	Beam Preset Type View	211
6.6.	Fenêtre Calculatrice	215
6.7.	Fenêtre de calibrage des écrans	219
6.8.	Fenêtre pour modifier les fonctions des exécuteurs boutons	221
6.9.	Fenetre Choisir la méthode de Clonage	223
6.10.	Fenêtre Choisissez méthode de Copie	226
6.11.	Fenêtre Choisir la méthode de suppression	228
6.12.	Fenêtre de sélection de la méthode d'enregistrement	230
6.13.	Choose Update Method Window	234
6.14.	Clock	236
6.15.	Color Preset Type View	238
6.16.	Fenêtre ligne de Commande	243
6.17.	Fenêtre de Configuration des emplacements des Wings	245

6.18.	Control Preset Type View	247
6.19.	Fenêtre de Cues (Mémoires)	250
6.20.	Dimmer fenêtre de pré-réglages	255
6.21.	DMX View	258
6.22.	Fenêtre pour Editer le numéro de cue(s)	262
6.23.	Fenêtre des Effets	264
6.24.	Fenêtre d'exécuteur Vide	277
6.25.	Fenêtre Entrez le nom pour...	280
6.26.	Fenêtre barre exécuteurs	282
6.27.	Fenêtre Exécuteur	284
6.28.	Fenêtre de projecteurs	286
6.29.	Liste des projecteurs Présentation de la fenêtre du patch	290
6.30.	Focus Preset Type View	292
6.31.	Gobo Preset Type View	295
6.32.	Fenêtre Réglages Globaux	299
6.33.	Fenêtre Groups	304
6.34.	Fenetre d'aide	306
6.35.	Fenêtre Import de Projecteur	309
6.36.	Fenêtre de rétro éclairage des touches	312
6.37.	Sortir de la fenêtre Table de configuration des projecteurs ...	314
6.38.	Fenêtre Chargement de Show	316
6.39.	Vue palette des Macros	319
6.40.	Magic Speed View	338
6.41.	MIDI Configuration	342
6.42.	MIDI Monitor Window	343
6.43.	MIDI Show Control Window	344
6.44.	Fenêtre interface Réseau	347
6.45.	Configuration des Protocoles Réseau	348
6.46.	Fenêtre configuration réseau	353
6.47.	Fenêtre nouveau show	355
6.48.	Fenêtre Off...	357
6.49.	Fenêtre Oops	359
6.50.	Fenêtre Page	361
6.51.	Fenêtre Table de configuration des projecteurs	363

6.52.	Position Preset Type View	367
6.53.	Presets Pools View	371
6.54.	Remote Inputs Configuration Window	377
6.55.	Fenêtre Enregistrer sous	381
6.56.	Fenêtre pour Sélectionner une adresse DMX	383
6.57.	Selection Port DMX	387
6.58.	Fenêtre de sélection ID projecteur(s)	388
6.59.	Fenêtre de sélection de type de projecteur	390
6.60.	Bouton de sélection pour la configuration des entrées à distance	393
6.61.	Fenêtre de sélection des fonctions d'un exécuteur	394
6.62.	Fenêtre de sélection de la langue	400
6.63.	Fenêtre de sélection du numéro de session	401
6.64.	Fenêtre sélection de Station...	402
6.65.	Fenêtre de Sélection déclenchement (Trig)	403
6.66.	Sélectionner le type de configuration d'entrées à distance (Remote)	404
6.67.	Fenêtre sélection de vues/ Fenêtres	405
6.68.	Select View for External Screen Window	406
6.69.	Fenêtre de sélection des Wings	409
6.70.	Collision de Session	410
6.71.	Fenêtre de réglages des Exécuteurs	412
6.72.	Fenêtre Setup (Configuration)	416
6.73.	Vue Shapers Préréglages	418
6.74.	Fenêtre de Mise à jour du logiciel via USB	420
6.75.	Sound Input Configuration Window	421
6.76.	Fenêtre de Statuts et Messages	423
6.77.	Fenêtre Heure Système	427
6.78.	Fenêtre Informations système	429
6.79.	Fenêtre de Temps par défaut	431
6.80.	Fenêtre de Configuration du Timecode	433
6.81.	Fenêtre Tools/Outil	435
6.82.	Vue Video préréglages	436
6.83.	Fenêtre d'exécuteurs virtuels	438
6.84.	Réglages de la Fenêtre	439
6.85.	Fenêtre Wings	440

6.85.1. Wings & Nodes Diagnosis Window	443
7. Commandes	445
7.1. Commande >>> [Avance rapide]	446
7.2. Commande <<< [Retour Rapide]	448
7.3. Commande - [Moins]	450
7.4. Commande + [Plus]	454
7.5. Commande Assign	458
7.6. Commande At	460
7.7. Commande Black (noir)	463
7.8. Commande Blind	465
7.9. Commande Call	467
7.10. Commande Clone	469
7.11. Commande Copy	471
7.12. Commande Cue	473
7.13. Commande Défaut	475
7.14. Commande Delay	477
7.15. Commande Delete	478
7.16. Commande Dmx	481
7.17. Commande DmxUniverse	484
7.18. Commande Edit	485
7.19. Effect Command	488
7.20. Commande Executor	489
7.21. Commande Fade	492
7.22. Commande Fix	494
7.23. Commande Fixture	495
7.24. Commande Flash	496
7.25. Commande Full	497
7.26. Commande FullHighlight	499
7.27. Commande Go	500
7.28. GoBack (Retour en arrière)	502
7.29. Commande Goto	503
7.30. Commande Group	505
7.31. Commande Help	506
7.32. Commande If	507

7.33.	Commande IfOutput	509
7.34.	Commande Invert (Inverser)	511
7.35.	Commande Label	513
7.36.	Commande Learn	515
7.37.	Commande Macro	517
7.38.	MidiNote Command	518
7.39.	Commande Move	520
7.40.	Commande Off	523
7.41.	Commande On	525
7.42.	Commande OutDelay	528
7.43.	Commande Sortie de Fondu (OutFade)	529
7.44.	Commande Page	531
7.45.	Commande Park (Bloquer/Parquer)	534
7.46.	Commande Pause	536
7.47.	Commande preset	537
7.48.	Commande PresetType	539
7.49.	Commande pré-visualisation	541
7.50.	Commande Rate	544
7.51.	Record Command	545
7.52.	Commande Release	546
7.53.	Commande Remove	547
7.54.	Commande Remplace	548
7.55.	Commande Select	551
7.56.	Commande Selection	553
7.57.	SetIP Command	554
7.58.	Commande SnapPercent	556
7.59.	Solo Command	558
7.60.	Commande Stomp	559
7.61.	Commande de Store	560
7.62.	Commande StoreLook	563
7.63.	Commande SyncEffects	565
7.64.	Commande Temp	567
7.65.	Commande Thru	568
7.66.	Commande Toggle	571



7.67.	Commande Top	572
7.68.	Commande Unpark (Déparquer)	574
7.69.	Commande Update (mise à jour)	576
7.70.	Commande Vue	578
7.71.	Commande Zero	580
8.	Conseils pour l'exploitation	582
9.	Gestion des erreurs	583
9.1.	CrashLogCopy Command	584
9.2.	CrashLogDelete Command	585
9.3.	CrashLogList Command	586
9.4.	Messages d'erreurs	587
10.	Glossaire	591
11.	Index	598



1. Nouveau dans ce Manuel

Voici un aperçu de tous les changements qui ont eu lieu dans la dernière version par rapport à la version précédente du manuel.

Après chaque mise à jour de logiciel, ce manuel est également mis à jour.

Sujet	Description
Palette des Macros	Des macros éditables peuvent être créées. Des pop-ups de macro invitent l'utilisateur à entrer ses commandes. @ comme caractère de remplacement pour les commandes de l'utilisateur.
Icônes	Ajout de l'icône de verrouillage.
Calibrer les écrans	Ajout d'un message de redémarrage



2. Introduction

MA Lighting incarne une approche extraordinaire du contrôle de l'éclairage professionnel et jouit d'une réputation enviable pour sa qualité et fiabilité. MA vous présente sa nouvelle série compacte de solutions de contrôle d'éclairage - la gamme de console dot2.

Conçu pour les petites et moyennes installations, la dot2 offre des fonctionnalités avancées et des options claires.

L'utilisation intuitive est au cœur de la philosophie de la console dot2. La dot2 est construite avec toutes les connectiques intégrées. La gamme dot2 convient à la plupart des environnements théâtre, tourisme, entreprises, télévision et l'apprentissage de l'éclairage.

Découvrez la dot2 gratuitement avec le logiciel onPC et le logiciel de visualisation 3D de la console dot2. Testez par vous-même!



2.1. Utilisation prévue

La dot 2 est une console prévue pour le contrôle des éclairages tels que les lampes conventionnelles, les projecteurs asservis, les LED, les médias serveur et vidéo ou tout autre appareil interfacé via un signal DMX.

Toute autre utilisation n'est pas prévue : il pourrait notamment en résulter des dégâts matériels, blessures et dommages corporels.

MA Lighting ou ses distributeurs ne couvre aucun dégats ou dommages que pourrais provoquer une utilisation non conforme de la console.



2.2. Configuration requise dot2 onPC

Voici la configuration minimale requise pour installer et utiliser le logiciel dot2 onPC :

- **Processeur** : CPU Dual-Core à 2.4 gigahertz (GHz) supportant le SSE2
- **Mémoire Vive (RAM)** : 1 gigabyte (GB)
- **Espace disponible sur le disque dur** : 32 GB
- **Carte Graphique** : 512 megabyte (MB) de mémoire vidéo
- **Système d'exploitation** : Microsoft® Windows® 7,8 ou 8.1
- **Résolution**: 1920 x 1080 Full HD
- **Carte Réseau** : 100/1000 TX/T

Exigences supplémentaires pour utiliser certaines fonctions

- Pour utiliser l'Art-Net avec une DOT2 onPC et Windows® 8 ou Windows® 8.1, il est nécessaire de démarrer l'application en tant qu'administrateur.
- Pour modifier les paramètres tels que l'horloge système, vous avez besoin des droits d'administrateurs sur votre système Windows®.
- Pour utiliser le manuel d'aide en ligne, vous devrez avoir accès à Internet.



2.3. Installation du onPC dot2

Pour exécuter le logiciel onPC dot2, il est nécessaire de copier et installer les fichiers du programme sur votre PC.

L'installation est possible dans un repertoire de votre choix ou dans le repertoire standard : "C:\ProgramData\MA Lighting Technologies\dot2".

Pour vous assurer qu'il n'y a pas de problèmes avec l'installation, désactivez votre logiciel anti virus.

1. Télécharger le fichier d'installation à partir de www.ma-dot2.com .
2. Lancer le fichier avec un double-clic.

Le programme d'installation s'ouvre.

Vous obtenez des conseils et des informations détaillées concernant l'installation.

Acceptez le repertoire proposé ou changez le si vous le souhaitez.

Après confirmation, les fichiers du programme seront copiés dans le repertoire sélectionné



3. Qu'est-ce que ...

Dans cette section, nous allons essayer de répondre à certaines questions sur les différents éléments de la console MA DOT2.

Elle est destinée à vous aider à comprendre le concept ainsi que les différents termes utilisés dans le mode d'emploi et la console.

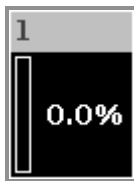
Pour une meilleure "prise en main" vous pouvez regarder les pages [Comment](#).

3.1. Couleurs système

Après quelques actions, la dot 2 vous donne directement des informations sous forme de couleurs.

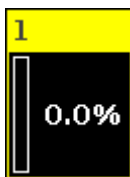
Les exemples suivants sont expliqués.

Couleur Grise



La couleur grise indique un objet qui n'est pas sélectionné. C'est la couleur par défaut.

Couleur Jaune



La couleur jaune indique un objet sélectionné, par exemple un projecteur ou groupe de projecteurs.

Couleur Rouge



La couleur rouge indique que cette valeur provient du programmeur et que vous pouvez l'enregistrer, par exemple dans [Barre de réglages prédéfinis](#) ou dans le [tableau de projecteurs](#).

3.1.1. Couleurs dans l'historique de commande

Les couleurs de l'historique des commandes sont visibles dans [fenetre de la ligne de commande](#).

VERT (Green)

`Fixture`

La couleur verte indique que c'est une commande ou le raccourci d'une [commande](#).

JAUNE (Yellow)

`Error #8: NUMBER TOO SMALL`

Jaune indique qu'il s'agit d'un [Message d'erreur](#).

BLANC (White)

`Executing :`

Blanc indique, que c'est le texte de commande par défaut.

Liens connexes

- [Fenêtre de la ligne de commande](#)
- [Élément de contrôle - \(Command Line\)](#)
- [Comment utiliser la ligne de commande ?](#)
- [Commandes](#)
- [Messages d'erreur](#)

3.1.2. Couleur des Exécuteurs

Ces couleurs sont visible dans la [Barre exécuteur](#), dans la [fenêtre exécuteur](#), et dans [changer la fonction des exécuteurs bouton](#) .

Si un exécuteur est dans sa position neutre, la couleur de l'exécuteur est alors dans une teinte plus foncée.

Vert Olive



Un exécuteur vert olive est un exécuteur avec une liste de cue/mémoire.

Bleu



Un exécuteur bleu est un exécuteur avec un [chaser](#).

Marron



Indique que c'est un exécuteur avec un [groupe master](#) .

Vert Herbe



Indique que c'est un exécuteur avec un [spécial master](#).

Grosses Rayures



Les grosses rayures indique que ce est un exécuteur auto-fix

Petites Rayures



Les petites rayures indique que c'est un exécuteur fixé par la [commande fix](#).



liens associés

- [Barre Exécuteur](#)
- [Fenêtre Barre Exécuteur](#)
- [Changer la Fonction des Exécuteurs Bouton](#)
- [Qu'est ce qu'un exécuteur ?](#)
- [Commande Fix](#)
- [Touche Fix](#)

3.1.3. Valeurs colorée

Les valeurs de couleurs sont visibles dans la [Fenêtre du tableau des projecteurs](#).

Valeur Cyan

A black rectangular box with the number '30.0' displayed in cyan text.

Une valeur en cyan provient de l'exécuteur principal et indique tous les attributs qui sont modifiés dans la cue en cours.

Elle indique également une valeur de dimmer qui est plus grande.

Valeur Verte

A black rectangular box with the number '4.7' displayed in green text.

Une Valeur en vert (Green) provient de l'exécuteur principal et indique une valeur de dimmer qui est plus petite.

Valeur Grise

A black rectangular box with the text 'max' displayed in grey text.

Une valeur en gris indique que c'est une valeur par défaut.

Valeur Violette

A black rectangular box with the number '30.0' displayed in purple text.

Une valeur en violette indique que cette valeur est une valeur de suivie (Tracking) de l'exécuteur principal. C'est une valeur d'une cue précédente, qui n'est pas enregistré dans la cue en cours.

Valeur Rouge

A black rectangular box with the number '17.8' displayed in red text.

Une valeur en rouge indique que cette valeur provient du programmeur.

Fond Rouge

A red rectangular box with the number '6.3' displayed in red text.

Un fond de couleur en rouge indique que cette valeur est dans le programmeur et que vous pouvez l'enregistrer. C'est une valeur active dans le programmeur.



Valeur Jaune vif

12.0

Une valeur en jaune vif indique que cette valeur provient d'un exécuteur autre que l'exécuteur principal.

Valeur Jaune foncé

12.0

Une valeur en jaune foncé indique que cette valeur est une valeur de suivie (Tracking)

d'un exécuteur autre que l'exécuteur principal.

3.1.4. Background

Background colors are displayed in the columns ID and Name.

Olive Green:

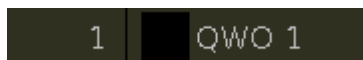


Figure 1: Background Color – Olive Green

Olive green background indicates fixtures that are not affected by React to Master.

For more information on React to Master see [Patch and Fixture Schedule](#).

3.2. Qu'est ce que le Programmeur ?

Le programmeur est l'endroit où sont stockées temporairement vos valeurs jusqu'à la sauvegarde ou la suppression.

Le programmeur possède plusieurs niveaux. Lorsque vous sélectionnez un projecteur, son ID devient jaune dans la fenêtre de projecteurs. Vous pouvez modifier les valeurs des projecteurs sélectionnés par modification de la roue d'intensité ou de toute autre façon modifiant les valeurs. Lorsque vous avez des valeurs actives dans le programmeur, ces valeurs arborent un fond rouge dans la [Fenêtre de Projecteurs](#) (mode tableau). Vous pouvez aussi voir un marqueur rouge dans la [Barre de réglages prédéfinis](#).

Lorsque vous sauvegardez ces valeurs, celles-ci sont toujours dans le programmeur - elles ne sont juste plus considérées comme *actives*

Quand vous avez des projecteurs sélectionnés et des valeurs dans votre programmeur, une pression sur la touche **Clear** supprimera la sélection et une seconde pression sur **Clear** videra les valeurs du programmeur.

Si vous voulez supprimer des valeurs spécifiques, vous pouvez appuyer sur la touche **Off** et appuyer sur ce que vous désirez supprimer du programmeur - pour en savoir plus sur la fonction off, merci de consulter la [Touche Off](#).

Le programmeur est prioritaire par rapport aux exécuteurs. Cela signifie que si vous avez des valeurs dans le programmeur, elles ne seront pas réécrites par des cues.

Les valeurs du programmeur sortent en DMX, vous pouvez les masquer en pressant la touche **Blind**. Et les faire revenir en pressant de nouveau la touche **Blind**.

Liens Associés

[Fenêtre de Projecteurs](#)

[Barre de réglages prédéfinis](#)

[Touche Off](#)

[Comment travailler avec les Cues ?](#)

[Comment travailler avec les réglages prédéfinis \(presets\) ?](#)

[Comment travailler avec les Groupes ?](#)



3.3. Qu'est-ce que les Groupes ?

Un groupe est un moyen d'enregistrer une sélection de projecteurs.

Si vous utilisez souvent la même sélection de projecteurs, alors vous voudrez peut-être les enregistrer dans un groupe. Cela vous permet d'appeler facilement la même sélection en sélectionnant simplement le groupe.

Un groupe enregistre également l'ordre de vos projecteurs dans la sélection. Un groupe de projecteurs 1 + 2 + 3 n'est pas identique à un groupe avec un ordre de sélection 3 + 2 + 1.

Vous pouvez également avoir des groupes contenant un seul projecteur.

Les groupes peuvent être déplacés dans la fenêtre Groupe. Cela vous permet d'organiser vos groupes (de projecteurs) de la façon qui vous conviens.

Ils peuvent être librement nommés de sorte qu'il soit facile pour vous de se rappeler les projecteurs qui compose ce groupe.

Vous pouvez avoir plusieurs groupes avec la même sélection.

Liens associés

[Comment travailler avec des groupes ?](#)

[Touche Groupe](#)

[Commande Groupe](#)

[Fenêtre Groupe](#)



3.4. Qu'est ce que les presets (=réglages prédéfinis, Préréglages)

Les préréglages ou réglages prédéfinis (presets, aussi appelés parfois palettes) sont utilisés pour enregistrer des valeurs pour les projecteurs dans les fenêtre de réglages prédéfinis de chaque type.

C'est très utile lorsque vous souhaitez réutiliser plusieurs fois une valeur. Cela peut être une valeur de position, de couleur ou autre chose que vous utilisez.

Si vous utilisez un preset dans une cue, alors vous n'enregistrez pas les valeurs enregistrées dans le préréglages, mais vous enregistrez un lien vers celui ci. Si vous mettez à jour les valeurs dans le préréglages (ou preset), vos cues utilisent automatiquement les valeurs mises à jour.

Voyez les presets comme des tiroirs dans une grande commode. Nous avons un tiroir pour chacun des types de vêtements, string dentelle, soutiens gorges, chaussettes par exemple.

NDLR : Dis donc Jean-Michel, ça fait longtemps que t'es loin de la maison là ? Guillaume.

Pour les presets c'est pareil ces tiroirs sont sur le côté droit de l'écran 1. Ne cherchez pas les strings mais ils sont nommés : "Position" "Dimmer", "Gobo", etc.

Maintenant, vous pouvez mettre quelque chose dans ces tiroirs. Si vous sélectionnez un projecteur et que vous lui donnez une couleur, vous pouvez l'enregistrer dans un tiroir de la commode couleur. C'est comme écrire une petite note et la mettre dans le tiroir. Ce que vous écrivez est le numéro d'identification du projecteur (s) actif avec ces valeurs actives.

Cette information est ensuite mise dans le tiroir et le tiroir est nommé. Si c'était une couleur rouge alors il serait nommée "Rouge". Tous les tiroirs n'ont pas cette façon de se nommer de façon intelligente. La dot 2 ne sais pas ce que les différentes positions sont, donc elles les nomme simplement "Position".

Vous pouvez mettre d'autres notes dans le même tiroir, mais il ne peut y avoir qu'une note pour chaque projecteur. Le même projecteur peut ne pas avoir une note qui dit "Rouge" et une qui dit "Bleu". Mais le projecteur 1 peut être "Rouge" et le projecteur 2 peut être "Bleu".

Maintenant, nous sélectionnons un projecteur, puis un preset et l'enregistrons dans une cue. De faite, nous enregistrons que la cue doit aller chercher dans le tiroir la valeur. Il enregistre seulement cette référence pour le projecteur que vous avez enregistré dans la cue. Cela signifie que si vous ajoutez plus tard des notes pour d'autres projecteurs dans le même tiroir, alors ça ne changera pas la cue. La cue recherchera dans le tiroir les notes afférentes aux projecteurs spécifiques enregistrés dans la cue.

Si vous modifiez les valeurs écrites dans la note pour les projecteurs que vous utilisez, alors vos cues vont utiliser les valeurs mises à jour. Vous devrez peut-être modifier le nom de la note si la couleur n'est plus la bonne ou si la position pour le chanteur à changé ou pour un million d'autres raisons (*dont le changement des strings en dentelle pour des boxers plus masculin : un conseil pour toi mon Jean-Michel...*)

Liens associés

[Qu'est ce qu'une cue ?](#)



[Comment travailler avec des Presets ?](#)

[Touche Preset](#)

[Commande Preset](#)

[Fenêtre de preset](#)

3.5. Qu'est ce que le Tracking (=Suivie)?

La **Dot2** est une console de suivie (Tracking).

Maintenant, vous ne devriez pas vraiment avoir besoin de vous soucier de cela, mais c'est bien de connaître certains détails.

Voici comment cela fonctionne.

Dans sa forme la plus simple vous pourriez dire du suivi (=Tracking) que le projecteur ne fait quelque chose que quand on le lui dit. Si vous définissez un projecteur à 50% dans la cue (= mémoire) numéro un, alors il reste à 50% dans les cues suivantes de la liste de cues, aussi longtemps que vous ne lui avez pas dit de faire quelque chose dans les autres cues.

Jetez un oeil à ce tableau:

Cue numero	Projecteur 1 Dim
1	50
2	<i>50</i>
3	<i>50</i>
4	<i>50</i>
5	<i>50</i>
6	<i>50</i>

Ici, nous pouvons voir que le projecteur 1 est enregistré dans la cue 1 (marqué en **gras**, le suivie des valeurs est en italique). Mais si vous regardez la cue 2 le projecteur numéro 1 est toujours à 50% - il est suivi (Tracking).

Si nous enregistrons à 60% pour le projecteur 1 et fusionnons (Merge) dans une cue 3, cela devrait ressembler à ceci:

Cue numero	Projecteur 1 Dim
1	50
2	<i>50</i>
3	60
4	<i>60</i>
5	<i>60</i>
6	<i>60</i>

Nous avons donc changé la valeur du projecteur 1 dans la cue 3 et maintenant cette valeur n'est plus suivi dans la cue 3.

Il y a option lorsque nous enregistrons, Cue seulement (Cue Only). Si nous utilisons cette option et enregistrons le projecteur 1 à 40% dans la cue 5, vous verrez que nous n'avons pas fait de changement dans la cue 6. Cela

signifie qu'il garde toujours la même valeur appliqué quand nous avons enregistré la cue 5.

Cue numero	Projecteur 1 Dim
1	50
2	50
3	60
4	60
5	40
6	60

Si vous ajoutez un projecteur qui n'a pas encore été utilisé, alors la dot2 créera automatiquement une cue numéro zéro avec les valeurs par défauts (la valeur du projecteur si rien n'a été demandé) dans ce cue. Le Cue Zero peut être activé dans la [fenêtre de réglage](#) pour la liste de mémoires.

Vous ne pouvez pas accéder à cette cue zéro mais elle fait en sorte que les cues semblent corrects si vous les copiez.

Jetez un oeil à l'exemple:

Cue numero	Projecteur 1 Dim
1	0
2	50
3	50
4	50
5	50
6	50

Ici, nous avons un projecteur qui a une valeurs enregistrées dans la cue 2. Cette valeur est suivie de la cue 2 à la Cue 6. Si vous copiez la cue 1 dans une nouvelle cue 3.5, alors vous verrez que le projecteur à 0% dans cette nouvelle cue est remonté à 50% en cue 4 et donc la cue 4 n'a jamais changée.

Cue numero	Projecteur 1 Dim
1	0
2	50
3	50
3.5	0
4	50
5	50
6	50

Si nous n'utilisons pas le Cue Zero, cela sera différent. Avant la copie:

Cue numero	Projecteur 1 Dim
1	
2	50
3	50
4	50
5	50
6	50

Quand nous copions le cue 1 en 3.5, nous copions un cue vide donc rien. Ceci est le résultat:

Cue numero	Projecteur 1 Dim
1	
2	50
3	50
3.5	50
4	50
5	50
6	50

Quand la cue copié est vide, les valeurs suivies passeront juste à travers - elles ne font rien d'autre de plus.

Le Cue Zero est désactivé par défaut mais peut être changer pour chaque exécuteur.

Tracking Shield (Protection Suivi)

La dot2 utilise aussi quelque une fonction appelé Protection suivi . C'est un système qui protège automatiquement les cues des changements non désirés sur tous les attributs, sauf l'intensité (Dimmer).

voyons de plus près quelques exemples.

Jetez un oeil à ce tableau:

Cue numero	Projecteur 1 Dim	Projecteur 1 Position
1	100	Singer
2	0	<i>Singer</i>
3	<i>0</i>	<i>Singer</i>
4	<i>0</i>	<i>Singer</i>
5	<i>0</i>	<i>Singer</i>
6	100	<i>Singer</i>



Nous avons enregistré un projecteur à 100% et sur la position **singer** (chanteur) dans le cue numéro 1. Dans la cue 2 la position est désactivée.

Maintenant dans la cue 6 elle est remise en marche et elle est toujours utilisé dans la position de "chanteur" c'est une valeur suivie.

Maintenant, nous aimerions utiliser le même projecteur dans la cue 3 à la position "batteur".

Donc, nous l'allumons à 100% et sélectionnons la position **Drummer** (batteur). Ceci est enregistré dans la cue 3.

Voilà notre nouveau scénario:

Cue numero	Projecteur1 Dim	Projecteur 1 Position
1	100	Singer
2	0	<i>Singer</i>
3	100	Drummer
4	<i>100</i>	<i>Drummer</i>
5	<i>100</i>	<i>Drummer</i>
6	<i>100</i>	Singer

Donc notre nouvelle position batteur est enregistré dans le cue 3 et suivit jusqu'à la cue 6 dans laquelle la console voit que nous avons besoin de la position chanteur.

Notez également que la valeur de dimmer dans la cue 6 n'est pas protégée - elle est maintenant suivie depuis la cue 3.

Donc nous devons enregistrer l'intensité à 0% dans la cue 4 et 5. Si nous le faisons avec un enregistrement en mode normal, alors elle sera suivie dans la cue ce qui éteindra le projecteur.

Mettez l'intensité à 0% et enregistrez (merge = mélange) en mode cue only (seulement) dans la cue 4 et la cue 5.

Ceci est le résultat final:

Cue numero	Projecteur 1 Dim	Projecteur 1 Position
1	100	Singer
2	0	<i>Singer</i>
3	100	Drummer
4	0	<i>Drummer</i>
5	<i>0</i>	<i>Drummer</i>
6	100	Singer

Ceci est le principe du Tacking Shield:

Le système recherche les valeurs d'intensité de 0 et supérieures à 0 pour chaque projecteur indépendamment. S'il y a un changement d'intensité (de 0 à une valeur supérieure), alors il enregistre la valeur suivie de la cue



précédente avant de créer la nouvelle valeur. Ceci prévient d'un changement en sortie de la mémoire à cause du tracking.

La valeur de l'intensité dans la cue 5 est une valeur tracking bien que nous ayons enregistré les cues 4 et 5 en mode cue seulement à cause d'une fonction appelée AutoUnblock (auto-déverrouillage). Il s'agit du même mode opératoire de l'intensité dans la cue 6, une valeur suivie après avoir enregistré la cue 3. L'auto-déverrouillage supprimera automatiquement les valeurs enregistrées non nécessaires, après chaque enregistrement.



3.6. Qu'est ce qu'une cue (=Mémoire) ?

La Cue (= Mémoire) est l'endroit où nous enregistrons les valeurs actives pour nos projecteurs. Très utile pour travailler ensuite et restituer un spectacle.

Les cues sont comme des récipient où nous pouvons mettre les valeurs de notre programmeur. Elles rappellent ces valeurs. Les cues sont souvent empilées dans une liste de cues (aussi appelée séquentiel).

Les cues et les listes de cues sont enregistrées dans des exécuteurs et ne peuvent exister que dans ceux-ci. Vous ne pouvez pas avoir des cues en dehors des exécuteurs. Vous pouvez bien sûr avoir des valeurs dans votre programmeur sans les enregistrer dans des cues.

Cela peut sembler un peu compliqué, mais la console le fait habituellement pour vous. Si vous avez des valeurs actives et appuyer sur la touche store (enregistrer), puis sur une touche associée à un exécuteur, la console enregistrera une cue. Si elle ne sait pas ce que vous voulez faire, alors elle pourrait le demander dans une fenêtre.

La cue conserve également les informations sur la façon dont nous désirons l'activer. Les informations comme le temps de transfert (Fade) le temps d'attente et ce qui déclenche la cue (cela pourrait être un appuie sur Go ou autre chose).

Liens associés

[Qu'est ce qu'un exécuteur ?](#)

[Qu'est ce que le programmeur ?](#)

[Qu'est ce que le tracking \(=Suivie\)?](#)

[Comment travailler avec des cues ?](#)

[Touche Cue](#)



[Commande Cue](#)

[Fenetre de cue](#)

3.7. Qu'est-ce qu'un exécuteur ?

Les exécuteurs sont les faders et touches sous les écrans (sauf l'écran de droite).

Il en existe deux versions : une avec deux touches et un fader, l'autre est simplement une touche.

Les touches ont un symbole imprimé : . Pour celles avec deux touches il y a aussi un .

Vous pouvez modifier la fonction de ces touches en utilisant la [Fenêtre modifier les fonctions d'Exécuteurs](#) ou dans le [Menu Réglages des Exécuteurs](#).

Vous pouvez avoir plusieurs pages avec des exécuteurs. Les exécuteurs actifs doivent être visibles. Si vous avez une page d'exécuteurs avec des éléments actifs, alors les exécuteurs seront automatiquement fixés et resteront visibles sur toutes vos pages. L'exécuteur de la nouvelle page ne sera pas disponible avant que l'autre exécuteur, qui est placé au même endroit (mais sur une page précédente) n'est été désactivé. Dès qu'il est inactif alors il revient automatiquement à sa page d'origine. Ceci est appelé Autofix et peut se désactiver globalement dans Setup/ [Réglages Globaux](#).

Vous pouvez également choisir de fixer les exécuteurs utilisant le [commande Fix](#) avec la touche [Fix](#).

Les exécuteurs actifs ont un cadre lumineux de couleur. Vous pouvez désactiver un exécuteur en appuyant sur la touche [Off](#) puis une touche associée à l'exécuteur. Beaucoup d'exécuteurs deviendront inactif lorsque le fader atteindra 0%, mais pas les Masters Spéciaux (lire ci-dessous pour plus de détails).

Les exécuteurs peuvent avoir des rôles différents. Ce qui suit est une brève description.

Cues

Vous pouvez avoir une cue (mémoire) ou une listes de cues (séquentiel). Lorsque vous stockez des cues sur un exécuteur alors vous obtenez une liste de cues.

Maintenant, vous pouvez lire ces cues en utilisant les touches de l'exécuteur et le fader.

C'est l'utilisation par défaut pour l'exécuteur.

Chaser

Une liste de cues peut fonctionner en mode Chaser (ou Chenillard). Elle ignore le temps de la liste de cue et fonctionne en boucle avec un temps général. Ceci peut être changer dans le [menu réglages des exécuteurs](#).

Groupe Masters

Vous pouvez enregistrer des groupes sur les exécuteurs, vous obtenez des groupes Master. Ceux-ci peuvent être utilisés pour limiter la sortie de dimmer des projecteurs du groupe.

Masters Spéciaux


Il y a sept Masters spéciaux disponible. On peut les trouver dans la [Vue Vitesse Magique](#), mais peuvent également être attribuer à un exécuteur - cela n'a de sens que s'ils sont utilisés sur des exécuteurs avec faders.

Ceci est une description courte des quatres masters:

Masters Vitesse 1-4

Ces masters contrôlent la vitesse des effets et des chasers enregistrés dans une cue.


C'est un temps global qui affectera tous les exécuteurs. Il peut être désactiver dans le Menu Réglages des Exécuteurs pour chaque exécuteur si vous ne souhaitez pas qu'il suive le master.

Quand il est actif, vous verrez l'icône  près de la ligne de commande sur l'écran de droite.

Master Rate (Ratio)


Ce master est utilisé pour modifier le temps des cues en utilisant ce qu'on appelle un diviseur. La valeur par défaut pour le fader Rate est 1. Cela signifie que les valeurs de temps dans la cue sont divisées par 1 = le même temps qui est enregistré. Si vous déplacez le curseur en dessous de 50% (de la position par défaut pour le fader Rate) alors vous obtenez une valeur inférieur à 1. Si le curseur est à 25% alors vous obtenez une valeur de 0,50. Donc, si votre fondu de cue d'origine est de 2 secondes, puis il est divisé par 0,5 et le résultat est de 4 secondes. Déplacer le curseur à 0% arrête tous les temps de fondus. Si vous déplacez le curseur au-dessus de 50%, alors vous obtenez une valeur de fader supérieur. Si vous mettez le curseur à 75% alors votre valeur est 2. 2 divisé par 2 donne 1, votre temps de fade est de 1 seconde. Mettre le fader à 100% vous donneras un temps de fade de 0 secondes.

C'est un temps global qui affectera tous les exécuteurs. Il peut être désactiver dans le Menu Réglages des Exécuteurs pour chaque exécuteur si vous ne souhaitez pas qu'il suive le master.

Quand il est actif, vous verrez l'icône  près de la ligne de commande sur l'écran de droite.


Temps Exécuteurs (Exec Time)

Le Temps Exécuteurs peut être utiliser pour ré-écrire les temps de fondus des cues enregistrés et utiliser le temps réglé de cet exécuteur - Les temps de délai enregistrés sont ignorés. Quand vous déplacez le fader vers le haut, vous obtiendrez une valeur entre 0 et 10 secondes. Les deux boutons associés à cet exécuteur peuvent être utiliser pour activer ou désactiver le fader Exec Time.

Quand il est actif, vous verrez l'icône  près de la ligne de commande sur l'écran de droite.

Temps Programmeur (Prog Time)

Le master Temps Programmeur est utilisé pour définir un temps dans votre programmeur. C'est très utile pour aller d'une valeur à l'autre avec un fondu via le programmeur. Quand vous déplacez le fader vers le haut et vous obtenez une valeur comprise entre 0 et 10 secondes. Les deux touches associées à l'exécuteur peuvent être utilisés pour activer ou désactiver le fader Temps Programmeur. Quand il est actif, il agit sur toutes les valeurs du programmeur - y compris lorsque vous pressez **Clear**.

Quand il est actif, vous verrez l'icône  près de la ligne de commande sur l'écran de droite.

Liens associés

[Qu'est-ce qu'une cue ?](#)

[Qu'est ce que le programmeur ?](#)

[Touche Exec \(Executeur\)](#)

[Commande exécuteur](#)

[Barre exécuteur](#)

[Fenêtre exécuteur](#)



3.8. Que sont les Chasers ?

Les Chasers sont une liste de cues qui ont un mode spécial.

Dans ce mode, la liste de cue ne tiendra pas compte des temps enregistré et les cues s'enchaînent toute seules les une après les autres.

Comme les temps de cues ne sont pas utilisés, il faut utiliser une vitesse. La vitesse standard est de 60 battements par minute (BPM). Cela signifie qu'il restitue 60 pas ou cues par minute.

Un chaser peut avoir différents modes de fonctionnement. Le mode standard boucle sans fin. Cette boucle fait defiler la liste de cues jusqu'à ce que vous arrêtez le chenillard. Les autres modes sont Shoot-Off et Shoot-On. Le shoot-off éteint le chaser quand il à atteint la dernière cue. Le mode Shoot-On arrête le chenillard quand il atteint le dernier cue mais cette dernière cue reste active.

Un autre paramètre que vous pouvez modifier dans un chaser est le sens d'exécution. La norme est en avant. D'autres options sont Backwards, Bounce et aléatoire. Bounce courra jusqu'à ce que vous atteignez la dernière cue, puis il sera exécuté en arrière jusqu'à ce qu'il atteigne la première cue, marche avant à nouveau, et ainsi de suite, et ainsi de suite.... Random exécuter les cues dans un ordre complètement aléatoire.

Pour savoir comment faire fonctionner et Chaser jeter un oeil à [Comment travailler avec les Chasers](#).

Liens associés

[Comment travailler avec les Chasers ?](#)

[Qu'est ce qu'une cue ?](#)

[Fenêtre des cues](#)

3.9. Qu'est ce que les Effets ?

Les effets de la dot2 sont des changements dynamiques de valeur d'attributs entre 2 valeurs. La dot2 est pourvue d'effets préfabriqués que vous pourrez modifier.

Les effets fonctionnent sur les différents types de préréglages. Actuellement il n'est pas possible d'affecter un effet sur les préréglages de types Control, Shapers et Vidéo.

Les effets s'enregistrent dans les Cues. Quand vous désirez stopper un effet, vous "Stompez" l'effet. Stomp est la commande que nous utilisons pour signifier à la console de stopper l'effet. Nous pouvons "Stomper" des projecteurs ou des types de préréglages.

Off est utilisé pour supprimer les valeurs de votre programmeur.

Les effets jouent en boucles cycliques. C'est un changement entre une valeur basse et une valeur haute.

Habituellement l'ont sélectionne les projecteurs, puis vous sélectionnez le type de préréglages que vous désirez faire fonctionner en effet et pressez la touche **Effect**. Après vous pouvez choisir un des effets pré-définis.

Vous pouvez avoir de multiple effets jouant en même temps et vous pouvez désirer les synchroniser, alors appuyez sur le bouton **Sync**.

Si vous voulez avoir des effets plus aléatoire, alors appuyez sur le bouton **Sélection aléatoire**.

La suite est une courte description des différentes valeurs pouvant être ajustées.

Valeurs Basse / Haute

Les effets jouent oscillent entre 2 valeurs. Nommées High (Hautes) et Low (Basses).

Vitesse

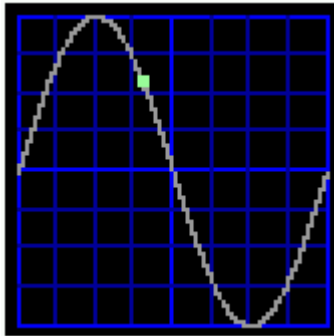
Vitesse d'exécution de l'effet . celle-ci est mesurée en Battements par Minute (BPM).

Décalage

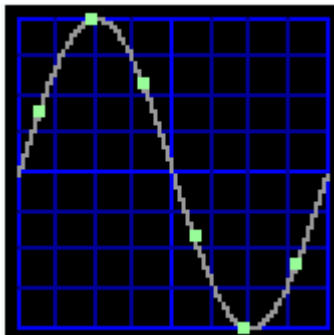
La phase pourrait aussi être appelé distribution. C'est le positionnement de chaque projecteur par rapport au cycle de l'effet.

Si tous les projecteur ont le même numéro de phase, alors ils se trouveront à la même place dans la cycle. Ils feront la même chose au même moment.

dans cette image, il y a 6 projecteurs au point vert sur la forme sinus:



Si nous les répartissons uniformément alors cela pourrait ressembler à cela:



Chaque point vert est un projecteur. La phase prédéfinie utilisé est nommée "0..360".

Vous pouvez créer de jolis ensembles et groupes en pressant la touche **Align** et en tournant l'encodeur de phase dans une direction. Quand vous avez des valeurs de phase espacées cela créé d'intéressants effets.

La fonction **Align <>** peut être utilisée pour créer des effets "miroir".

Largeur/ Width

Dans certains effets il est possible de régler la largeur. Elle est utilisée pour ajuster le nombre de projecteurs en valeur haute et le nombre de projecteurs en valeur basse.

Douceur/ Softness

Dans certains effets il est possible de gérer si le changement entre les 2 valeurs se passent de façon dure ou douce. Plus la valeur de softness est élevée et plus le changement de valeur se passe en fondu.

Si vous désirez savoir comment créer un effets et comment l'utiliser, merci de consulter [Comment travailler avec les Effets?](#)

3.10. Quels sont Prévisualisation et Aveugle (Preview et Blind) ?

Preview et Blind sont deux façons différentes de travailler sans envoyer les valeurs vers la sortie DMX.

Blind (Aveugle)

La fonction Blind permet simplement de cacher aux sorties DMX le programmeur. Quand vous pressez la touche **Blind** les valeurs actives du programmeur ne sont pas envoyées aux sorties DMX. Vous pouvez enregistrer le contenu du programmeur ou appuyer de nouveau sur la touche **Blind** ce qui enverras aux sorties DMX les valeurs du programmeur.

Cette fonction peut être utilisée pour effectuer et enregistrer discrètement des changements dans des cues ou de préparer quelque chose dans votre programmeur et le mettre en oeuvre juste en pressant une touche.

Preview (Prévisualisation)

La fonction preview est plus perfectionnée. Elle peut être utilisée, sans donner d'informations aux sorties DMX, pour simuler la transition entre 2 cues ou plus simplement pour voir le contenu d'une cue. Au lieu de simplement cacher votre programmeur de la sortie DMX et d'éteindre les valeurs actives dans celui-ci, cette fonction vous crée un programmeur complet caché et séparé. Nous pouvons l'utiliser pour programmer de nouvelles cues sans intervenir sur la sortie DMX.

Vous entrez en mode preview en pressant la touche **Prvw** et une des touches associées à l'exécuteur que vous désirez consulter. Alors votre fenêtre de projecteurs aura une barre de titre rouge et vous montrera le contenu de votre cue. Vous pouvez faire défiler vos cues dans le pré-visualiseur en pressant le petit **Go+** et puis **Prvw**. C'est la méthode la plus simple d'effectuer les changement (sans modifier l'état lumineux existant sur scène).

Pendant que vous êtes en mode preview, vous pouvez continuer d'exploiter vos exécuteurs et jouer vos cues en live.

Suivez les liens pour avoir plus de détails au sujet des modes Blind et Preview.

Liens Associés

[Qu'est ce que le programmeur ?](#)

[Touche Blind](#)

[Commande Blind](#)

[Touche Prvw](#)

[Commande Preview](#)



3.11. Qu'est ce que le réseau sur la dot2 ?

Le réseau peut être beaucoup de chose. Dans notre monde, le réseau est simplement le fait de connecter au moins deux dispositifs entre eux par le biais d'un connecteur Ethernet de type RJ45.

Si vous n'avez à utiliser que votre console et de rien d'autre, alors vous n'avez pas besoin de vous souciez du réseau, mais un jour, vous voudrez certainement ajouter autre chose à votre système.

Le réseau le plus simple est de vouloir connecter un Wing à une dot2 core ou XL.

Chaque appareils dispose d'un connecteur Ethernet à l'arrière et lorsque vous y connectez un câble RJ45 de bonne qualité (minimum Cat.5e), alors vous pouvez le connecter à votre console.

Pour cette connection de deux appareils, vous utiliserez l'IPv6. Ceci est le seul protocole disponible sur dot2, il est utilisé pour leur permettre de discuter entre eux - c'est comme une adresse qui rend possible pour chaque appareil de savoir où envoyer les messages...

Chaque appareil ne dispose que d'un seul connecteur Ethernet, vous devez utiliser un Switch Réseau si vous désirez connecter plus de 2 appareils. Ce Switch Réseau doit être capable de gérer l'IPv6 et le multicast. Le Multicast est comme une langue utilisée par les appareils pour discuter entre eux. Le Switch réseau doit être capable de gérer des vitesses de communication de minimum 100MB. Soyez conscient que si votre Switch Réseau est paramétrable, vous aurez sûrement besoin d'activer l'IPv6 en interne.

Vous devez maintenant connecter chaque appareil au switch réseau.

Les consoles et le on PC Dot2 sont les cerveaux de l'opération. Vous pouvez y connecter des dot2 Wings, des dot2 Node4 et des dot2 3D. Vous pouvez connecter des consoles et des dot2 onPC ensemble pour créer une redondance.

Si vous désirez connecter un ordinateur avec dot2 onPC ou dot2 3D, assurez vous que cet ordinateur soit capable d'utiliser l'IPv6. Tous les ordinateurs ne sont pas capables de le gérer.

Une dot2 core permet de connecter au maximum 4 wings externes. Une dot2 XL possède déjà un wing en interne ce qui ne lui permet qu'un maximum de 3 wings externes. Vous pouvez connecter 10 dot2 Node 4 à un système.

Liens Associés

[Comment connecter des Nodes, des Wings, des onPC et des 3D](#)

[Qu'est ce que l'IPv6 ?](#)



3.12. Qu'est ce que IPv6 ?

IPv6 est le type d'adressage réseau ainsi que le langage système utilisé par le système de la dot2.

Tous les appareils MA lighting ont une adresse IPv6 unique. Cela vous évitera d'avoir à s'inquiéter de devoir régler une adresse sur les équipements.

Utiliser un Ordinateur

Vous pourriez avoir besoin de vous soucier de l'adresse IPv6 de vos ordinateurs. Normalement, les ordinateurs vont créer leur propre adresse. Cette adresse est écrite dans 8 blocs séparés par des virgules. Chaque bloc est composé de 4 nombres au format hexadécimal. Ainsi, une adresse IPv6 pourra ressembler à ceci:

```
2001:0db8:4545:0000:0000:00ff:fe21:67cf
```

Et pourra ressembler à ceci (même adresse):

```
2001:db8:4545::ff:fe21:67cf
```

Tous les ordinateurs prenant en charge l'IPv6 ont une Liaison Local. Ceci est une adresse commençant par "fe80". Les données en provenance ou à destination de cette Liaison Local ne seront transmises qu'au réseau local, ainsi elles ne seront pas transmises à un routeur ou à internet.

Votre ordinateur doit déjà avoir une Liaison Local.

Comment le vérifier ?

Windows 8

Cliquez droit sur le menu démarrer de Windows - se situant par défaut en bas à gauche

Dans le menu, sélectionner "exécuter" et taper **cmd** dans la fenêtre de dialogue qui s'est ouverte

Ceci ouvre une interface de ligne de commande pour windows.

Ici, vous pourrez taper **ipconfig**. La liste des réglages actuels des interface réseaux s'affichera. Vous pourrez trouver la Liaison Local IPv6. Et nous espérons que vous y trouverez votre adresse commençant par "fe80".

Windows 7

Cliquez sur le menu démarrer de Windows - se situant par défaut en bas à gauche

Dans l'espace de recherche, tapez **cmd**.

Ceci ouvre une interface de ligne de commande pour windows.

Ici, vous pourrez taper **ipconfig**. La liste des réglages actuels des interfaces réseaux s'affichera. Vous pourrez trouver la Liaison Local IPv6. Et nous espérons que vous y trouverez votre adresse commençant par "fe80".



Si votre ordinateur ne possède pas d'adresse IPv6 , vous aurez besoin de consulter le manuel de votre ordinateur ou du système d'exploitation - vous pouvez taper IPv6 sur le web pour de plus amples informations.

Votre réseau doit être capable de gérer les adresses de type IPv6 et le langage qui lui est associé. Merci de vérifier que les switch réseau que vous utilisez sont capables de supporter l'IPv6.

Liens associés

[Qu'est ce que le réseau ?](#)

[Comment connecter les nodes, wings, 3D et onPC](#)



3.13. Qu'est ce que le testeur DMX ?

Le testeur DMX est utilisé pour activer les canaux DMX sans avoir à patcher quelque chose d'abord.

Habituellement, vous devrez patcher un projecteur à un canal DMX avant de pouvoir l'activer. Cela n'est pas toujours utile. Parfois, vous avez juste besoin de trouver le canal DMX dont vous avez besoin avant de patcher un projecteur à cette adresse. Ou peut-être avez vous juste besoin d'allumer quelques projecteurs bleu.

Ensuite, vous pouvez utiliser la touche **DMX** pour activer le canal DMX. Pour voir différents exemples sur la façon de le faire, s'il vous plaît allez voir la [page Commande DMX](#).

Le testeur DMX a une priorité plus élevée que votre programmeur et que les exécuteurs. Cela signifie que si un canal DMX est activé dans le testeur, alors vous ne pouvez pas le contrôler en utilisant les fonctions normales de la dot2. Vous aurez besoin de mettre le testeur DMX Off pour reprendre le contrôle du canal DMX spécifique.

Le seul endroit où vous pouvez voir qu'un canal est sous l'influence du testeur DMX (et quelles sont les valeurs actuelles en sortie DMX) , se trouve dans la fenetre DMX. Ces canaux DMX auront un fond de couleur rouge.

Le moyen le plus rapide pour éteindre le testeur DMX est le [menu outils](#).

Liens associés

- [Touche DMX](#)
- [Commande DMX](#)
- [Commande DMXunivers](#)
- [Fenêtre DMX](#)
- [Menu outils](#)
- [Qu'est ce que le programmeur ?](#)



4. Comment faire...

Dans la section "Comment faire ..." nous allons essayer de vous donner des explications et des exemples courts sur l'utilisation pratique des différents éléments de DOT2.

Ca pourrait être la façon de créer des groupes, comment renommer une cue, ce que vous devez faire pour connecter un wing ou différentes autres choses.

Si vous avez besoin de savoir ce que sont ces choses, vous devriez jeter un oeil dans la section

[Que sont...](#) .

4.1. Allumer ou Éteindre la console



Figure 1: interrupteur d'alimentation à l'arrière de la console

Allumer la console

- Appuyez sur l'interrupteur d'alimentation à l'arrière de la console.

La console démarre. L'écran de démarrage est affiché.

Si la console est prête, le dernier fichier de spectacle sauvé s'ouvre.

Si vous allumez la console pour la première fois, l'écran de démarrage apparaît.

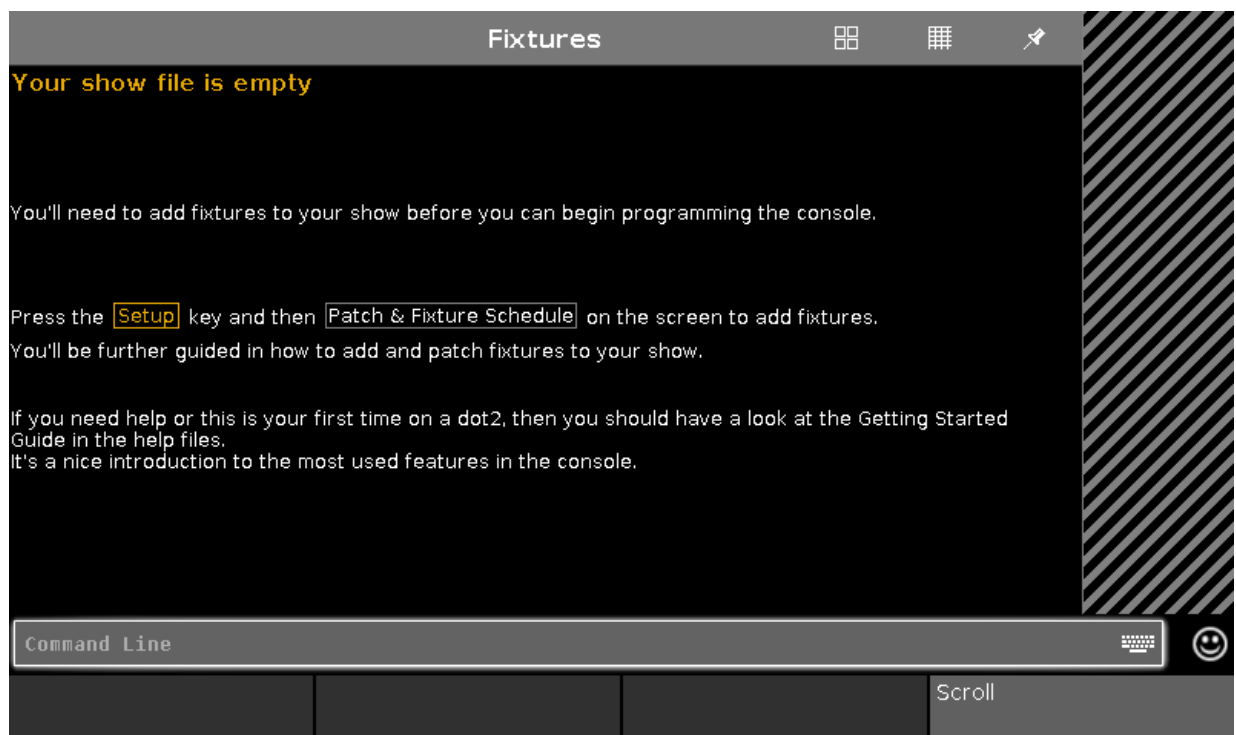


Figure 2: l'écran de démarrage dot2

Éteindre la console



Attention:

Enregistrez le fichier de spectacle avant d'éteindre la console. Appuyez sur **Backup Backup** ou aller à la [fenêtre de sauvegarde](#).

Si vous ne sauvegardez pas le fichier du spectacle, les données seront perdues.

- Appuyez sur l'interrupteur d'alimentation à l'arrière de la console.

La console est hors tension.

4.2. Comment mettre à jour la console

Vous pouvez mettre à jour votre console dot2 de deux manières différentes.

La version de votre logiciel actuel est consultable dans la [Fenêtre d'information système](#).

1. Mettre à jour votre console par **Setup** :

1. Télécharger la dernière version du fichier **dot2*.update** sur www.ma-dot2.com.
2. Copier le fichier dans la racine d'une clé USB standard.
3. Assurez-vous qu'il n'y a qu'un fichier update dans la racine à la fois.
4. Insérez cette clé USB dans un port à l'arrière de la console.
5. Pressez **Setup** et appuyez sur **Mise à jour du logiciel** dans la colonne **Console**.
La [Mise à jour du logiciel par USB](#) s'ouvre.
6. Appuyez sur le bouton **Mise à jour**.
La console vous demande si vous voulez enregistrer le show actuel.
7. Appuyez sur **Sauvegarder le Show**.
La console copie les fichiers de mise à jour et vous demande si vous désirez redémarrer maintenant.
8. Appuyez sur **Redémarrer maintenant**.
La console redémarre et installe les fichiers de mise à jour.

- Après la mise à jour, la console redémarre à nouveau
- La console est maintenant à jour et prête à l'emploi

2. Mettre à jour votre console par clé USB Linux:

1. Télécharger la dernière version du fichier **dot2*.imgz** et le **MA StickMaker** sur www.ma-dot2.com
2. Pour installer le MA StickMaker sur votre PC, double cliquez sur **StickMaker-x.x.x.x.exe**. Vous serez guidés pendant tout le processus d'installation.
3. Connectez une clé USB vierge à votre PC
4. Pour ouvrir le MA StickMaker, double cliquez sur l'icône du bureau. Le MA StckMaker s'ouvre.
5. Sélectionnez la clé USB en destination et cliquez sur les trois points pour choisir le fichier **dot2*.imgz**.
6. Puis cliquez sur **Start**. La clé sera formatée en format Linux et l'image sera chargée dessus.
7. Insérez cette clé USB formatée dans un port à l'arrière de la console.
8. Branchez un écran externe et un clavier USB à la console.
9. Allumez l'écran.
10. Appuyez sur le **bouton de démarrage** à l'arrière de la console et appuyez sur la touche **F10** du clavier plusieurs fois, jusqu'à ce que un mot de passe soit demandé sur l'écran externe.
11. Appuyez sur **Enter**.
12. Sélectionnez votre **clé USB** et appuyez sur **Enter**.
13. Une fenêtre pop-up s'ouvre, vous demandant si vous souhaitez mettre à jour la console ou faire un reset usine.
14. Sélectionnez **Factory Reset**.
15. La console s'initialise et commence un redémarrage.
16. Pour terminer le reset usine, acceptez l'agrément de la license.

17. Le reset usine est maintenant terminé et la console affiche les infos de la mise à jour.
18. La console est maintenant mise à jour et prête à être utilisée.



Important:


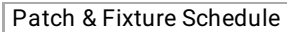

Tous les fichiers de show et les projecteurs importés seront effacés du disque dur interne pendant le reset usine. La console sera remise à zéro dans sa configuration de livraison.

4.3. Comment ajouter et affecter des projecteurs

Sur cette page, nous allons jeter un oeil sur l'ajout et l'affectation dans notre show. Nous verrons également la suppression de projecteurs que nous n'utilisons pas.

Un nouveau Show vierge

Dans un nouveau show vide, nous devons ajouter quelques projecteurs avant que nous puissions faire quoique ce soit avec la dot2. Si vous avez déjà quelques projecteurs dans votre show, vous pouvez passer au paragraphe [Ajouter des projecteurs dans un show contenant déjà des projecteurs](#) de cette page d'aide.

Pressez la touche . Cela ouvre le menu [Setup](#). Ici, vous trouverez un bouton appelé  (Table des projecteurs et affectation). S'il vous plaît appuyez sur ce bouton. Maintenant, nous pouvons voir une liste de tous les projecteurs (que nous ne disposons pas encore) dans notre show. À l'heure actuelle, il est vide, nous devons ajouter quelques projecteurs. Appuyez sur le bouton appelé  (ajouter de nouveau projecteur) sur le côté droit de l'écran de droite.

Cela ouvre la vue [Ajouter nouveau projecteurs](#). Ici, nous avons six champs d'entrées verts différents que nous avons besoin d'ajuster le contenu. Les cinq choses que nous devons définir sont:

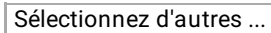
- **Type** - Ceci est le type de projecteur que nous voulons ajouter à notre spectacle
- **Quantity** - Ceci est le nombre de projecteur sélectionné ci-dessus, que nous voulons ajouter.
- **ID** - C'est le numéro d'ID des projecteurs que nous voulons ajouter. Si vous ajoutez plus d'un projecteur, ils vont être énumérés depuis ce numéro. Deux projecteurs ne peuvent pas avoir le même numéro d'identification et tous les projecteurs doivent avoir un numéro d'ID.
- **Name** - Ceci est le nom suggéré pour le projecteur. Vous pouvez changer cela par ce que vous voulez. Si vous finissez le nom avec un espace, puis un numéro, les projecteurs seront recensés à partir de ce numéro - si vous ajoutez plus d'un projecteur.
- **Patch** - Ceci est l'adresse d'affectation DMX du premier projecteur que vous ajoutez. Si vous ajoutez plus de 1 projecteur, les projecteurs seront affectés à la prochaine adresse disponible à partir de ce numéro.
- **Offset** - Ceci peut être utilisé pour intercaler des canaux DMX vides entre vos projecteurs.

Certains champs ont trois petits points . Cela ouvre généralement un menu déroulant.

Les icônes plus et moins sont utilisés pour augmenter et diminuer les valeurs

L'icône petit clavier  ouvrira un clavier d'écran.

Type

Si vous appuyez sur les trois petits points du champs type, vous pouvez voir une liste des types de projecteurs importés dans notre show. Cela comprend généralement un simple appareil dimmer (traditionnel) et différents projecteurs LED. Vous pouvez sélectionner l'un des projecteurs de la liste. Si l'appareil que vous essayez d'ajouter est pas dans la liste, alors vous pouvez appuyer sur le bouton  (Select other...) à côté du champ d'entrée vert.



Cela ouvrira la [librairie des types de projecteurs](#). Ici vous pouvez sélectionner l'un des types de projecteurs et l'importer dans votre spectacle. Cela signifie que vous prenez une copie de la bibliothèque et la mettez dans votre show. Vous pouvez utiliser les encodeurs pour changer le lecteur. **Internal** est le lecteur interne de la DOT2, si vous avez une clé USB connectée, alors vous pouvez changer la bibliothèque sur le lecteur USB.

Les autres encodeurs sont utilisés pour modifier le fabricant de projecteurs, le projecteur et s'il a plusieurs modes, vous pouvez alors utiliser l'encodeur droit pour sélectionner le mode de l'appareil.

Vous pouvez également écrire quelque chose dans le champ de recherche en vert. Vous pouvez écrire le fabricant ou le nom du projecteur ou juste un peu des deux dans toutes combinaisons. La recherche est à la fois sur le fabricant et les projecteurs.

Une fois que vous avez trouvé et sélectionné l'appareil que vous souhaitez ajouter, vous pouvez appuyer sur le bouton dans le coin supérieur droit.

Quantité

Vous pouvez choisir la quantité d'appareils que vous voulez ajouter. Vous pouvez appuyer sur le champ de saisie et utiliser les touches numériques pour changer le numéro, ou vous pouvez utiliser le + et - sur le côté droit du champ d'entrée pour ajuster le nombre. Vous pouvez également utiliser l'encodeur milieu gauche.

Réglez la quantité à la quantité d'appareils que vous souhaitez ajouter.

ID


Tous les projecteurs de notre show ont besoin d'un numéro d'identification unique. Deux projecteurs ne peuvent pas avoir le même numéro d'identification.

Vous pouvez régler le numéro d'identification de la même manière que la quantité. Et vous avez une option supplémentaire. Si vous appuyez sur le bouton vous ouvrez la [fenêtre de sélection des ID projecteurs](#). Ceci peut être utilisé pour voir visuellement quels ID projecteurs sont disponibles et lesquels sont utilisés. En ce moment vous avez un show vide, donc il n'y a pas de conflits d'ID ou ID déjà utilisés. Revenons à cela lorsque nous ajoutons un projecteur à un show contenant déjà des projecteurs.

Sélectionnez le numéro d'identification du premier projecteur.

Nom

Vous pouvez donner un nom à vos projecteurs pour vous mémoriser plus facilement lesquels ils sont.


Vous pouvez appuyer sur la petite icône du clavier  pour ouvrir le clavier à l'écran ou vous pouvez utiliser un clavier externe. Si vous lui donnez un nom suivi d'un espace et ajoutez un numéro, les projecteurs seront identifiés à partir de ce numéro, si vous ajoutez plus d'un projecteur.

Le nom n'a pas à être unique.



Affecter (Patch)

Les appareils que nous ajoutons ont besoin d'une adresse DMX de patch (affectation), pour que nous soyons en mesure de les contrôler. La dot2 propose la première adresse disponible après le dernier projecteur affecté.

Vous avez plusieurs options pour régler cette valeur. Si vous appuyez sur les trois points blancs  du champ de saisie, cela vous donne un menu déroulant qui permet d'ajuster l'univers et l'adresse DMX de l'univers sélectionné.

Vous pouvez appuyer sur le champ de saisie et utiliser les touches numériques pour saisir une adresse DMX. Si vous saisissez directement, alors vous devez séparer le numéro de l'univers et l'adresse DMX par un point.

Vous pouvez également appuyer sur le bouton (prêt de l'Offset) et ouvrir le [fenêtre de sélection de l'adresse DMX](#). Cela vous permet de sélectionner l'univers sur le côté gauche de la fenêtre, de défiler et de sélectionner une adresse dans l'univers sélectionné sur le côté droit de la vue. Vous pouvez utiliser les encodeurs gauche et droite pour sélectionner l'univers et l'adresse DMX. L'encodeur milieu droit sert à régler un Offset (nous verrons cela plus bas). Lorsque vous avez sélectionné une adresse DMX, vous pouvez appuyer sur le bouton dans le coin supérieur droit de la fenêtre pour confirmer votre choix.

L'adresse de patch doit être unique. Vous ne pouvez pas avoir des projecteurs qui utilisent les mêmes adresses DMX.

Offset (décalage)

L'Offset peut être utilisé pour intercaler des canaux DMX vides entre vos projecteurs. Si vous ajoutez 10 projecteurs qui utilisent chacun 16 canaux DMX, alors la console les affectera à la suite sans écart entre eux. Donc le premier sera à l'adresse 1, le suivant à 17, le suivant à 34, etc. Si vous voulez un écart, vous pouvez l'intégrer automatiquement. Si vous paramétrez un offset supérieur au nombre de canaux DMX que le projecteur utilise, alors cela sera l'adresse de départ du projecteur. Ex nous affectons 10 projecteurs de 16 canaux et mettons un offset à 20, le premier sera à l'adresse 1, le suivant à 21, le suivant à 41, le suivant à 61, etc. Cela peut être plus pratique à adresser si vous ne manquez pas de canaux DMX.

Lorsque vous avez réglé les champs de saisie selon votre souhait, vous pouvez appuyer sur le bouton dans le coin supérieur droit pour confirmer vos choix. Cela vous ramène à la [Table des projecteurs et affectation](#). Maintenant, vous pouvez voir les projecteurs que vous avez ajoutés. Chaque projecteur possède sa propre ligne et ses colonnes vous permettant d'éditer le champ que vous désirez. Pour en savoir plus sur les détails de la fenêtre des projecteurs et affectation, merci de suivre le lien ci-dessus.

Pour finaliser les modifications apportées à notre show et ajouter les projecteurs, s'il vous plaît appuyez sur le bouton (Terminé) dans le coin supérieur droit. Cela vous donne une fenêtre qui vous demande de confirmer que vous souhaitez appliquer les modifications dans votre spectacle. Appuyez sur le gros bouton (appliquer les changements).

Vous avez maintenant ajouté quelques projecteurs à votre show.



Projecteur Multipatch (adresse multiple)

Vous pouvez créer des projecteurs à adresse multiple. C'est une solution pour avoir plusieurs adresses DMX reliées à un numéro d'ID du projecteur.

Sélectionnez le projecteur souhaité et appuyez sur **Create Multipatch** (Dans Setup / "table des projecteurs et affectation"). Maintenant, entrez le nombre d'adresses DMX supplémentaires désiré.

Ceci ajoutera des lignes supplémentaires sous le projecteur sélectionné dans la table des projecteurs et affectation. Chaque ligne peut avoir son propre nom et adresse DMX.

La dot2 dupliquera les sorties DMX sur ces adresses. Les projecteur et "sous-projecteur" (Multipatch) partage la même ID.

Les projecteurs Multipatch apparaissent comme des projecteurs supplémentaire que vous pouvez positionner dans le visualiseur dot2 3D.

Pour confirmer les nouveaux projecteurs Multipatch, vous devez sortir de [Table des projecteurs et affectation](#) en appuyant sur **Done** (terminé) dans le coin supérieur droit et **Apply all change** (appliquer les changements)

Ajouter des projecteurs dans un show contenant déjà des projecteurs

Si votre show a déjà certains projecteurs, mais que vous devez en ajouter de nouveaux, alors vous devez faire attention aux projecteurs déjà existant dans votre spectacle. Le processus est essentiellement le même que celui décrit ci-dessus, mais maintenant votre show a déjà certains projecteurs, et comme certains des paramètres pour les projecteurs doivent être unique, alors vous aurez besoin d'ajouter des projecteurs avec un ID et une adresse unique.

Pressez la touche **Setup** et ensuite le bouton **Patch & Fixture Schedule**. Cela nous donne la [fenêtre de la table des projecteurs et affectation](#). Ici vous pouvez voir les projecteurs existants. Pour en ajouter en plus vous devez taper sur le bouton **Add New Fixtures** (Ajouter de nouveau projecteur).

Maintenant, vous devez paramétrer les cinq champs d'entrée pour correspondre à vos besoins.

Certaines fenêtres seront un peu différentes, puisque nous avons maintenant des projecteurs dans le show. Si vous appuyez sur le bouton **Select...** près de champ ID, vous verrez maintenant que certains des champs ID dans le [fenêtre de sélection des ID projecteurs](#) sont maintenant grisés et il y a un nom de projecteur dans les ID qui sont utilisés.

La même chose arrive dans le [Select DMX Address.. window](#). Tapez sur le bouton **Select...** à côté du champ de saisie de Patch. Ici vous pouvez voir le sélecteur d'univers sur le côté gauche de l'écran ainsi que les projecteurs existants occupant certaines des adresses DMX dans les univers - les zones où les carrés sont remplis.

Vous devez sélectionner les ID de projecteurs et les adresses disponibles. Ce doit être des numéros uniques.

Lorsque vous avez réglé les champs de saisie verts pour répondre à vos exigences, alors vous pouvez appuyer

sur le bouton **Ok** dans le coin supérieur droit. Quittez la [fenêtre de la table des projecteurs et affectation](#) en appuyant sur le bouton **Done** dans le coin supérieur droit pour confirmer votre nouvelle configuration de projecteurs. Et enfin confirmez avec **Apply All Changes**.

Changer le type de projecteur

Vous pouvez changer le type d'un projecteur déjà affecté. La console fera son maximum pour remplacer les valeurs programmées. Si vous remplacez un type de projecteur par un autre, la console gardera autant de données que possible. Elle essaiera de convertir les données à la valeur la plus proche. Ex: si vous avez programmé des projecteurs du type wash à LED et que les remplacez par des projecteurs à roue de couleurs, alors la console essaiera de sélectionner la couleur correspondante la plus proche sur la roue. Ce n'est pas un système infallible. C'est donc une bonne idée de programmer en utilisant des presets. Cela permet de corriger les programmes plus facilement après le changement du type de projecteur.

Si vous voulez changer un type de projecteur, Pressez la touche **Setup** et ensuite le bouton **Patch & Fixture Schedule**. Puis sélectionnez le projecteur souhaité et appuyez sur **Change Fixture Type** (changer le type de projecteur). Cela ouvre la [fenêtre de sélection du type de projecteur](#). Vous pouvez y voir tous les projecteurs actuels de votre show. Vous pouvez sélectionner un des types de projecteur ou vous pouvez appuyez sur **Import** dans la barre de titre. Cela ouvre la [fenêtre d'importation projecteur](#) - vous pourrez importer un nouveau type de projecteur dans votre show.

Quand vous avez sélectionné le type de projecteur souhaité, appuyez sur **Ok** dans le coin supérieur droit.

Si vous changez le type de projecteur par un autre qui utilise un nombre différent canaux DMX, alors vous pourriez avoir besoin de ré-adresser vos projecteurs.



Important:

Le changement du type de projecteur vers un autre qui utilise plus de canaux DMX, n'efface pas l'ancien patch, mais affiche les adresses non valides en rouge.

Quand vous changez le type de projecteur, trois possibilités peuvent se produire, ayant pour effet l'ouverture d'une fenêtre pop-up d'avertissement.

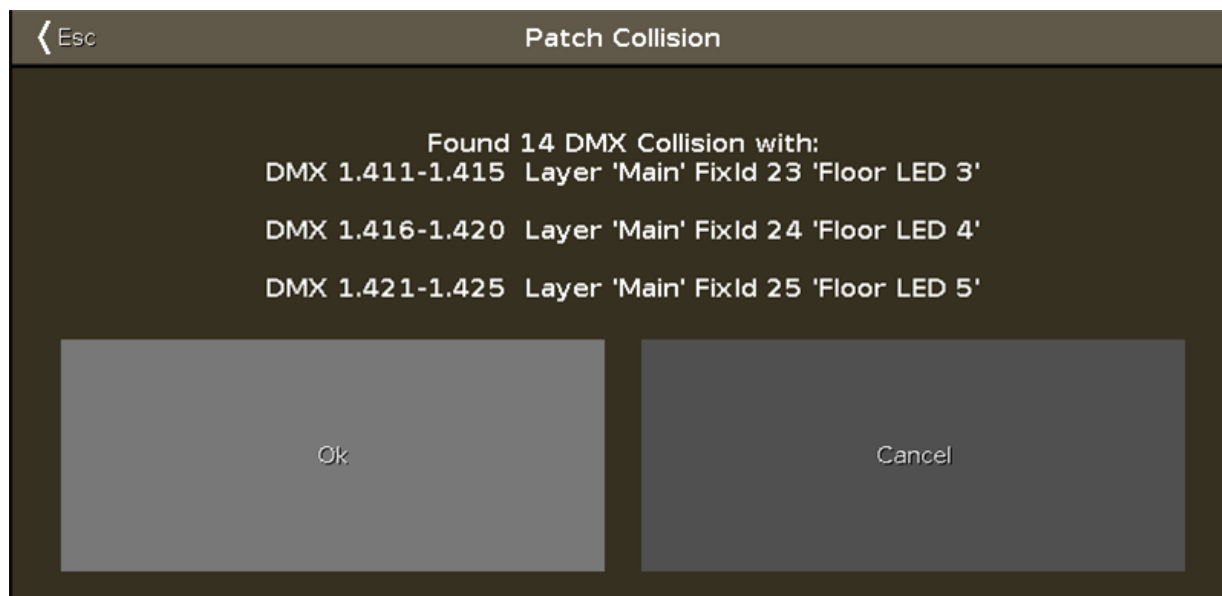



Figure 1: Pop-up Collision d'Adresses

1. Chevauchement d'adresses: Les adresses non valides sont affichées en rouge dans le tableau des projecteurs et affectation.
2. Chevauchement d'adresses et collision projecteurs: Si vous appuyez sur Ok de la fenêtre pop-up, les adresses affectées seront effacées. Ceci est indiqué par un signe moins entre parenthèses.
3. Collision projecteurs: Si vous appuyez sur Annulé dans la fenêtre pop-up, les projecteurs qui se chevauchent sont affichés en rouge. Les projecteurs étant en collision avec d'autres projecteurs ne sont plus adressés. Ceci est indiqué par un signe moins entre parenthèses.

Enfin, **Done** pour sortir de la table des projecteurs, puis **Apply All Changes**. Maintenant vous avez changer le type de projecteur. Vous devriez vérifier vos mémoires.

Effacer les types de projecteur non utilisés

Quand vous lisez le changement de type de projecteur, vous avez vu la [fenêtre de sélection du type de projecteur](#). Dans cette fenêtre, vous pouvez également supprimer les types de projecteurs non utilisés. Ouvrez cette fenêtre comme décrit ci-dessus. Dans la barre de titre, il y a un icône poubelle . Si vous sélectionnez un des types de projecteur, puis appuyez sur cet icône, la console vous demandera si vous voulez vraiment effacer le type de projecteur. Vous pourrez confirmer ou annuler l'opération.



Vous ne pouvez pas effacer un type de projecteur adressé dans le patch.

4.4. Comment sauvegarder et charger un spectacle

Vos shows peuvent être sauvegardés sur le disque interne de la console dot2. Mais ils peuvent aussi être sauvegardés sur un support USB externe. Lorsque que vous avez sauvegardé vos spectacles, vous pouvez les recharger dans la console et ainsi les mettre en oeuvre.

Le menu Backup

Tout ceci est contrôlé en accédant au [menu Backup](#). Vous pouvez y avoir accès en pressant la touche **Backup**. Le menu ressemblera à celui-ci:

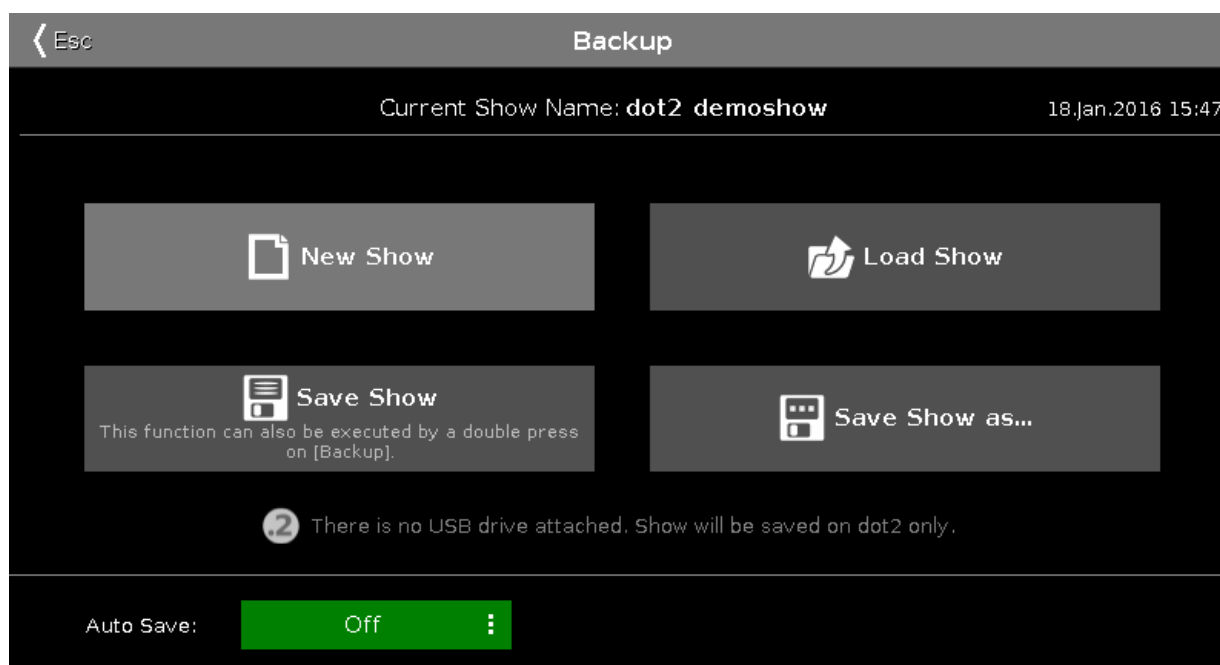


Figure 1: Fenêtre de sauvegarde

Nous retrouvons 4 gros boutons au coeur de ce menu.

Au-dessus de ces boutons, vous pouvez voir le nom de votre show actuellement chargé et la dernière fois que celui-ci a été sauvegardé.

L'encodeur de droite vous permet de choisir entre les quatre boutons .

Sous les 4 boutons, nous pouvons voir si une clef USB a été inséré dans la console. Si c'est le cas, lors de la sauvegarde, celle-ci s'effectuera sur le disque interne et sur la clef USB simultanément.

En bas de page, vous trouverez un menu d'auto sauvegarde dans lequel vous pouvez régler l'intervalle de temps que vous souhaitez pour la sauvegarde automatique de votre show.

Nouveau Show

Appuyez sur le bouton **Nouveau Show** ou utilisez l'encodeur pour le sélectionner, puis une pression sur l'encodeur ouvrira la [fenêtre Nouveau Show](#). Ici, vous pouvez créer un nouveau show vide. Vous tapez le nom de votre nouveau show et appuyez sur **Enter** à l'écran (une flèche gauche avec un angle de 90 degrés) ou appuyez sur la touche **Please**.

Charger un Show

Appuyez sur le bouton **Charger un Show** ou utilisez l'encodeur pour le sélectionner, puis une pression sur l'encodeur ouvrira la [fenêtre de chargement de show](#). Ici, vous pouvez utiliser l'encodeur gauche pour sélectionner le support depuis lequel vous voulez charger le show préalablement sauvegardé. Vous pouvez choisir entre Interne (disque interne à la console), Demoshows (show de démonstration) et USB drive (clef USB) si celle-ci est connectée. Cette liste se situe également sur la gauche de l'écran. Les Demoshows sont des show créés par MALighting. Ils peuvent être utilisés pour tester les différentes fonctionnalités de la console sans avoir besoin de créer un show soi-même.

Une fois que vous avez sélectionné le lecteur, vous pouvez voir la liste des shows disponibles sur le côté droit de l'écran. Vous pouvez utiliser l'encodeur droit pour faire défiler la liste des shows. Un appui bref sur l'encodeur chargera le show sélectionné.

Supprimer un Show

Pour supprimer un show vous aurez également besoin d'aller dans le menu Charger un Show. Ici vous pouvez sélectionner le show que vous souhaitez supprimer, la suppression s'effectuera en appuyant sur l'icône poubelle en haut à droite dans la barre de titre, à côté du bouton "OK"

Il est impossible de supprimer les Demoshows.

Sauvegarder un Show

Appuyez sur le bouton **Sauvegarder un Show** ou utilisez l'encodeur pour le sélectionner et faite une bref pression dessus, la sauvegarde utilisera le nom actuel de votre show.



Ceci peut se faire aussi sans être dans le menu Backup, par double pression sur la touche **Backup** (ou par un double clic avec la souris).

Enregistrer un Show sous...

Appuyer sur le bouton **Enregistrer sous...** ou utilisez l'encodeur pour le sélectionner, puis une pression sur l'encodeur ouvrira la [fenêtre Enregistrer le show sous...](#). Ici vous pourrez sauvegarder votre show sous un nom différent. Ceci ressemble énormément à la fenêtre Nouveau Show, avec un champ pour écrire le nom ainsi que le clavier à l'écran.

Vous pouvez sortir du menu Backup en pressant la touche **Backup**, la touche **Esc** ou **Esc** se situant à

l'angle gauche de l'écran. Ceci vous sortira du menu Backup sans prendre en compte les changements.

Dans beaucoup de fenêtres ouvertes par les menus backup, vous aurez un bouton dans le coin supérieur droit . Il peut être utilisé pour confirmer votre choix de nom ou la sélection du fichier show à charger.

Charger votre show dot2 sur une grandMA2

Vous pouvez charger votre show de dot2 sur une grandMA2 (sur une grandMA2 à partir de la version 3.1). Une fois votre show chargé sur votre grandMA2, vous **ne pourrez** le faire migrer sur une dot2.

Le plus simple est de sauvegarder votre show sur clef USB. Ensuite, prendre cette clef USB et connectez-la dans le grandMA2 . Cela va créer une structure de dossier correct sur votre clef USB. Ensuite, vous aurez besoin de connecter la clé USB à un ordinateur et de déplacer (ou copier) manuellement le fichier de votre show à partir du dossier show se trouvant dans le dossier DOT2, dans le dossier show se trouvant dans le dossier grandMA2 . Ensuite, branchez la clef USB dans la grandMA2 et charger le show à partir du lecteur externe.

Vous obtiendrez un show de grandMA2 qui aura toutes les données du show de votre DOT2 , mais toutes les zones qui ne sont pas définies par la DOT2 seront paramétrées par défaut.



Vous pouvez charger un show de dot2 sur une grandMA2, mais pas un show de grandMA2 sur une dot2 !!



Astuce:

Pour plus d'informations pour savoir comment charger un show qui a été préprogrammé dans une version précédente et sauvegardé, se reporter à la boîte d'information dans le sujet [Sauvegarde](#).

4.5. Comment utiliser la ligne de commande ?

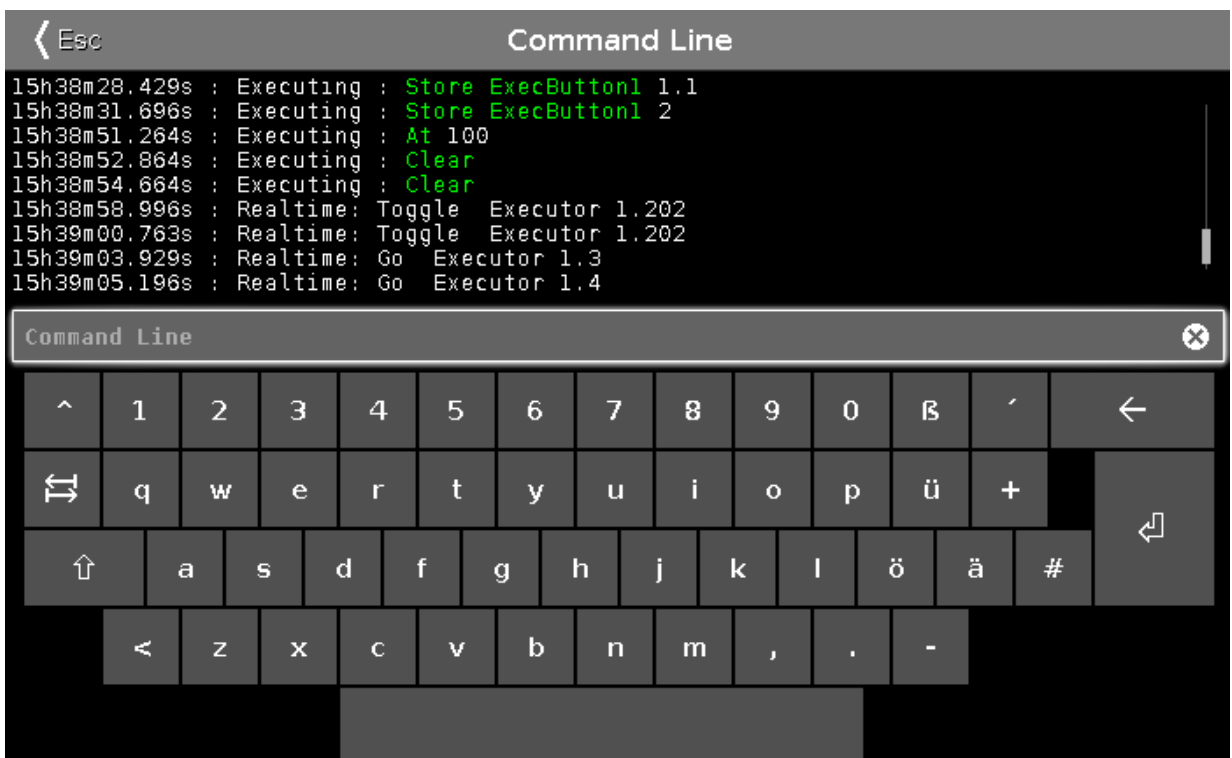
La dot2 est une console construite autour de la ligne de commande. Toutes les actions sont simplement des commandes exécutées dans la ligne de commande.

Pour en savoir plus sur les commandes que vous pouvez écrire, merci de jeter un oeil sur la [Section Commande](#) de ce manuel.

Voici à quoi ressemble la ligne de commande:



Celle-ci est toujours visible sur l'écran de droite. Si vous appuyez dessus, cela ouvre la fenêtre de la Ligne de Commande. Elle ressemblera à ceci:



Ici vous pouvez utiliser le clavier de l'écran pour écrire des commandes et vous pouvez consulter l'historique des commandes et les réponses données par la console. Vous pouvez aussi utiliser un clavier externe.

Lorsque la ligne de commande est sélectionnée, vous pouvez utiliser les touches **Up** et **Down** pour sélectionner les commandes précédemment utilisées - alors vous pourrez exécuter la commande en pressant la touche **Please**. Vous pouvez aussi utiliser les flèches haut et bas d'un clavier externe.

L'historique de commandes est une fenêtre que vous pouvez avoir en visuel sur un écran interne ou externe.



Liens Associés

[Section de Commande](#)

[Fenêtre de la Ligne de Commande](#)

[Fenêtre de l'Historique de Commandes](#)

4.6. How to use Encoders in the onPC

Unlike the real console, you don't have any encoders in the onPC.

You do have the [Encoder Bar](#).



Encoder Bar.

This can be operated by the mouse.

If you left click on one of the four area in the Encoder Bar, then it's the equivalent to a short press on the physical encoder.

A click-and-hold while you move the mouse up and down is like scrolling the encoder - while you hold the left mouse button and move the mouse, you can go outside the Encoder Bar.

You can also do this by selecting one of the controllers in the special preset type dialogs and then turn your mouse scroll wheel (if you have one).

For moving the cursor in sheets it's better to use the arrow keys on your keyboard. You'll need to click somewhere inside the sheet first.

4.7. Comment travailler avec des groupes ?

Cette page concerne les différentes choses que vous pouvez faire avec des groupes.

Créer un nouveau groupe

Vous devez d'abord créer des groupes. Voici la marche à suivre pour créer un groupe:

1. Sélectionnez certains appareils
2. Appuyez sur Store puis sur la touche Group
3. Maintenant, vous avez quelques options:
 1. Appuyez sur un groupe vide dans la fenêtre Groupe sur l'écran 1.
 2. Tapez un numéro de groupe spécifique suivie de Please
 3. Pressez Please pour créer le groupe à la prochaine place disponible.

Nom d'un groupe

Lorsque vous enregistrez un groupe en touchant l'écran ou en tapant un numéro spécifique, alors apparaît un petit pop-up sur lequel vous pouvez appuyer pour nommer immédiatement le groupe. En appuyant dessus cela ouvre la [Fenêtre pour entrer un nom](#). Ici vous tapez le nom que vous voulez. Vous pouvez également juste commencer à taper sur un clavier externe. Cela ouvrira également la [Fenêtre pour entrer un nom](#).

Si vous avez déjà un groupe et vous avez besoin de le nommer ou renommer, alors vous pouvez appuyer sur la touche **Label** puis sélectionnez le groupe que vous souhaitez nommer. Cela ouvre également la [Fenêtre pour entrer un nom](#).

1. Appuyez sur **Label**
2. Appuyez sur **Group**, vous avez plusieurs options :
 1. Appuyez sur un groupe dans la fenêtre de Groupes
 2. Appuyez sur les touches numériques correspondant au numéro de groupe que vous voulez enregistrer et terminer avec la touche **Please**.

Appel / utilisation / Sélectionnez un groupe

Lorsque vous avez besoin d'utiliser un groupe tout ce que vous avez à faire, c'est le sélectionner.

1. Pressez **Group**
2. Ici vous avez deux options:
 1. Appuyez sur une des touche de groupe sur l'écran - si vous avez la fenêtre groupe affichez vous ne avez pas besoin d'appuyer d'abord sur la touche group.
 2. Appuyez sur les touches numériques correspondant au numéro de groupe que vous voulez.. Vous pouvez assigner une valeur ou apporter des modifications à votre sélection.

Si votre groupe a un nom unique, alors vous avez une autre option. Vous pouvez appuyer sur la ligne de commande et tapez "g" (abréviation de groupe), laisser un espace, puis entrer le nom du groupe - cela sera plus rapide sur un clavier externe.

Copier un groupe

Vous pouvez faire la copie d'un groupe. Vous pourrez ensuite créer un nouveau groupe qui à la même sélection que le groupe source (dans le même ordre). Si vous modifiez ensuite le groupe source, la copie ne changera pas.

1. Pressez **Copy**
2. Pressez **Group**
3. Encore une fois vous avez plusieurs options:
 1. Appuyez sur le groupe (ou les groupes) que vous souhaitez copier, puis appuyez sur un emplacement vide.
 2. En utilisant les touches on peut le faire dans un certain ordre:
 1. Appuyez sur les touches numériques correspondant au numéro de groupe que vous souhaitez copier (source)
 2. Pressez **At**
 3. Appuyez sur la touche numérique correspondant à l'emplacement de la copie (destination)
 4. Pressez **Please**

Si vous sélectionnez plus d'un groupe à copier dans le nouvel emplacement alors allez créer plusieurs copies en même temps.

Déplacer un groupe

Pour déplacer un groupe c'est le même principe que lorsque vous copiez.

1. Pressez **Move**
2. Pressez **Group**
3. Vous avez plusieurs options:
 1. Appuyez sur le groupe (ou les groupes) que vous souhaitez déplacer, puis appuyez sur un emplacement vide.
 2. En utilisant les touches on peut le faire dans un certain ordre:
 1. Appuyez sur les touches numériques correspondant au numéro de groupe que vous souhaitez déplacer (source)
 2. Pressez **At**
 3. Appuyez sur la touche numérique correspondant au nouvel emplacement (destination)
 4. Pressez **Please**

Vous pouvez déplacer plusieurs groupes en même temps.

Si vous déplacez un groupe à un emplacement qui est déjà occupé par un autre groupe alors les deux groupes échangeront leurs position.

Fusionner les groupes

Si vous copiez un groupe (en utilisant la méthode de copie mentionnée ci-dessus) à un emplacement qui à déjà un groupe, alors avez la possibilité d'écraser, de fusion ou d'annuler l'opération. Sélectionnez Fusionner va mélanger la sélection des deux groupes en un seul. Écraser va supprimer le contenu du groupe de l'emplacement de destination.



Supprimer un groupe

Pour supprimer un groupe, vous devez appuyer sur **Delete** puis sélectionnez le groupe que vous souhaitez supprimer.

Créer un groupe Master

Vous pouvez créer des groupes masters sur vos faders exécuter. Ceux-ci peuvent être utilisés pour limiter la sortie des projecteurs enregistrer dans le groupe master. La limite fonctionne proportionnelle. Ce qui signifie que si vous avez un master de groupe à 100% avec des projecteurs à 50% et vous descendez le master jusqu'à 50%, alors la sortie lumineuse du projecteur sera de 25%. Si un projecteur est limité par un groupe master, cela limitera la sortie, peu importe si il est activé par un groupe master différent. Le plus bas a la priorité.

1. Sélectionnez le projecteur(s) que vous voulez dans votre groupe master.
2. Appuyez sur **Store**
3. Appuyez sur **Group**
4. Appuyez sur une des touches associées à l'exécuter où vous souhaitez le groupe master.

liens associés

[Qu'est ce q'un Groupe](#)

[Fenêtre de Groupes](#)

[Touche Group](#)



4.8. How to work with presets

Presets are a set of values that a specific selection of fixtures can use. This value set is stored in a special preset pool that allows you to use the same value sets again and again. If you store the preset in a cue, then you store a link for some attributes for some specific fixtures to the preset. This means that you don't actually store the values in the cue, but a link to the preset. If you then update the values in the preset, then the look of your cues will change. If you want to learn more generally about what the presets are, then you can read the [What are Presets](#) help page.

Now we'll look at how to actually work with them.

Create some presets

I assume you have a show with some fixtures that have different types of attributes.

There are different preset types. The preset types change depending on what fixtures you have added to your show. You can see the different preset types on the right side of the right screen.

You can make a Preset view on one the other screens using the view bar or you can open it on the right screen by pressing the **Preset** key. It might make more sense to open the preset view on a screen that isn't the right one. Do this and then see the title bar of the preset view change when you select the different Presets Types on the right side of the right screen. Each Preset Type have it's own preset pool. This also means that you can only store Dimmer values in a Dimmer Preset pool. The exception to this is the All preset type. The All type can store all values across the different other Preset types.

Let's try to make some dimmer presets (I assume you have added some fixtures that have a dimmer channel). Select some of your fixtures, give them a dimmer value in your programmer (if you don't know what the programmer is then you should first learn about this - [follow this link](#)). Now press the **Store** key and then an empty pool object in the Dimmer Preset pool. Now you can see that you have created a Dimmer Preset.

You can do the same with any of your available Preset types. Remember that you can only store Dimmer values in a Dimmer Preset. The same is valid for each of the different Preset Types - except the All presets.

Try to have dimmer and color values in your programmer. Then tap **All** on the menu on the right screen. Press **Store** and then one of the All Presets. Now you have stored a preset that have both dimmer and color values.

Notice that tapping the **All** button opens the All preset pool on screen 1. You can also open this All preset pool by pressing **MA** + **0**.

Naming presets

If you start to type on an external keyboard directly after storing a preset, then you are labeling the preset. You might also notice a label pop-up when you store a preset. Tapping this will open the naming window. If you need to label a preset long after it's stored then you can press the Label key and then the preset you want to label. This also opens the Naming window.



The dot2 will try to name the preset based on its best guess. This doesn't work if there's no definite value. An example is position presets. The dot2 simply doesn't know what the fixtures are pointed at, so auto-naming them doesn't make sense.

Call/Use/Select a Preset

If you store a preset, then you get the link to the preset directly in your programmer. This allows you to store a cue directly afterwards and have the preset in the cue.

If you need to use a preset, after you have created them, then you have the following options. If you don't have any fixture selected, then you can tap the preset you want to use. The first tap selects all the fixtures that can use the preset. You'll need to tap it again to actually get the preset in your programmer.

If you have a selection of fixture and you tap a preset then it's only the fixtures that can actually use the preset that gets the preset in the programmer.

Once you have the preset values in your programmer, then you can store a cue, a new preset or take the values out of your programmer again.

Update a preset

If you need to update the values in the preset then you need to select the fixtures you want to update and give them the value you want, then press the **Update** key and tap the preset you want to update.

This is the same as pressing **Store** followed by the preset you want to update and then choose **Merge** in the [Choose Store Method window](#).

Now the values in your preset have changed. If you use the preset in a cue somewhere then this cue will now look different - it uses the updated values.

If you have used a preset in a cue and you add new values (not changing the existing ones) or add more fixtures to the preset, then this new information isn't added in your previous saved cue. Cues only look for the values that was originally stored in the cue.

Delete a preset

You can delete a preset by pressing **Delete** and then the preset you want to delete. If the preset is used somewhere, then you get a warning window, asking if you really want to delete the preset.

If you choose to delete a used preset, then the values currently in the preset are copied to the cues where it's used. So your cues still work.

If you Oops this deletion, then you get the preset back but the link between the cue and preset is still broken and you won't get that back.



Related links

[What are Presets](#)

[What is the Programmer](#)

4.9. How to work with cues

Cues contain values for some or all fixtures. If you are looking for more general knowledge about the what cues are, then please have a look at the [What are cues](#) help page.

In this help page we are going to have look at how to work with the cues.

Create cues

Cues are organized in a cue list on an executor. You can store cues on any executor that isn't a group master or a special master.

You need some fixtures and some values in your programmer. If you don't know what I'm talking about please have a look at the [What is the Programmer](#) and [How to add and patch fixtures](#) help pages.

With some active values in your programmer you can choose to store this information in a cue. This can be on the main executor or on one of the other executors. If you don't know what executors are please read the [What are executors](#) help page.

If you want to store your values in a cue on the main executor press **Store** **Please**. This will store the first available cue number. If you don't have anything on the main executor before doing this then you'll now have cue number 1. If you have cue number 1, then you'll not store the values directly. Instead you'll be asked what you want to do. This is generally the case the second time you store a cue on an executor. You'll get this Choose Store Method window:

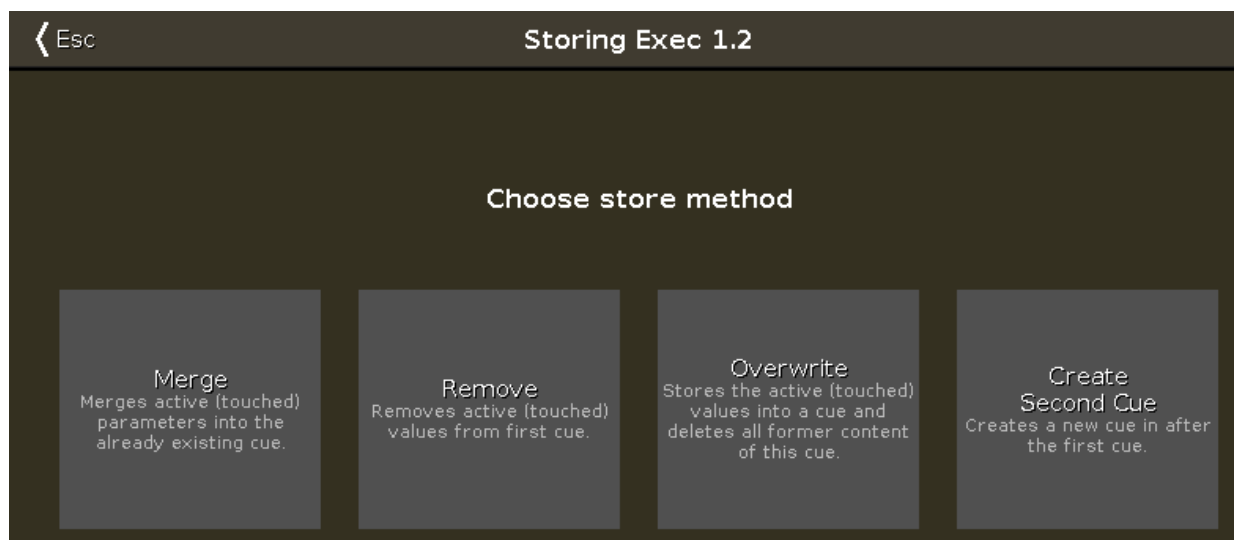


Figure 1: Choose store method.

There are four options here:

- **Merge** - This option will add the values to the existing values in the cue.

- **Remove** - This will remove the existing values of the same type that you currently have active in your programmer.
- **Overwrite** - This will delete the current content of the cue and add your active value to the cue.
- **Create Second Cue** - This option is only available when you have a cue list with only one cue. Pressing this will add your currently active values to a new cue number 2.

If you want to store a specific cue number then you can use a more precise command input. E.g. you want to store cue number 5. Then you can use the follow key presses: **Store Cue 5 Please**. You can even add a cue timing while storing it. E.g. you want to store cue number 5 with a fade time of 3 seconds. To do this press the following keys: **Store Cue 5 Time** (= **Fade** command) **3 Please**.

If you don't specify the cue timing when you store the cue, then it uses the default times set in the [Time Defaults window](#). You can set these by pressing the **Time** key (with an empty command line). It could look like this:



Cue timing		Preset types timing	
Fade	0,00	Dimmer	[Cue]
		Position	[Cue]
OutFade	InFade	Gobo	[Cue]
		Color	[Cue]
Delay	0,00	Beam	[Cue]
		Focus	[Cue]
OutDelay	InDelay	Control	[Cue]
			[Cue]

Figure 2: Time defaults window.

If you want to store your cue on a different executor (not the main executor), the you need to press a key associated with the executor. E.g. you want to store cue number 2 on a specific executor. Then you'll need to press the following keys: **Store Cue 2** and then press one of the keys associated with the executor where you want the cue.

Storing a cue will do an Auto Unblock. This means that after you have stored a cue all unchanged values are removed. Please use the Protect function (read below) if you want to "block" a cue.



The dot2 is a tracking console. If you don't know what this means please have a look at the [What is tracking](#) help page.

Update a cue

You can always store your current active programmer content into any cue you want.

But if you have an active cue running, then you have the possibility to use the **Update** key. It's a faster work flow. If you press **Update** **Please**, then you update the active cue on the main executor.

If you press **Update** followed by a key on one of the other executors, then you update the active cue on that executor. If there isn't an active cue, then nothing happens.

Update will give you a windows asking how to update. There are two modes called **Normal** and **Cue Only**. Normal will do a tracking update and Cue only will preserve the values in the following cue.

Updating the cue will do an Auto Unblock. This means that after an update all stored, but unchanged values are removed. Please use the Protect function (read below) if you want to "block" a cue.

Naming a cue

Right after you store a cue there's the Label pop-up. If you press this, then you are taken to the [Enter Name for window](#).

If you need to label a cue after it's created, then you can use the **Label** key. E.g. you want to label cue number 2 in the main executor: **Label** **Cue** **2** **Please**.

You can also open a [Cues view](#) and press in the cue name you want to change. If you keep pressing it for around 2 seconds, then you also get the Enter Name for window.

Change the cue timing

There are many different timings in a cue. They can be seen in the [Cue view](#).

The usual (In)Fade and Out Fade values set the times used respectively by the attributes going up in value and the attributes going down in value. The factory default is that the Out Fade is set to the Fade (or InFade) time. So no matter what you set the fade time to, then the OutFade will be the same. But you have the possibility to separate them.

You can also set a delay for the OutFade. This is a time that the console will wait before beginning the OutFade.

All available Preset Types have their own timings for fade and delay. Setting this will overwrite the set cue timing for the values changing in that Preset Type.

Default timing

You can press the **Time** key to open the [Time Defaults window](#). Here you can set the times that will be used as a default when you create new cues.

Set a time when storing

You can overwrite the default timing when you store a cue. E.g. you want to store cue 3 with a fade time of 5 seconds: **Store Cue 3 Time** (= Fade command) **5 Please**.

The **Time** key have a special function when you use it in a command. In the above example you can keep pressing the **Time** key to change between the different available timings in the cue - although not the preset type timings.

Change timing in Cues view

When you have a Cues view visible then you can press and hold on a value in the view to change the time value.

You can also use the scroll encoder to select the time field you want to change and then tap the encoder. This will give you the [Calculator view](#). Use this to set the new value.

You can also press the **Edit** key and then the field in the Cues view that you want to change, this also gives you the Calculator view.

Cue triggers

Each cue have a trigger. This is what makes the cue run. There are several triggers:

- **Go** - The cue only triggers when it gets a Go command.
- **Time** - When you select Time, then you need to specify the time in the Trig Time column. The time you set will begin to count down when the previous cue is triggered.
- **Follow** - A follow cue will trigger when the previous cue is done with all the fades.
- **Sound** - The sound trigger is triggering the cue when the console receives sound spikes. You'll find different sound options in the "Trig Time" column. The options called "Snd" and then a number is different set frequencies. You can see the incoming sound in the [Sound Input Configuration view](#), found in the [Tools Menu](#).
- **BPM** - The cue can be triggered based on the measured BPM from the sound input. This can also be seen in the Sound Input Configuration view.
- **Timecode** - Your cue can be triggered by incoming time code signal. You need to set the trigger time in the "Trig Time" column. The timecode used can be set in the [Settings of Executor view](#). The timecode can be recorded - please read more about this in the [Cue view](#).



Important

When a cue is triggered by timecode then the cue is always **Asserted**. This means that all tracked values are asserted when the cue is triggered.



Protect a cue

You can protect your cues from tracking values changing the look of the cue.

There's a protected column in the Cue view. This will draw a white line above the cue to indicate that tracking stops here.

A protected cue functions as a "block" or "mark" cue. This means that it will assert values (including tracked values) from the cue, when you run it.

If you run backwards out of a protected cue, then fixtures will fade back to the values they had in the previous cues. If this is a tracked value then it will use the fade time from the cue where they originally got the values. E.g. Fixture 1 gets a values of 100% in cue 1 and 50% in cue 2 (fade time 5 seconds). You also have cue 3 (fade time 1 second) with no changes for fixture 1. Then you store cue 4 with fixture 1 at 0% and a fade time of 0 seconds. Cue 4 is a protected cue. If you are in cue 4 and press **Go-** and fade to cue 3, then fixture 1 will fade to 50% (from cue 2) and it'll use the fade time from cue 2. So other fixtures stored in cue 3 will use the fade time from cue 3 but Fixture 1, that have tracked values, will use 5 seconds.

Go to a specific cue in a cue list

You can go to a specific cue by pressing the **Goto** key. You go to the cue as soon as you execute the command (with **Please**)

E.g. you want to go to cue number 3, but you don't want to run through the other cues to get there: **Goto Cue 3 Please**.

This can also be done using a specific fade time. E.g. you want to go to cue number 10, but cue 10 have a 2 minute fade time. You just need to be in cue 10, so you would like to overwrite the cue fade: **Goto Cue 10 Time 1 Please**. Now you fade into cue 10 in 1 second.

Copy a cue

You can copy a cue to a different cue by using the **Copy** key. The copy operation can have two copy options. "CueOnly" will copy your cue without tracking the copied values, but leaving the cues following the new cue without changing their look. "Status" is used to include tracked values in the source cue. If this isn't activated, then you'll only copy the attribute values that are actually stored in the source cue.

Depending on your copy destination, then you also have some different options. If you are copying to a new, not already existing, cue then you can just copy the cue. If you copy to an already existing cue, then you can choose to merge the new values into the destination or you can choose to overwrite the existing values with the new ones - this will delete all the existing values and apply the new values.

E.g. you want to copy your cue 2 at a new location. It's going to be cue number 3.5 - you want the tracked values from cue number 1 to be included and you don't want to change cue number 4: **Copy Cue 2 At 3.5 Please**. Then you get a Choose Copy method window like this:

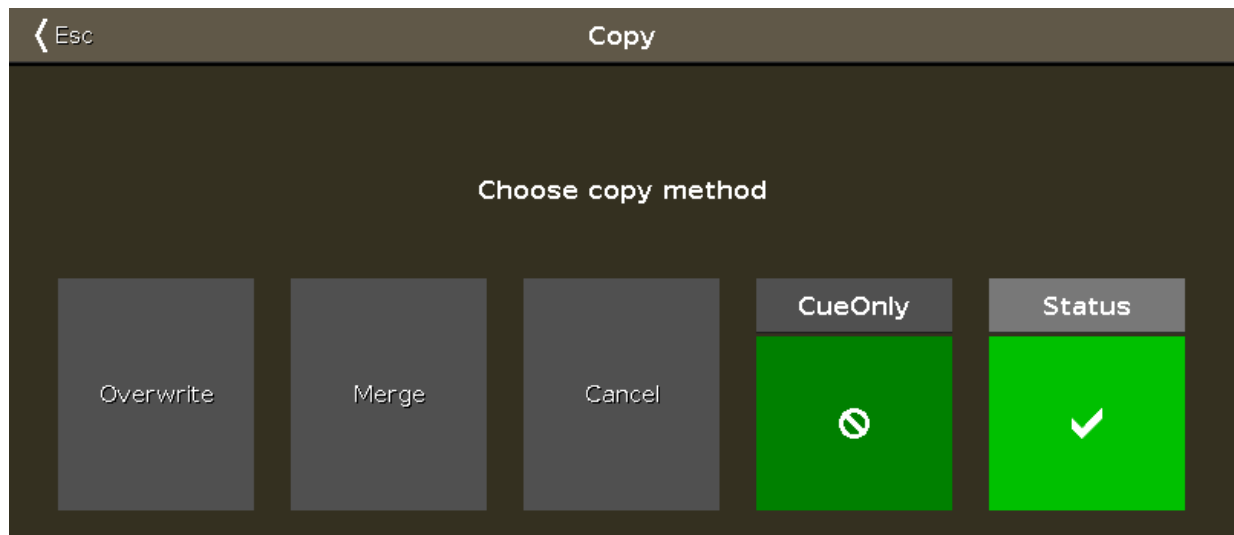


Figure 3: Choose copy method.

This might look a little different depending on if you already got a cue 3.5 or if its a new cue we are creating. Make sure status have a checkmark, and if you can see the "CueOnly" option, then make sure it also have a checkmark. Now tap **Copy** or **Merge** depending on your options.

Coping a cue will do an Auto Unblock. This means that after the copy all unchanged values are removed. Please use the Protect function (read above) if you want to "block" a cue.

Move a cue

You can move a cue by using the **Move** key. E.g. you want to move cue 2 at cue 6 (doesn't exist right now): **Move Cue 2 At 6 Please**. This will move the cue without asking any question.

If you move a cue to an already existing cue then you are asked if you really want to. The existing values in the destination cue will be overwritten.

Renumber the cue list

You can renumber a single cue or a range of cues. Press and hold a cue number in the Cues view. This opens the [Edit Cue Number\(s\) window](#). It could look like this:

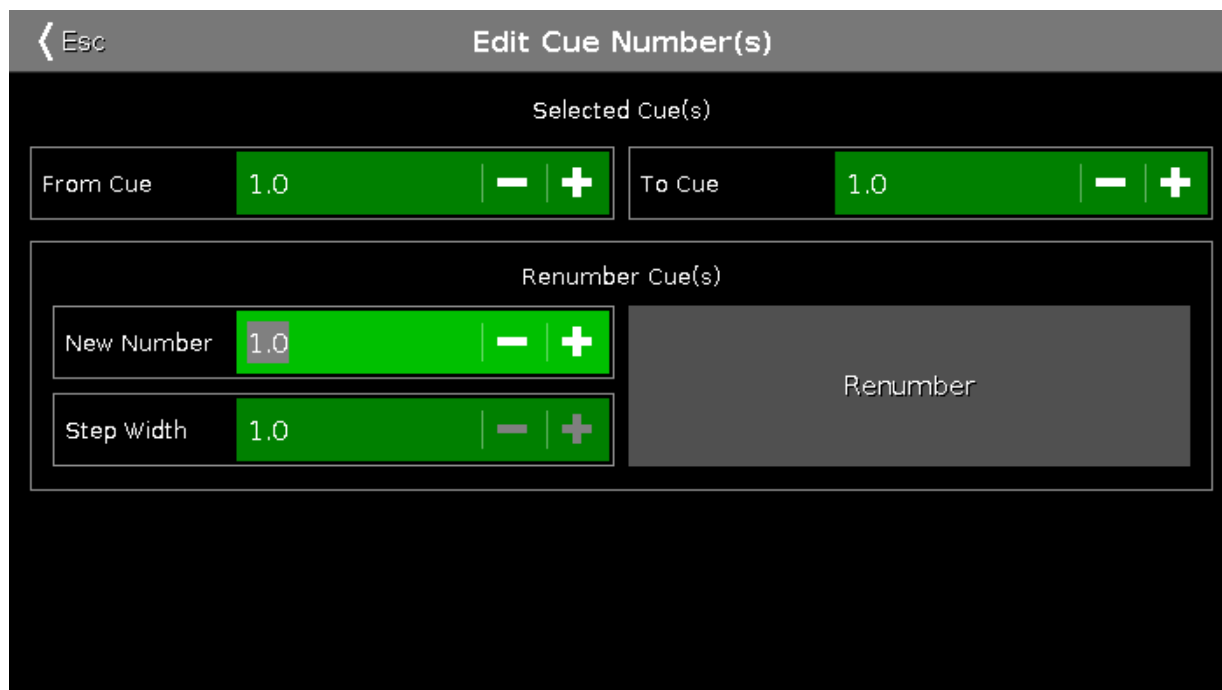


Figure 4: Edit Cue Number window.

At the top of this window you can set the range of cue you want to renumber. Then you set the new beginning number and the step width for the cues. When you are happy with your settings, then you tap the **Renumber** button.

You can't use renumber to move a cue - and the cue list always have to be in numeric order. So you can only renumber the cue(s) inside the boundaries of any cues before and or after the set range.

Deleting a Cue

You can delete a cue by using the **Delete** key. When you delete a cue, you might be asked if you want to delete the cue the "Normal" way or using "Cue Only". You are only asked if you delete a cue that isn't the last cue. "Normal" will result in values tracking from the previous cue into the next. Values that might been changed in the cue you are deleting. "Cue Only" will leave the following cues looking the way they did before you delete the cue.

Related links

[What is the Programmer](#)

[What are cues](#)

[What is tracking](#)


[What are executors](#)

4.10. Comment travailler avec les Chenillards?

Les chenillards sont des cue list fonctionnant en un mode spécial.

Nous avons besoin d'une liste de plusieurs cue. Si vous ne savez pas comment la créer, merci de regarder [Comment travailler avec des cues](#).

Régler l'exécuteur en mode Chenillard

Quand vous avez plusieurs cue dans un exécuteur, vous pouvez le transformer en mode chenillard. Ceci se fait à l'ouverture de la fenêtre de liste de cue de l'exécuteur que vous désirez modifier. Pressez la touche  et une des touches associées à l'exécuteur dont vous désirez transformer la liste de cue en chenillard.

Cela ouvre la fenêtre de liste de cue. Dans le coins supérieur droit de cette fenêtre se trouve l'icône outils - appuyez dessus. Il vous ouvre les réglages de l'exécuteur. Le premier réglage est "chenillard". Appuyez sur le marqueur Stop à côté de "chevillard" pour que celui-ci passe au vert.


Maintenant vous avez changé le mode de l'exécuteur.

Une liste de cue jouant en mode chenillard ne prend plus en compte les temps enregistrés dans les cues. Ainsi les colonnes de temps sont grisés quand le mode chenillard est sélectionné.

Dans les réglages de l'exécuteur, vous pouvez aussi régler le temps d'extinction de l'exécuteur. Si vous modifiez ce temps, celui-ci sera pris en compte si vous utilisez la touche **Off** ou la [Commande Off](#). Si vous déplacez le curseur, les intensités vont obéir à la position du potentiomètre, mais d'autres paramètres pourront continuer d'utiliser le temps que vous avez défini après que vous ayez atteint la position avec le potentiomètre à 0% (la position 0% exécutera la commande Off).

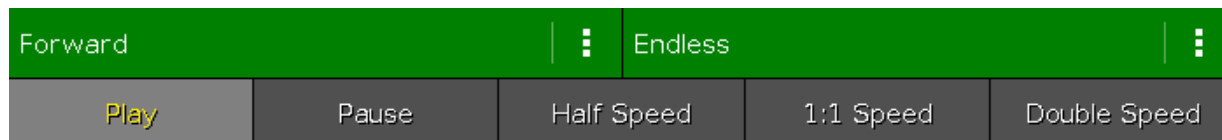
Le Temps de Off fonctionne aussi comme le **Temps de On** pour un chenillard. Cela signifie qu'il va donné un fondu aux paramètres enregistrés en utilisation le temps que vous avez défini lors du démarrage du chenillard.

Changer les réglages du Chenillard

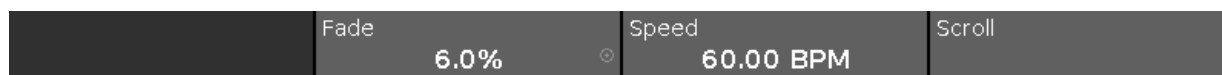
Il existe différents réglages permettant d'ajuster la façon d'exécuter le chenillard. Ces réglages peuvent être modifiés lorsque nous regardons à nouveau les Cues de l'exécuteur. Si vous fermez la fenêtre de réglages par appuie sur le bouton **Esc** dans le coin gauche, alors vous retournerez à la fenêtre de cues - Si vous ne le voulez pas, alors pressez la touche  et une des touches associées à l'exécuteur.

Dans la fenêtre de cues, vous pouvez voir apparaître sur l'écran une nouvelle barre de bouton, vos encodeurs gèrent différents paramètres.

Voici la barre en bas de la fenêtre de Cues:



Et voici les nouveaux paramètres accessibles par les encodeurs:



Avec les 2 encodeurs centraux, vous pouvez contrôler le pourcentage de fondu entre 2 pas du chenillard (cues) et la vitesse du chenillard. Le fondu est le temps utilisé pour le transférer en fondu entre un pas et le suivant. Le fondu enregistré dans la liste de cues est ignoré, le fondu est le seul à contrôler le temps de valeur. Plus le nombre est important et plus le fondu est lui-même important. Ce temps est exprimé en pourcentage. Cette expression en pourcentage est basée sur la variabilité de la vitesse. La vitesse est exprimée en BPM (Battements par minute). ceci nous indique le nombre de pas (cue) exécuté en une minute de fonctionnement

La barre de chenillard en bas de la fenêtre de cues nous permet maintenant de contrôler comment le chenillard doit fonctionner. Les 2 zones vertes du haut permettent de déterminer si le chenillard joue en boucle et l'ordre d'exécution des pas suivant. Le réglage de gauche permet de modifier la direction d'exécution. En pressant sur les 3 points blancs, s'ouvre le menu avec les options suivantes:

- **Suivant** - jouera de la première cue à la dernière cue et recommencera à la première.
- **Arrière** - jouera de la dernière cue à la première et recommencera à la dernière.
- **Aller-Retour** - commencera à jouer en Suivant et arrivé au dernier pas jouera en Arrière, et ainsi de suite. Le résultat est un changement constant de direction.
- **Aléatoire** - choisira aléatoirement le pas suivant.

Le réglage de droite permet de choisir comment le chenillard bouclera. Pressez les 3 points blancs, s'ouvre le menu avec les options suivantes:

- **Sans Fin** - jouera jusqu'à ce que vous le stoppiez
- **Une Foix (Eteint)** - jouera une fois entièrement et se stoppera. Si il est en mode Aléatoire, la quantité de pas sera jouée, mais pas nécessairement tous les pas!!!
- **Une Foix (dernière mémoire active)** - sera la même chose qu'en mode Une Foix mais se mettra en pause au dernier pas.

La moitié basse vous donnera le contrôle d'exécution de votre chenillard: mise en route (Jouer) ou mise en pause. Les 3 autres boutons permettent de modifier la vitesse. Vous pouvez diviser la vitesse par 2 (Moitié), doubler celle-ci (Double) ou revenir à la vitesse par défaut (1:1)

Vous pouvez changer la vitesse de votre chenillard de façon dynamique. Pressez et restez appuyé sur la touche **Speed** tandis que vous appuyez sur une des touches associées à votre chenillard. La vitesse s'ajuste au rythme de vos appuis. Cette fonction est nommée "Learn". Elle peut être affectée à une des touches associées au chenillard. Pressez et restez appuyé sur la touche **MA** et pressez la touche **Label** (=Commande assign),

relâchez la touche  et pressez  (Notez ce que dit votre ligne de commande)



Maintenant, pressez la touche à laquelle vous désirez affecter la fonction "Learn". Cela peut être réalisé par la [Fenêtre de Changement de Fonction d'un exécuteur](#).

Jouez le chenillard.

Vous pouvez démarrer le chenillard en montant le potentiomètre de 0% et plus, cela exécutera le chenillard. vous pouvez aussi utiliser la commande [Go](#) ou [On](#) pour le mettre en fonction dans la direction que vous avez pré-définie. Si vous utilisez la commande [GoBack](#) alors que le chevillard est en fonction, celui-ci ira dans la direction opposée. La commande [Toggle](#) basculera le status actuel du chevillard. la commande [Off](#) stoppera le chenillard. la commande [Flash](#) activera le chenillard aussi longtemps que vous appuierez sur le bouton.

Vous pourrez assigner toutes ces fonctions au touches associées à votre chenillard ou vous pouvez les utiliser temporairement par pression sur la touche de fonction désirée sur la dot2 et après sur une des touches associées au chenillard.

Liens Associés

- [Comment travailler avec les cues](#)
- [Fenêtre de Cues](#)
- [Réglage des Exécuteurs](#)

4.11. Comment travailler avec les Effets ?

Les Effets en Théorie

Les effets sont une transition dynamique d'une valeur à une autre. Ils s'exécutent toujours entre 2 valeurs - et pas plus.... Nous pouvons contrôler la façon dont nous allons d'une valeur à une autre, nous pouvons contrôler à quelle vitesse et si les projecteurs doivent faire la même chose au même moment ou s'ils doivent être répartis tout au long du temps de bouclage de l'effet.

Tous les type de réglages prédéfinis on leur propres effets pré-définis que vous pouvez modifier.


Toutes les valeurs de l'effet sont des valeurs que l'on retrouve dans le programmeur et ainsi vous pouvez en faire des cues. C'est la seule méthode pour exécuter un effet.

Examinons quelque uns des paramètres. Commençons par les 2 valeurs de l'effet. Dans la barre de titre bleue de l'effet vous trouverez deux boutons appelés **Valeur Basse** et **Valeur Haute**. Celles-ci sont utilisées pour accéder et modifier les valeurs.

Certains effets peuvent utiliser le with (largeur) et le softness (douceur).

Pour en savoir plus sur les effets, merci de se référer aux pages d'aide: [Qu'est qu'un effet ?](#) et la [Fenêtre d'effets](#).

Fabriquer un effet dans le programmeur

Pour fabriquer un effet dans le programmeur, vous avez besoin de sélectionner les projecteurs pour lesquels vous désirez mettre en oeuvre l'effet, et sélectionner le type de réglages prédéfinis pour lequel l'effet doit agir. Alors, dans la barre de titre de réglages prédéfinis, appuyez sur l'icône effet  ou pressez la touche **Effect**.

Cela ouvre la fenêtre d'effet pour le type de réglages prédéfinis sélectionné.

Maintenant, vous pouvez sélectionner l'un des modèles d'effet prédéfinis pour votre type de réglages prédéfinis (ne pas utiliser "Off" ou "Stomp"). Il n'y a pas d'effet pour les réglages prédéfinis Control, Shaper et Vidéo, merci de sélectionner autre chose.

L'encodeur de gauche peut être utilisé pour ajuster les valeurs "High" (hautes) et "Low" (Basses). Vous pouvez aussi ajuster ces valeurs en appuyant sur leur boutons respectif dans la barre de titre. Vous pouvez utiliser des presets.

L'encodeur numéro 2 contrôle la vitesse de l'effet. Plus la valeur est élevée et plus l'effet va vite.

L'encodeur numéro 3 permet de contrôler la phase. C'est le décalage des projecteurs entre eux pendant la durée de la boucle de l'effet. Si nous n'avons qu'une seule valeur, tous les projecteurs exécutent le cycle en même temps (donc font la même chose). Si vous tournez l'encodeur, il ne se passe rien de significatif. Car tous les projecteurs se trouvent au même point de départ, nous avons juste à décalé ce point. Si vous désirez décaler tous les projecteurs par rapport au cycle, vous devez avoir une phase de 0 à 360 degrés. Si vous pressez l'encodeur, vous pouvez avoir plusieurs décalage prédéfinis. L'un d'eux est nommé **0..360** un autre est nommé **0..-360**. Vous



pouvez les utiliser pour décaler vos projecteurs tout au long de la boucle. La différence sera la direction de l'effet. La troisième phase prédéfinie est nommé **Mirror (0...360...0)**, elle séparera votre sélection en 2 et jouera votre effet en wing (miroir). Vous pouvez aussi entrer votre propre déphasage exemple: **0 Thru 180** ou **-360 thru 0 thru -360**. Ces déphasages peuvent également être préparés en utilisant les différents fonctions de la touche Align en combinaison avec la rotation de l'encodeur. Jouez avec cette phase et essayez de dépasser 360....

Il y a souvent des effets annotés comme "Soft" ou "hard". Ces effets changeront entre la valeur haute et basse avec une courbe douce (Soft: Sinus) ou une courbe plus dure (Hard : PWM). Vous pouvez régler cela en appuyant sur la touche **MA** et en ajustant l'encodeur de droite.

Les effets de dimmers et de couleur peuvent être ajustés en width (largeur). Cette largeur contrôle combien de projecteurs utilisent la "high" valeur et combien utilisent la "low" valeur. La Largeur (Width) peut être ajustée avec l'encodeur droit (sans appuyer sur la touche **MA**). En appuyant sur l'encodeur, cela vous donne accès à plusieurs valeurs prédéfinies nommée **Un**, **Deux** ou **Trois**. Elles peuvent être utilisées pour donner la quantité de projecteurs que l'on désire avoir en valeur high.

Enregistrer un Effet

Une fois que vous avez fabriqué l'effet que vous désirez, vous pouvez l'enregistrer. Vous pouvez l'enregistrer dans une cue existante ou dans une nouvelle cue.

L'effet débutera au début de la cue et prendra en compte les temps de fondu de la cue.

Stopper un Effet

Vous pouvez stopper un effet en fonctionnement dans une cue en stoppant l'exécuteur ou en programmant une cue qui le stoppera.

Pour programmer une cue qui stoppera l'effet, vous devez avoir les valeurs "stop" dans votre programmeur. Nous utilisons un effet spécial nommé "Stomp" comme stop d'effet.

Sélectionnez les projecteurs pour lesquels vous désirez stopper l'effet et sélectionnez le type de réglage prédéfini actif dans l'effet. Ouvrez l'éditeur d'effet en pressant la touche **Effect**. Appuyez sur le bouton **Stomp**. Ne pas appuyer sur le bouton Off. Cette fonction sert à sortir les valeurs d'effet du programmeur. Elle ne stoppera pas votre effet. Vous avez besoin d'avoir une valeur stomp dans votre programmeur et enregistrez la dans une cue après celle qui déclenche le départ de l'effet.

Si vous n'avez pas de projecteurs sélectionnés quand vous appuyez sur stomp, alors tous les projecteurs utilisant ce type de preset auront leur effet de stoppé.

Les effets se couperont en utilisant le temps de fondu de la cue.



Récupérer les valeurs d'un effet joué

Si vous désirez récupérer un effet joué depuis une cue et l'enregistrer dans une nouvelle cue, vous avez besoin de connaître la "source" de l'effet joué - pourquoi pas en preview ([Qu'est ce que Preview et Blind ?](#)) - Sélectionnez les projecteurs jouant l'effet et activez le type de réglage prédéfini qui constitue l'effet. Maintenant vous avez l'effet dans le programmateur et vous pouvez l'enregistrer ailleurs.

Liens Associés

[Qu'est ce qu'un effet ?](#)

[Fenêtre Effet](#)

4.12. Comment connecter wings, nodes, 3D et onPC

Il y a plusieurs choses que vous pouvez connecter ensemble. Tout est connecté avec une infrastructure réseau. Cela signifie que vous devez connecter tous les appareils en utilisant des câbles Ethernet (de qualité Cat.5e ou sup) à un switch qui fonctionne à une vitesse minimum de 100 Mb/s et le switch doit être capable de gérer le multicast. Tous les appareils utilisés dans le réseau IPv6 doivent parler les uns aux autres - de sorte que le switch doit être capable de gérer cela aussi.

Si vous ne savez pas ce qu'est l'IPv6 et que vous avez des problèmes de connexions, reportez vous à la [page d'aide qu'est-ce que l'IPv6](#).

Si vous avez un doute à propos de ce passage, contacter votre distributeur local. Ils vous aidera à choisir un switch approprié.

Wings dot2

Vous pouvez connecter des wings à votre console dot2 ou dot2 onPC. Les wings sont affectés à une console ou un ordinateur. Si ce dispositif est perdu sur le réseau, le wing ne sera plus fonctionnel.

Il existe deux types de wings : Fader Wing dot2 (F-Wing) et Button Wing dot2 (B-wing). Chacun vous donne plus d'exécuteurs physiques et un écran supplémentaire.

Les wings sont directement connectés à un périphérique spécifique, vous aurez besoin d'ouvrir le menu de configuration de l'appareil auquel vous souhaitez connecter un wing. Dans le menu de configuration, vous trouverez un bouton appelé

`dot2 Wings`, cliquez dessus.

Cela vous donne la [fenêtre wing](#). Ici, vous pouvez appuyer sur l'un des emplacements libres (barre jaune sur le côté gauche) du même type que votre wing. Il y a seulement cinq slots de wing pour chaque consoles. En fonction de vos appareils vous pourriez avoir quelques emplacements libres. Les slots qui sont occupés par la console ont une barre rouge sur le côté gauche - ils sont dis "fixés, à l'intérieur". Les slots qui sont actuellement occupés par un wing extérieur auront une barre verte sur le côté gauche.

Lorsque vous appuyez sur un emplacement libre vous verrez les wings disponibles dans votre réseau. Si vous ne voyez pas de wing ici, alors vous devez vérifier le réseau et les connexions - assurez vous également que tout soit sous tension.

Quand vous voyez un wing sur le côté gauche de l'écran, alors vous pouvez appuyez dessus. Le wing que vous avez sélectionné à maintenant toutes les touches qui clignotent. Ainsi vous pouvez identifier le wing sélectionné dans une configuration de plusieurs wings. Quand le wing clignote correctement, alors vous pouvez appuyer sur le bouton `Affecté à la console`.

Maintenant, vous avez affecté et connecté un wing, vous pouvez quitter le menu.



Consoles, onPC et visualiseur 3D dot2

Tous sauf les wings sont reliées à une session. Il peut y avoir quatre sessions distinctes en cours d'exécution dans votre réseau.

Le système de session permet une plus grande flexibilité en ce qui concerne la sauvegarde et la redondance.

Pressez **Setup** et ensuite sur le bouton **Sessions**. Cela vous donne la [Fenetre de configuration réseau](#). Cette fenêtre de vue est séparé en deux parties, la partie supérieure vous montre si votre console ou onPC est actuellement dans une session de réseau ou non. Si le bouton sur le côté droit dit **Demarrer une nouvelle ou rejoindre existante**, alors vous pouvez appuyer dessus pour voir les quatre sessions différentes. S'il y a des dispositifs utilisant l'une des sessions alors sur le bouton de la session figure le nom de la session et le bouton dira **Rejoindre Session**. Si il n'y a pas de session en cours, alors vous pouvez choisir l'une des sessions et en commencer une nouvelle. Maintenant, vous pouvez ajouter plusieurs périphériques dans votre session.

La partie inférieure de l'écran de configuration réseau affiche les périphériques de votre session. Ils sont classés par type de dispositif. Vous pouvez appuyer sur le bouton Add pour ajouter des périphériques disponibles dans votre session. La [fenêtre sélection de station](#) affichera tous les périphériques disponibles dans votre réseau. Lorsque vous en choisissez un il sera connecté à votre session et il recevra le fichier show de la session en cours d'exécution.

Si vous avez des périphériques réseau dans votre sessions, ils auront la couleur de fond verte. L'appareil que vous êtes en train de regarder aura une couleur de fond vert clair. Si il vous manque un dispositif qui, auparavant, étais dans votre session, il aura un fond de couleur rouge.

Vous pouvez voir l'adresse IPv6, le nom et le numéro de version des dispositifs connectés.

Si vous avez connecté une console avec un onPC, alors vous avez le contrôle de 4096 canaux DMX. Le onPC est comme une sauvegarde pour votre console. Donc, si votre console cesse de fonctionner (peut-être qu'elle n'est plus alimentée électriquement), votre onPC prendra le relais et vous pourrez toujours contrôler 4096 canaux DMX. La sortie DMX de la console ne fonctionne pas si la console ne fonctionne pas. Aussi, vous pouvez ajouter un node4 dot2 (1K) à votre réseau. Cela vous permet d'avoir une sauvegarde des lignes DMX ou une sortie DMX à distance.

Node4 dot2 (1k)

La connection d'un node 4 à votre système fonctionne exactement comme ci-dessus. Les nodes ne peuvent pas demarrer une session, ils sont connectés et écoute la conversation sur le réseau. Ils prennent ensuite les informations DMX de la session dans le réseau et les convertissent en sortie DMX physique.

Le Node4 dot2 (1K) vous permet de contrôler 1024 canaux DMX lorsque vous connectez un onPC dot2 et un node4 dot2 (1K). Un onPC dot2 ne peut contrôler que 1024 canaux, quand il n'y à pas de console dot2 dans la session.



Les nodes sont un peu différents dans la vue de configuration réseau. Vous pouvez définir les univers et sorties des nodes. Dans la liste, cela pourrait ressembler à ceci:

IPv6	Name	DMX Ports
fe80::e44f:2900:251f	Node4 1024	Universe 1 - 4
fe80::e44f:2900:24b4	Node4 1024	Universe 5 - 8

Ici vous pouvez voir que chacun des des deux nodes connectés à quatre univers. Un node peut avoir les sorties 1 à 4 ou 5 à 8. Vous pouvez modifier les univers en utilisant l'encodeur pour sélectionner le node et sélectionnez le champ que vous souhaitez modifier (comme "Univers: 1 - 4" ci-dessus). Lorsque vous appuyez sur l'encodeur, vous avez deux boutons disponibles sur votre écran. Sélectionnez l'ensemble des univers que vous souhaitez pour le node.

Liens associés

[Qu'est ce que l'IPV6 ?](#)

[Fenêtre wings](#)

[Fenêtre de configuration Réseau](#)

4.13. Comment utiliser des déclencheurs d'entrée externes

Les entrées à distance sont les entrées externes que vous pouvez connecter et utiliser pour déclencher des événements dans la console DOT2. Il y a actuellement trois entrées différentes que vous pouvez utiliser.

Vous pouvez configurer les entrées à distance en appuyant sur la touche **Setup** et ensuite le bouton **Remote Input**. Cela vous donne la [vue Configuration d'entrées à distance](#).

Sur le côté gauche, vous pouvez choisir les trois différents types d'entrées et vous pouvez voir si elles sont activées (coche verte) ou désactivé (panneau d'arrêt rouge). Vous pouvez changer cela en utilisant l'encodeur gauche pour sélectionner le type d'entrée que vous souhaitez, puis appuyez sur l'encodeur pour valider. Cela va changer l'état actuel. Vous pouvez également modifier cette option en appuyant sur le type d'entrée. Pour chaque type d'entrée, il y a également un petit carré gris. Il clignotera en vert quand l'entrée sera active.

Sur le côté droit de chacune des entrées, vous pouvez choisir ce qui doit arriver lorsque l'entrée est déclenchée.

Ce tableau possède 6 colonnes.

Input	Type	Page	Executor	Function	CMD
-------	------	------	----------	----------	-----

Figure 1 : Colonne d'entrée de commande à distance

La première colonne est le numéro d'entrée à distance. Elle change de nom en fonction du choix d'entrée.

Type peut être trois choses différentes:

- **None** - Si le type est Aucun alors l'entrée à distance n'est pas utilisé.
- **Exec** - Si vous choisissez Executor alors votre entrée à distance déclenchera un exécuteur.
- **CMD** - Si vous choisissez commande alors vous pouvez écrire une commande qui sera exécutée au déclenchement.

Les quatres autres colonnes deviennent pertinentes selon le type que vous avez sélectionné.

Si vous avez choisi **Exec**, alors vous aurez accès à **la page, l'exécuteur** et colonne **fonction**. Vous devez spécifier le numéro de page ou sélectionner "Current" dans la colonne **Page**, puis sélectionnez le numéro de l'exécuteur que vous voulez déclencher. La colonne de **fonction** vous permet de sélectionner une des trois options différentes: **Bouton 2, Fader** et **Button 1** - si vous choisissez un exécuteur qui n'a qu'une seule touche, alors vous ne pouvez sélectionner que le **bouton 1**. Selon le type d'entrée, les touches et faders réagissent différemment à une autre entrée. Mais cela est fondamentalement pour les touches physiques et faders de l'exécuteur choisi.

Si vous avez choisi tapez **CMD**, vous pouvez accéder à la colonne **CMD**. Ici vous pouvez taper la commande que vous voulez exécuter au déclenchement. Jetez un oeil à la section [commandes](#) de ce manuel pour en savoir plus sur les commandes.

Ce qui suit est une description des trois sections d'entrée différentes

Entrée Analogique

Pour utiliser l'entrée de déclenchement analogique, vous aurez besoin de connecter un périphérique tiers avec un connecteur 15 D-sub avec les touches connectés. Vous pouvez avoir des commutateurs de fermeture de 12 contact qui envoie entre 5 et 15 volts dans l'une des broches sur le D-Sub 15. L'une des broches d'alimentation fournie du 5 volts, donc vous n'avez pas besoin d'alimentations externes si vous n'utilisez pas de câbles trop longs.

Les déclencheurs analogiques sont en on / off seulement. Ils ne supportent pas d'entrée variable.

Ceci est le brochage du D-Sub:

- Pin 1 = Entrée analogique 1
- Pin 2 = Entrée analogique 3
- Pin 3 = Entrée analogique 5
- Pin 4 = Entrée analogique 7
- Pin 5 = Entrée analogique 9
- Pin 6 = Entrée analogique 11
- Pin 7 = + 5 volts
- Pin 8 = Terre commune
- Pin 9 = Entrée analogique 2
- Pin 10 = Entrée analogique 4
- Pin 11 = Entrée analogique 6
- Pin 12 = Entrée analogique 8
- Pin 13 = Entrée analogique 10
- Pin 14 = Entrée analogique 12
- Pin 15 = Non utilisé

MIDI Input

L'entrée MIDI réagit aux notes MIDI reçues. Vous pouvez assigner un déclencheur pour notes 0 à 127 - il y a donc 128 déclencheurs MIDI différents. Les déclencheurs réagissent à l'information de vitesse. Cela signifie que le curseur peut être la position en fonction de la vitesse reçu. Les exécuteurs boutons réagissent également aux commandes MIDI "ON" et "OFF".

DMX Input

L'entrée DMX réagit au connecteur d'entrée DMX et également aux protocoles réseaux d'entrée Art-Net et sACN sur la dot2. Toutes ces entrées utilisent l'univers DMX 9 interne. L'entrée à distance DMX peut utiliser les 512 canaux DMX. Les exécuteurs boutons et les commandes sont déclenchés quand l'entrée DMX est entre 128 et 255. Il prend également en charge l'entrée variable de sorte que vous pouvez contrôler la position du fader de l'exécuteur - donc il réagit de 1 à 255. L'indicateur d'activité est allumé seulement quand l'entrée déclenche quelques choses. Donc, si vous avez uniquement des boutons exécuteurs et des commandes, alors l'entrée devra être à 127 ou plus avant pour que l'indicateur soit actif. Pour les exécuteurs faders, il est actif quand l'entrée est au dessus de 0.



Important:

- Les valeurs d'entrée DMX sont affichées dans la vue DMX univers 9
- Si des valeurs DMX sont envoyées depuis plusieurs entrées simultanément, par exemple Art-Net et sACN, la valeur la plus haute (HTP) sera appliquée.

4.14. Use MIDI and MIDI Show Control (MSC)

The dot2 can handle different types of MIDI and it can both transmit and receive MIDI.

You can see the incoming and outgoing MIDI data on a console by pressing **Tools** and then **MIDI Monitor**.

If you are using a dot2 on PC, then you need to setup your MIDI in and outputs. This is also done in Tools menu. Here you can tap **MIDI Configuration** and select what MIDI devices you use to receive and transmit MIDI.

MIDI note remote input

This is a system to use received MIDI notes to trigger different things in the console. It's all set up in the **Remote Inputs Configuration view**.

Here you have the option to map incoming MIDI Note signals to executors or to trigger a command that you write in the configuration.


You can use the MIDI Velocity to set the position of a fader.

MIDI Remote Input only triggers the executors on the console that receives the MIDI signal.

MIDI note output

You can send MIDI notes from cues or directly from the command line.


You can use the **MIDI Note command** to transmit MIDI Note data. Please read more details about the command in the command description.

The MIDI Note command is transmitted from a standalone console or if you have a session, then it's the session master (the console with the Blue Heart icon  next to the command line input) that transmit the MIDI.

MIDI Show Control (MSC) input

The console can be controlled by any device that can send MIDI Show Control. There's a lot of settings regarding MSC. You can find them in **Setup** and then **MIDI Show Control**. Here you can change the settings to match the settings in the transmitter (often a Show Control software or some Sound software).


When you use MSC you can only control executors on the first page or the Main Executor.

The MSC data needs to be transmitted to a standalone console or if you have a session, then it's the session master (the console with the Blue Heart icon  next to the command line input) that reacts to the MIDI.

Read more about the MSC concept [below](#).

MIDI Show Control (MSC) output

The dot2 can transmit MSC commands to a device. This can be used to control other devices (like sound samplers). All the settings for this is found in **Setup** and then **MIDI Show Control**. Here you need to set your settings to match the MSC receiver.

The MSC data is transmitted from a standalone console or if you have a session, then it's the session master (the console with the Blue Heart icon  next to the command line input) that transmit the MIDI.

Read more about the MSC concept [below](#).

MIDI Time Code (MTC)

The console can receive MTC and use that to automatically run cues on executors.

The executor you want to be controlled by MTC needs to have "MIDI" selected in the [Settings of Executor window](#). Then you need to have some cues in that executor that uses Timecode as the trigger. When Timecode is the trigger, then you can set a time in the "Trig Time" column. When your incoming MTC reaches the time you have set in the Trig Time column, then the cue is triggered. You don't need to have the cue as the next cue, it'll jump to the cue that have the time that matches the incoming MTC. Just remember to have the fader up.

You can type the times manually or you can tap **TC Record** in the Cues view title bar. This will start a recording function. Then you can do a normal Go to the Timecode cues and it will record the time into the Trig Time column. You can also use the [Record command](#) to activate this timecode record function. When you have an active recording going on then you'll have a flashing red circle with a white "T" icon next to the Command line input. There'll also be a flashing red circle in the Cues view and in the Executor Bar. You turn off the Record function by tapping the **TC Record** again.

MTC can be enabled and disabled in the [Timecode Configuration window](#) in Setup. If you have turned off all the incoming timecodes then you can't tap the **TC Record** button.

The incoming MTC can come into the system from any console/onPC in the session - not just the master.

The MSC Concept

The MSC command structure and syntax is based on the general SysEx structure defined by MMA (MIDI Manufacturers Association). It was released in 1991 as an extension to the general MIDI.

The raw MIDI information is written in hex octets (two hexadecimal numbers). Different software manufacturers might present the MSC in an interpreted way and show the data in a more human readable form. This can of course be nice, but since we cannot describe every way this can be presented, this manual is looking at the raw data.



The message format looks like this:

F0 7F	Device ID	02	Command Format	Command	Data	F7
-------	-----------	----	----------------	---------	------	----

- **F0 7F** is the header that identifies the message as "universal system exclusive" and a "real time" message.
- **Device ID** is the device or group number.
- **02** is a hex octet specifying that the message is MSC.
- **Command Format** is an octet that specifies the equipment type.
- **Command** is an octet that defines the command type
- **Data** is the actual data. This might change depending on the command type.
- **F7** is a closing octet finishing the message.

Device ID

The device ID is an octet actually divided into three different sections:

- **00 to 6F:**
This is the 112 different specific devices that can be identified.
- **70 to 7E:**
This is the 15 group numbers.
- **7F:**
This is a broadcast ID that all devices listen to.

In dot2 the device ID and group ID can be set for both incoming and outgoing messages.

For transmitting MSC it can only transmit one octet in the **Device ID** location. The **Send to** setting (described above) selects which one of the three different sections ID that should be transmitted.

Command Format

The command format octet denotes the type of equipment that should receive the message (or at least respond). dot2 only transmit and respond to three different formats:

- **01:**
This is the **General Lighting** format
- **02:**
This is **Moving Lights** format.
- **7F:**
This is an **All** format that all equipment should respond to.

Command

The command octet denotes the type of command in the message. The command type will dictate the data information.



dot2 supports 7 different command types:

- **01 (Go):**
 This is the same as a Goto command in dot2. It needs to be followed by a cue number.
- **02 (Stop):**
 This is the same as a Pause command in dot2. This can be followed by a cue number.
- **03 (Resume):**
 This will "un-plause" a cue. If a specific cue has been paused, then the cue number needs to be specified with this command.
- **04 (Timed_Go):**
 This can be used to perform a Goto with a specific fade time. It needs both the time and the cue number - in that order.
- **06 (Set):**
 Set can be used to set the position of faders. It needs the fader number and page followed by the position.
- **07 (Fire):**
 This can be used to trigger macros. The macro number needs to follow the command. Only macro 1 to 255 can be triggered.
- **0B (Go_Off):**
 This command can be used "Off" executors. This needs to be followed by a cue number.

Data

01 (Go):

As stated above: This is interpreted as a GOTO command. A cue number needs to be specified. The cue number also needs to be transmitted in hex octets and the complete cue number including the decimals needs to be transmitted. If cue number 4 is to be triggered then the complete number is **4.000** - the number with all decimal numbers separated by a dot (Hex value 2E). Decimal numbers in hex is some of the easiest to convert. It needs a "3" in front. This means that decimal **4** becomes **34** in hex. The complete cue number including the dot is then: **34 2E 30 30 30**.

If the station is set to **Default Only** in the Send MSC In Exec option, then this all that needs to be added after the command.

Example: Triggering cue number **21.5** on the default executor (**All Devices, All Format, and Default Only** setting):

F0 7F	Device ID	02	Command Format	Command	Data	F7
F0 7F	7F	02	7F	01	32 31 2E 35 30 30	F7

If the setting is not Default Only, then an executor and page needs to be specified. There are two options for separating the executor number and the page number. It can be separated by a dot (hex = 2E) or by a space (hex = 20). The cue number and the executor/page data needs to be separated by a hex value **00**.



Example: Triggering cue number **37.2** on executor 5 on page 1 (**All Devices, All Format**, and **Exec.Page** setting):

F0 7F	Device ID	02	Command Format	Command	Data	F7
F0 7F	7F	02	7F	01	33 37 2E 32 30 30 00 35 2E 31	F7

Same example but with a space separated executor and page:

F0 7F	Device ID	02	Command Format	Command	Data	F7
F0 7F	7F	02	7F	01	33 37 2E 32 30 30 00 35 20 31	F7

02 (Stop):

This is like hitting the pause button. Please read the section above for a better understanding of the hex cue numbering system.

With the **Default Only** option there does not need to be any extra data since it is the executor that is paused.

Example: Stopping the default executor (**All Devices, All Format**, and **Default Only** setting):

F0 7F	Device ID	02	Command Format	Command	Data	F7
F0 7F	7F	02	7F	02		F7

If the station is transmitting MSC, then it will transmit a cue number **0.000**. This is like sending a “pause running cue” command.

If the settings are not **Default Only** but one of the two Exec/Page options, then the cue 0 also needs to be transmitted.

Example: Stopping executor 5 on page 1 (**All Devices, All Format**, and **Exec.Page** setting):

F0 7F	Device ID	02	Command Format	Command	Data	F7
F0 7F	7F	02	7F	02	30 2E 30 30 30 00 35 2E 31	F7

03 (Resume):

This is the only way to continue a paused cue. The only difference between the Stop and Resume commands are the “02” and “03”.

Example: Continuing the fade paused above (**All Devices, All Format**, and **Exec.Page** setting):

F0 7F	Device ID	02	Command Format	Command	Data	F7
F0 7F	7F	02	7F	03	30 2E 30 30 30 00 35 2E 31	F7



If the Default Only setting is chosen then the command is **F0 7F 7F 02 7F 03 F7** to continue the fade.

04 (Timed_Go):

This is the same as the **01 (Go)** command but with a specified time. Please read (and understand) about the **01 (GO)** command and data above. Just to make this a bit simpler we are going to pretend that the “Default Only” option is turned on in the MSC options in Setup.

To transmit a timed Goto the time needs to be specified first and then the cue number. The time is specified by five hex octets. They represent (in order) **Hour, Minute, Second, Frame, and Fraction**.

The hour, minute, and second sections are very strait forward. The number needs to be transmitted in hex numbers. It is possible to transmit a value above the normal limit for example 64 seconds (hex = 40). The station will transmit this as 1 minute and 4 seconds.

Right now the console will not accept any time specified in the Frame and Fraction sections. But it transmit values below a second in the Frame section. The console divides the second into 24 frames. So 0.5 seconds is 12 Frames and the received hex number would be **0C**.

Example: Goto cue 75 with the fade time of 20 seconds (**All Devices, All Format, and Default Only** setting):

F0 7F	Device ID	02	Command Format	Command	Data	F7
F0 7F	7F	02	7F	04	00 00 14 00 00 37 35 2E 30 30 30	F7

Example: Goto cue 5.4 with the fade time of 1 minute on executor 3 on page 1 (**All Devices, All Format, and Exec.Page** setting):

F0 7F	Device ID	02	Command Format	Command	Data	F7
F0 7F	7F	02	7F	04	00 01 00 00 00 35 2E 34 30 30 00 33 2E 31	F7

06 (Set):

The set command is used to move a fader to specific position. The 06 command is followed by two hex octets that indicates the fader and then two more octets that dictates the position.

The first of the two numbers for the fader is the fader number (on a page). The fader number 1 is hex number **00**, the second is **01** and so on. Remember that this is a hex number so fader 16 have hex number **0F** and decimal 17 is hex **10**.



The second of the two numbers for the faders are the page number. This is a little different page 1 is hex number **01** and page 2 is hex **02** and so on.

So executor 1 on page 1 is **00 01**.

Calculating the position in hex numbers is a bit more tricky. The faders position is defined by a coarse and fine value. The scale for both values is 128 steps (most MIDI is in 128 steps). The fine value is transmitted first followed by the coarse value.

The desired fader position (in decimal) need to be multiplied by 1.28. The resulting integer is the coarse value. The remainder (everything on the right side of the separator) should be multiplied by 128 to get the fine value. The two decimal numbers then needs to be converted to hex.

Example:

The fader 3 on page 2 needs to be moved to 45%. First convert the position.

1. Multiply 45 by 1.28 = 57.6
2. Coarse value is 57.
3. Multiply 0.6 by 128 = 76.8
4. Fine value is 76.
5. Convert decimal 57 to hex = 39.
6. Convert decimal 76 to hex = 4C.
7. Fine is transmitted before coarse so the position is: 4C 39

The MSC message is (**All Devices** and **All Format** setting):

F0 7F	Device ID	02	Command Format	Command	Data	F7
F0 7F	7F	02	7F	06	02 02 4C 39	F7

A fade time can be added after the fader and position data. The time format explained in the 04 command is used.

Example: Moving fader 15 on page 1 to 100% in 5 seconds (**All Devices** and **All Format** setting):

F0 7F	Device ID	02	Command Format	Command	Data	F7
F0 7F	7F	02	7F	06	0E 01 7F 7F 00 00 05 00 00	F7

The console only transmit the position of some faders - executors with sequences and all the green colored special masters (for the selected executor), but it accepts positions for all faders that have something assigned.



07 (Fire):

Macros can be fired by this command. It needs to be followed by a single octet specifying the macro number.

Macro number 1 is hex number **01**. Hex number **FF** is macro number 255.

Example: Triggering macro number 24 (**All Devices** and **All Format** setting):

F0 7F	Device ID	02	Command Format	Command	Data	F7
F0 7F	7F	02	7F	07	18	F7

0B (Go_Off):

Executors can be turned off using the **0B** command. A cue number needs to be transmitted - cue 0 can be used.

Example: Send an Off command to executor 9 on page 5 (**All Devices**, **All Format**, and **Exec.Page** setting):

F0 7F	Device ID	02	Command Format	Command	Data	F7
F0 7F	7F	02	7F	0B	30 2E 30 30 30 00 39 2E 35	F7

MIDI via Ethernet

MSC can sent using Ethernet. It is transmitted as a UDP message.

The MSC message is the same as described above, but the MSC message needs a header for the date to be accepted by the dot2.

The header is separated into two parts. The first is identifying the message as a dot2 MSC message: **47 4D 41 00 4D 53 43 00** - it translates to GMA MSC.

The second part is four octets describing the length of the message - including the header. It is written as little endian byte format (least significant first).

This is calculated by counting the number of octets and then convert the decimal number into hex. Usually we only needs the first octet (it allows for messages up to 255 octets) although all four needs to be sent.

Examples:

Send a go command to cue 35. The MSC message is: **F0 7F 7F 02 7F 01 33 35 2E 30 30 30 F7**.

This is 13 octets. The header is always 12 octets. So the combined length is 25 octets. Decimal 25 is **18** in hex. The entire message is:



47 4D 41 00 4D 53 43 00 18 00 00 00 F0 7F 7F 02 7F 01 33 35 2E 30 30 30 F7

Trigger macro 1 is: **F0 7F 7F 02 7F 07 01 F7** - 8 octets.

Plus the 12 from the header is decimal 20 = 13 hex.

The message is:

47 4D 41 00 4D 53 43 00 13 00 00 00 F0 7F 7F 02 7F 07 01 F7

4.15. Comment utiliser un écran externe ?

Vous pouvez connecter un écran externe avec un connecteur DVI. La sortie DVI de la dot2 est une sortie numérique. Cela signifie que vous ne pouvez pas connecter un adaptateur DVI vers VGA et brancher un écran VGA. L'écran doit être numérique avec un connecteur DVI.



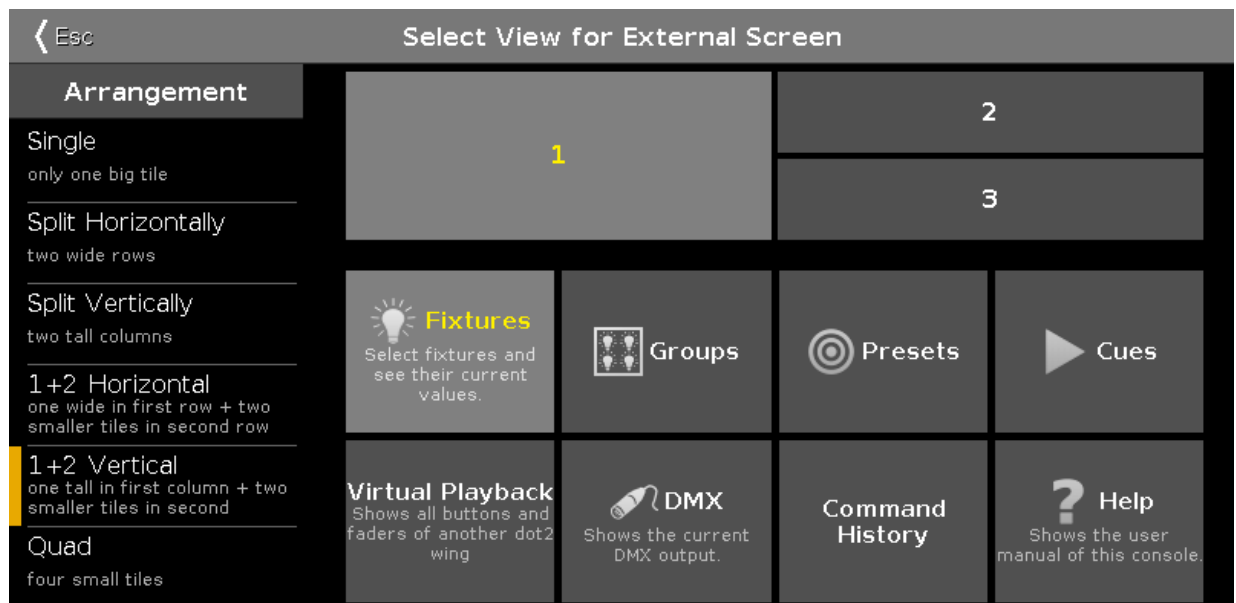
Il est très important de savoir que vous pouvez nuire gravement à la console dot2 si vous connectez ou déconnectez un écran DVI tandis que l'appareil est allumé. Il est important que vous ne connectiez ou déconnectiez l'écran que lorsque la console dot2 est éteinte.

La dot2 enregistre la résolution de l'écran et utilise la résolution optimale.

L'écran externe peut être un écran tactile. Ceci est plus pratique pour la dot2.

Une fois que l'écran est connecté, vous pouvez allumer la console. Ensuite, vous pouvez appuyer sur la touche

Setup et appuyez sur **Choisir les vues pour l'écran externe**. Cela pourrait ressembler à ceci:



Sur le côté gauche vous pouvez choisir la mise en page écran que vous aimez. Vous pouvez voir à quoi la mise en page ressemble sur le côté droit en haut. Le côté inférieur droit vous permet de sélectionner une fenêtre dans différentes configuration de mise en page. Cela peut fermer la fenêtre.

Mais, cela peut aussi être fait à la volée sur l'écran externe.

Tapez (ou utiliser une souris pour cliquer) l'une des zones de l'écran, puis sélectionnez une fenêtre différente dans la Barre de fenêtres sur le côté droit de l'écran externe. La la Barre de fenêtres sur l'écran externe pourrait ressembler à ceci:



Plus... ouvre la fenêtre sélectionnée et l'affiche sur l'écran externe.



Liens associés

- [Sélection des fenêtre pour écran externe](#)
- [Barre de fenêtres](#)

4.16. Utiliser la télécommande web

dot2 fournit un système d'exploitation qui est indépendant de l'interface de la télécommande web. Pour connecter la télécommande web à votre console dot2, assurez-vous que l'interface réseau de votre tablette ou de votre ordinateur possède le même sous-réseau que votre console.



Important :

Utilisez l'une de ces versions de navigateur web pour faire fonctionner la télécommande web sur votre PC, votre smartphone ou votre tablette :

- Internet Explorer 10
- Safari and iOS 8.1
- Opera 26
- Chrome 31
- Chrome pour Android 39
- Firefox 33

Si le navigateur que vous utilisez ne répond pas au moins aux exigences minimales nécessaires à l'utilisation de la télécommande web, une page HTML de repli sera affichée.



Indice :

Il est possible de connecter jusqu'à trois télécommandes web à une console.



Indice :

Il est également possible d'utiliser la télécommande web sur le dot2 onPC.

Connecter la télécommande web :

1. Activer la télécommande web dans **Setup – Global Settings**.
Touchez le signe d'interdiction pour cocher la case verte dans Web Remote.
2. Tapez l'adresse IP (voir entre parenthèses) de la console dot2 dans votre navigateur web.
3. La fenêtre **Web Remote** s'ouvre.
4. Tapez le mot de passe par défaut "remote".

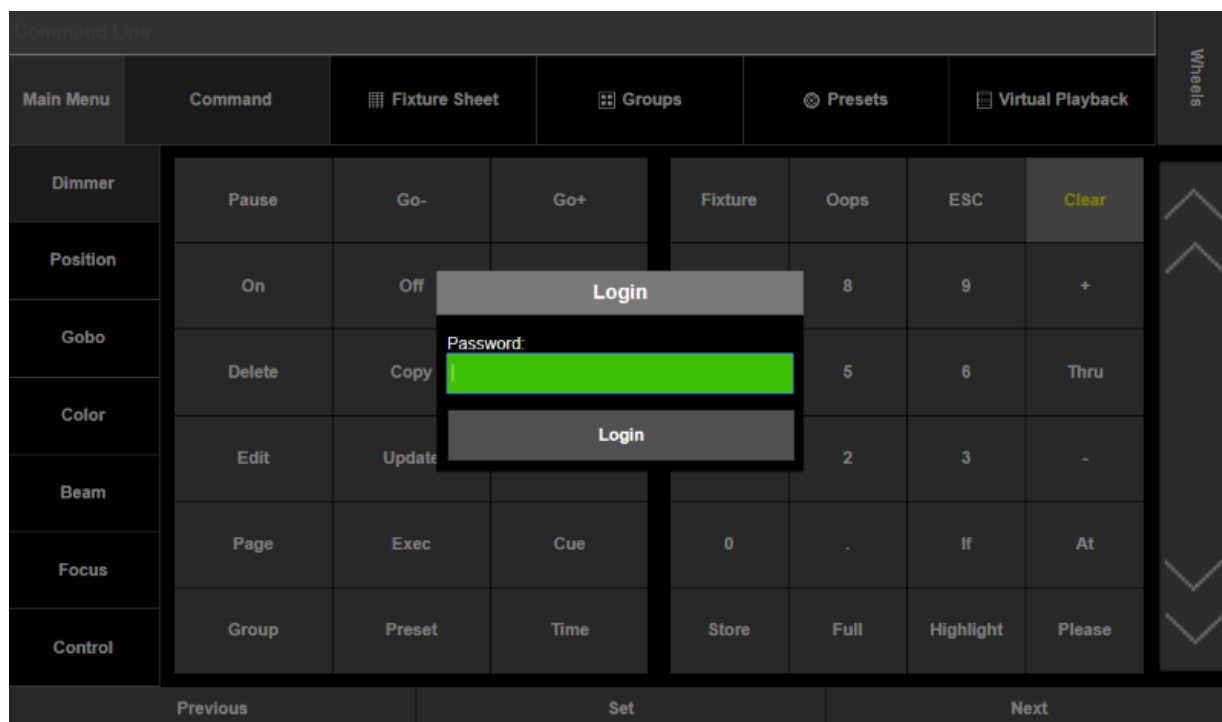


Figure 1 : Saisir le mot de passe pour la télécommande web

5. Appuyez sur **Login**.

Il est possible d'adapter l'affichage de la télécommande web à l'appareil que vous utilisez.

Pour ce faire :

- Appuyez sur **Main Menu**.
- Appuyez sur **Settings**.
- Pour afficher la télécommande web sur un smartphone, appuyez sur **Phone**.

La télécommande web s'adapte désormais à l'écran de votre smartphone.





Command Line				Wheels
Virtual Playback	Command		Fixture Sheet	
Fixture / Group / Preset	Oops	ESC	Clear	   
7	8	9	+	
4	5	6	Thru	
1	2	3	-	
0	.	If	At	
Store / Update	Exec / Cue	Highlight	Please	
Previous	Set	Next		

Figure 2 : Télécommande web – Paramètres "Phone"

-Pour afficher la télécommande web sur une tablette, appuyez sur Tablet.
 La télécommande web s'adapte désormais à l'écran de votre tablette.





Fixture								Wheels
Main Menu	Command	Fixture Sheet	Groups	Presets	Virtual Playback			
Dimmer	Pause	Go-	Go+	Fixture	Oops	ESC	Clear	   
Position	On	Off	Goto	7	8	9	+	
Gobo	Delete	Copy		4	5	6	Thru	
Color	Edit	Update		1	2	3	-	
Beam	Page	Exec	Cue	0	.	If	At	
Focus	Group	Preset	Time	Store	Full	Highlight	Please	
Control								
Previous		Set			Next			

Figure 3 : Télécommande web – Paramètres "Tablet"

Mot de passe de la télécommande web

Pour changer le mot de passe de la télécommande web sur la console :

1. Appuyez sur **Setup**
2. Appuyez sur **Global Settings**.

Pour plus d'informations sur la configuration de l'IP eth0 sur la console, voir la commande [SetIP](#).

4.17. Comment remettre à zéro la console?

La remise à zéro et retour aux paramètres d'usine, remet la console dot2 en l'état à laquelle celle-ci était lors de son premier allumage.

Cela peut être pratique pour dépanner les problèmes pouvant être causés par des réglages changés depuis le premier allumage.

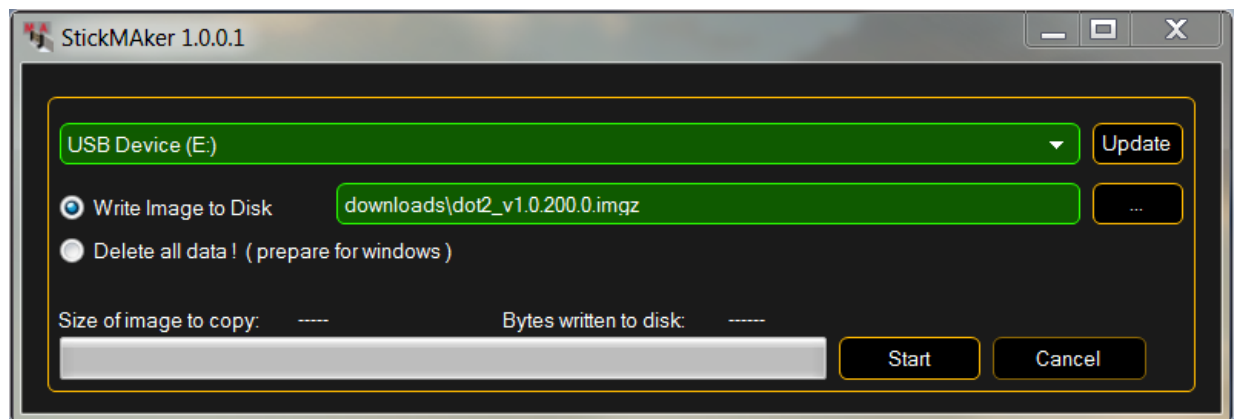
Ou aussi si vous voulez tout simplement vider tout ce qu'il y a dans la console.



La remise à zéro videra et formatera complètement le disque dur de votre dot2.

Matériel nécessaire:

- Une clef USB vide
- Un écran externe
- Un clavier connecté en USB



1. Téléchargez le dernier fichier **dot2*.imgz** et le **MA StickMAker** sur www.ma-dot2.com.
2. Installez le MA StickMAker en double cliquant sur **StickMaker-x.x.x.x.exe**.
Vous serez guidé tout au long du processus d'installation.
3. Insérez une clef USB vide dans votre ordinateur.
4. Ouvrez le MA StickMAker en double cliquant son icône sur votre bureau.
Le MA StickMAker doit s'ouvrir.
5. Sélectionnez le **USB drive**, puis cliquez sur les 3 petits points et sélectionnez le fichier **dot2*.imgz**. Cliquez sur **Start**.
La clef sera formatée sous linux et l'image disque sera écrite dessus.
6. Insérez cette clef USB dans le port USB arrière de la console.
7. Pressez le **bouton d'allumage** se situant à l'arrière de la console et pressez à plusieurs reprise la touche **F10** du clavier jusqu'à la demande d'un mot de passe.
8. Pressez **Enter**, sélectionnez **USB stick**, et pressez **Enter**.
9. Sélectionnez **Factory Reset**.
La console se remet à zéro et redémarre.



La remise à zéro de la console est effectué..



5. Touches

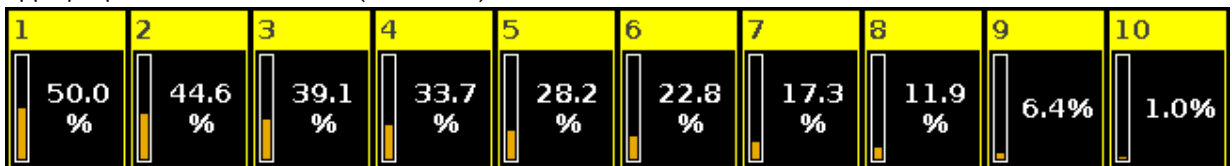
Cette section contient la liste de toutes les touches physiques sur la console et une description de chacune d'elles.

5.1. Touche Align

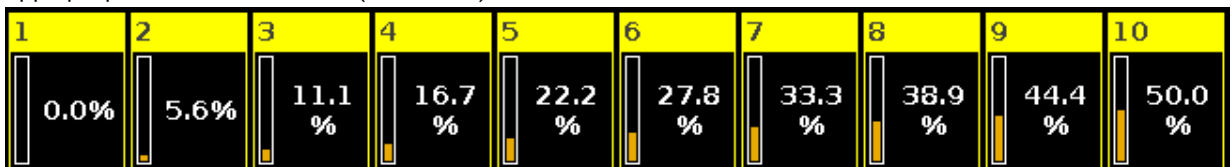
La touche **Align** est utilisée pour répartir des valeurs sur plusieurs projecteurs sélectionnés.

La fonction Align dispose de cinq modes:

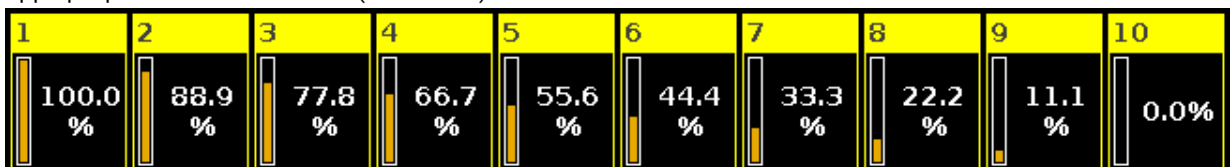
- **Align Off:** Toutes les valeurs sont les mêmes. C'est le mode par défaut.
- **Align <:** Cela permet de garder la valeur du premier appareil sélectionné et répartir les valeurs jusqu'au dernier projecteur sélectionné.
- Dans cet exemple, les dix projecteurs sélectionnés (de 1 à 10) sont à 50%, puis la fonction d'alignement est appliqué puis tourner l'encodeur (vers le bas). Voici le résultat:



- Ce résultat peut également être effectuée en utilisant les touches: **Fixture 1 Thru 1 0 At 5 0 Thru 1 Please**.
- **Align >:** Cela permet de garder la valeur du dernier projecteur sélectionné et répartir les valeurs jusqu' au premier projecteur sélectionné.
- Dans cet exemple, les dix projecteurs sélectionnés (de 1 à 10) sont à 50%, puis la fonction d'alignement est appliqué puis tourner l'encodeur (vers le bas). Voici le résultat:

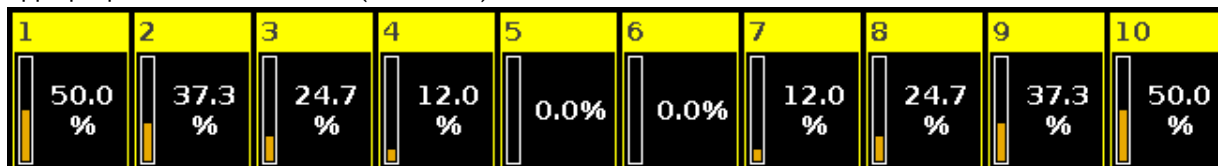


- Ce résultat peut également être effectuée en utilisant les touches: **Fixture 1 Thru 1 0 At 0 Thru 5 0 Please**.
- **Align ><:** Cela permet de garder la valeur du milieu de votre sélection et d'étaler les valeurs vers le premier et le dernier élément de votre sélection. Comme une cuvette.
- Dans cet exemple, les dix projecteurs sélectionnés (de 1 à 10) sont à 50%, puis la fonction d'alignement est appliqué puis tourner l'encodeur (vers le bas). Voici le résultat:



- Ce résultat peut également être effectuée en utilisant les touches: **Fixture 1 Thru 1 0 At 1 0 0 Thru 0 Please**.
- **Align <>:** Cela permet de garder les valeurs sur les premiers et derniers projecteurs de votre sélection et d'étaler les valeurs en direction du milieu de votre sélection. Comme une flèche.

- Dans cet exemple, les dix projecteurs sélectionnés (de 1 à 10) sont à 50%, puis la fonction d'alignement est appliqué puis tourner l'encodeur (vers le bas). Voici le résultat:



- Ce résultat peut également être effectuée en utilisant les touches: **Fixture 1 Thru 1 0 At 5 0 Thru 0 Thru 5 0 Please**.

Lorsque vous appuyez sur la touche Align vous faites défiler ces cinq modes. Une petite info-bulle apparaît sur l'écran 1 pour vous indiquer le mode sélectionné.

Si vous avez sélectionné autre chose que "**Align Off**" alors vous pouvez maintenant répartir les valeurs de l'attribut, en utilisant les encodeurs ou les réglages prédéfinis.

Dès que vous changez l'attribut, la fonction Align repasse automatiquement en mode "**Align Off**".



Cette touche n'inter-agit pas avec la ligne de commande.

5.2. Touche At

La touche **At** est utilisée pour appliquer une valeur ou indiquer un emplacement.

Appliquer des valeurs

Pour appliquer des valeurs, vous pouvez l'utiliser comme ceci:

At 7 5 Please

Cela appliquera la valeur de gradateur 75% sur votre sélection actuelle.

Vous pouvez appuyer deux fois pour donner à vos projecteurs sélectionnés 100% d'intensité.

At At mettra immédiatement le gradateur de vos projecteurs sélectionnés à 100%

Vous pouvez appliquer un ensemble de valeurs à un projecteur à partir des valeurs actuelles d'un projecteur différent..

Par exemple donner au projecteur numéro 2, les mêmes valeurs que le projecteur numéro 1:

Fixture 2 At Fixture 1 Please

A titre d'indication de l'emplacement

Vous pouvez également utiliser la touche At comme un indicateur d'emplacement.

Elle peut être utilisée pour copier ou déplacer des informations d'un endroit à un autre.

Par exemple copie groupe 1 vers le groupe 2:

Copy Group 1 At Group 2

Au lieu d'utiliser les touches, vous pouvez également effectuer la plupart de ces exemples, en appuyant sur les boutons, dans les écrans.

Un emplacement peut aussi être la position d'un fader.

Par exemple positionner le fader numéro 1 à 100% en 2 secondes

Exec 1 At 1 0 0 Time 2 Please

La commande exécutée est différente des touches réellement pressées, voici ce qu'il sera écrit:

Executor 1 at 100 Fade 2



Soyez conscient que votre fader physique ne bouge pas!. Il n'est pas motorisé.

lien associé

[Commande At.](#)



5.3. Touche Backup

Appuyer sur la touche **Backup** pour ouvrir et fermer la [fenêtre de sauvegarde](#) sur l'écran 1.

Ici, vous pouvez créer un nouveau spectacle, charger un spectacle enregistré, enregistrer votre spectacle actuel ou enregistrer votre spectacle actuel, avec un nouveau nom.

Si vous appuyez sur la touche, deux fois rapidement (comme un double clic) cela vous permet d'enregistrer votre spectacle immédiatement. Cela ne peut être fait si vous avez le menu de sauvegarde ouvert.

Si vous avez une clé USB dans la console alors il sera également possible de stocker votre spectacle dans cette clé.

Liens associés

[Fenêtre de sauvegarde](#)

[Comment sauvegarder et charger votre spectacle](#)



5.4. Touche Blind

Appuyer sur la touche **Blind** permet de basculer en mode aveugle : le contenu de votre programmeur sera visible ou non en sortie.

À savoir. Si vous souhaitez enregistrer quelque chose dans un exécuteur, mais sans déranger ce qui se passe actuellement sur scène : (avec un programmeur vide) appuyez sur la touche **Blind** sélectionnez les projecteurs, faites ce que vous voulez faire, enregistrer, effacer le contenu de votre programmeur puis appuyez de nouveau sur **Blind**. Rien ne se produit sur scène, tout a été caché à la sortie.

Si vous désactivez Blind alors que vous avez des valeurs dans votre programmeur, ces valeurs seront visibles sur la sortie. Si vous avez attribué un temps de Program Time et qu'il est actif, alors ce temps sera utilisé. Vous en serez plus sûr le Program time en lisant [Qu'est ce que le Programmeur ?](#).

Pareil que si vous activez Blind avec des valeurs dans votre programmeur, ces valeurs seront cachées de la sortie - Ça changera le visuel actuel sur scène.

Liens associés

[Qu'est ce que Preview et Blind ?](#)

[Qu'est ce que le Programmeur ?](#)

[Commande Blind](#)



5.5. Touche Black Out

La touche **B.O.** est utilisée pour inhiber la sortie. Toutes les valeurs de gradation iront à 0% tant que vous appuyez sur cette touche. Relâcher permet de restaurer les valeurs.

Vous pouvez également utiliser le fader Grand Master , il vous permet de régler la sortie, en variant de 100% à 0%.



5.6. Touche Clear

la touche **Clear** est utilisée pour libérer la sélection et les valeurs contenues dans votre programmeur.

Si vous avez des projecteurs sélectionnés la touche **Clear** annule cette sélection.

Si vous avez certaines valeurs dans votre programmeur, mais pas de sélection, vous libérez les valeurs et elles reviennent aux valeurs par défaut ou aux valeurs de l'exécuteur actif.

Si vous avez à la fois une sélection et des valeurs, vous devrez appuyer sur la touche **Clear** deux fois. La première pression efface votre sélection, la seconde efface les valeurs.

Si vous appuyez et maintenez la touche **Clear** pendant environ une seconde votre sélection et vos valeurs, seront annulés.

lien associé

[Qu'est ce que le programmeur ?](#)

5.7. Touche Copy

La touche **Copy** est utilisée pour copier quelque chose d'un endroit à un autre (emplacement valide).

Par exemple vous voulez copier le groupe 1 vers le groupe 2

Copy Group 1 At 2 Please

Si vous souhaitez effectuer une copie de la mémoire 2 vers une (nouvelle) mémoire (la 9 par exemple) dans la liste des mémoires de l'exécuteur principal, vous pouvez utiliser les touches suivantes:

Copy Cue 2 At 9 Please cela vous ouvrira une fenêtre de sélection sur l'écran 1, où vous devez choisir **Copier**.

Si vous avez besoin de faire de même sur un exécuteur différent, alors vous devez spécifier l'exécuteur. Le même exemple mais pour l'exécuteur 4

Copy Cue 2 at 9 Exec 4 Please, même fenêtre de sélection où vous sélectionnez **Copier**.

Vous pouvez également utiliser des plages.

Copy Cue 2 Thru 4 At Cue 9 Please créera les mémoires 9, 10 et 11 (si vous aviez les mémoires 2, 3 et 4). La mémoire 9 sera la même que 2, la 10 sera comme la 3 et la 11 est comme la 4.

Si vous copiez d'une source vers une plage de destination, puis vous créez plusieurs mémoires similaires.

Par exemple copier la mémoire 2 vers la 15, 16 et 17 créera trois copies de la mémoire 2 situé en 15, 16 et 17.

Appuyer sur ces touches:

Copy Cue 2 at 1 5 Thru 1 7 Please même fenêtre de sélection où vous sélectionnez copiez

Si vous essayez de copier des informations sur un emplacement déjà existant, vous aurez deux options:

Remplacer ou fusionner.

Remplacer supprime les valeurs actuelles. Fusionner va ajouter de nouvelles valeurs et écraser les valeurs existantes pour le même attribut.

Fonction avancé

Si vous appuyez et maintenez la touche **MA** puis appuyez sur la touche **Copy** vous obtiendrez la [commande Clone](#).

Cette commande est utilisée pour qu'un projecteur fasse exactement ce qu'un autre est en train de faire. Si le projecteur 1 est utilisé dans certains groupes, pré-réglages et mémoires, et que vous ayez besoin que le projecteur 5 fasse les mêmes choses: vous aurez à vérifier manuellement où le projecteur 1 est utilisé, puis re-programmer le 5 pour qu'il soit pareil. Clone peut vous aider à faire cela.

Lorsque vous cloner quelque chose des options apparaissent sur l'écran 1.

- 'Annuler' est utilisé pour annuler l'opération de clonage.
- 'priorité de fusion basse' est l'option par défaut. Elle ne clone pas les valeurs du projecteur 1 vers le projecteur 5, quand il y a déjà une valeur enregistrée pour le projecteur 5. Elle ne détruit aucune programmation déjà existante du projecteur 5.
- 'Fusionner' clone toutes les valeurs venant du projecteur 1, dans le 5. Si le projecteur 5 avait des valeurs de programmée pour le même attribut que le projecteur 1, alors les valeurs sont remplacées par celle du projecteur 1. Si le projecteur 5 à des chose programmé que le projecteur 1 ne contient pas, alors ces valeurs seront conservées.
- 'Remplacer' va supprimer toutes les valeurs existantes du projecteur 5 et les remplacer avec celles du projecteur 1. Si le projecteur 5 avait des valeurs enregistrées pour un attribut, et qu'il n'y a pas de valeur dans le projecteur 1 pour ce même attribut, alors les valeurs sont supprimées

Voici quelques exemples:

Dans l'ensemble de votre spectacle, le projecteur 5 doit être une copie complète du projecteur 1:

 + **Copy** (vous donne la commande Clone) **Fixture 1 At 5 Please** choisir **Remplacer** sur l'écran 1.

Dans l'exécuteur 3 vous avez besoin que le projecteur 5 soit une copie du projecteur 1 :

 + **Copy** (vous donne la commande Clone) **Fixture 1 At 5 If Exec 3 Please** maintenant choisir **Remplacer** sur l'écran 1.

Dans l'exécuteur 3 vous avez besoin que les projecteurs du groupe 2 soient une copie du projecteur 1 et puisque nous ne sommes pas complètement sûr que ces projecteurs sont déjà utilisé, alors nous devrions choisir une priorité de fusion basse:

 + **Copy** (vous donne la commande Clone) **Fixture 1 At Group 2 If Exec 3 Please** maintenant choisir **priorité de fusion basse** sur l'écran 1.

Il y a un très grand éventail de possibilités lors du clonage. Aller consultez aussi la description de la [commande Clone](#).

liens associés

[Commande Copy](#)

[Commande Clone](#)



5.8. Touche Cue

Appuyer sur la touche **Cue** ouvrira la liste cues/mémoires, pour l'exécuteur principal sur l'écran 1.

Elle est également utilisée lorsque vous avez besoin de préciser, que vous travaillez ou accéder, à une cue/mémoire en particulier.

Par exemple si vous avez besoin de copier la cue/mémoire 2 vers la cue/mémoire 9 vous devez taper:

Copy Cue 2 At 9 Please

Si vous avez besoin d'aller à la cue/mémoire 3 de l'exécuteur 5, appuyez sur les touches suivantes:

Goto Cue 3 Exec 5 Please

Liens associés

[Commande Cue](#)

[Qu'est ce qu'une Cue/ mémoire ?](#)

[Comment travailler avec les Cues](#)

5.9. Touche Delete

La touche **Delete** est utilisée pour supprimer quelque chose dans votre spectacle.

Par exemple vous voulez supprimer le groupe 2:

Delete **Group** **2** **Please**

Si vous supprimez une cue/mémoire au milieu d'une liste de mémoire/sequence, apparaît une fenêtre qui vous permet de choisir comment les mémoires suivante vont être affectées. Vous avez les options **Supprimer normalement** ou **Supprimer la mémoire seulement**. La suppression normale pourrait changer la façon dont la prochaine mémoire sera exécutée. Supprimer la mémoire seulement n'aura aucune incidence sur les mémoires suivantes.

Par exemple dans votre liste de mémoires principal, vous n'avez plus besoin de la mémoire numéro 3, mais vous voulez que la mémoire 4 reste la même:

Delete **Cue** **3** **Please** et maintenant sélectionnez **Supprimer la mémoire seulement**.

Si vous devez supprimer une mémoire dans l'une des autres listes de mémoires, alors vous devez spécifier laquelle.

Par exemple vous voulez supprimer la mémoire 5 dans la liste de mémoire de l'exécuteur 3 et les changements doivent suivre dans la mémoire 6:

Delete **Cue** **5** et maintenant appuyez sur une des touches associées aux exécuteur 3. Cela vous donnera la fenêtre avec les options **Supprimer normalement** ou **Supprimer la mémoire seulement**. Appuyer sur **Supprimer normalement**.

Pour avoir une meilleure compréhension du "tracking" (suivie des valeurs) et comment cela affecte les mémoires cliquez [ici](#) ou suivez le lien.

Fonction avancée

Appuyer sur la touche **MA** conjointement avec la touche **Delete** vous donne accès à la [commande Remove](#).

Elle est utilisée si vous avez besoin de retirer d'une mémoire des valeurs stockées.

Par exemple vous voulez supprimer du projecteur 4 les valeurs de gradateur de la mémoire numéro 2.

Fixture **4** **Please** - Sélectionne le projecteur 4. Donc, ce que nous allons faire ensuite affectera seulement cet appareil.

MA + **Delete** (accès à la commande Remove) Appuyez maintenant **Dimmer** dans la barre de pré-réglage sur le côté droit de l'écran 1 - Cela donne la valeur de gradateur spéciale Remove (Voir en mode tableau la fenêtre des projecteurs)



Store Cue 2 Please - Cela supprime les valeurs de gradation de la mémoire 2 pour le projecteur 4.

Liens

[Qu'est ce que le suivi des valeurs ? \(Tracking\)](#)

[Commande Remove](#)



5.10. Touche DMX


Appuyer sur la touche **DMX** ouvre la [fenêtre DMX](#) sur l'écran 1.

Elle est utilisée pour afficher vos valeurs de sortie DMX en cours.

lien associé

[fenêtre DMX](#)



5.11. Touche . [point]

La touche  est utilisée comme un séparateur lors de la saisie de commande, comme des numéros de mémoires par exemples



Par exemple vous voulez enregistrer le numéro de mémoire 2,5 dans la liste de mémoire principale:

Cette touche est également utilisée comme un raccourci. En appuyant rapidement (comme un double clic) les projecteurs sélectionnés prendrons la valeur 0% de gradateur dans votre programmeur. Cette commande est appelé [Zéro](#).

Par exemple vous avez sélectionné projecteur numéro 1 et que vous voulez le mettre à 0% tout ce que vous devez faire est de presser  .

Fonction avancée

Maintenez enfoncée la touche  tout en appuyant sur la touche  vous donnera la [Commande Default](#).

Elle est utilisée pour obtenir la valeur par défaut (la valeur que le projecteur à quand rien ne lui est appliqué autrement). Elle crée un lien vers cette valeur comme si c'était une présélection.

Cela peut être utile dans certains cas.

Liens associés

[Commande Zéro](#)

[Commande Default](#)



5.12. Touche Down

La touche **Down** peut être utilisée pour faire défiler ou déplacer le curseur vers le bas dans certaines fenêtres.

Elle peut également être utilisée pour modifier la valeur du dernier attribut touché dans la fenêtre de présélection.

lien associé

[Touche Up](#)

5.13. Touche Edit

La touche **Edit** est utilisée pour modifier l'objet sur lequel vous irez appuyer après.

Si vous appuyez sur la touche **Please** après avoir appuyé sur la touche edit vous pourrez modifier la mémoire active actuelle de l'exécuteur principal.

Vous pouvez modifier tous les paramètres d'une liste de mémoires.

En fait, vous pouvez modifier presque tout.



Lorsque vous utilisez le onPC avec une souris externe connecté, vous pouvez faire un clic droit pour obtenir la fonction d'édition.



La plupart du temps, vous pouvez appuyer sur l'encodeur pour obtenir la fonction d'édition

lien associé

[Commande Edit](#)



5.14. Touche Effect

La touche **Effect** ouvre la fenêtre Effets. Ici vous pouvez travailler avec les différents effets de la console.

Pour en savoir plus sur les effets et comment les utiliser, aller lire [Qu'est-ce qu'un effet ?](#) et [Comment travailler avec des Effets](#).

Fonction avancée

Si vous appuyez et maintenez la touche **MA** puis appuyez sur la touche **Effect** alors vous aurez la [commande SyncEffects](#). Elle est utilisée pour synchroniser plusieurs effets en cours d'exécution.

liens associés

[Qu'est-ce qu'un effet ?](#)


[Comment travailler avec des Effets](#)

[Fenêtre Effets](#)

[Commande SyncEffects](#)



5.15. Touche Encoder

Appuyer sur la touche  vous permet d'utiliser les quatre encodeurs situés sous l'écran 1 pour faire défiler le contenu sur les autres écrans.



5.16. Touche Esc

La touche **Esc** est utilisée pour annuler les entrées de commande non exécutée, pour fermer les fenêtres de dialogue et les fenêtres des menus pop-up.



5.17. Touche Exec (Executeur)

Appuyer sur la touche **Exec** ouvre la fenêtre exécuteurs. Ici vous pouvez accéder directement à tous vos exécuteurs. Vous pouvez déplacer des listes de mémoire/séquences, faire des copies ou les activer

La touche peut également être utilisée pour spécifier à un exécuteur ce que vous voulez utiliser comme commande.

Par exemple vous voulez exécuter la mémoire 4 de l'exécuteur 6. voici les touches sur lesquels vous devez appuyer (en utilisant uniquement les touches):

Goto **4** **Exec** **6** **Please**

Si vous souhaitez déplacer l'exécuteur 1 sur l'exécuteur 6:


Move **Exec** **1** **At** **6** **Please**

liens associés

[Fenêtre Exécuteurs](#)

[Commande Exécuteur](#)

5.18. Touche [exécuteur Flash]

Cette touche  est appelé (exécuteur Flash). Elle est sous les exécuteurs faders et elle peut avoir différentes fonctions. La fonction par défaut est la fonction flash. Cette fonction permettra d'activer la première mémoire, en ignorant les temps de fondu ou de retard, tant que le bouton est pressé le niveau seras maintenu.

Vous pouvez modifier la fonction de cette touche, en utilisant les option de la fenêtre [changer la fonction des exécuteurs boutons](#) Vous accédez à cette fenêtre en appuyant sur la partie inférieure de l'écran au dessus de votre exécuteur, puis appuyez sur l'icône outil dans la barre de titre sur la fenêtre qui se ouvre. Ensuite, vous obtenez les options pour modifier les boutons de l'exécuteur. Suivez le lien ci-dessus pour en savoir plus sur les différentes fonctions des touches.


liens associés

[Fenêtre pour modifier les fonctions de l'exécuteur bouton](#)

[Qu'est-ce qu'un exécuteur?](#)



5.19. Touche [exécuteur Go]

Cette touche  est appelé (exécuteur Go) Elle est sous les exécuteurs faders et elle peut avoir différentes fonctions. La fonction par défaut est la fonction Go. Cette fonction permettra d'aller à la prochaine mémoire.

Vous pouvez modifier la fonction de cette touche, en utilisant les option de la fenêtre [changer la fonction des exécuteurs boutons](#) Vous accédez cette fenêtre en appuyant sur la partie inférieure de l'écran au dessus de votre exécuteur, puis appuyez sur l'icône outil dans la barre de titre sur la fenêtre qui s'ouvre. Ensuite, vous obtenez les options pour modifier les boutons de l'exécuteur. Suivez le lien ci-dessus pour en savoir plus sur les différentes fonctions des touches.

liens associés

[Fenêtre pour modifier les fonctions de l'exécuteur bouton](#)

[Qu'est-ce qu'un exécuteur?](#)



5.20. Touche Fix

Cette touche est utilisée pour fixer ou défixer des exécuteurs.

Pour fixer un exécuteur, appuyez sur la touche **Fix** puis une touche associée à l'exécuteur que vous souhaitez fixer.

Un exécuteur fixé restera visible même lorsque vous changez de page. Si la nouvelle page a déjà un exécuteur affecté à cet endroit, vous ne serez pas en mesure d'accéder à l'exécuteur de la nouvelle page sauf en défixant l'exécuteur fixé mais affecté à une autre page.

Pour défixer un exécuteur vous appuyez également sur la touche **Fix** puis sur une touche associée à cet exécuteur déjà fixé.

Si vous défixer un exécuteur avec une mémoire active, il sera non fixée à moins que l'exécuteur appartienne en réalité à une autre page. Dans ce cas, il deviendra Autofixed. Vous ne pouvez pas avoir un exécuteur actif qui n'est pas visible.

Lorsque vous exécutez une cue sur un exécuteur actuellement visible et modifiez la page, l'exécuteur restera visible tant qu'il est actif : cela s'appelle Autofix.

liens associés

[Qu'est-ce qu'un exécuteur ?](#)

[Commande Fix](#)

5.21. Touche Fixture (Projecteur)

La touche **Fixture** ouvrira la [fenêtre de projecteurs](#) sur l'écran 1.

La touche peut aussi être utilisé pour accéder directement à la [commande Fixture \(Projecteur\)](#), qui peut être utilisé pour sélectionner les projecteurs à l'aide des touches.

Par exemple vous voulez sélectionner les projecteur 1 à 5 et 9. Vous pouvez le faire en utilisant les touches suivantes:

Fixture **1** **Thru** **5** **+** **9** **Please**

Fonctionnalités avancées

Si vous appuyez et maintenez la touche **MA** puis appuyez sur la touche **Fixture** vous donne la [commande Sélection](#). Cette commande ne fait pas grand chose. Le seul but réel de cette commande est en combinaison avec Off. Si vous voulez masquer les projecteurs actuellement sélectionnées du programmeur, alors vous pouvez faire ce qui suit:

Off **MA** + **Fixture** **Please**

Cela permettra d'éliminer les valeurs de programmeur des projecteurs sélectionnés et d'effacer la sélection.

Liens associés

[Fenêtre de Projecteurs](#)

[Commande Fixture \(Projecteur\)](#)

[Commande Sélection](#)



5.22. Touche Flash

La touche **Flash** peut être utilisée pour un usage temporaire en appliquant la fonction flash sur l'un des exécuteurs.

Appuyer sur **Flash** suivi par une des touches associées à un exécuteur sera une action temporaire. Cela maintient le niveau de dimmer à 100% aussi longtemps que vous maintenez enfoncé la touche de l'exécuteur. Si l'exécuteur n'était pas actif, alors il sera activé au cue 1 ignorant le temps de cue. Lorsque vous relâchez la touche, l'exécuteur reprendra sa fonction normale et le niveau de dimmer sera de retour à sa position précédente. Si vous n'avez pas de cue actif sur l'exécuteur lorsque vous avez flashé, alors il faudra également vous assurer que vous n'avez pas de cues actifs lorsque vous relâchez le flash.

Liens associés

[Commande flash](#)

[Qu'est ce qu'un exécuteur](#)



5.23. Touche Full

Appuyer sur la touche **Full** mettra les dimmers des projecteurs sélectionnés à 100% (= full) dans votre programmeur.

Si vous n'avez pas de sélection de projecteur, l'appui sur cette touche ne fera rien.

lien associé

[Commande Full](#)

5.24. Touche Go-

La touche **Go-** est utilisé pour appliquer la [commande retour en arrière](#) a un exécuteur . Cette commande vous ramène à la cue/mémoire précédente avec les temps inclus dans l'édition de la cue/mémoire . Appuyez sur cette touche suivie par une touche associée à un exécuteur.




Ne confondez pas cette touche avec la grande touche Go- sous les faders exécuteurs principaux - Cliquez [ici](#) pour en savoir plus.

lien associé

[Commande retour en arrière](#)

5.25. Touche Go- (Large)

La grande touche  sous les exécuteurs faders principaux est dédiée seulement à effectuer un retour vers l'arrière avec les temps d'attente et de fondu configurés dans la liste de mémoires(= séquence) principale. La fonction ne peut pas être modifiée.

La commande exécutée est en fait appelé DefGoBack





Ne confondez pas cette touche avec la petite touche Go- dans la zone de commande - Cliquez [ici](#) pour en savoir plus sur cette touche.

5.26. Touche Go+


La touche **Go+** est utilisée pour passer au cue suivant (en prenant en compte les temps) sur un exécuteur. Appuyez d'abord sur **Go+** puis sur la touche associée à l'exécuteur.



Ne confondez pas cette touche avec la grande touche Go + sous les faders de l'exécuteur principal. Pour en savoir plus cliquez [ici](#).

Par défaut vous avez déjà la fonction Aller en avant (Go)  sous l'exécuteur avec fader. Les exécuteurs sans faders auront la [commande Toggle](#) sur la touche  Vous pouvez modifier cette fonction dans la fenêtre [Changer la fonction des exécuteurs boutons](#).

Fonction avancé

Appuyer sur la touche  en combinaison avec la touche **Go+** vous donnera accès à la [commande Unpark](#). Celle-ci peut être utilisée pour reprendre possession/déparquer (ou relâcher) tout élément parké (bloqué) précédemment.

Par exemple vous avez besoin de le contrôler le projecteur numéro 1:

 + **Go+** **Fixture** **1** **Please**

Les projecteurs et les attributs peuvent être parkés avec la [commande Park](#) ou la [touche Pause](#) .

lien associé

[Commande Go](#)

[Commande Unpark](#)

[Commande Park](#)

[Touche Pause](#)

5.27. Touche Go+ (Grande)

La grande touche **Go+** sous les faders exécuteurs principaux est verrouillée pour effectuer un aller vers l'avant avec un temps de cue dans la liste de cues principal. La fonction ne peut pas être changée.

La commande est en fait DefGoForward.



Ne confondez pas cette touche avec la petite touche Go + dans la zone de commande - En savoir plus sur sur cette touche [ici](#).



5.28. Touche <<< ou Retour rapide

La touche <<< est utilisée pour revenir à la cue/mémoire précédente sans temps de fondu ou de retard.

Pressez <<< suivie d'une touche associée à un exécuteur exécutera la mémoire précédente en 0 secondes.

Pressez <<< Please agira directement sur la liste de cue (= sequence) principale.

Fonction avancée

Appuyer sur la touche MA puis appuyez sur la touche <<< cela vous donnera la commande Black/noir. Elle est utilisée pour éteindre temporairement un exécuteur. Cette commande va mettre les gradateurs à 0 mais garder les autres attributs actifs, ceci aussi longtemps que vous maintenez la touche exécuteur enfoncée. Si certains projecteurs obtiennent leurs valeurs de gradations par d'autres exécuteurs, alors il se peut qu'ils soient visible en sortie de console. Lorsque vous relâchez la touche, les valeurs de gradateur reviennent.

Par exemple vous voulez mettre temporairement à 0 les valeurs de gradateur de l'exécuteur 3.

Appuyez sur les touches MA + <<< fera apparaitre la commande Black (Noir). Vous pouvez relâcher. Appuyez & maintenez l'une des touches associés à l'exécuteur numéro 3 : la sortie sera désormais 0% tant que vous maintenez la touche de l'exécuteur enfoncée.

liens associés

[Commande <<< ou retour en arrière rapide](#)

[Commande Black/noir](#)



5.29. Touche >>> ou avance rapide

La touche **>>>** est utilisée pour aller à la prochaine cue/mémoire sans temps de fondu ou de retard et arrêteras le défilement automatique (follow) de la séquence.

Pressez **>>>** suivie d'une touche associée à un exécuteur vous permettra d'avancer d'une cue/mémoire de cet exécuteur en 0 secondes. Les cues/mémoires suivantes ne seront pas exécutées.

Pressez **>>>** **Please** agiras directement sur la la liste de cue (séquence) principale.

lien associé

[Commande >>> ou avance rapide](#)

5.30. Touche Goto

La touche **Goto** peut être utilisée pour accéder à une cue/mémoire spécifique de votre exécuteur principal ou d'un exécuteur différent, en utilisant les temps de fondu ou de retard de la cue/mémoire. Sauf si vous spécifiez autre chose.

Voici quelques exemples:

Vous voulez aller à la cue/mémoire numéro 4 de votre exécuteur principal en utilisant les temps, de fondu ou de retard de la cue/mémoire :

Goto **4** **Please**

Notez que vous n'avez pas besoin d'appuyer sur la touche Cue - Après l'appuie sur le chiffre, la console comprend que vous appelez une cue/mémoire, elle écrit Cue directement dans la ligne de commande .

Si vous avez besoin d'utiliser un temps d'attente ou de retard différent (disons 1 seconde, parce que vous ne voulez pas attendre les 30 minutes, de fondu à l'origine pour cette cue/mémoire), vous pouvez faire:

Goto **4** **Time** vous donne la commande Fade (fondu) **1** avant d'appuyer sur la touche **Please** (pour exécuter la commande). Regardons la ligne de commande. Elle ressemble à ceci:



Voilà la commande réelle que la console utilise. Si vous appuyez sur la touche **Time** vous obtiendrez la commande Fade (fondu).

Si vous avez besoin d'aller à la cue/mémoire 2 de l'exécuteur 5 en 4 secondes vous pouvez appuyer sur les touches suivantes:

Goto **2** **Time** vous donne la commande Fade (fondu) **4** **Exec** **5** **Please**

Ou vous pouvez faire un mélange.

Goto **2** **Time** vous donne la commande Fade (fondu) **4** puis appuyez sur une touche associée à l'exécuteur 5.

liens associés

[Commande Goto](#)

[Commande Fade](#)



5.31. Touche Group

La touche **Group** ouvre sur l'écran 1 la [fenêtre de groupe](#). Elle mettra également la [commande Group](#) dans la ligne de commande, prêt à l'emploi.

Par exemple vous voulez sélectionner les appareils stockés dans le groupe numéro 1:

Group 1 Please

Ou donner directement aux projecteurs stockés dans le groupe une valeur:

Group 1 At 5 0 Please

Liens associés

[Fenêtre de groupes](#)

[Commande Group](#)

[Qu'est-ce qu'un groupe ?](#)

[Comment travailler avec les groupes](#)



5.32. Touche Help

La touche **Help** vous permet d'accéder rapidement aux informations du mode d'emploi.

Si vous appuyez sur la touche **Help** suivi de la touche **Please** vous obtenez la fenêtre [fenêtre d'aide](#) le manuel s'ouvre a la première page, sur l'écran 1

Appuyez et maintenez la touche **Help** puis appuyez sur une touche différente, cela ouvrira la fenêtre d'aide sur la page en rapport avec cette touche.

Appuyez simplement sur la touche **Help** et ensuite sur une des touches de commande, puis sur la touche **Please**. Par exemple si vous avez besoin d'aide sur la touche de commande groupe, vous pouvez faire ce qui suit: Appuyez sur les touches

Help **Group** **Please**

Cela vous ouvrira la fenêtre d'aide, groupe.

liens associés

[Fenêtre d'aide](#)

[Commande Help](#)



5.33. Touche Hight (Highlight)

La touche **Hight** (surbrillance) est utilisé pour activer le mode de Highlight.

Lorsque highlight est activé, tous les projecteurs sélectionnés auront généralement une valeur de sortie de gradateur à 100% et la plupart des projecteurs deviendront blancs, ouvert sans gobos. Ces valeurs sont définies dans la librairie du projecteur et ne peuvent pas être modifiées dans la console. Les projecteurs garderont cet état aussi longtemps qu'ils sont sélectionnés et que la touche Highlight est activée. Highlight écrasera temporairement les valeurs en sortie, vous ne pourrez plus modifier l'intensité ni changer la couleur et le gobo dans votre programmeur.

Si vous appuyez et maintenez la touche **Hight** alors vos projecteurs sélectionnés se mettent à clignoter tant que vous maintenez la touche enfoncée.

C'est une fonction très utile pour localiser/identifier un projecteur de votre installation.



5.34. Touche Label

La touche **Label** peut être utilisée pour nommer presque tout les éléments de la console.

Pressez **Label** suivie : d'une touche d'exécuteur , d'une palette (=preset), d'un groupe ou d'un autre objet, va ouvrir la fenêtre [Entrer un nom pour](#). Ici vous pouvez taper un nouveau nom pour l'objet.

Vous pouvez nommer plusieurs éléments en même temps. Si vous donnez un numéro après un espace les nom seront incrémentés.

Par exemple vous voulez nommer les projecteurs 1 à 10. Le premier nom seras "Dimmer 1" et le dernier seras "Dimmer 10".

Label Fixture 1 Thru 1 0 Please maintenant écrire Dimmer 1 dans la fenêtre (entrer un nom pour).

Fonction avancé

Si vous appuyez et maintenez la touche **MA** puis appuyez sur la touche **Label** vous obtenez la [commande Assign](#) .

La commande peut être utilisée comme un raccourci pour différentes fonctions . Par exemple lors de l'attribution des temps de transfert, pour les exécuteur ou lorsque vous affectez des projecteurs.Suivre les liens ci-dessus pour en savoir plus.

liens associés

[Commande Label](#)

[Commande Assign](#)



5.35. Touche If

Appuyez sur la touche **If** vous donnera la commande [IfOutput](#).

Celle ci peut être utilisée pour sélectionner des projecteurs.

Selon la touche sur la quelle vous appuyez après la commande If, vous obtiendrez une sélection de différents projecteurs.


Vous pouvez sélectionner les projecteurs en se basant sur leurs valeurs de dimmer, en utilisant un preset, ou allumé et faisant parti d'un groupe spécifique.

Pour en savoir plus sur les différentes options , veuillez suivre le lien ci-dessous.

Liens Associés


[Commande IfOutput](#)

5.36. Touche MA

La touche  est une touche multi fonctions. Quand elle est pressée avec d'autres touches, on obtient une fonction alternative.

Ceci est une liste de toutes les touches qui ont une autre fonction:

Touche:	Commandes ou fonctions alternatives :
<<<	Black
Copy	Clone
Delete	Remove
DMX	DMXUniverse
Fixture	Selection
Flash	Top
Go+	Unpark
Label	Assign
Move	Replace
Off	Off Menu
On	Call
Pause	Park
Please	Ouvre la fenêtre de la Line de Commande
Preset	PresetType
Store	StoreLook
Toggle	Temp

Appuyez et maintenir la touche  fait également apparaître quelques modifications sur les écrans:

Elle fait un changement temporaire dans la [fenêtre DMX](#). Lorsque vous appuyez et maintenez la touche  vous pouvez voir l'adresse DMX au lieu de la valeur DMX.

Elle affiche aussi un changement dans la [barre Exécuteur](#). Ici, vous verrez les numéros des exécuteurs sur la zone où vous voyez normalement les cues/mémoires et le contenu de l'exécuteur.

liens associés

[Fenêtre DMX](#)

[Barre Exécuteur](#)



5.37. Touche Macro

Lorsque vous appuyez sur la touche **Macro** apparaît sur l'écran 1 la [fenêtre Macro](#). Ici vous avez un accès direct à toutes les macros.

Si vous souhaitez exécuter directement une macro, vous pouvez également le faire en utilisant la touche.

Par exemple si vous voulez exécuter la macro numéro 1:

Macro 1 Please

Liens associés

[Fenêtre Macros](#)

[Commande Macro](#)



5.38. Touche Magic

Cette touche n'a aucune fonction dans cette version de logiciel.



5.39. Touche - [Moins]

La touche **-** à deux fonctions principales.

Elle peut être utilisée pour la sélection de projecteurs et l'attribution de valeurs.

Une troisième utilisation consiste à changer de page exécuteur.

Sélection de Projecteur

Par exemple vous voulez sélectionner les projecteurs du groupe de 5 mais pas le projecteur numéro 2 (une partie du groupe 5).

Group 5 - Fixture 2 Please

Si vous avez déjà sélectionné le groupe 5 et que vous voulez retirer le projecteur de votre sélection, vous pouvez le faire:

- 2 Please

Attribution de valeurs

La touche **-** peut être utilisée pour attribuer une valeur de dimmer inférieure à la valeur actuelle - Rappelez-vous, que vous ne pouvez pas descendre en dessous de 0% sur le gradateur.

Par exemple vous avez une sélection de projecteurs à une valeur de dimmer de 50% et vous voulez les baisser de 20%. Voici ce que vous tapez (vous avez déjà sélectionné les projecteurs):

At - 2 0 Please

Cela devrait faire l'affaire.

Il y a une petite fonction supplémentaire pour la touche **-**. Si vous appuyez deux fois elle enlève automatiquement 10% sur la valeur actuelle. Donc, vous pourriez avoir le même résultat en appuyant sur la touche **-** quatre fois.



Valeur absolue ou valeur relative

La description ci-dessus concerne la mise en valeur relative. Vous pouvez également définir une valeur positive absolue.

Vous pouvez également définir une valeur absolue négative sur des attributs tels que pan et tilt.

La différence entre une valeur relative ou absolue est un espace entre le signe moins et le nombre.

Pour définir une valeur relative vous pourriez écrire dans la ligne de commande **at - 5** (exécuter la commande en appuyant sur **Please**). Une valeur absolue serait écrit **at -5** (exécuter la commande en appuyant sur **Please**).

En utilisant les touches, vous pouvez simplement appuyer sur **At -** (tenir pendant que vous tapez la valeur) **5 Please**, en tenant le moins et en tapant la valeur cela supprime l'espace entre le signe et la valeur.

À l'aide de la calculatrice (vous pouvez obtenir avec un court appuis sur l'encodeur pour la valeur que vous souhaitez définir), vous pouvez appuyer sur le bouton **+/-** pour ajouter le signe sans espace.

Pour les valeurs relatives, vous pouvez utiliser le bouton **-**

Sélection de la page

Vous pouvez utiliser la touche **-** pour changer la page active. Si vous voulez aller à la page précédente, vous pouvez utiliser les touches suivantes:

Page - Please

Vous pouvez également utiliser les calculs. Si vous êtes à la page 5 et que vous voulez aller à la page deux, vous pouvez utiliser les touches suivantes:

Page - 3 Please

liens associés

[Commande - \[Moins\]](#)

[Fenêtre Calculatrice](#)



5.40. Touche Move

La touche **Move** est utilisée pour déplacer des objets. Dans les exemples qui suivent, j'utilise un groupe, mais elle peut être associée à tous les éléments de la console.

Par exemple vous souhaitez déplacer le groupe 1 vers le groupe 5:

Move Group 1 At 5 Please

Si la destination n'est pas vide, alors les deux objets échangent leur position.

Vous pouvez également déplacer plusieurs objets en même temps.

Move Group 1 + 2 At 5 Please

Déplace le groupe 1 vers le groupe 5 et le groupe 2 vers le groupe 6.

lien associé

[Commande Move](#)

5.41. Touche Next

La touche **Next** peut être utilisée pour faire défiler les projecteurs.

Si vous n'avez pas de sélection de projecteur, l'appui sur la touche sélectionnera le projecteur avec l'ID la plus basse. A chaque pression elle sélectionnera le prochain projecteur.

Si vous avez une sélection de projecteurs, alors elle permettra de passer de projecteur en projecteur dans cette sélection (dans l'ordre de sélection).



La touche **Prev** fera la même chose en sens inverse. La touche **Set** re-sélectionne tous les projecteurs du groupe.

liens associés

[Touche Prev](#)

[Touche Set](#)

5.42. Touche [Numeric]

Les touches numériques sont les touches numérotées de **0** à **9**.

Elles sont utilisées pour la sélection des projecteurs, attribuer des valeurs et beaucoup d'autre situation où vous aurez besoin de taper un nombre ..

Par exemple:

Sélection du projecteur 1:

Fixture 1 Please

Sélection de deux projecteurs:

Fixture 1 + 2 Please

Sélection d'une plage de projecteurs:

Fixture 1 Thru 5 Please

Sélection d'une plage de projecteurs, en enlever un de cette sélection et donner au reste la valeur de dimmer 50%:

Fixture 1 2 3 Thru 7 8 9 - 4 6 At 5 0 Please

Sélection d'un groupe et lui donner 50% de dimmer:

Group 1 0 At 5 0 Please

5.43. Touche Off

La touche **Off** peut être utilisée pour désactiver des exécuteurs actifs ou pour supprimer des valeurs de votre programmeur.

Off pour l'exécuteur

Si vous avez besoin d'éteindre un exécuteur vous pouvez appuyer sur la touche **Off** puis sur une touche associée à un exécuteur.

Vous pouvez également en spécifier un, en utilisant les touches:

Off **Exec** **1** **Please**

Off peut également être attribué à une touche de l'exécuteur en utilisant la [commande Assign](#) (**MA** + **Label**) ou dans la fenêtre [changer la fonction des bouton exécuteurs](#).

Off pour les projecteurs ou les valeurs

Vous pouvez supprimer des valeurs ou des projecteurs de votre programmeur par l'appuie de la touche **Off** suivie de ce que vous souhaitez supprimer.

Si vous devez retirer toutes les valeurs d'un projecteur, vous pouvez appuyer sur **Off** suivie du projecteur dans la fenêtre de représentation des projecteurs ou en utilisant les touches:

Off **Fixture** **1** **Please**

Va supprimer le projecteur du programmeur.

Vous pouvez supprimer un préréglage de votre programmeur pour la sélection de projecteurs actuelle, en appuyant sur **Off** suivie de la touche de réglage prédéfinie dans la barre de préréglage sur l'écran 1 ou utiliser les touches:

Off **MA** + **1** **Please**



Cette commande met toutes les valeurs de dimmer (type de préréglage 1) Off dans le programmeur pour *les projecteurs sélectionnés*.



Lorsque vous combinez la touche **MA** avec des nombres, alors vous avez un accès direct aux types de réglages prédéfinis



La fenêtre Off

Vous pouvez ouvrir la [Fenêtre Off](#) en appuyant sur  collaboration avec la touche . Dans la fenêtre Off, vous pouvez éteindre et réinitialiser différents éléments comme les exécuteurs, master spéciaux et le programmeur.

liens associés

[Qu'est ce que le programmeur ?](#)

[Commande Off](#)

[Fenêtre Off](#)

5.44. Touche On

La touche **On** peut être utilisée pour allumer des exécuteurs inactifs ou pour activer des valeurs dans votre programmeur.

Mettre On un exécuteur

Si vous devez activer un exécuteur, vous pouvez appuyer sur **On** puis sur n'importe quelle touche associée à l'exécuteur.

Vous pouvez également en spécifier un en utilisant les touches:

On **Exec** **1** **Please**

On peut également être attribué à une touche de l'exécuteur en utilisant la [Commande Assign](#) (**MA** + **Label**) ou dans la [fenêtre changer la fonction des bouton exécuteurs](#).

Activer les projecteurs ou des valeurs

Vous pouvez activer des valeurs ou des projecteurs dans votre programmeur par l'appuie de la touche **On** suivie de ce que vous souhaitez activer.

Si vous devez activer toutes les valeurs d'un projecteur, vous pouvez appuyer sur **On** suivie par le projecteur dans la fenêtre de projecteurs ou en utilisant les touches:

On **Fixture** **1** **Please**

Tous les paramètres dans le programmeur sont activés pour le projecteur 1.

Si vous avez besoin d'activer un type de réglage prédéfini dans votre programmeur, vous pouvez appuyer sur **On** puis appuyer sur une touche dans la barre de pré-réglage sur l'écran 1, ou utiliser :

On **MA** + **1** **Please**

Activera toutes les valeurs de réglage prédéfinie de dimmer (de type 1) pour les projecteurs sélectionnés.

Appuyer sur la touche **MA** et certain nombre à la suite vous donnera un accès rapide au type de prés réglage correspondant.

Fonction avancée

Lorsque vous appuyez et maintenez la touche **MA** puis sur la touche **On** vous obtenez la [commande Call](#).

Elle peut être utilisé pour appeler des presets.


MA + **On** (vous donne la commande Call) **Preset** **4** **.** **1** **Please**



Elle appellera les valeurs enregistrées d'une présélection de réglage prédéfini de type 4 dans votre programmeur sans sélectionner les projecteurs d'abord.

Elle peut également être utilisée pour activer les valeurs enregistrées dans (et jusqu'à) une cue.

Si vous avez besoin d'enregistrer ce que vous voyez de la cue 3, vous pouvez utiliser la fonction Call pour activer ces valeurs en utilisant les touches suivantes:

 + **On** (vous donne la commande Call) **Cue 3** **Please**

Pour en lire davantage sur la commande Call suivre les liens ci-dessus et ci-dessous.

Liens associés

[Qu'est ce q'un Programmeur ?](#)

[Commande On](#)

[Commande Call](#)



5.45. Touche Oops

La touche **Oops** effectue une annulation de la plupart des choses que vous faites dans la console... "Oops" :-)

Par exemple si vous avez enregistré la mauvaise cue, vous pouvez appuyer sur **Oops** et vous n'aurez plus la mémoire créée, les valeurs seront de retour dans votre programmeur.

Si vous êtes en train de taper une commande et ne l'avez pas encore exécuté (en appuyant sur **Please**), vous pouvez utiliser **Oops** comme une fonction de retour en arrière.

5.46. Touche Page

La touche **Page** est utilisée pour accéder aux différentes pages d'exécuteurs.

Elle ouvre la [fenêtre page](#) sur l'écran 1. Ici vous pouvez appuyer sur un bouton de page pour changer de page. Vous avez également un accès facile aux nom. Vous pouvez également déplacer, copier et supprimer des pages.

Vous pouvez aussi utiliser la touche **Page** pour accéder directement à une page :

Page **5** **Please**

Va afficher tous les exécuteurs de la page 5, si la page existe. Si une page n'existe pas alors vous aurez besoin de l'enregistrer dans un premier temps (**Store** **Page** **5** **Please**).



Vous pouvez également utiliser les touches **Page +** et **Page -** pour changer de page.

liens associés

[Commande Page](#)

[Fenêtre Page](#)

[Touche Page +](#)

[Touche Page -](#)

5.47. Touche Page+

La touche **Page+** permet d'aller à la page exécuteurs suivante.

 **Page-** vous donne la page précédente.

Si la page n' existe pas elle seras créée.

Si vous avez besoin d'aller à une page spécifique, vous pouvez utiliser la touche **Page** en combinaison avec un numéro de page.

Si vous avez besoin d'en savoir plus sur les pages exécuteur [Qu'est ce qu' un exécuteur ?](#).

liens associés

[Qu'est ce qu' un exécuteur ?](#).


[Commande Page](#)

[Touche Page](#)

[Touche Page-](#)

5.48. Touche Page-

La touche **Page-** est utilisée pour aller à la page exécuteurs précédente - la page 1 est la plus basse.

 **Page+** vous donne la page suivante.

Si la page n'existe pas alors la page sera créée.

Si vous avez besoin d'aller à une page spécifique, vous pouvez utiliser la touche **Page** en combinaison avec un numéro de page.

Si vous avez besoin d'en savoir plus sur les pages de l'exécuteur [Qu'est ce qu'un exécuteur ?](#).

liens associés

[Qu'est ce qu'un exécuteur ?](#)

[Commande Page](#)

[Touche Page](#)

[Touche Page+](#)

5.49. Touche Pause

La touche **Pause** est utilisée pour mettre en pause des fondus s'exécutant sur un exécuteur. Appuyer sur **Pause** puis sur une touche associée à l'exécuteur si vous avez besoin de faire une pause du fondu. Cela va arrêter la progression de la cue en cours.

Vous pouvez relancer le fondu en appuyant sur **Pause** puis sur une touche associée à l'exécuteur, ou **Go-** puis sur une touche associée à l'exécuteur si vous avez besoin de revenir à la cue précédente.



Ne confondez pas cette touche avec la grande touche Pause sous les exécuteurs faders principaux - Pour en savoir plus sur ce sujet cliquez [ici](#).

Fonction avancée

Appuyer sur la touche **MA** en collaboration avec la touche **Pause** vous donnera accès à la [commande Park](#). Elle peut être utilisée pour bloquer (ou verrouiller) ne importe quel paramètre ou projecteur.

Par exemple vous devez bloquer projecteur numéro 1:

MA + **Pause** **Fixture** **1** **Please**

Cela verrouille tous les paramètres du projecteur 1. Si vous ouvrez la fenêtre DMX, alors vous pouvez voir les projecteurs bloqués : leurs canaux DMX sont indiqués sur fond bleu. Aussi, si vous avez des projecteurs parkés, vous verrez une icône parking bleue à côté de la ligne de commande sur l'écran 1.

Les projecteurs ou attributs peuvent être débloqués en utilisant la [Commande Unpark](#) avec la combinaison de la touche **MA** et **Go+**.

Par exemple vous avez besoin de débloquer le projecteur numéro 1:

MA + **Go+** **Fixture** **1** **Please**

Si vous voulez débloquer tout, alors vous pouvez également utiliser le [menu Tools](#). Ici vous trouverez une la touche **Départager tout les circuits DMX**.

liens associés

[Commande Pause](#)

[Commande Park](#)

[Commande Unpark](#)

[Touche Go+](#)

[Menu Tools](#)

5.50. Touche Pause (Large)

La grande touche **Pause** en dessous de l'exécuteur principal est verrouillée à cette exécuteur. Elle effectuera une pause sur les fondus et effets en cours d'exécution sur l'exécuteur principal . La fonction ne peut pas être changé.



Il est important que vous sachiez que les effets s'arrêteront si vous utilisez cette touche Pause!

Vous pouvez reprendre le fondu et les effets en appuyant à nouveau sur la touche **Pause** .

Go- permet de revenir à la cue précédente.

Go+ va à la cue suivante.

La commande réelle géré par la touche **Pause** est appelée DefGoPause.



Ne pas confondre avec la petite touche **Pause** de la section des touches de commande. Pour en lire plus à ce sujet cliquez [ici](#).



5.51. Touche Please

La touche **Please** est utilisée pour exécuter une commande.

Si vous utilisez un clavier externe, vous pouvez utiliser la touche Entrée.

Vous pouvez basculer entre activation ou désactivation de toutes les fonctions (attributs) pour le projecteur (s) sélectionné. Lorsque vous avez une sélection, appuyez sur la touche **Please** deux fois, dans la fenêtre de projecteur (mode tableau) toutes les fonctions sont en fond rouge. Appuyer sur la touche **Please** une fois désactiveras l'activation. Pour en savoir plus sur ce que cela signifie, allez lire [qu'est ce qu'est le programmeur ?](#).

Fonction avancée

Si vous appuyez et maintenez la touche **MA** puis appuyez sur **Please** ouvriras la fenêtre [ligne de commande](#) elle donne des indications .C'est un moyen facile de commencer à taper des commandes au clavier.

liens associés

[Qu'est ce qu'est le programmeur ?](#)

[Fenêtre de la ligne de commande](#)

5.52. Touche [Plus] +

La touche **+** à deux fonctions principales.

Elle peut être utilisée pour la sélection de projecteurs et l'attribution de valeurs.

Une troisième fonction est de changer la page exécuteur.

Sélection de projecteurs

Par exemple vous voulez sélectionner les projecteurs du groupe 5 et en plus le projecteur numéro deux (il ne fait pas partie du Groupe 5).

Group 5 + Fixture 2 Please

Si vous avez déjà sélectionné le groupe 5, vous pouvez juste ajouter le projecteur à votre sélection:

+ 2 Please

Attribution de valeurs

La touche **+** peut être utilisé pour attribuer une valeur supérieure à la valeur actuelle - Rappelez-vous, vous ne pouvez pas aller au-dessus de 100% sur le dimmer.

Par exemple vous avez une sélection de projecteurs à une valeur de dimmer de 50% et vous voulez ajouter 20%.

Voici ce que vous devez taper (vous avez déjà sélectionné les projecteurs):

At + 2 0 Please

Cela devrais faire l'affaire.

Il ya une petite fonction supplémentaire pour la touche **+** Si vous appuyez deux fois elle ajoute automatiquement 10% à la valeur. Donc, vous pourriez avoir la même en appuyant sur la touche **+** quatre fois.



Valeur absolue ou valeur relative

La description ci-dessus concerne la mise en valeur relative. Vous pouvez également définir une valeur positive absolue.

La différence entre une valeur relative ou absolue est un espace entre le signe plus et le nombre.

Pour définir une valeur relative vous pourriez écrire dans la ligne de commande **at + 5** (exécuter la commande en appuyant sur **Please**). Une valeur absolue serait écrit **at +5** (exécuter la commande en appuyant sur **Please**).

La valeur positive est généralement implicite sauf si vous le spécifiez différemment - donc vous avez juste besoin de taper **at 5 Please**.

En utilisant les touches, vous pouvez simplement appuyer sur **At 5 Please**. Si vous pour une raison quelconque devez ajouter le plus la vous pouvez appuyer sur **At +** (tenir pendant que vous tapez la valeur) **5 Please** en tenant le plus et en tapant la valeur cela supprime l'espace entre le signe et la valeur. À l'aide de la calculatrice (vous pouvez obtenir avec un court appuis sur l' encodeur pour la valeur que vous souhaitez définir), vous pouvez appuyer sur le bouton **+/-** pour ajouter le signe sans espace. Pour les valeurs relatives, vous pouvez utiliser le bouton **+**.

Sélection de la page

Vous pouvez utiliser la touche **+** pour changer de page active. Si vous voulez aller à la page suivante, vous pouvez utiliser les touches ci dessous:

Page + Please

Vous pouvez également calculez. Si vous êtes à la page 2 et que vous voulez aller à la page 5, vous pouvez utiliser les touches suivantes:

Page + 3 Please

liens associés

[Commande + \[Plus\]](#)

[Fenêtre Calculatrice](#)

5.53. Touche Preset

Lorsque vous appuyez sur la touche **Preset** vous voyez alors la [fenêtre de réglages prédéfinis \(presets\)](#) sur l'écran 1 et la [commande Preset](#) dans la ligne de commande.



Si vous avez besoin d'en apprendre plus à propos des presets, suivez les liens: [Qu'est ce qu'un prés réglage \(preset\) ?](#) et [Comment travailler avec des préreglages \(presets\) ?](#)

Fenêtre de réglage près définis (Presets)

Cette fenêtre change selon le type de preset sélectionné. Par exemple si vous sélectionnez la couleur dans la barre de type Preset sur le côté droit de l'écran 1 alors la vue Preset vous affiche tous les presets de couleurs, si vous sélectionnez Position elle vous montre les presets de position.

La fenêtre Preset vous permet de puiser dans les près réglages affiché à l'écran pour charger les valeurs. Lire [Comment travailler avec des préreglages \(presets\) ?](#) pour apprendre en détails le processus.

Commande Preset

La commande preset est une fonction simple qui consiste à attribuer aux projecteurs des préreglages. Cela pourrait être plus facile en utilisant les écrans, mais vous pouvez aussi le faire en utilisant les touches et donc les commandes.

Si vous avez besoin d'utiliser le preset numéro 1 position sur un projecteur, alors vous pouvez taper la commande suivante (à partir du programmeur vide):

Fixture 1 At Preset 2 . 1 Please

Dans cet exemple, nous utilisons le "2.1" pour dire à la console d'utiliser le premier preset dans les presets de position. Le numéro 2 de cette commande indique à la console que c'est un préreglage de la famille position. Le chiffre 1 indique que c'est le premier prés réglage.

Sur le côté droit de l'écran 1 vous pouvez voir les différents types de prés réglages. Celui du haut est le numéro 1, puis le deuxième est le numéro 2 et ainsi de suite. Ce n'est pas une liste fixe. Elle change en fonction des projecteurs configurés. Il s'ensuit généralement un ordre spécifique. Par exemple Dimmer est toujours devant Position. Ainsi dans l'exemple plus haut, nous pouvons voir que position est le deuxième type de presets.



Fonctions avancées

Lorsque vous appuyez et maintenez la touche **MA** puis appuyez sur la touche **Preset** alors vous obtenez la [commande Preset Type](#).

Elle peut être utilisée pour activer les différents types presets. C'est la même chose que de toucher les différents boutons sur l'écran.



Comme le nombre peut varier en fonction de vos projecteurs patchés, il est préférable d'utiliser le nom du type preset. Dans ce cas vous devez écrire dans la ligne de commande.

 + **Preset**  est souvent la même chose que **PresetType "Dimmer"**.

Liens associés

[Qu'est ce qu'un prés réglage \(preset\) ?](#)

[Comment travailler avec des prés réglages \(presets\) ?](#)

[Fenêtre de prés réglage \(presets\)](#)

[Commande Preset](#)

[Commande PresetType](#)

5.54. Touche Prev (Précédent)

La touche **Prev** peut être utilisée pour revenir en arrière dans la sélection des projecteurs.

Si vous n'avez pas de sélection de projecteurs, elle commenceras avec le projecteur qui à le numéro d'identification le plus élevé. A chaque pression elle sélectionneras le projecteur précédent.

Si vous avez une sélection de projecteurs, elle feras une sélection en arrière (dans l'ordre de sélection).



La touche **Next** permet une sélection en avant dans le groupe de projecteurs sélectionnés. La touche **Set** sert à re-sélectionner tous les projecteurs.

liens associés

[Touche Next](#)

[Touche Set](#)

5.55. touche Prvw (Preview) Aperçu

La touche **Prvw** est utilisée pour activer le mode pré-visualisation et exécuter des commandes dans l'aperçu.

La commande exécutée par la touche est la [Commande Preview](#) (Aperçu).

Elle vous permet d'exécuter des cues dans le programme sans affecter la sortie de votre console.

Tant que vous êtes dans le mode de pré-visualisation, le programmeur fonctionne comme la fonction (blind) aveugle, mais vous pouvez également exécuter des cues avec leurs temps. Vos écrans vous montrent le contenu des cues et si vous avez un 3D DOT2 connecté, vous pouvez voir les cues sur le 3D DOT2.

Appuyer sur la touche **Prvw** (Aperçu) suivie de la touche **Please** vous mènera au mode Aperçu..

La touche Prvw clignote pendant que vous êtes dans le mode de pré-visualisation.

Vous pouvez voir les temps de cue dans la mémoire suivante en appuyant sur la petite touche **Go+** et sur la touche **Prvw**. Vous pouvez également faire marche arrière en appuyant sur la petite touche **Go-** et sur la touche **Prvw**.

Vous pouvez quitter le mode d'aperçu en appuyant sur la touche **Off** suivie de la touche **Prvw**.

Vous pouvez choisir de pré-visualiser une cue spécifique: **Prvw** **Cue** **3** **Please** pré-visualise la cue 3 de l'exécuteur principal.

Vous pouvez pré-visualiser un exécuteur différent (du principal): **Prvw** suivie par l'une des touche de l'exécuteur donneras un aperçu de la liste de cues contenu dans cet exécuteur.

lien associé

[Commande Aperçu Preview](#)



5.56. Touche Select

En appuyant sur la touche **Select** vous obtenez la [commande Select](#).

Elle peut être utilisée pour sélectionner les projecteurs utilisés dans un exécuteur.

Par exemple vous devez sélectionner tous les projecteurs utilisés dans la liste de mémoires (=séquence) de l'exécuteur 2:

Appuyez sur **Select** puis appuyez sur une des touches associées à l'exécuteur numéro 2.

Ou si vous avez besoin de sélectionner seulement les projecteurs enregistrés dans la mémoire/cue 3 de l'exécuteur 5 :

Select Cue 3 Exec 5 Please

lien associé

[Commande Select](#)



5.57. Touche Set

La touche **Set** est utilisée en association avec les touches **Next** et **Prev** .

Elle est utilisée lorsque vous avez sélectionné certains projecteurs et que vous voulez travailler avec l'un d'eux dans votre sélection. Vous pouvez utiliser ensuite les touches **Next** et **Prev** pour aller de projecteurs en projecteurs. Si vous avez besoin de sélectionner à nouveau tous les projecteurs dans votre sélection, appuyer sur **Set** .

liens associés

[Touche Next](#)

[Touche Prev \(précédent\)](#)



5.58. Touche Setup

Appuyer sur la touche **Setup** ouvre et ferme la [fenêtre Setup](#) sur l'écran 1.

Ici vous pouvez changer la configuration de votre spectacle et de la console.

Ici vous ajoutez également et des projecteurs a votre patch.

lien associé

[Fenêtre Setup](#)

5.59. Touche Speed

La touche **Speed** vous permet de régler la vitesse de défilement des chasers et effets. Pour en savoir plus sur les chasers, se reporter à [Qu'est-ce qu'un chaser](#) et [Comment utiliser des chaser](#).

Appuyer sur la touche **Speed** entrer la [commande Learn](#) dans la ligne de commande.

Si vous avez un chaser ou un effet alors vous pouvez appuyer et maintenir la touche **Speed** pendant que vous appuyez en rythme plusieurs fois de suite sur une des touches associées à l'exécuteur du chaser. Cela va régler la vitesse du chaser en BPM, au rythme des appuis.

Masters Vitesse

La touche de Speed peut également être utilisée pour créer 5 Masters Spéciaux.

Pressez **Store** **Speed** puis sur la touche de l'exécuteur que vous désirez assigner un Master.

Ceci vous ouvrira une fenêtre comme celle-ci:

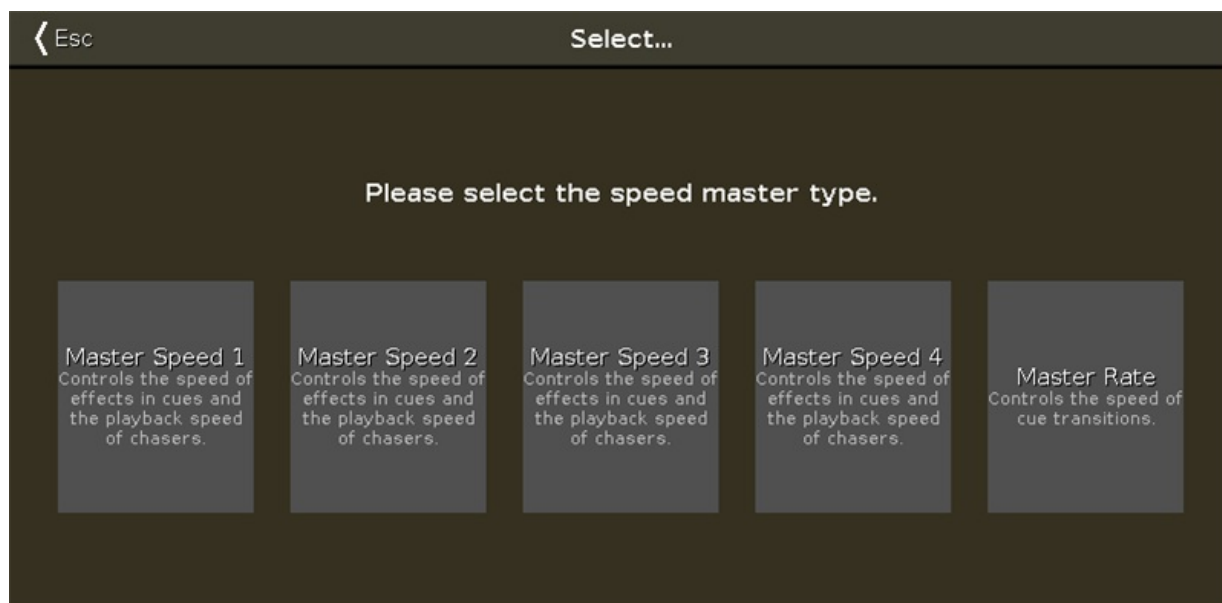


Figure 1: Fenêtre - Sélection du Master vitesse

Un Fader Master Vitesse peut être utilisé pour ajuster dynamiquement la vitesse des chasers ou des effets enregistrés dans des mémoires.

Un Fader Master Rate peut être utilisé pour ajuster dynamiquement la vitesse des temps de mémoires.

Lisez en plus sur ces cinq masters dans [La vue vitesse magique](#).

Ces cinq Faders peuvent être activés ou désactivés pour chaque exécuteurs. Cela se règle dans [les réglages de l'exécuteur](#).



5.60. Touche Store

La touche **Store** est utilisée lorsque vous avez besoin d'enregistrer quelque chose.

Vous enregistrez le contenu de votre programmeur, ce que vous enregistrez dépend de là où vous appuyez, ou de ce que vous tapez après **Store**.

Voici quelques exemples:

Store Cue 1 Please

Cela va enregistrer les valeurs actives de votre programmeur dans la cue/mémoire numéro 1 dans l'exécuteur principal.

Store Color Case 1

Cela enregistre les valeurs de couleurs actives dans dans la case de couleur prédéfinie (=Preset) numéro 1

Store Preset 4 . 1 Please

Enregistreras le Preset 1 de la famille de Preset du type 4 (cette famille est celle utilisée pour la couleur).

souvent lorsque vous enregistrez quelque chose sur un emplacement qui à déjà du contenu, il vous sera demandé que faire. Ce sera souvent les mêmes options:

Fusionner ajoutera les valeurs à l'emplacement désigné.

Retirer n'enregistrera pas les valeurs actives, mais supprimera toutes les valeurs du même type que celle active, existantes de l'emplacement.

Écraser enregistrera les valeurs actives et supprimera toutes les autres valeurs.

Créer une deuxième cue/mémoire enregistrera les valeurs actives dans une deuxième cue/mémoire (cette option apparaît lorsque votre liste de mémoire (=séquence) contient une seule cue/mémoire).

Fonction avancée

Une pression prolongée sur la touche **MA** puis sur la touche **Store** vous donnera la [commande StoreLook](#). Lorsque vous enregistrez une cue/mémoire avec StoreLook vous enregistrez les valeurs actuelles des dimmers pour tous les projecteurs de la console. Cela enregistre également tous les attributs pour les projecteurs qui ont une valeur de dimmer supérieur à 0. Donc seront enregistrer les valeurs actives du programmeur, les valeurs de dimmer et toute les valeurs d'attribut pour les projecteurs avec une sortie de dimmer au dessus de 0%.

MA + Store (cela vous donnera la commande StoreLook) **Cue 1 Please**

Crée la cue/mémoire numéro 1 un avec tous les attributs des projecteurs qui ont une valeur supérieure à 0 de dimmer et toutes les valeurs de dimmer (même celle avec 0% de dimmer) dans l'exécuteur principal.



liens associés

[Commande Store](#)

[Qu'est ce qu'est leQu'est ce qu'est le Programmeur ?](#)

[Commande StoreLook](#)

5.61. Touche Thru

La touche **Thru** peut être utilisée pour définir une plage. Cela peut être dans une gamme ou sélection des valeurs.

Plage de sélection

Vous pouvez utiliser **Thru** pour sélectionner une plage de projecteurs, des groupes ou beaucoup d'autres choses.

Si vous souhaitez sélectionner les projecteurs 1 + 2 + 3 + 4 + 5, vous pouvez utiliser ce qui suit:

Fixture 1 Thru 5 Please

Si 1 est le premier projecteur à sélectionner, vous n'avez pas besoin de taper le numéro 1:

Fixture Thru 5 Please

Cela sélectionne tous les projecteurs avec un numéro d'identification (ID) allant jusqu'à 5.

Si le projecteur 5 est celui avec le numéro d'identification (ID) plus haut, alors nous pouvons le faire plus court:

Fixture Thru Please

Cela permet de sélectionner tous les projecteurs, de la première à la dernière.

Si vous ne définissez pas de fonction ou commande, alors la console utilisera Fixture par défaut

Thru Please

Cela permet de sélectionner tous les projecteurs, de votre spectacle.

Au lieu de Fixture vous pouvez utiliser un tas d'autres choses. Cela pourrait être Groupes, Presets, macros, etc.

Plage de valeurs

Lorsque vous avez une sélection de projecteurs, vous pouvez leur distribuer des valeurs, dans une plage.

At 1 0 Thru 1 0 0 Please

Cette commande va distribuer les valeurs de dimmer de 10% à 100% sur vos projecteurs sélectionnés.

Vous pouvez également utiliser plusieurs plages de valeurs.

At 1 0 Thru 1 0 0 Thru 1 0 Please

Cela distribuera les valeurs de dimmer 10%, jusqu'à 100% sur la moitié de votre sélection et sur la seconde moitié seront distribuées les valeurs de dimmer de 100% jusqu'à 10%.



lien associé

[Commande Thru](#)

5.62. Touche Time

Appuyer sur la touche **Time** pour ouvrir la [fenêtre de temps par défaut](#).

Grâce à cette fenêtre, vous pouvez définir les différents temps utilisés lors de l'enregistrement de nouvelles cues.

Si vous enregistrez une cue et avez appuyé sur la touche **Store** alors la touche **Time** clignote lorsque vous avez défini un temps autre que les paramètres par défaut.

Aussi lorsque vous enregistrez des cues, vous pouvez stocker temporairement un temps différent de vos valeurs par défaut en utilisant la touche **Time**. Lors de l'utilisation du temps dans l'enregistrement vous obtenez la [commande Fade](#).

Exemple

Vous souhaitez enregistrer la cue 2 avec un temps de transfert (Fade) de 3 secondes. Appuyez sur:

Store Cue 2 Time 3 Please

Notez que la ligne de commande est en fait en train de changer la commande de temps en fade:



Si vous continuez à appuyer sur la touche Time lors de l'opération d'enregistrement, vous pouvez accéder à tous les différents temps possibles d'une cue (sauf les temps de type de réglages prédefinies).

Store Cue 1 Time 2 Time 3 Time 4 Time 5 Time 6 Time 7

Cela vous donne dans la ligne de commande:



Liens associés

[Fenêtre de temps par défaut](#)

[Fade command](#)

[Commande OutFade](#)

[Commande Delay](#)

[Commande OutDelay](#)



[Commande SnapPercent](#)

[Commande CmdDelay](#)

5.63. Touche Toggle

La touche **Toggle** exécutera la [commande Toggle](#).

Elle active ou désactive un exécuteur. Si l'exécuteur est actif, alors cela le désactivera en appuyant sur **Toggle** puis l'exécuteur. Si il n'est pas actif, alors il le deviendra lorsque vous utilisez la commande.

Si vous savez quel état vous voulez alors utilisez les touches **On** et **Off** .

C'est la fonction par défaut pour les exécuteurs faders.

Si vous avez besoin de cette fonction sur n'importe quelle touche de l'exécuteur, vous pouvez appuyer et maintenir la touche **MA** et appuyer sur la touche **Label** (cela vous donnera la [commande Assign](#)), puis appuyez sur **Toggle** puis sur la touche souhaitée de l'exécuteur. Vous pouvez également utiliser la [Fenêtre Changer les Fonctions des Exécuteurs Boutons](#).

Fonction avancé

Si vous appuyez et maintenez la touche **MA** puis appuyez sur la touche **Toggle** vous obtiendrez la [commande Temp](#).

Elle peut être utilisée pour activer un exécuteur temporairement. Lorsque vous appuyez sur **MA** + **Toggle** puis appuyez sur une touche associée à un exécuteur, l'exécuteur sera actif tant que vous maintenez la touche enfoncée.

Lorsque vous appuyez sur la touche de l'exécuteur la commande de Temp est exécutée et lorsque vous relâchez la touche, elle exécute la commande Temp Off. Cela permettra également de désactiver l'exécuteur si il fonctionnait avant que vous utilisiez la commande "Temp".

Vous pouvez assigner la fonction de Temp à une touche, comme décrit ci-dessus.

liens associés

[Commande Toggle](#)

[Commande On](#)

[Commande Off](#)

[Fenêtre Changer les Fonctions des Exécuteurs Boutons](#)

[Commande Temp](#)



5.64. Touche Tools

En appuyant sur la touche **Tools** vous pouvez ouvrir et fermer la [Fenêtre Tools](#) sur l'écran 1.

Ici vous avez accès à différents outils d'aide.

lien associé

[Fenêtre Tools](#)



5.65. Touche Up

La touche **Up** peut être utilisée pour faire défiler ou déplacer le curseur vers le haut dans certaines fenêtre.

Elle peut également être utilisée pour modifier la valeur du dernier attribut (=paramètre) touché dans la fenêtre de Type de Preset.

lien associé

[Touche Down](#)



5.66. Touche Update

Appuyez sur la touche **Update** enregistre les valeurs actives du programmeur dans la cue/mémoire en cours.

Si vous ne spécifiez pas d'exécuteur, c'est dans l'exécuteur principal que seront enregistrées les valeurs.

Vous pouvez mettre à jour d'autres exécuteurs en appuyant sur **Update** puis l'une des touches associées à l'exécuteur la mise à jour se fera sur la mémoire en cours.


Si vous mettez à jour un exécuteur qui ne est pas actif, il mettra à jour la première cue/mémoire de cet exécuteur.

lien associés


[Commande Update](#)

5.67. Touche œil [View]

C'est la touche View .

Appuyer sur la touche de(l'oeil)  vous permet de visualiser les différentes listes de mémoires (=séquences).

Appuyer sur la touche puis sur **Please** vous permet de visualiser les différentes mémoires de l'exécuteur principal.

Si vous appuyez sur la touche  puis sur l'une des touches associés à l'un des autres exécuteurs, s'afficheras la liste détaillée des cues/mémoires pour cet exécuteur.

lien associé

[Fenêtre liste de Cues/mémoires](#)



6. Vues et fenêtres

Dans ce chapitre, vous verrez toutes les vues et les fenêtres en détail.

Vous pouvez lire sur chaque vue et fenêtres les options dont vous disposez.

Des liens associés sont inclus pour passer à une autre page ou pour plus d'informations.

Pour une aide contextuelle sur la console:

1. Appuyez sur **Help** (=Aide)
2. Tapez dans la vue ou la fenêtre respective.

L'aide contextuelle à la vue ou la fenêtre apparaît dans l'écran 1.

6.1. Control Elements

After creating a new show or loading a show, you get into the default screen.

The default screen at screen 1 displays the fixtures view.

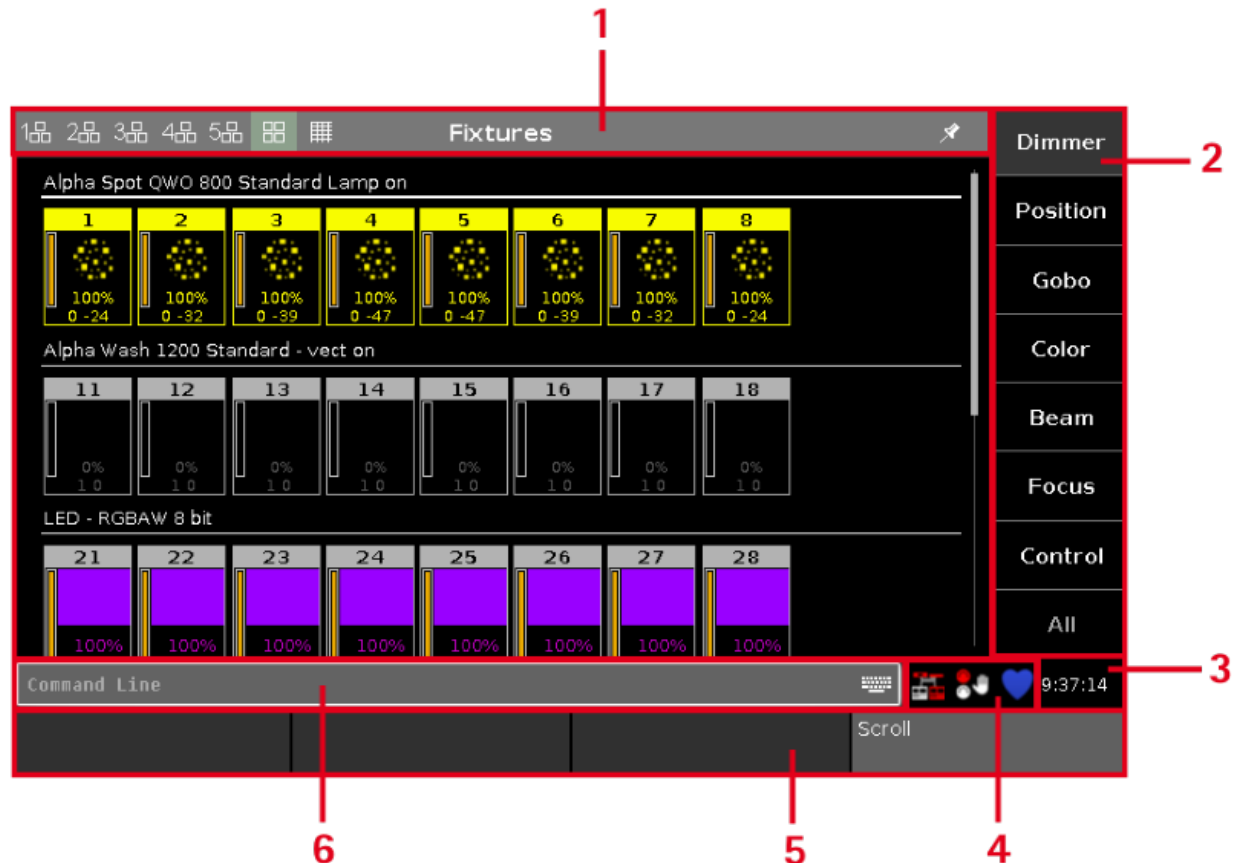


Figure 1: Screen 1

Screen 1 has the following subareas.

1. [Title Bar](#) with information in which view you are and different icons.
2. [Preset Type Bar](#) for the navigation between the preset types.
3. Clock shows the selected [system clock](#) time.
4. [Status and Message Icons](#) displays icons regarding status and messages of the console. To open the status and messages view, tap on the icons.
5. [Command Line](#) shows you all the commands you entered into the console.
6. [Encoder Bar](#) with information about the function from the respective encoder.

Screen 2 and all further screens load the saved settings.



Figure 2: Screen 2

Screen 2 and all further screens has the following subareas.

1. [Title Bar](#) with information in which view you are and different icons.
2. [View Bar](#) for the navigation between the views.
3. [Executor Bar](#) with information about the stored executors.
4. View Area shows the selected view.

6.1.1. Ligne de Commande

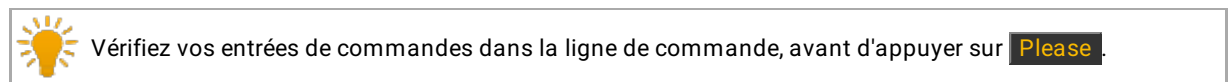
La ligne de commande est toujours visible sur l'écran 1. Elle montre toutes les commandes que vous avez inscrits dans la console.



Toutes les [Commandes](#) courantes peuvent être entrées avec les [Touches de Commandes](#), depuis la zone de commande

Il y a quelques commandes spéciales. Vous ne pouvez les saisir qu'avec le clavier virtuel.

Pour ouvrir le clavier virtuel ou la [Fenêtre de la ligne de commande](#): Touchez dans la ligne de commande.



liens associés

- [Commandes](#)
- [Touche Commandes](#)
- [Fenêtre de la ligne de commande](#)

6.1.2. Barre Encodeur

La barre des encodeurs est toujours visible sur l'écran 1. Elle renseigne sur la fonction de l'encodeur rotatif respectif.






Un encodeur peut avoir deux fonctions. La fonction par défaut d'un encodeur est affiché dans le coin supérieur gauche en blanc.

Si un encodeur a une deuxième fonction, elle est affiché dans le coin supérieur droit en gris.

Pour basculer entre les fonctions : appuyez et maintenez la touche .

la vitesse de l'encodeur par défaut est sans décimale.

Pour changer la vitesse de l'encodeur appuyez sur . La vitesse du codeur est avec décimale.

Pour changer la vitesse du codeur à l'ultra lente, appuyez et maintenez la touche  et appuyez sur la touche . La vitesse du codeur équivaut à un pas DMX.

Lorsque l'encodeur est juste gris foncé (grisé), il n'a pas de fonction.

Selon la fenêtre affichée, les encodeurs peuvent avoir les fonctions suivantes :

Défiler, Attributs, Quantité, Fixture ID et beaucoup plus.

Pour modifier la valeur affectée à un encodeur : Appuyez et relâchez cet encodeur, appuyez sur la case au dessus de l'encodeur ou faite le tourner.

lien associés

- [Éléments de contrôle](#)
- [Touche MA](#)

6.1.3. Barre exécuteur

La **barre d'exécuteur** est toujours visible sur le bas de l'écran 2 et tous les autres écrans du wing.

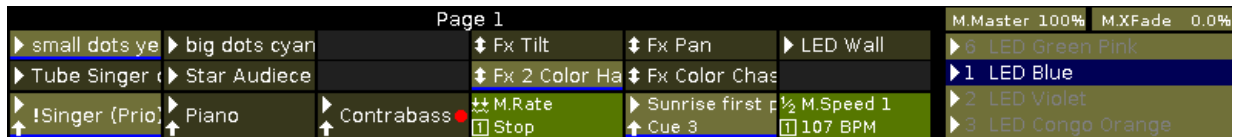


Figure 1: Barre Exécuteur Page 1

La barre d'exécuteur affiche des informations sur l'exécuteur qui est sauvegardé.

Le haut de la barre d'exécuteur affiche la page en cours et également si un exécuteur est fixée dans une autre page. Pour désactiver l'autofix, se reporter à [fenêtre de réglages globaux](#).



Figure 2: Barre exécuteurs Page 2 avec exécuteurs fixés

La barre d'exécuteur peut afficher jusqu'à 999 pages.

Pour basculer entre les pages : Pressez **Page +** ou **Page -**.


La [Couleur de l'exécuteur](#) affiche le type de l'exécuteur.

La barre d'exécuteur est divisée en deux dans l'exécuteur principal (à droite), 12 boutons d'exécuteurs normaux (deux premières lignes) et 6 boutons d'exécuteurs fader (ligne du bas).

Si vous enregistrez une cue sur un exécuteur la console demandera de nommer l'exécuteur.

Si vous ne le nommer pas dans le pop-up, l'exécuteur sera appelé **Exec**.

La barre bleue affiche le temps de fondu d'une cue de 0% à 100%.

Si un enregistrement timecode est en cours pour un exécuteur, l'**icône rouge**  clignote.

Si la position physique d'un Fader est différente de celle du software, une petite barre affiche la position du Fader dans le soft. Vous devrez rattraper cette valeur pour reprendre la main sur l'exécuteur.

L'exécuteur principal affiche également cette position, si l'un des deux Fader n'est pas physiquement à la valeur enregistrer dans le soft.

Pour afficher le numéro des exécuteurs, restez appuyez sur la touche **MA**.

Pour plus d'information sur les icônes des Fader et leurs fonctions, se reporter à [fonction des exécuteurs](#).

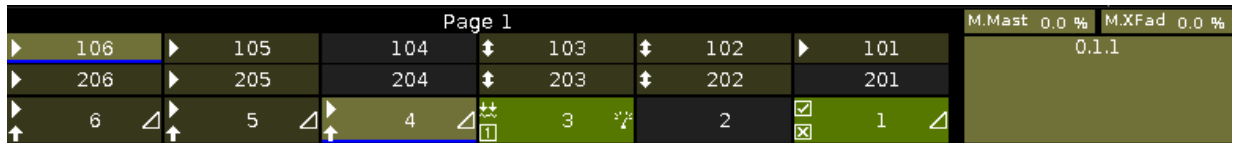


Figure 3: Barre exécuteurs avec touche MA appuyé

Pour ouvrir la [Fenêtre de la barre Exécuteur](#), Tapez dans la barre Exécuteur.

Exécuteur principal

L'exécuteur principal est affiché sur la droite de la barre d'exécuteur avec les deux faders 100 mm tout du long.

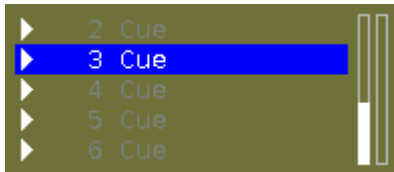


Figure 4: Exécuteur principal actif

Il est construit comme suit:

L'[icônes de déclenchement](#) est affichée en premier. Viens ensuite le numéro de cue (mémoire) avec le nom de la cue.

Réglé par défaut; la première barre de fader affiche la position du fader de Master et la seconde barre le XFADER (ou Crossfade).

La cue actuelle est affiché dans la deuxième ligne donc les cues avant et après sont visibles.

Si l'exécuteur est On, le bouton de l'exécuteur est en surbrillance et le cue actuel est affiché dans la deuxième ligne en blanc.

Si l'exécuteur est éteint, dans la deuxième ligne un **[Off]** s'affiche.

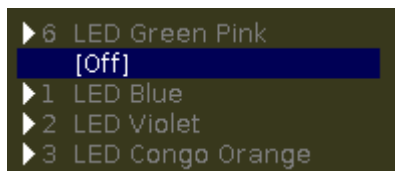


Figure 5: Exécuteur principal inactif

Exécuteur Fader

Les six exécuteur fader sont visibles dans la ligne la plus basse de la barre d'exécuteur.



Figure 6: La ligne la plus basse de la barre exécuteurs affiche les exécuteurs Fader

La première et la seconde lignes d' [icônes d'exécuteur](#) sont visibles respectivement pour les deux exécuteurs bouton de la console, suivi du nom de l'exécuteur.

Si un exécuteur est assigné avec une liste de cues, le numéro de cue sera affichée dans la deuxième ligne.

Exécuteur Normal

Les deux premières lignes de la barre de l'exécuteur affiche les exécuteurs boutons.



Figure 7: Les deux premières ligne de la barre d'exécuteurs

L'[icônes d'exécuteur](#) et le nom de ce dernier sont visibles pour les exécuteurs bouton respectif de la console.

Si un exécuteur est assigné avec une liste de cues, le numéro de cue sera affichée sur la droite.

Si un exécuteur est édité ou pré-visualisé, il est affiché dans un cadre rouge.

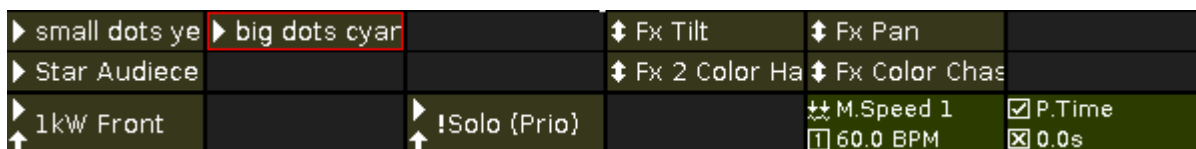


Figure 8: Exécuteur édité

Liens connexes

- [Couleur dans la barre exécuteur](#)
- [Qu' est ce qu'une Cue ?](#)

6.1.4. Barre de Type de Preset

La barre de type de preset est située sur le côté droit de l'écran 1.



Si aucun projecteur n'est patché, il n'y aura pas de barre de Type de preset affichée.

La couleur de la police en gris dans les écrans de la barre de Type de preset indique que ce Type de preset n'est pas disponible pour le projecteur sélectionné. La couleur de police blanche dans la barre de Type de preset indique que ce Type preset est disponible pour le projecteur actuellement sélectionné.

Il faut aussi noter que le type de preset ne sera présent dans la barre que si au moins un projecteur patch utilise un attribut de ce type. Par exemple, si vous programmez un show avec uniquement des wash, le type de preset Gobo ne sera pas affiché.

Pour accéder à une fenêtre de Type de preset : Appuyez sur le Type de preset dans la barre de Type de preset .

La couleur de fond Grise dans la barre de type preset affiche la vue actuelle.

La couleur rouge sur le côté gauche d'un Type de preset dans la barre indique que cette valeur pourrait être enregistré.

Pour activer ou désactiver les valeurs de preset dans le programmeur des projecteurs sélectionnés : Appuyez sur le bouton respectif du Type preset .



Attributs Type de Preset

Dans la barre de type de preset vous pouvez trouver des options pour les attributs suivants, en fonction de vos projecteurs patchés.

Dimmer:

Touchez pour modifier les attributs de dimmers, par exemple dim, courbe, master d'intensité.

Position:

Touchez pour modifier les attributs de position, par exemple Pan et Tilt.

Gobo:

Touchez pour modifier les attributs de gobos, par exemple roues de gobos et clips.

Color:

Touchez pour modifier les attributs de couleur, par exemple couleur, MixColor (Mélange de couleurs), HSBC. Dans cette vue, vous pouvez aller dans le dialogue et jouer avec le pickers, fader et nuancier.

Beam:

Touchez pour modifier les attributs de beam, par exemple shutter, iris et frost.

Focus:

Touchez pour modifier les attributs de focus, par exemple focus et zoom.

Control:

Touchez pour modifier les attributs de contrôle, par exemple le contrôle de la lampe, réglage globaux du projecteur ou resets.

Shapers:

Touchez pour modifier les attributs de shaper (couteaux), par exemple position ou rotation des couteaux.

Video:

Touchez pour modifier les attributs vidéo, par exemple Keystone, effets vidéo et la taille de la vidéo.

6.1.5. Barre de Titre

Toutes les informations et icônes différentes avec leurs positions dans la barre de titre que vous allez voir.



Tous les changements que vous faites dans dans la barre de titre grise inter-agissent directement avec la console.

Il existe différentes icônes dans la barre de titre, en fonction de votre fenêtre actuel.



Fenêtre Symbole : Situé sur la barre de titre dans la [fenêtre de projecteurs](#).

Appuyez dessus pour passer à en fenêtre symbole.



Fenêtre Tableau: Situé sur la barre de titre dans la [fenêtre de projecteurs](#).

Appuyez dessus pour passer à en fenêtre tableau.



Pin: Situé dans la barre de titre de la fenêtre de projecteurs, [fenêtre de réglages prédéfinis](#), fenêtre de cues et la [fenêtre DMX](#).

Cliquez sur l'icône pour désactiver le mode d'affichage dynamique.



Outil: Situé dans la barre de titre de la fenêtre de cues et la [la fenêtre de la barre exécuter](#).

Cliquez dessus pour aller aux paramètres de cues.



Poubelle: Situé dans la barre de titre de la [fenêtre charger un show](#).

Appuyez sur pour supprimer un show.



Fenêtre: Situé dans la barre de titre de la [fenêtre DMX](#).

Touchez pour obtenir la fenêtre complète avec les attributs ou supprimer la fenêtre complète.



Réduire: Situé dans [la fenêtre de la barre exécuter](#).

Appuyez sur pour réduire la fenêtre de la barre d'exécuter.

Si vous voyez cette icône, vous pouvez aussi fermer la vue en glissant du haut de l'écran vers le bas.



Saut Arrière: Situé dans [Sélection ID \(s\) Projecteurs](#) dans la fenêtre de barre de titre.

Appuyez sur pour aller en arrière à la prochaine ID projecteur libre.



Saut Avant: Situé dans [Sélection ID \(s\) Projecteurs](#) dans la fenêtre de barre de titre.

Appuyez sur pour aller à la prochaine ID projecteur libre.



Effet Continu: Situé dans la barre de titre de la fenêtre de réglage prédéfini.

Appuyez dessus pour ouvrir la fenêtre d'effet correspondant.



Panneau d'information: Situé dans le [Setup](#).

Appuyez dessus pour ouvrir la [fenêtre Informations système](#).



Esc: Situé sur le côté gauche d'une barre de titre.

Appuyez dessus pour quitter la vue actuelle.



OK: Situé sur le côté droit d'une barre de titre.

Touchez pour confirmer vos modifications.

Barre de titre Mode Effect

Si un effet est exécuté sur un projecteur sélectionné, la fenêtre de réglage prédéfini change en mode effet et obtient une barre de titre bleue.



Effet Continu:

Situé dans la barre de titre de la fenêtre de réglage prédéfini.

Appuyez dessus pour ouvrir la fenêtre d'effet correspondant.



Valeur normale:

Affiche la valeur la plus faible et la plus grande de l'effet actuel.

Touchez pour remettre l'effet en cours d'exécution a sa une normale.





Valeur Faible :

Appuyez dessus pour changer la valeur la plus faible de l'effet sélectionné.



Valeur Haute :

Appuyez dessus pour changer la valeur la plus élevée de l'effet sélectionné.

Aperçu barre de titre

Aperçu de la barre de titre

Si le mode preview (prévisualisation) est activée, la fenêtre de projecteurs passe en mode de prévisualisation et ont obtient une barre de titre rouge.



Pour sortir du mode preview, pressez **Off** **Prvw**.

Barre de titre Table de configuration des projecteurs

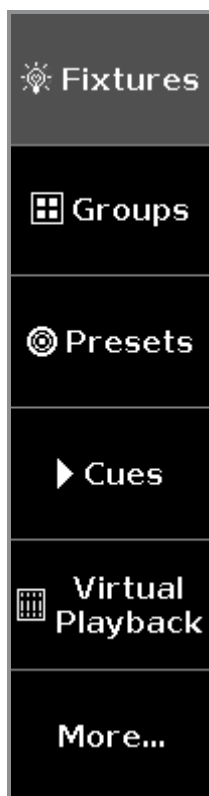
Toutes les barres de titre à partir de la Table de configuration des projecteurs sont affichés en bleu.



Quand une barre de titre bleue apparaît, c'est que vous êtes dans un mode dans lequel les changements n'interagissent pas directement avec la console.

Ils ont besoin d'être appliqués avec **Done (Terminé)** . The 'Done' button is a blue rectangle with white text and a white checkmark icon.

6.1.6. Barre de vues/ Fenêtre



La barre de vue/ fenêtre est située sur le côté droit de l'écran 2 et tous les autres écrans.

Dans la barre de vue/ fenêtre, vous sélectionnez la vue de l'écran.

La vue sélectionnée s'affiche avec un fond gris dans la barre de la vue.

Il y a un choix de sept vues.

1. Projecteurs

Appuyez dessus pour aller à la [fenêtre de projecteurs](#), pour voir tous vos projecteurs patchés, les attributs et leurs valeurs.

2. Groupes

Appuyez dessus pour aller à la [fenêtre de groupes](#), pour voir tous les groupes enregistrés pour une sélection rapide des projecteurs.

3. Réglages Prédéfinis

Appuyez dessus pour aller à la [fenêtre des réglages prédéfinis](#), pour voir toutes les palettes de réglages prédéfinis, en fonction du type de réglage sélectionné dans le [barre de type de Preset](#).

4. Mémoires/ Cues

Appuyez dessus pour aller à la [fenêtre de cues](#), pour voir toutes les mémoires de l'exécuteur principal et leurs



paramètres.

5. Exécuteurs Virtuels

Appuyez dessus pour aller à la [fenêtre de executeurs virtuels](#), pour voir les exécuteurs virtuels.

6. Effets

Appuyez dessus pour aller à la [fenêtre des effets](#), pour voir tous les effets, selon le type de preset sélectionné dans le [barre de type de Preset](#).

7. Plus...

Appuyez dessus pour aller à la [fenêtre de sélection des vues](#), pour voir toutes les vues disponibles.

Sur un écran externe. Appuyez dessus pour aller à [Sélectionnez la vue de la fenêtre pour l'écran externe](#).

6.2. Icônes utilisées dans les Vues et fenêtres

les icônes suivantes sont utilisées dans la console dot2.

Icônes des Exécuteur normeaux

Les icônes d'exécuteur se trouvent pour tous les exécuteurs normeaux dans la [barre exécuteurs](#) et dans la [vue vitesse magique](#).

Les icônes affichent la fonction d'un exécuteur.



Go : L'exécuteur appelle la mémoire suivante.



Go Back : L'exécuteur appelle la mémoire précédente.



Pause : L'exécuteur arrête un x-fade et les effets de la mémoire actuelle.



Toggle : l'exécuteur est activé ou désactivé.



Temp : Active l'exécuteur tant que vous appuyez sur la touche. Suit le fader master et les timings.



Learn : L'exécuteur apprend le tact (BPM).



Flash : Mets l'exécuteur à fond aussi longtemps que vous appuyez sur la touche. Les timings seront ignorés.



Select : L'exécuteur sélectionne tous les projecteurs de la séquence.



Swop : Mets l'exécuteur à fond aussi longtemps que vous appuyez sur la touche. Toutes les valeurs d'intensité

des autres exécuteurs seront mises à zéro, à l'exception de ceux qui sont en Swop protégé.

Master Spécial - Icônes Master Speed (vitesse)

En plus des icônes des exécuteurs normaux, il existe des icônes dans plusieurs masters spéciaux. Les icônes du Master Speed sont situées dans la [barre exécuteur](#) et dans la [vue vitesse magique](#).

Ces icônes affichent la fonction du master spécial Master Speed.



HalfSpeed : Divise la vitesse actuelle par 2.



DoubleSpeed : Multiplie la actuel par 2.



Rate1 : Remet la vitesse à 60 BPM.

Master Spécial - Icônes Master Rate (Ratio)

En plus des icônes des exécuteurs normaux, il existe des icônes dans plusieurs masters spéciaux. Les icônes du Master Rate sont situées dans la [barre exécuteur](#) et dans la [vue vitesse magique](#).

Ces icônes affichent la fonction du master spécial Master Rate.



HalfRate : Divise le taux actuel par 2.



DoubleRate : Multiplie le taux actuel par 2.



Rate1 : Remet le taux actuel à 1 sur 1.

Master Spécial - Icônes Program Time (Temps Programmeur)

En plus des icônes des exécuteurs normaux, il existe des icônes dans plusieurs masters spéciaux. Les icônes du Program Time sont situées dans la [barre exécuteur](#) et dans la [vue vitesse magique](#).

Ces icônes affichent la fonction du master Program Time.



On : Active le master Program Time.



Off : Désactive le master Program Time.

Icônes de déclenchement

Les icônes de déclenchement sont situés dans l'exécuteur principal dans la [barre exécuteur](#) et dans la [vue barre des exécuteurs](#) et dans la [fenêtre de sélection des déclencheurs](#).

Les icônes de déclenchement montrent par quel déclencheur la mémoire sera appelé.



Go : Appelle la mémoire par un go.



Time / Heure : Appelle la mémoire par un temps donné.



Follow : Appelle la mémoire après que tous les temps de la mémoire précédente sont exécutés.



Sound : Appelle la mémoire par un signal sonore.



BPM : Appelle la mémoire par un signal BPM entrant.



Timecode : Appelle la mémoire par un signal timecode de temps entrant. Pour sélectionner une source de temps en timecode, allez dans la [Fenêtre de réglage des exécuteurs](#).

Icônes Indicateurs

Les icônes indicateurs affichent les options d'un objet, par exemple, l'option d'un projecteur. Ils sont situés avec les objets dans une fenêtre de tableau ou dans les exécuteurs.



Super Priorité : Indique une priorité

La Super Priorité (!) est affichée dans les projecteurs, la vue tableau des projecteurs et les exécuteurs. Pour plus d'informations, voir [Réglages des Exécuteurs](#).


Icône de verrouillage



L'icône de verrouillage indique qu'un élément est verrouillé par le fabricant. L'opérateur ne peut pas modifier ou supprimer des éléments verrouillés.

6.3. Add New Fixtures Window

The **Add New Fixtures Window** is located in the [Setup](#), column **Show**, [Patch & Fixture Schedule](#), **Add New Fixtures**.





The screenshot shows the 'Add New Fixtures' window with a blue title bar containing '< Esc', 'Add New Fixtures', and 'Ok ✓'. The window has a black background with green input fields. The 'Type' field is set to '2 Dimmer 00' with a 'Select other...' button. The 'Quantity' field is set to '1' with minus and plus buttons. The 'ID' field is set to '9' with minus and plus buttons and a 'Select...' button. The 'Name' field is set to 'Dim 1' with a keyboard icon. The 'Patch' field is set to '1.441' with a 'Select...' button, and the 'Offset' field is set to '1' with minus and plus buttons and a 'Select...' button. Below each field is a descriptive text explaining the field's purpose.

Figure 1: Add New Fixtures Window

In this view, you select your **fixture type**, the **quantity**, the **fixture ID**, the **fixture name**, the **patch address**, and the **offset**.

There are six edit lines.

To confirm your settings and add new fixtures, tap  in the title bar.
You are back in the Patch and Fixture Schedule.

To leave the **Add New Fixtures Window**, tap  in the title bar or  on the console.
You are back in the [Patch and Fixture Schedule](#).

Type

The type edit line contains a drop down list with four standard fixture types

- 2 Dimmer 00
- 3 LED - RGB 8 bit
- 4 LED - RGBA 8 bit
- 5 LED - RGBW 8 bit

and those which are already in the current show file exist.


To open the drop down list, tap the three dots  in the edit line.



Figure 2: Drop down with standard fixture types and the fixture types in the show file

To import another fixture type from the library into the show file, which is not in the drop down list, tap on the right.

It opens the [Import Fixture Type Window](#).

Quantity

The quantity edit line displays how many fixtures will be created.

To select the quantity, tap the plus or minus.

ID


The ID edit line displays the next available fixture ID.

To select a fixture ID, tap the plus or minus.

To get an overview about assigned and available fixture IDs, tap on the right. The [Select Fixture ID\(s\) Window](#) opens.

Name


The name edit line displays the name of the fixture.

To edit the name, tap at the keyboard . The edit name window opens.

If you create multiple fixtures with the same name, the name will get a consecutive number at the end of the name.

Patch

The patch edit line displays the next available patch address.

To select another universe or address, tap the three dots  in the edit line. The drop down opens.

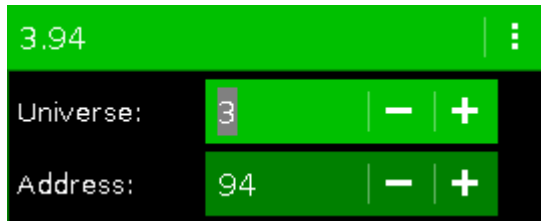


Figure 3: Select DMX universe and address

To get an overview about assigned and available DMX addresses, tap on the right. The [Select DMX Address... Window](#) opens.

Offset

The offset displays the selected patch offset.

The offset is the free DMX address space between one fixture and another fixture. A patch offset gives you a better overview about the fixtures and their patch address.

To patch a few fixtures and with a start address of x.xx1, select a patch offset of 10.

To select the quantity, tap the plus or minus. By default the offset is 1.

Patch and Fixture Schedule								Done ✓
FixId [▲]	Name	Fixture Type	Patch	Pan DMX Invert	Tilt DMX Invert	Pan Enc. Invert	Tilt E Inve	
1	Dim 1	2 Dimmer 00	1.001					Add New Fixtures
2	Dim 2	2 Dimmer 00	1.011					Create Multipatch
3	Dim 3	2 Dimmer 00	1.021					
4	Dim 4	2 Dimmer 00	1.031					Change Fixture Type
5	Dim 5	2 Dimmer 00	1.041					
6	Dim 6	2 Dimmer 00	1.051					Unpatch Selected
7	Dim 7	2 Dimmer 00	1.061					
8	Dim 8	2 Dimmer 00	1.071					Delete Selected
9	Dim 9	2 Dimmer 00	1.081					
10	Dim 10	2 Dimmer 00	1.091					

Figure 4: Patch and Fixture Schedule with Offset of 10

Encoder Bar Functions

Type	Quantity	Fixture ID	Patch Break 1	Patch Offset
2 Dimmer 00	1	30		3.94

Figure 5: Encoder Bar Add New Fixtures Window

Type:

To scroll in the drop-down list from the edit line Type, turn the encoder left or right.

To open the [Import Fixture Type Window](#), press or tap the encoder.

Quantity:

To select the quantity in the edit line Quantity, turn the encoder left or right.

Fixture ID:

To select the fixture ID in the edit line ID, turn the encoder left or right.

To open the [Select Fixture ID\(s\) Window](#), press or tap the encoder.

Patch Break 1:

To select the DMX address, turn the encoder left or right.

To open the [Select DMX Address... Window](#), press or tap the encoder.

Patch Offset:

To select the patch offset, press and hold  and turn the encoder left or right.

To open the [calculator](#) to select the patch offset, press and hold  and press the encoder.

6.4. Fenêtre de sauvegarde

Pour ouvrir la fenêtre de sauvegarde, appuyer sur le bouton **Backup** de la console.

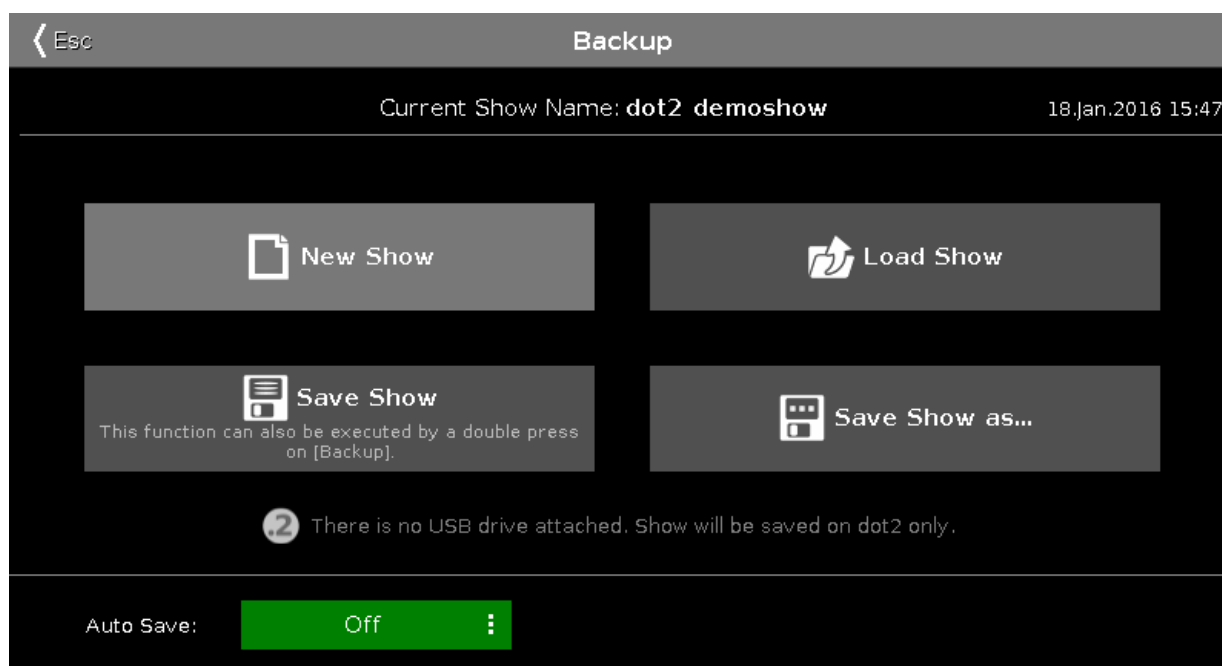


Figure 1: Fenêtre de sauvegarde

Dans cette fenêtre, vous pouvez créer un nouveau show, charger un show, enregistrer le show en cours, et enregistrer le show en cours sous un autre nom.

En dessous de la barre de titre est affiché le nom du fichier du show en cours avec la date et l'heure de la dernière sauvegarde.

Pour créer un nouveau show. Appuyez sur **Nouveau Show**. Cela ouvre la [fenêtre nouveau show](#).

Pour charger un show existant. Appuyez sur **charger un Show**. Cela ouvre la [fenêtre de chargement des show](#).

Pour enregistrer le show en cours. Appuyez sur **Sauvegarder le show**. Cela enregistre le show et ferme la fenêtre de sauvegarde.

Pour enregistrer le show en cours avec un nouveau nom de fichier. Appuyez sur **Enregistrer sous** Cela ouvre la [fenêtre Enregistrer sous....](#)

Si une clé USB est connecté, elle est affichée sous les quatre fonctions.

Si vous enregistrez un show avec une clé USB connectée, le spectacle sera enregistré également sur la clé USB.



Astuce:

Si un show a été programmé et sauvegardé dans une version antérieure, il peut être chargé dans une version plus récente. Si vous sauvegardez ce show dans la dernière version, vous ne pourrez plus le chargé dans une version antérieure. Si vous souhaitez garder l'option de lecture par une version antérieure, il vous faudra et le charger et le sauvegarder sous un autre nom dans la dernière version.

De plus, vous pouvez activer l'option **auto save**. Par défaut, cette fonction est désactivé.

Pour sélectionner la fréquence des sauvegardes, appuyer sur les trois points .

Vous avez le choix entre :

- toutes les 15 minutes
- toutes les 30 minutes
- toutes les 60 minutes
- toutes les 120 minutes

Pour plus d'informations, voir [comment sauver et charger un show](#).

Pour quitter la fenêtre de sauvegarde. Pressez  dans la [barre de titre](#) ou pressez  sur la console.

Fonction barre encodeur



Figure 2: Fonction barre encodeur - Fenêtre de sauvegarde

Auto Save:

Pour activer la sauvegarde automatique et choisir la fréquence d'enregistrement, tourner l'encodeur de droite.

Sélectionner:

Pour sélectionner une fonction, tournez le bouton vers la gauche ou vers la droite.

Pour confirmer une fonction, appuyez sur l'encodeur

6.5. Beam Preset Type View

To go to the **Beam Preset Type View**, tap **Beam** in the [Preset Type Bar](#).

- or -

Press and hold **MA** and press **5**, for preset type 5 (= Beam).

The beam preset type view is only active if the selected fixture has a beam attributes.


The beam preset type view is fragmented in the **Shutter/Strobe/Iris View**, the **Prisma 1 View** and the **Raw Beam Views** (depending on the fixture types).



Important:

The beam sliders works absolute. A tap on a beam slider sets a new beam value and does not follow the already set beam values.

The respective encoders works relative to the already set beam values.

To open the beam [effects view](#) at screen 1, tap at  in the title bar.

If an effect is running on a selected fixture, the beam preset type view change into an effect mode and get a blue [effect mode title bar](#).

Shutter/Strobe/Iris View

The Sutter/Strobe/Iris View is the first tab of the beam preset type view.





In the shutter/strobe/iris view, you control the the strobe in hertz (Hz), the strobe duration in seconds (s) and the iris in percent (%).

Strobe

To select the shutter speed in Hz, move the strobe slider up or down.

There are five strobe value buttons right beside the strobe slider (depending on the fixture type).

Open:

Tap to open the shutter.

Close:

Tap to close the shutter.

Strobe:

Tap to use the strobe effect from the fixture (shutter opens and closes).

Pulse:

Tap to use the pulse effect from the fixture.

Random:

Tap to use the random effect from the fixture. The selected fixtures will have strobe along with a derangement.

Strobe Duration

To select the strobe duration in seconds, move the strobe duration slider up or down.

Iris

To select the iris width in percent, move the iris slider up or down.

There are five iris value buttons right beside the iris slider (depending on the fixture type).

Open:

Tap to open the iris.

Close:

Tap to close the iris as much as possible.

Strobe:

Tap to use the strobe effect from the fixture.

Pulse Open:

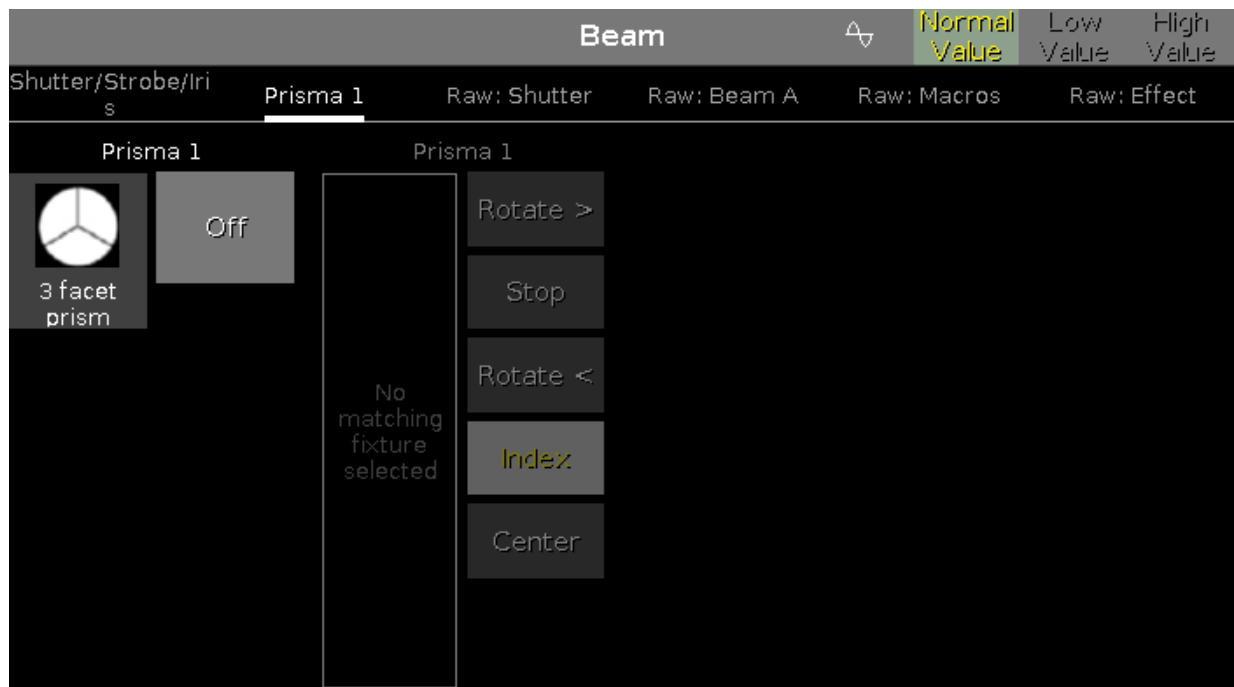
Tap to use the pulse open effect from the fixture.

Pulse Close:

Tap to use the pulse close effect from the fixture.

Prisma 1 View

The Prisma 1 View is the second tab of the beam preset type view.



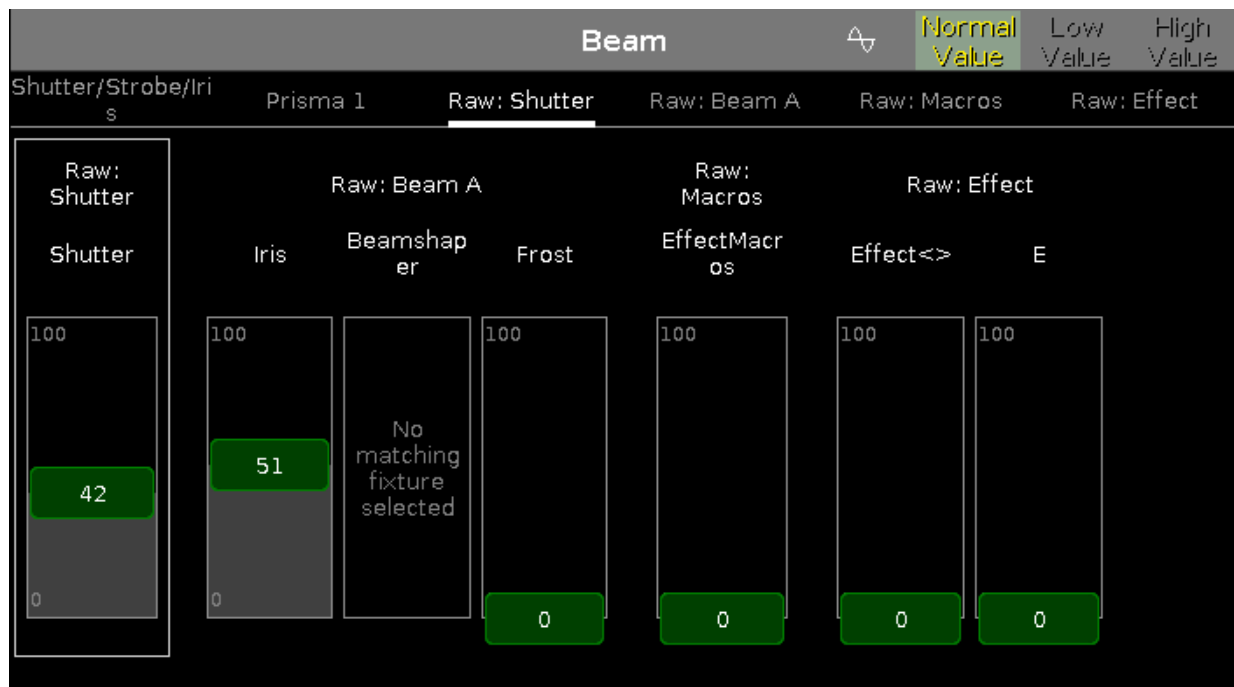
In the prisma view, you can select a prisma and use prisma functions from the selected fixture.

To select a prisma, tap on the prisma.

To deselect the prisma, tap **Off**.

Raw Beam View

The raw beam views are located after the prisma views.





In the raw beam view, you control the raw beam values in natural values (0-100) of the selected fixture type.

Encoder Bar Functions

The default encoder speed is without decimal place.

To change the encoder speed to slow, press the encoder key . The encoder speed is with decimal place.

To change the encoder speed to ultra slow, press and hold the  key and press the encoder key . The encoder speed equals one DMX step.



To select the value, turn the encoder left or right.

To open the calculator, press the encoder.

Related Links

- [Calculator](#)
- [How to work with Presets?](#)
- [What is Presets?](#)

6.6. Fenêtre Calculatrice

La **fenêtre calculatrice** apparaît si vous saisissez ou modifier les valeurs d'attributs.

La calculatrice est une fenêtre dynamique. Les fonctions changent selon la valeur et l'attribut.

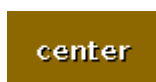


La barre de titre affiche l'attribut, l'unité et parfois la plage de valeurs.

Sous la barre de titre se trouve la ligne d'édition verte.

Pour effacer la ligne, tapez  sur la droite de la ligne d'édition.

La fenêtre calculatrice comprend toujours un pavé numérique à gauche.





La fonction appliquée a un fond brun.



Pour forcer votre attribut à créer un lien vers les paramètres par défaut actuels du type de projecteur, appuyez sur `Default Link`.

Pour confirmer la valeur, tapez  dans la **barre de titre**. La fenêtre calculatrice se ferme.

Pour quitter la **calculatrice**, tapez  dans la barre de titre, ou pressez  sur la console.

Boutons par défauts de la calculatrice

Les boutons suivants sont dans toutes les vues de la calculatrice disponible.

Les boutons sont situés juste à côté du pavé numérique et ils sont en lien avec la ligne d'édition.



Appuyez sur Retour (Arrière) pour supprimer le premier signe à gauche du curseur.



Appuyez sur Effacer (Supprimer) pour supprimer des valeurs écrites ou le prochain signe à droite du curseur.



Appuyer sur Home (Centre) pour revenir au début de la ligne d'édition.



Appuyer sur Fin (Fin) pour aller à la fin de la ligne d'édition.



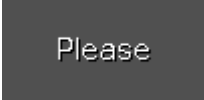
Appuyez sur <- pour reculer d'un signe sur la ligne d'édition.



Appuyez sur -> pour avancer d'un signe sur la ligne d'édition.



Appuyez sur ce bouton pour insérer un préfixe.

A dark grey rectangular button with the word "Please" written in white text.

Appuyer sur Please (SVP) pour confirmer et appliquer la valeur. La fenêtre calculatrice se ferme.

Boutons de temps de la calculatrice

Les boutons suivants sont disponibles pour l'édition des attributs de temps, en fonction de l'attribut.

Les boutons sont situés en dessous du pavé numérique.

A dark grey square button with the letter 'D' written in white text.

Appuyer pour entrer un Jour

A dark grey square button with the letter 'H' written in white text.

Appuyer pour entrer des heures

A dark grey square button with the letter 'M' written in white text.

Appuyer pour entrer des minutes

A dark grey square button with the letter 'S' written in white text.

Appuyer pour entrer des secondes

A dark grey square button with the letter 'F' written in white text.

Appuyez pour entrer des frames d'images. Le réglage par défaut est de 30 fps (images par seconde). De là découle une trame qui est équivalent à 0,03 secondes.

A dark red rectangular button with the text "InFade" written in white text.

Appuyer pour avoir le même temps de Fade Out en Fade In.

A dark red rectangular button with the text "InDelay" written in white text.



Appuyer pour avoir le même temps de delay Out en Delay In.

Fonctions barre encodeurs

Value(s) "center"			Scroll
----------------------	--	--	--------

Valeur(s):

Pour modifier une valeur, tournez le bouton vers la gauche ou la droite.

Scroll:

Pour confirmer une valeur et fermer la calculatrice, appuyez sur l'encodeur

6.7. Fenêtre de calibrage des écrans

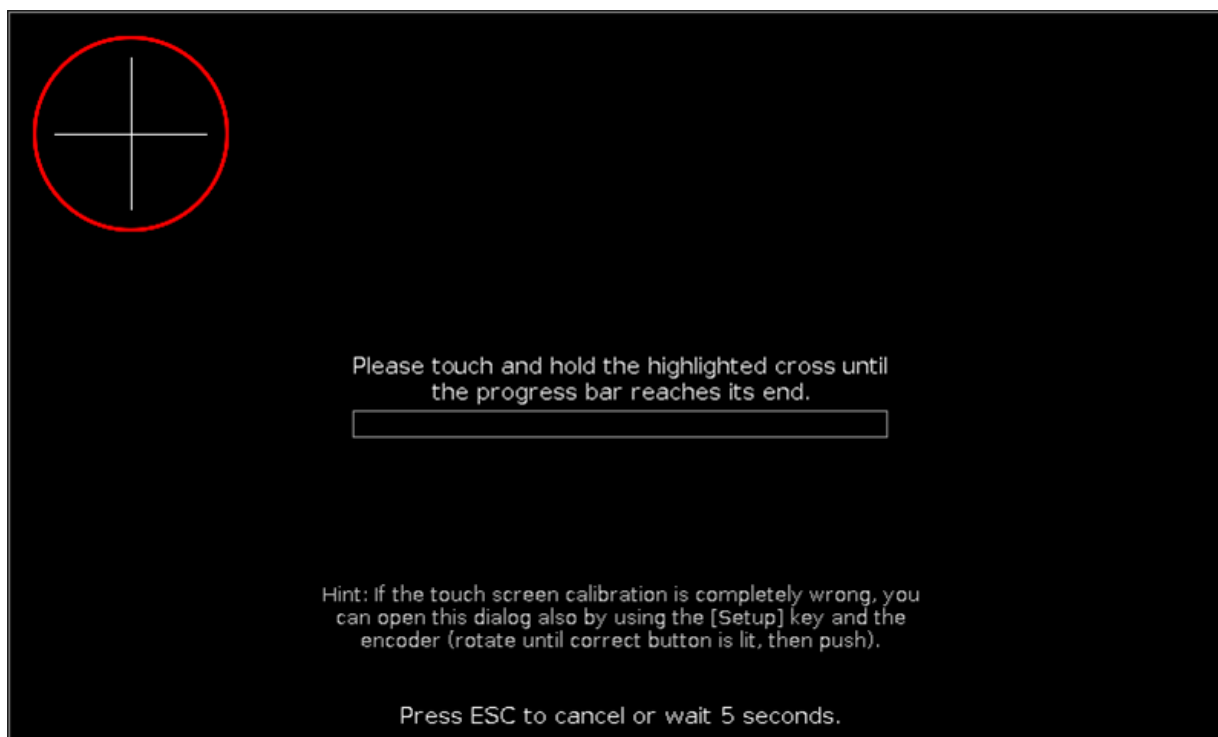


Important :

Après avoir calibré les écrans, redémarrez la console pour que le calibrage puisse être effectué.

La fenêtre de calibrage des écrans est située dans le [Setup](#), colonne **Console, Calibration des écrans**.

Si les écrans tactiles ne fonctionnent pas correctement, ouvrez la fenêtre de calibrage des écrans en utilisant les encodeurs.



Calibrez l'écran dans cette fenêtre.

Le calibrage de l'écran permet de calibrer la fonction tactile de votre écran afin qu'il fonctionne correctement.

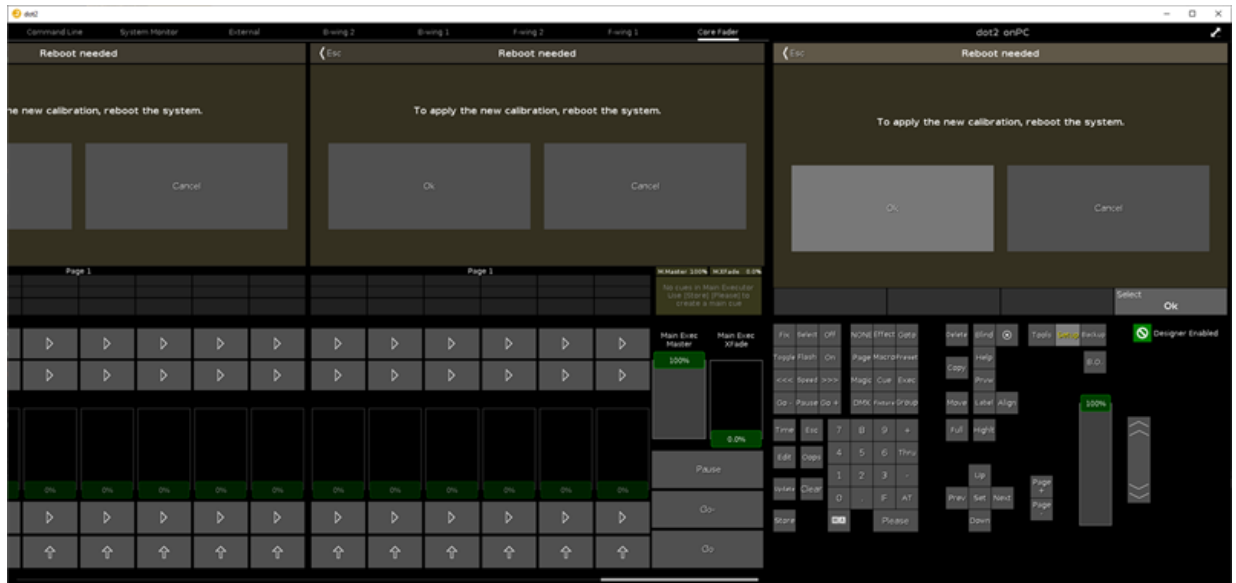
Pour calibrer l'écran, touchez et maintenez la croix en surbrillance jusqu'à ce que la barre de progression soit remplie.

Sélectionnez l'écran en touchant la croix. Si nécessaire, répéter le calibrage pour tous les autres écrans.

Pour annuler le calibrage de l'écran, pressez **Esc** sur la console.

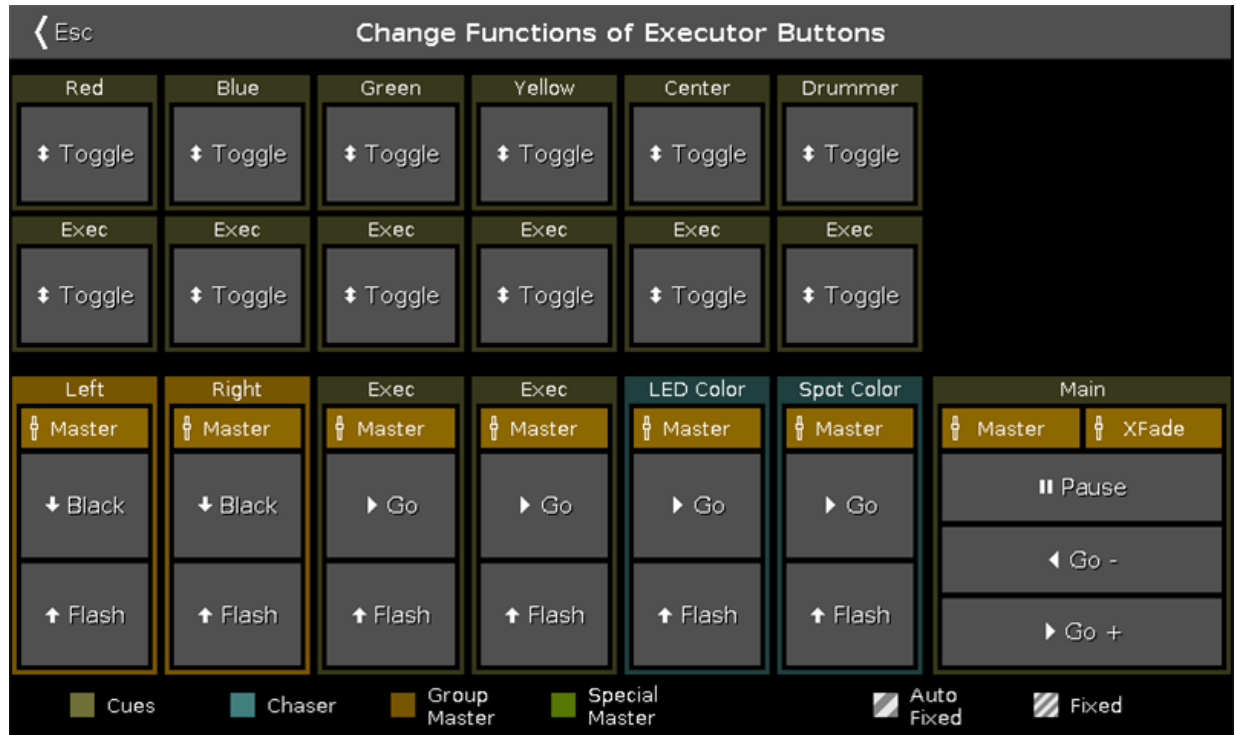
Si vous ne touchez pas l'écran, la fenêtre pour calibrer les écrans se ferme automatiquement après 10 secondes.

Pour redémarrer l'appareil, confirmez le message de redémarrage du système :



6.8. Fenêtre pour modifier les fonctions des exécuteurs boutons

Pour aller à la **fenêtre de modification des fonctions de l'exécuteur boutons**, ouvrez la [fenêtre barre exécuteur](#) et cliquez sur l'outil  dans la [barre de titre](#).



Dans cette fenêtre, vous modifiez les fonctions des boutons exécuteurs de la page en cours dans la fenêtre de la barre exécuteur.

Pour modifier une fonction, appuyez sur le bouton virtuel dans la fenêtre. Il ouvre la [Fenêtre de sélection des fonctions de l'exécuteur](#).

Les fonctions des boutons de l'exécuteur principal sont fixes et non modifiables.

Vous ne pouvez modifier que les fonctions des boutons d'exécuteurs déjà utilisé seulement.

Si un bouton exécuteur est libre, il est affiché comme **[Vide]** **[Empty]**.

Pour quitter la **fenêtre de modification des fonctions de l'exécuteur boutons**, pressez  dans la [barre de titre](#).

Vous êtes de retour dans la fenêtre de la barre de l'exécuteur.

Liens associés

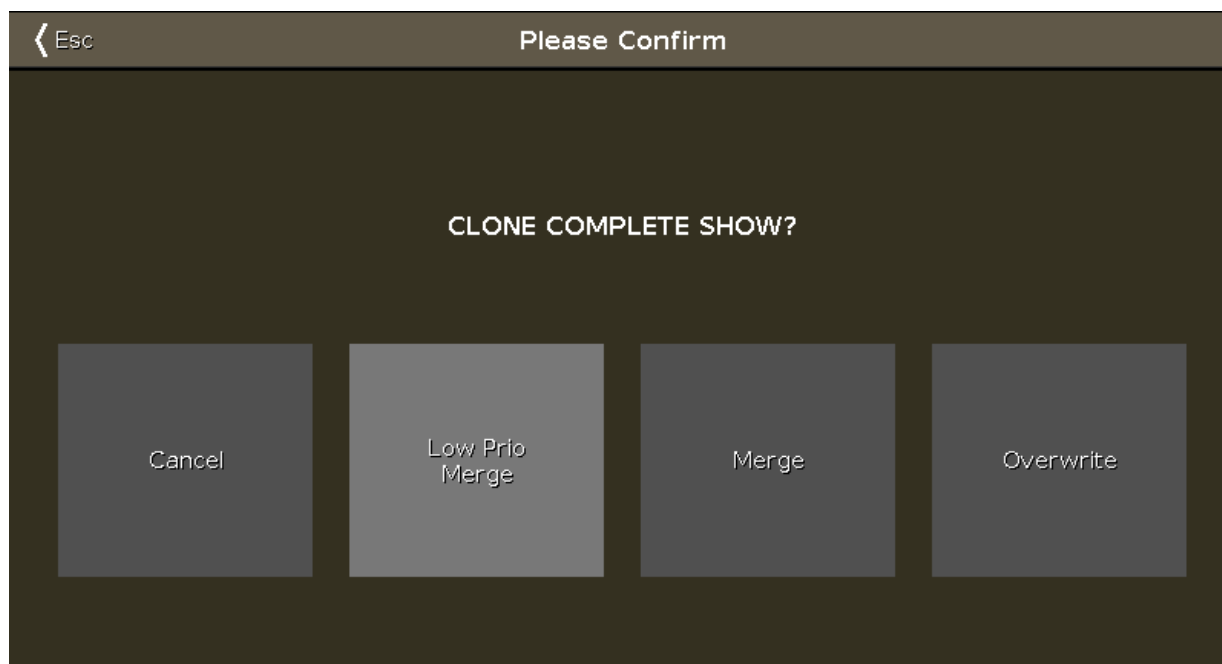
- [Fenêtre de sélection des fonctions de l'exécuteur](#)
- [Fenêtre barre d'exécuteur](#)
- [Icones](#)



- [System Colors - Executor](#)

6.9. Fenetre Choisir la méthode de Clonage

Si vous essayez de cloner un projecteur, la console demandera de choisir la méthode.



Il y a quatre options disponibles :

Annuler:

Appuyer sur Annuler, pour annuler la commande clone.

Priorité de fusion Basse :

Appuyez sur Basse Priorité de fusion pour ajouter les valeurs du projecteur vers le projecteur de destination.
Si le projecteur de destination a des valeurs définies précédentes, elles seront conservées.

Si le projecteur de destination n'a pas de valeurs définies,
le projecteur obtiendra les valeurs du projecteur source.

Fusionner:

Appuyez sur fusionner pour ajouter des valeurs à partir du projecteur source
vers le projecteur de destination.

Écraser:

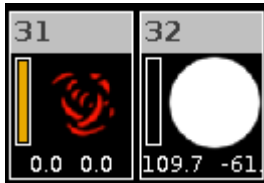
Appuyez sur écraser, pour écraser les valeurs existantes du projecteur de destination avec les valeurs du
projecteur source.

Les Valeurs définies précédentes seront effacées.

Exemple avec Priorité de fusion Basse

Le projecteur 31 a une couleur rouge et un gobo.

Le projecteur 32 a une position de Pan et Tilt.

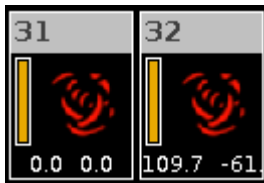


Supposons que vous clonez le projecteur 31 vers le projecteur 32 en gardant la position de Pan / Tilt du projecteur 32.

1. Pressez **MA** + **Copy** (= Clone) **Fixture 31 At 32 Please**.

La console vous demandera de choisir la méthode de clonage.

2. Sélectionnez **Basse priorité de fusion**.



Le projecteur 32 a maintenant les mêmes valeurs que le projecteur 31 et les valeurs précédentes (de position).

Exemple avec Fusionner

Cue	Fixture 1	Fixture 2
1	Dimmer open (entered value)	
2	Dimmer open (entered value)	Dimmer 50 % (entered value)
3	Dimmer open (tracked value)	Dimmer 50 % (entered value)

Supposons que vous clonez le projecteur 1 vers le projecteur 2 et ajoutez seulement les valeurs précédentes et non pas les valeurs de suivies.

1. Pressez **MA** + **Copy** (= Clone) **Fixture 1 At 2 Please**.

La console vous demandera de choisir la méthode de clonage.

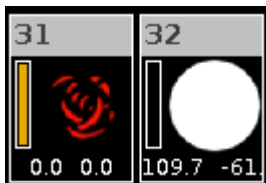
2. Sélectionnez **Fusionner**.

Cue	Fixture 1 (Avant merge)	Fixture 2 (Avant merge)	Fixture 2 (Après merge)
1	Dimmer open (entered value)		Dimmer open
2	Dimmer open (entered value)	Dimmer 50 % (entered value)	Dimmer open (because this was an entered value from fixture 1)
3	Dimmer open (tracked value)	Dimmer 50 % (entered value)	Dimmer 50 % (because this is a tracked value and clone method merge will not add tracked values)

Exemple avec Écraser

Le projecteur 31 a une couleur rouge et un gobo.

Le projecteur 32 a une position de Pan et Tilt.

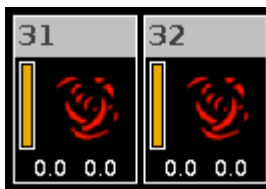


Supposons que vous clonez le projecteur 31 vers le projecteur 32 celui ci seras exactement identique au projecteur 31.

1. Pressez **MA** + **Copy** (= Clone) **Fixture 31 At 32 Please**.

La console vous demandera de choisir la méthode de clonage.

2. Sélectionnez **Écraser**.



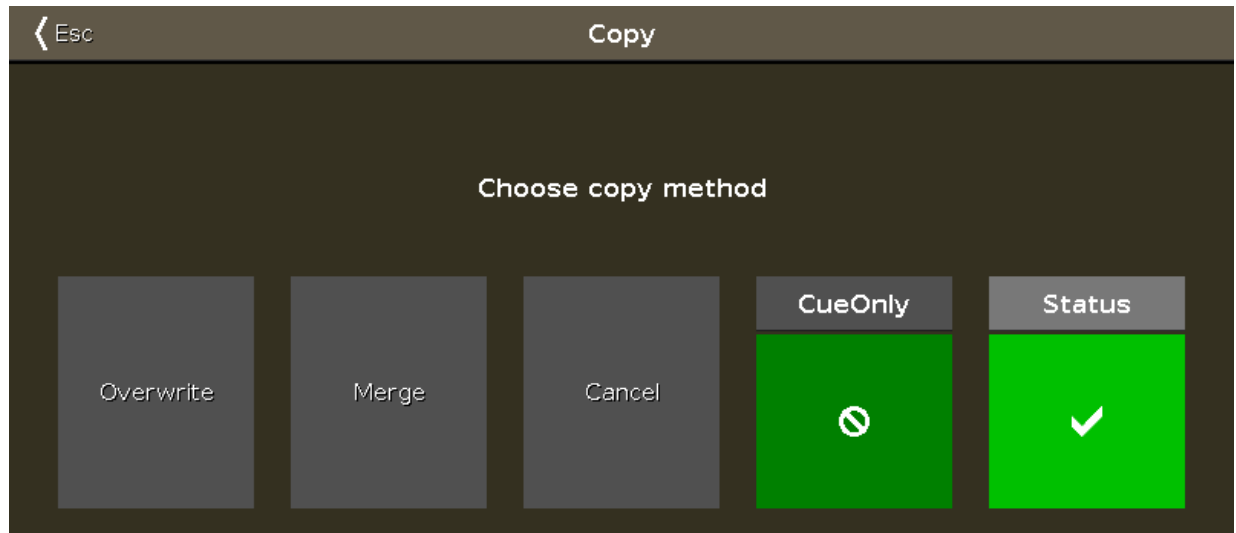
Le projecteur 32 à maintenant exactement les mêmes valeurs que le projecteur 31. Toutes les valeurs précédentes sont supprimées.

Liens connexes

- [Commande Clone](#)
- [Touche Copy](#)

6.10. Fenêtre Choisissez méthode de Copie

Si vous essayez de copier un objet vers une destination où un objet existant, la console vous demandera de choisir la méthode de copie.



Remplacer :

Appuyer dessus pour remplacer l'objet existant, par exemple une cue ou un groupe. L'objet précédent sera supprimé.

Fusionner :

Appuyez dessus pour ajouter l'objet, par exemple une cue ou un groupe, à l'objet existant.

Annuler :

Appuyez dessus pour annuler la fonction de copie.

Seulement la Cue :

Appuyez dessus si vous copiez une cue entre deux autres cues. La cue copiée n'affectera pas les cues suivantes avec des valeurs de suivi (tracking).

Etat :

Appuyez dessus pour copier la cue avec ses valeurs de suivi (tracking).

Fonctions Barre Encodeur



Sélectionner:

Pour sélectionner une fonction, tournez le bouton vers la gauche ou la droite.

Pour confirmer une fonction, appuyez sur sélectionner ou appuyez sur l'encodeur.

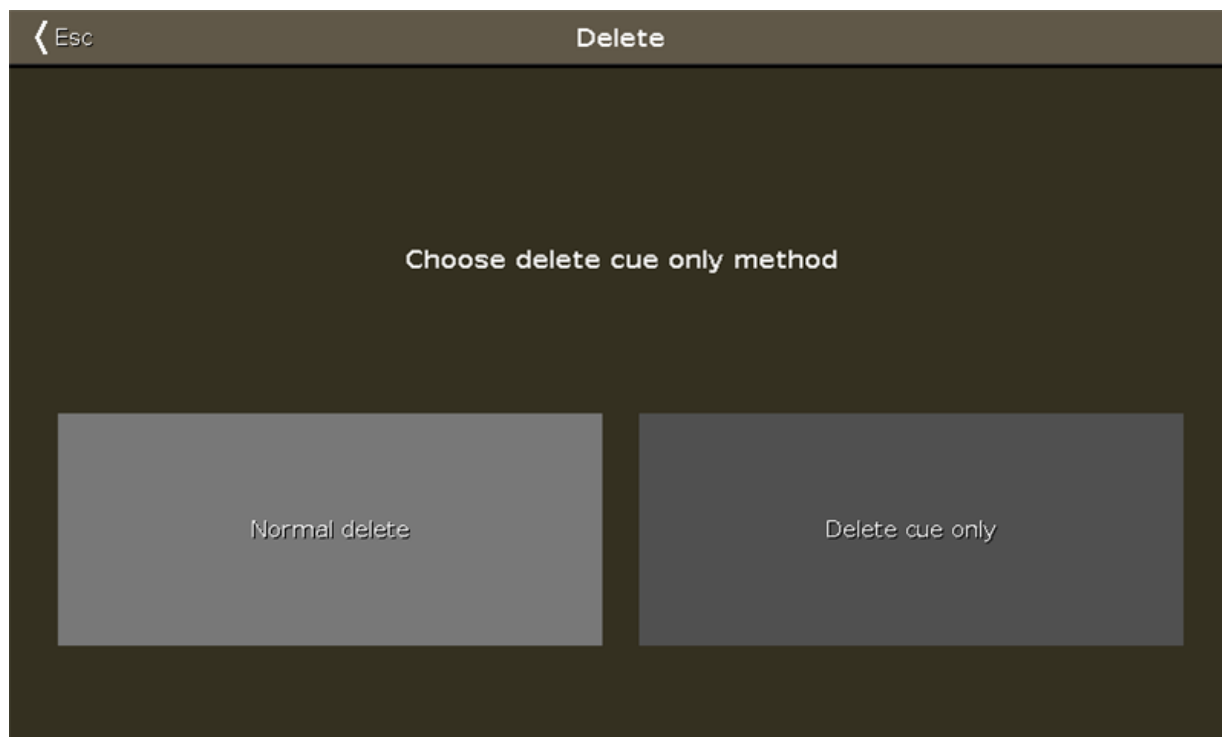


Liens associés

- [Qu'est ce que le tracking ?](#)
- [Commande Copy](#)

6.11. Fenêtre Choisir la méthode de suppression

Si vous essayez de supprimer une cue à partir d'une liste de cues, la console demandera de choisir la méthode de suppression.



Il existe deux méthodes de suppression disponibles.

Pour quitter la fenêtre, tapez **Esc** dans la barre de titre ou pressez **Esc** sur la console. Le processus de suppression est annulé.

Les tableaux suivants expliquent les deux méthodes avec un exemple.

Situation initiale

Cue list	Fixture 1	Fixture 2	Fixture 3
Cue 1	100 %	0 %	0 %
Cue 2	100 % tracked value	50 %	0 %
Cue 3	100 % tracked value	50 % tracked value	25 %

Suppression normale

Cue list	Fixture 1	Fixture 2	Fixture 3
Cue 1	100 %	0 %	0 %
Cue 2	Normal delete	Normal delete	Normal delete
Cue 3	100 % tracked value	0 %	25 %

Supprimer la cue seulement

Cue list	Fixture 1	Fixture 2	Fixture 3
Cue 1	100 %	0 %	0 %
Cue 2	Delete cue only	Delete cue only	Delete cue only
Cue 3	100 % tracked value	50 %	25 %

Liens associés

- [Commande Delete](#)
- [Touche Delete](#)
- [Comment travailler avec des Cues ?](#)

6.12. Fenêtre de sélection de la méthode d'enregistrement

Si vous essayez d'enregistrer les nouvelles valeurs du programmeur sur un exécuteur contenant une cue, la console vous demandera de choisir la méthode d'enregistrement.



Cette fenêtre, n'apparaît que si l'exécuteur contient déjà au moins une cue.

Si un exécuteur contient une liste de cues (plus de 1 cue) et que vous enregistrez de nouvelles valeurs de programmeur dans cet exécuteur, la console ajoutera automatiquement une autre cue à la suite dans la liste de cues.

Si un exécuteur contient une liste de cues vous pouvez utiliser les méthodes d'enregistrement : Merge (Fusionner), Overwrite (écraser) ou Remove (supprimer). Vous devez définir le numéro de cue dans la commande.

Exemple: `Store 2 (=Cue 2) Exec 1 Please`.

Il existe quatre méthodes d'enregistrement disponibles:

Merge: (Fusionner)

Choisir Merge pour ajouter les valeurs du programmeur à la cue existante.

Remove: (Supprimer)

Choisir Remove pour supprimer les valeurs du programmeur à la cue existante.

Overwrite: (Ecraser)

Choisir Overwrite pour écraser la cue existante avec les valeurs du programmeur. Les valeurs précédentes de la cue existante sont supprimées.

Create second cue (Créer une seconde mémoire)

Choisir Create Second cue pour enregistrer les valeurs du programmeur dans une nouvelle cue à la suite de la première cue.

Exemple avec Merge

Supposons que vous allez ajouter les valeurs actuelles du programmeur à la cue existante 1 sur l'exécuteur principal.

ID	Name	Dim	Pan	Tilt
26	RGBAW 6	closed		
27	RGBAW 7	closed		
28	RGBAW 8	closed		
29	RGBAW 9	closed		
30	RGBAW 10	closed		
31	Spot 1	open	154.2	-82.
32	Spot 2	open	154.2	-82.

ID	Name	Dim	Pan	Tilt
26	RGBAW 6	closed		
27	RGBAW 7	closed		
28	RGBAW 8	closed		
29	RGBAW 9	closed		
30	RGBAW 10	closed		
31	Spot 1	open	154.2	-82.
32	Spot 2	open	154.2	-82.

1. Pressez **Store** et appuyer sur l'exécuteur principal dans la [fenêtre de la barre exécuteur.](#)
2. Appuyer sur **Merge**.

Les valeurs en cours du programmeur sont ajoutées à la cue existante 1.

Exemple avec Remove

Supposons que, vous voulez supprimer le projecteur avec l' ID 32 de la cue existante 1 de l'exécuteur principal.

ID	Name	Dim	Pan	Tilt
26	RGBAW 6	closed		
27	RGBAW 7	closed		
28	RGBAW 8	closed		
29	RGBAW 9	closed		
30	RGBAW 10	closed		
31	Spot 1	open	154.2	-82.
32	Spot 2	open	154.2	-82.

ID	Name	Dim	Pan	Tilt
26	RGBAW 6	closed		
27	RGBAW 7	closed		
28	RGBAW 8	closed		
29	RGBAW 9	closed		
30	RGBAW 10	closed		
31	Spot 1	open	154.2	-82.
32	Spot 2	closed	center	center

1. Sélectionnez le projecteur avec l' ID 32 dans la [fenêtre de projecteurs](#).
2. Appuyez 2 fois sur **Please**. Toutes les valeurs du projecteur 32 seront activées dans le programmeur.
3. Pressez **Store** et appuyez sur l'exécuteur principal dans la [barre exécuteur](#).
4. Cliquez sur **Remove**.

Le projecteur 32 est retiré de la cue existante 1 sur l'exécuteur principal.

Exemple avec Overwrite

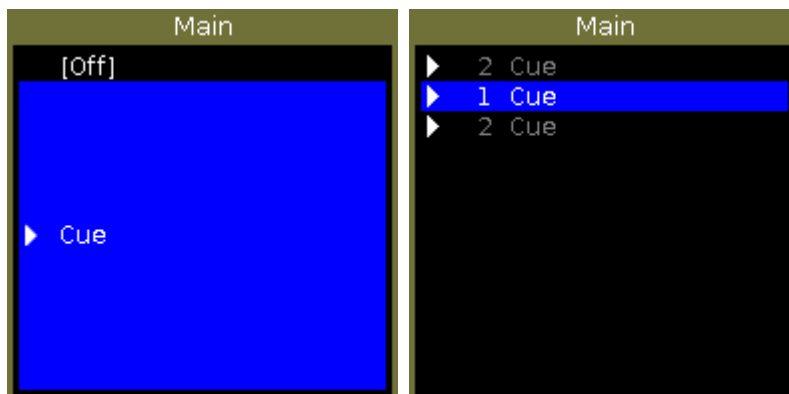
Supposons que, vous souhaitez remplacer les valeurs de la cue 1 sur exécuteur principal avec les valeurs actuelles du programmeur.

1. Pressez **Store** et appuyez sur l'exécuteur principal dans la [barre exécuteur](#).
2. Cliquez sur **Overwrite**.

La cue 1 sur l'exécuteur principal a maintenant les valeurs actuelles de programmeur. Toutes les valeurs précédentes de la cue existante sont supprimées.

Exemple avec Création d'une Seconde Cue

Supposons que, vous voulez créer une liste de cues dans l'exécuteur principal.



1. Pressez **Store** et appuyez sur l'exécuteur principal dans la [barre exécuteur](#).
2. Appuyez sur [Create second cue](#).

Les valeurs du programmeur actuelles sont enregistré en tant que deuxième cue sur l'exécuteur principal.

Fonctions de la barre encodeur



Select:

Pour sélectionner une fonction, tournez l'encodeur vers la gauche ou la droite.

Pour confirmer une fonction sélectionnée, appuyez sur l'encodeur.

Liens associés

- [Touche Store](#)
- [Commande Store](#)
- [Barre exécuteur](#)
- [Qu'est ce que le programmeur ?](#)

6.13. Choose Update Method Window

If you try to update a cue in a cue list, the console ask to choose the update method.

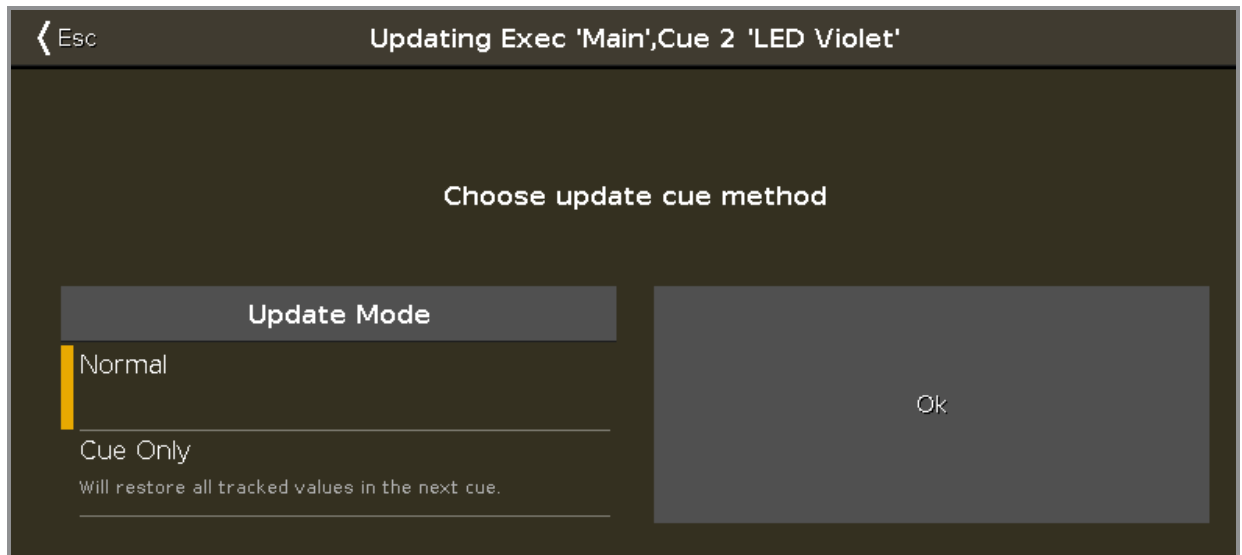


Figure 1: Choose Update Method Window

There are two update modes available.

To leave the window, tap **Esc** in the title bar or press **Esc** on the console.
The update process is canceled.

For more information about Update, refer to [Update command](#) and [Update key](#).

The following tables explains the functions of the two methods on an example.

Initial Situation

Cue list	Fixture 1	Fixture 2	Fixture 3
Cue 1	100 %	0 %	0 %
Cue 2	100 % tracked value	50 %	0 % tracked value
Cue 3	100 % tracked value	50 % tracked value	25 %

Normal Update

Cue list	Fixture 1	Fixture 2	Fixture 3
Cue 1	100 %	0 %	0 %
Cue 2 Update	30 %	30 %	30 %
Cue 3	30 % tracked value	30 % tracked value	25 %



Cue Only Update

Cue list	Fixture 1	Fixture 2	Fixture 3
Cue 1	100 %	0 %	0 %
Cue 2 Update	30 %	30 %	30 %
Cue 3	100 %	50 %	25 %

6.14. Clock

To access the Clock, tap **More** in the **View Bar**.

For more information see [Select View Window](#).



Figure 1: The clock

The window displays three views. To switch between the views, tap the names in the upper right corner.

- **Clock**
Always displays the time in yellow.
- **MIDI and SMPTE**
Display their corresponding timecode.

For more information on MIDI and SMPTE see [Timecode Configuration](#).

If the MIDI or SMPTE timecode is disabled and no signal is coming in, it is displayed in gray.



Figure 2: SMPTE disabled & no signal

If the MIDI or SMPTE timecode is enabled and the signal is being received, it is displayed in green.



Figure 3: SMPTE enabled & receiving signal

6.15. Color Preset Type View

To go to the **Color Preset Type View**, tap **Color** in the **Preset Type Bar**.

- or -

Press and hold **MA** and press **4**, for preset type 4 (= Color).

The color preset type view is only active if the selected fixture has a color attributes.

The color preset type view has three default tabs: The **Picker View**, the **Fader View**, **Swatchbook View**.


Depending on the fixture type additional **Raw Color Views**.



Important:

The color picker and the color sliders works absolute. A tap on the color picker or the color slider sets a new color value and does not follow the already set color values.

The respective encoders works relative to the already set color values.

To open the color **effects view** at screen 1, tap at  in the title bar.

If an effect is running on a selected fixture, the color preset type view change into an effect mode and get a blue **effect mode title bar**.

Picker View

The picker view is the first tab of the color preset type view.

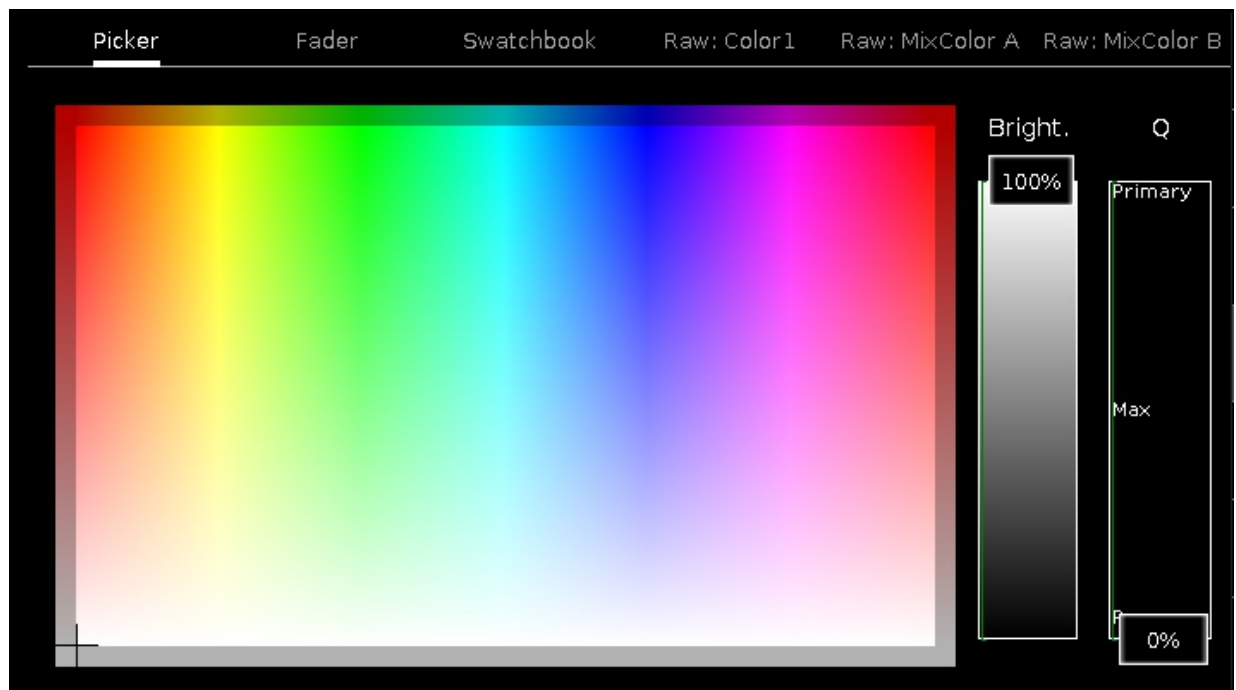


Figure 1: Color picker view

In this view, you select the color from the color picker.

You have access to all attributes of the color mix system or the color wheels.

The x-axis of the color picker, displays the hue from 0 to 360 degrees.

The y-axis of the color picker, displays the saturation from 0 % to 100 %.

The cross hairs shows which color is selected.

To select the brightness, swipe the **Bright.-Fader** up or down.

To select from which color attributes should the selected color mostly be mixed from, swipe the **Q-Fader** up or down.

Primary = The selected color will be mixed only from RGB attributes.

Max = The selected color will be mixed from RGB attributes and if available from additional attributes, e.g. white or amber.

Pure = The selected color will be mostly mixed from additional color attributes.

Fader View

The fader view is the second tab of the color preset type view.

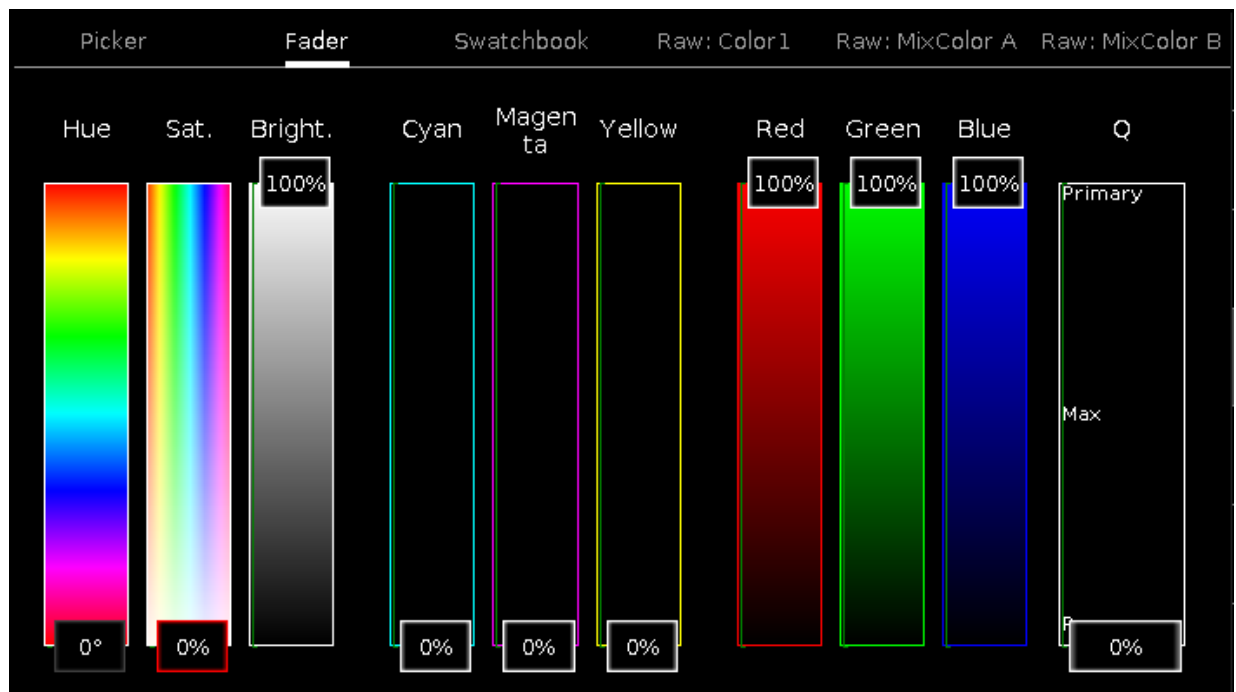


Figure 2: Fader View

In this view, you select the color from the color faders.

There are three different ways of the color mix system, each with three faders.



1. Hue - Sat. - Bright.

First fader displays the hue in degrees.
Second fader displays the saturation in percent.
Third fader displays the brightness in percent.

2. Cyan - Magenta - Yellow

First fader displays the cyan ratio in percent.
Second fader displays the magenta ratio in percent.
Third fader displays the yellow ratio in percent.

3. Red - Green - Blue

First fader displays the red ratio in percent.
Second fader displays the green ratio in percent.
Third fader displays the blue ratio in percent.

To select from which color attributes should the selected color mostly be mixed from, swipe the **Q-Fader** up or down.

Swatchbook View

The swatchbook view is the third tab of the color preset type view.

Picker		Fader	Swatchbook	Raw: Color1	Raw: MixColor A	Raw: MixColor B
No.	Name		No.	Name	Key	Color
1	MA colors		1	White	1	100.0 100.0 100.0
2	CalColor		2	Red	2	100.0 0.0 0.0
3	Cinegel		3	Orange	3	100.0 50.0 0.0
4	Cinelux		4	Yellow	4	100.0 100.0 0.0
5	E Colour		5	Fern Green	5	50.0 100.0 0.0
6	GamColor		6	Green	6	0.0 100.0 0.0
7	Gel		7	Sea Green	7	0.0 100.0 50.0
8	Lee		8	Cyan	8	0.0 100.0 100.0
9	Poly Colour		9	Lavender	9	0.0 50.0 100.0
10	Roscolux		10	Blue	10	0.0 0.0 100.0
11	Storaro Selection		11	Violet	11	50.0 0.0 100.0
12	SuperGel		12	Magenta	12	100.0 0.0 100.0

Figure 3: Swatchbook view

In this view, you select the color from a swatchbook.

There are two tables in this view: **Swatchbook Table** and **Color Table**.

1. Swatchbook Table

This table has two columns: **No.** and **Name**.

The column **No.** displays the number of the swatchbook.

The column **Name** displays the name of the swatchbook.

2. Color Table

This table has four columns: **No.**, **Name**, **Key** and **Color**.

The column **No.** displays the number of the row.

The column **Name** displays the name of the color.

The column **Key** displays the key of the color from the swatchbook.

The column **Color** displays the color along with the RGB code.

Raw Color Views

The raw color views starts after the third tab in the color preset view, depending on the fixture type.

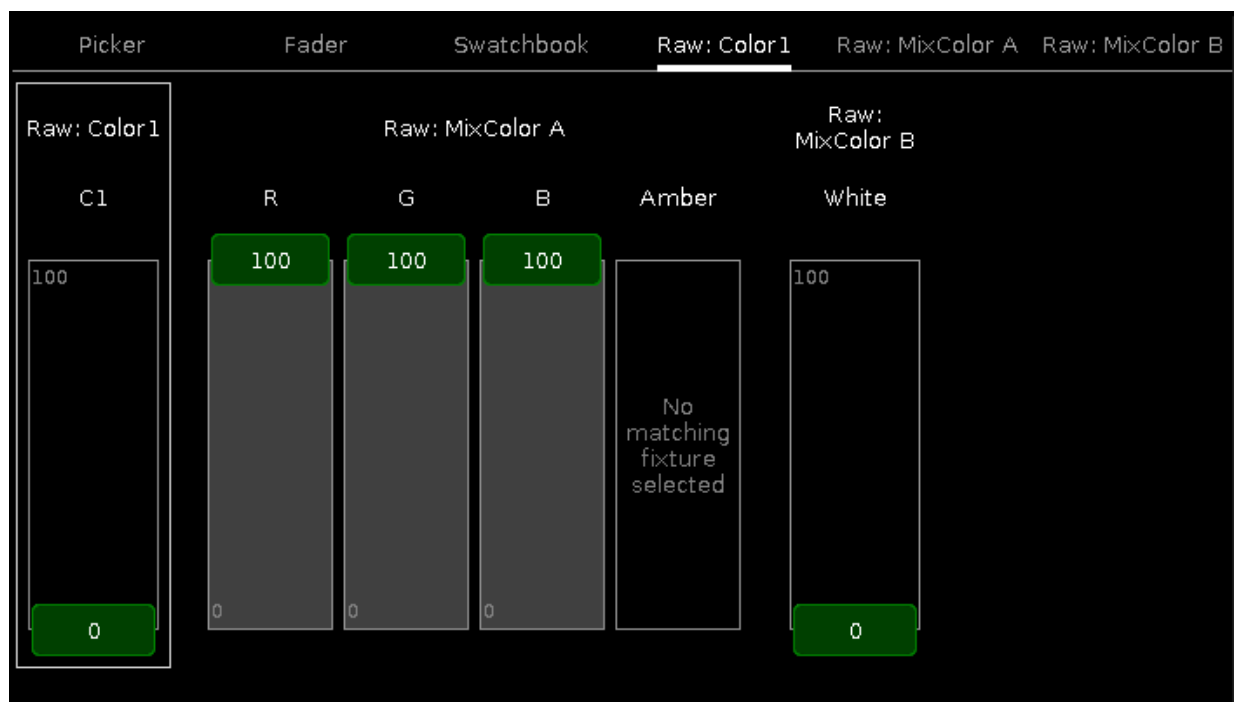


Figure 4: Raw color view

In the raw color view, you control the raw color channel values in percent from the selected fixtures.

All fixture types with CMY are displayed as inverted RGB.

To select the DMX values from the color channel, move the slider up and down.

Encoder Bar Functions

The color preset type view has different encoder bars depending on the selected view.

Color Picker and Color Fader Encoder Bar

The default encoder speed is without decimal place.

To change the encoder speed to slow, press the encoder key . The encoder speed is with decimal place.




To change the encoder speed to ultra slow, press and hold the  key and press the encoder key . The encoder speed equals one DMX step.



Figure 5: Color picker and color fader encoder bar

To use the second function of an encoder, press and hold the  key.

To open the [calculator](#), press the encoder.

Hue or Red:

To select the hue or red of a color, turn the encoder left or right.

Saturation or Green:

To select the saturation or green of a color, turn the encoder left or right.

Brightness or Blue:

To select the brightness or blue of a color, turn the encoder left or right.

Q:

To control the Q-Fader, turn the encoder left or right.

Swatchbook Encoder Bar

If swatchbook is selected as color preset type view, the swatchbook encoder bar is displayed.



Figure 6: Swatchbook encoder bar

Scroll Swatchbook:

To scroll in the swatchbook table, turn the encoder left or right.

Scroll Color:

To scroll in the color table, turn the encoder left or right.

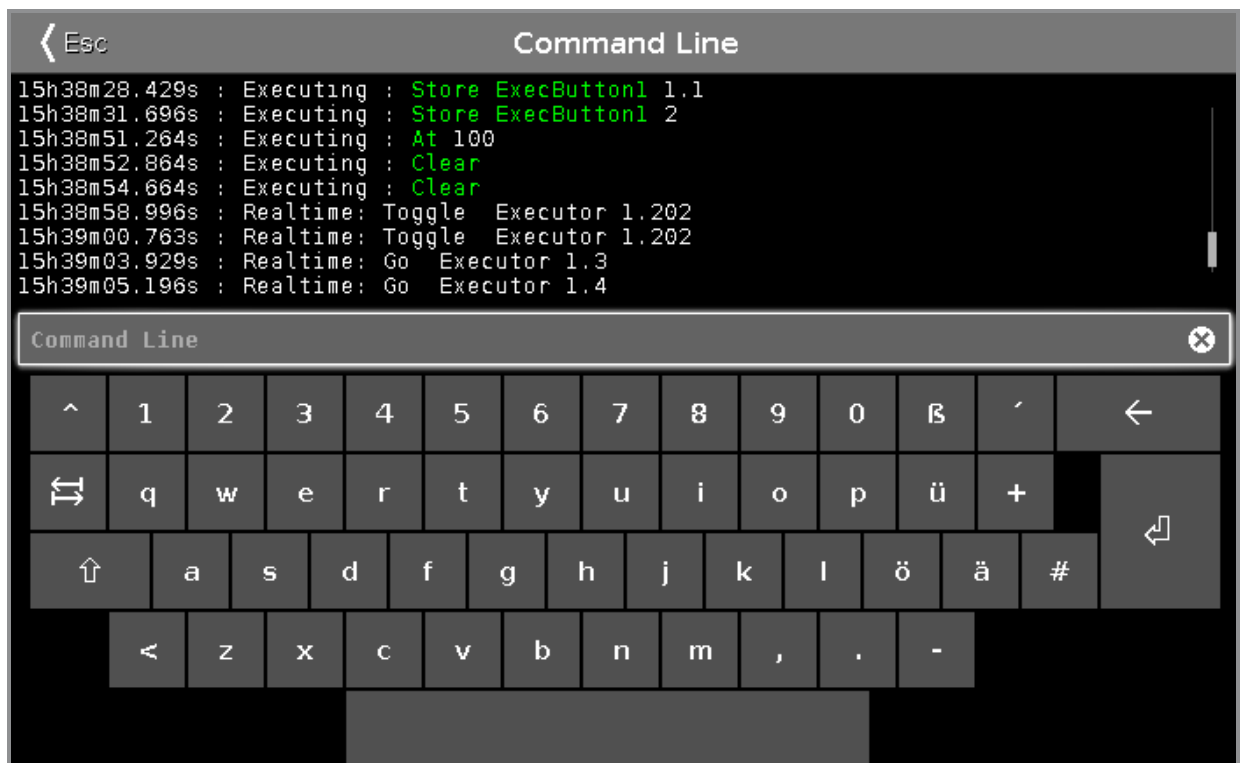
To select a color, press the encoder.

6.16. Fenêtre ligne de Commande

Pour aller à la **fenêtre de la ligne de Commande**, cliquez dans la [Ligne de commande](#).

- ou -

appuyez sur **Plus...** dans la barre de vue et appuyez sur **Ligne de Commande**.



Dans la zone supérieure la fenêtre de la ligne de commande affiche, toutes les commandes insérées avec la réponse de la console.


Les messages d'erreur sont également affichés.

Chaque ligne de commande démarre avec l'heure (système de 24 heures) en heures, minutes, secondes et millisecondes.

Après le temps, la commande est affichée.

Pour faire défiler à la vertical, utiliser la barre de défilement vertical.



Pour faire défiler à l'horizontal, toucher la vue, et déplacer la de droite à gauche.

Si vous n'êtes pas à la fin de l'historique de commande, il y a une flèche de direction  affichée.

Pour aller à la fin de l'historique de commande, appuyez sur .

Sous l'historique de commande se trouve la [Ligne de commande](#).

En dessous de la ligne de commande c'est le clavier virtuel.

Pour quitter la fenêtre de la ligne de commande, cliquez sur  dans la barre de titre ou appuyez sur  sur la console.

Retour d'information

L'historique de commande a différents messages de retour d'information.

Error:

```
Error : Group 46  
Error #72: COMMAND NOT EXECUTED
```

La commande saisie est fausse.

Executing:

```
Executing : Clear
```

La commande entrée est exécutée.

Fonctions Barre Encodeur

Cursor	History		Scroll
--------	---------	--	--------

Curseur:

Pour déplacer le curseur dans la ligne de commande à gauche ou à droite, tournez le bouton vers la gauche ou la droite.

Historique:

Pour se déplacé dans les commandes en avant et en arrière et afficher la commande dans la ligne de commande, tournez le bouton vers la gauche ou la droite.

Défiler:

Pour se déplacé dans l'historique en haut ou en bas, tournez le bouton vers la gauche ou la droite.

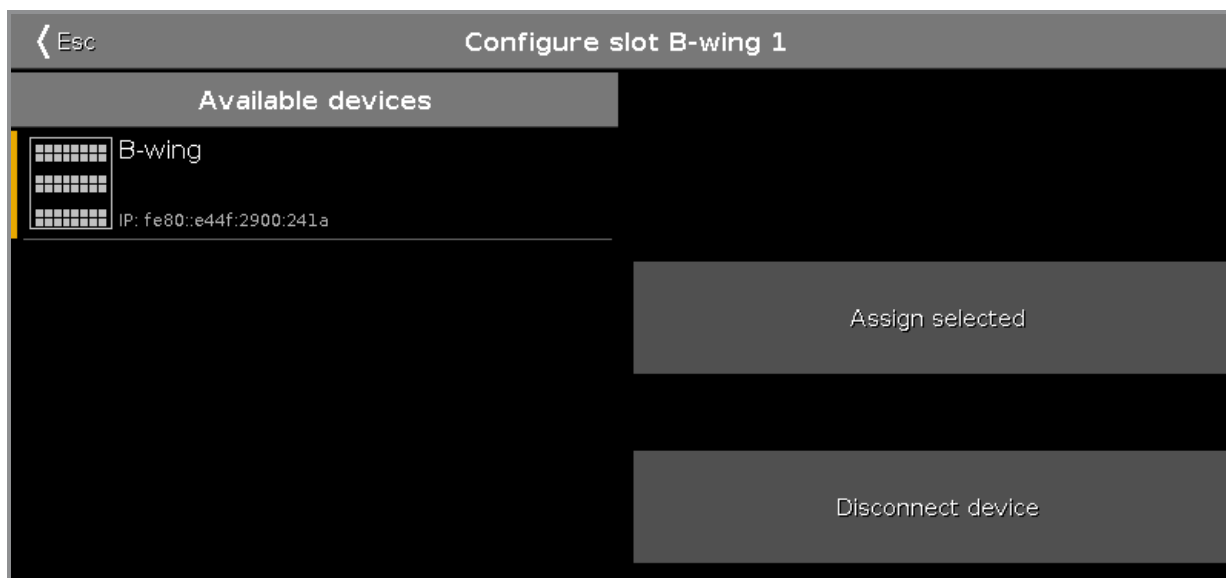
Pour se déplacé dans l'historique à gauche ou à droite, appuyez sur et tournez le bouton vers la gauche ou la droite.

Liens associés

- [Système Couleurs - ligne de Commande](#)
- [Ligne de Commande - Élément de Contrôle](#)

6.17. Fenêtre de Configuration des emplacements des Wings

Pour ouvrir la fenêtre de configuration des emplacements des wings, appuyez sur le wing que vous désirez configurer, ex B-Wing 1 de la [fenêtre de Wings](#).



Dans cette fenêtre, vous pouvez assigner les Wings à un emplacement ou le supprimer.

La barre de titre affiche l'emplacement sélectionné.

Équipements disponibles:

Affiche tous les wings disponibles, en fonction de l'emplacement sélectionné.

L'équipement sélectionné est affiché avec une barre orange sur le côté gauche.



Si un wing est sélectionné dans la fenêtre de configuration de l'emplacement, alors le bouton de démarrage du wing se met à clignoter.

Un wing bouton ou un wing fader peut avoir trois status différents:

1. Le wing est affiché sans aucun signe en plus.

Le wing est connecté à la console et est libre de toute assignation.



2. Le wing est affiché avec une encoche verte.

Le wing est connecté à la console et est assigné à un emplacement.

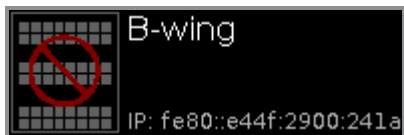
L'emplacement assigné est inscrit entre les parenthèses.



3. Le wing est affiché avec un signe d'interdiction rouge.
Le wing est connecté à une autre console ou n'est pas disponible.



Pour assigner le wing portant un signe d'interdiction, vous devez le déconnecter au préalable de la première console.



Sélectionner l'emplacement :

Appuyez dessus pour assigner l'équipement sélectionné à un emplacement . La fenêtre de configuration se ferme et vous revenez à la [Fenêtre de Wings](#).

Déconnecter l'équipement:

Appuyez sur déconnecter l'équipement pour le supprimer de l'emplacement.

Liens Associés

- [Fenêtre de Wings](#)
- [Comment connecter Nodes, Wings et dot2 onPC?](#)

6.18. Control Preset Type View

To go to the **Control Preset Type View**, tap **Control** in the **Preset Type Bar**.

- or -

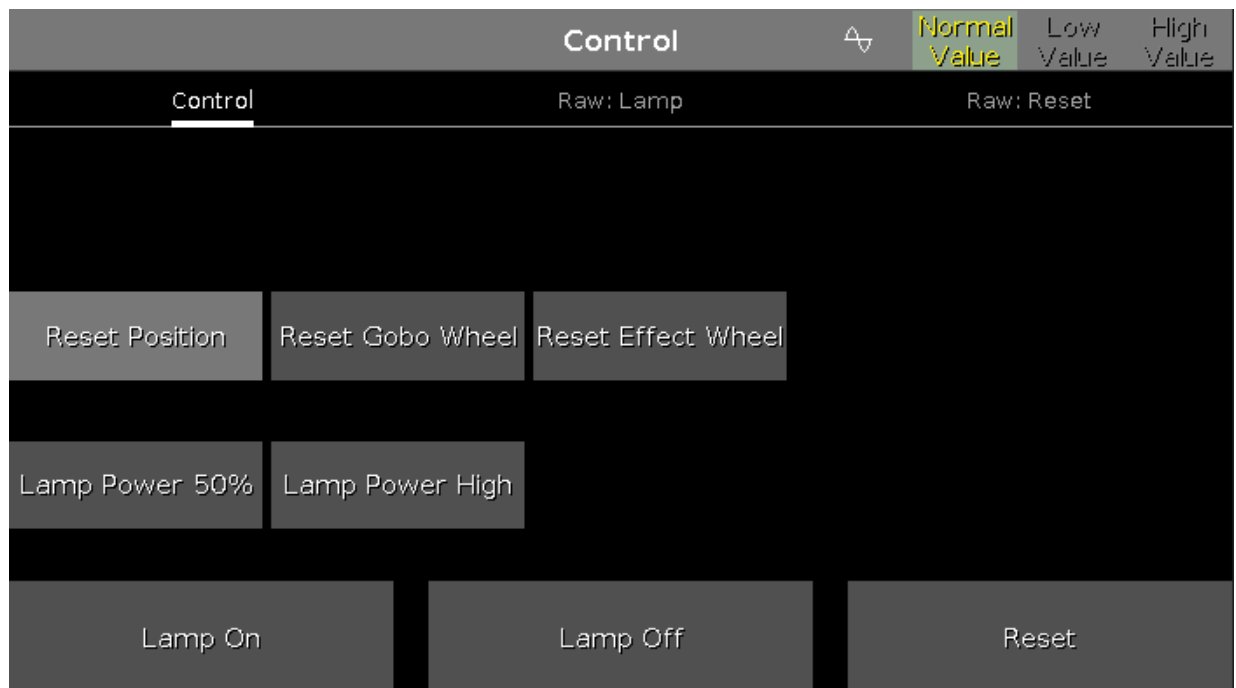
Press and hold **MA** and press **7**, for preset type 7 (= Control).

The control preset type view is only active if the selected fixture type has a control channel.

The control preset type view has one default tab **control view** and depending on the fixture type **raw control views**.

Control View

The control view is the first tab of the control preset type view.



In the control view, you control the control channels of the selected fixture types.

Except the three buttons on the bottom of the view, the buttons are depending on the selected fixture types.

The three buttons at the bottom of the screen are default buttons.

The buttons above the default buttons are different depending on the fixture.

If you tap at one of these buttons, a progress bar appears until the function is finished.

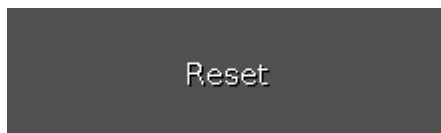
It is not possible to cancel a started functions or undo it.



Lamp On (only for discharge lamps):
Tap to turn the lamp on.



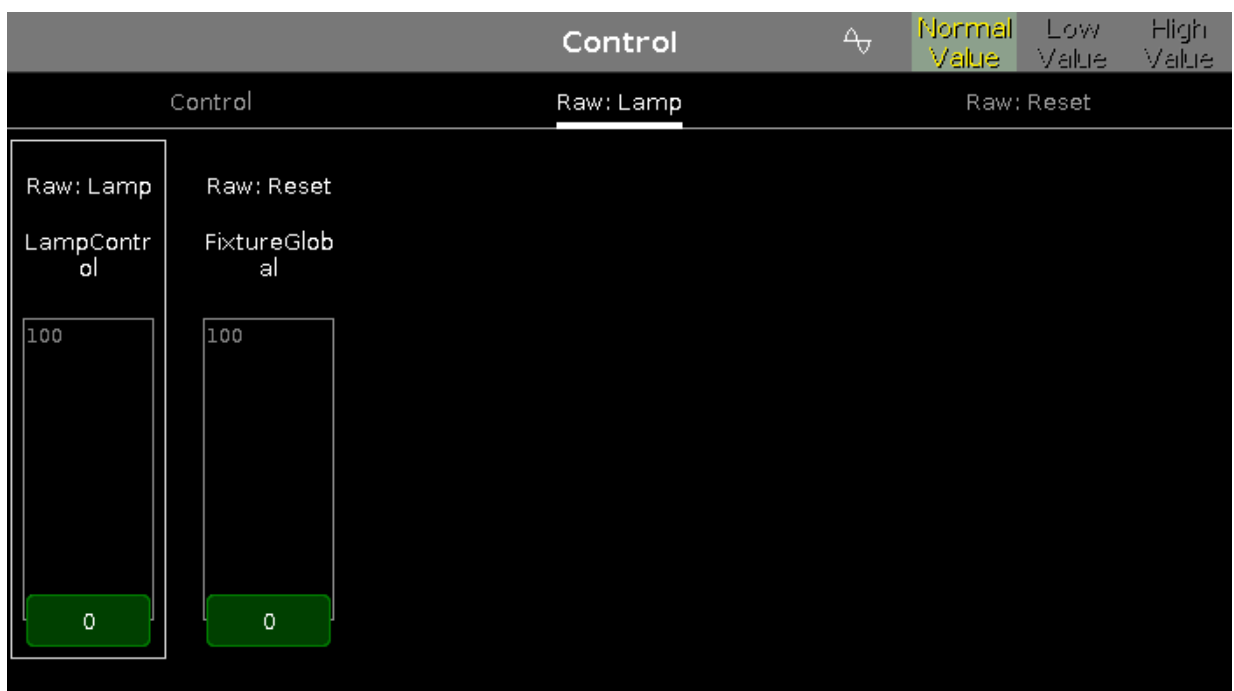
Lamp Off (only for discharge lamps):
Tap to turn the lamp off.



Reset:
Tap to reset the selected fixture corresponding to the reset function of the selected fixture type.

Raw Control Views

The raw control views, e.g. Lamp, Reset, are located after the first tab in the control preset type view.





Important:

The control sliders works absolute. A tap on a control slider sets a new control value and does not follow the already set control values.

The respective encoders works relative to the already set control values.

In the raw control view, you control the raw control channel values in natural values (0-100) of the selected fixtures.


Encoder Bar Functions





The encoder bar is only visible in the raw control views.

It displays the respective raw channel depending on the selected slider.

To select the value, turn the encoder left or right.

To change the encoder speed to slow, press the encoder key .

To change the encoder speed to ultra slow, press and hold the  key and press the encoder key .

To open the [calculator](#), press the encoder.


Related Links

- [Preset Type Bar](#)
- [What is a Preset?](#)
- [How to work with Presets?](#)

6.19. Fenêtre de Cues (Mémoires)

Pour accéder à la **Fenêtre de Cues/ Mémoires** de l'**exécuteur principal sur l'écran 1** : Pressez **Cue** sur la console.

Pour accéder à la **Fenêtre de Cues/ Mémoires** de l'**exécuteur principal sur l'écran 2** : Appuyez sur **Mémoires** dans la **Barre de Vues**.

Pour accéder à la **Fenêtre de Cues/ Mémoires** de tout **autre exécuteur**: Pressez  et l'un des bouton associé à l'exécuteur désiré.




Off Time: 1.0s		Cues of "Exec 'Main'"				TC Record			
Number	Name	Protected	Trig	Trig Time	Fade	Delay	Out Fade		
1	LED Blue		▶ Go		2	0	InFade		
2	LED Violet		▶ Go		2	0	InFade		
3	LED Congo Orange		▶ Go		2	0	InFade		
4	LED Color FX	Yes	▶ Go		2	0	InFade		
5	LED Red Cyan		▶ Go		2	0	InFade		
6	LED Green Pink		▶ Go		2	0	InFade		

Figure: Vue de Cues/ Mémoires

Dans cette fenêtre, vous pouvez voir toutes les cues de l'exécuteur et leurs réglages

**Information:** Chaque fonction enregistrement, mise à jour ou copie débloquent automatiquement la liste de cue. Les valeurs étant identiques à celles de la cue précédente ne seront pas enregistrés la liste de cue. Ceci permet d'avoir un tracking propre. Pour plus d'information, se reporter à [qu'est-ce que le tracking?](#)

Si un temps d'extinction est paramètre sur exécuteur, il est affiché dans la barre de titre .

Pour changer le temps d'extinction, appuyez sur Off Time dans la barre de titre. La [fenêtre de réglages de l'exécuteur](#) s'ouvre.

Si une cue particulière est éditée, un cadre rouge est affiché dans la vue.

De plus, la barre de titre de la vue est affichée en rouge sur fond gras.

L'exécuteur correspondant est également affiché dans un cadre rouge. Pour plus d'information, se reporter à [Barre Exécuteur](#).



Off Time: 1.0s		Editing "Exec 0.1.1 'Look',Cue 2 'Dark'"					TC Record	
Number	Name	Protected	Trig	Trig Time	Fade	Delay	Out Fade	
1	Basic	Yes	▶ Go		3	0	InFad	
2	Dark		▶ Go		3	0	InFad	
3	Dance		▶ Go		3	0	InFad	

Figure 2: Cue en Mode d'Edition

Pour démarrer un enregistrement de timecode pour l'exécuteur, appuyez sur TC Record (=timecode) dans la barre de titre. L'icône d'enregistrement  clignote dans la barre de titre de la vue et dans la [barre des exécuteurs](#). Cette fonction sera disponible uniquement si la source timecode est activée dans la [fenêtre de configuration timecode](#), si aucune source n'est validée le bouton TC Record est grisé et l'icône de déclenchement timecode est affiché en rouge.




Off Time: 1.0s		Cues of "Exec 'Main'"					TC Record		
Number	Name	Protected	Trig	Trig Time	Fade	Delay	Out Fade		
1	LED Blue		 Timecode	0	2	0	InFad		

Figure 3: Vue mémoire - aucune source timecode validée dans la fenêtre de configuration timecode

Pour ouvrir les réglages de l'exécuteur, appuyer sur **outils**  dans la barre de titre. Ceci ouvre la [Fenêtre de Réglages de l'Exécuteur](#).

Épinglez votre vue et désactiver le mode de vues dynamiques en appuyant sur **épingle**  dans la [Barre de Titre](#).

En dessous de la barre de titre se trouve le tableau des cues. Dans ce tableau il vous est possible de modifier:

- Numéro, la [fenêtre d'édition du numéro](#) de cue s'ouvre
- Nom de la cue/ mémoire
- Déclencheur (Trigger). La [fenêtre de sélection du déclencheur](#) s'ouvre.
- Temps du déclencheur
- Fondu (fade)
- Retard (delay)
- Fondu de Sortie
- Retard de Sortie
- Temps par type de Preset/ préréglages
- Cmd (Commande)
- Pourcentage de Cut
- info

Pour éditer les cellules dans le tableau de cues, pressez et restez appuyez la cellule. La fenêtre d'édition correspondante s'ouvrira.

Une cellule sélectionnée dans ce tableau de cues aura le fond bleu et l'écriture blanche.

La cue actuellement exécutée dans le tableau de cues aura le fond vert.

La barre bleue de la colonne de nom nous indique le fondu de la cue de 0% à 100%.

Pour éditer une cellule dans le tableau des mémoires, appuyez et maintenez la cellule. La fenêtre d'édition correspondante s'ouvre. Pour plus d'information sur les mémoires, se reporter à [qu'est-ce une mémoire?](#) ou [comment travailler avec des mémoires?](#)

Si une cue est réglé sur protégé, une ligne blanche est affichée pour voir où s'arrête le Tracking. Pour plus d'information, se reporter à [Qu'est-ce que le Tracking?](#)

Si le temps de fondu ou de retard est modifié par le master (maître) temps d'exécution, c'est indiqué par un signe égal devant le temps de fondu et de retard.



Off Time: 1.0s		Cues of "Exec 'Main'"				TC Record		
Number	Name	Protected	Trig	Trig Time	Fade	Delay	Out Fade	
1	LED Blue		▶ Go		=1.46	=0	InFade	

Figure 4: Vue Cues - Temps de Fondu modifié

Chenillards

Si l'exécuteur est paramétré en chenillard, toutes les fonctions et les temps des cues deviennent inactifs, ils passent en grisé. Pour plus d'information sur les chenillards, se reporter à [qu'est-ce qu'un chenillard?](#) et [comment travailler avec un chenillard?](#)

Une barre supplémentaire pour les chenillard devient visible.

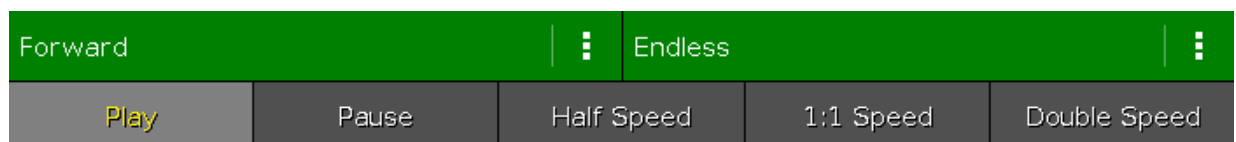



Figure 5 : Barre de chenillard dans la vue mémoire

Vers l'avant (mode de direction des chenillards):

Appuyez sur  pour sélectionner le mode de directions du chenillard.

Il y a 4 modes de direction possibles:

- En avant
- En arrière

- Aller-Retour (exemple: va de la cue 1 à la 4 et revient de la cue 4 à la 1)
- Aléatoire

Sans Fin (mode de lecture des chenillards):

Appuyez sur  pour sélectionner le mode de lecture du chenillard.

Il y a trois modes disponibles.

- Sans Fin
- Un fois (Éteint)
Le chenillard part de la cue sélectionnée, exemple: cue 1, et s'arrêtera à la fin de la cue 5. L'exécuteur s'éteindra à la fin de la dernière cue.
- Une fois (dernière mémoire active)
Le chenillard part de la cue sélectionnée, exemple: cue 1, et s'arrêtera à la fin de la cue 5. L'exécuteur restera actif à la fin de la dernière cue.

Jouer:

Appuyez pour mettre en route le chenillard.

Pause:

Appuyez pour mettre en pause le chenillard.

Demi Vitesse:

Appuyez pour diminuer de moitié la vitesse actuelle du chenillard.

Vitesse 1:1:

Appuyez pour régler la vitesse à la vitesse pré-définie La vitesse pré-définie se règle par l'encodeur.

Vitesse double:

Appuyez pour doubler la vitesse actuelle du chenillard.

Barre de Fonction de l'Encodeur




Figure 6: Fonctions de la barre d'encodeur sur l'écran 1 si l'exécuteur est un chenillard

Fondu (Valable uniquement si l'exécuteur est en mode chenillard):

Avec l'encodeur, vous pouvez régler le pourcentage de fondu entre 2 cues.

Par défaut la valeur est de 0%, elle peut atteindre 400%.

Pour régler le pourcentage de fondu sans avoir la précision à la décimale, tournez l'encodeur à droite ou à gauche.

Pour régler le pourcentage de fondu avec la précision à la décimale, pressez  et tournez l'encodeur à droite ou à gauche. L'encodeur a ainsi un réglage fin.



Vitesse (Valable uniquement si l'exécuteur est en mode chevillard):

Pour augmenter ou diminuer la vitesse du chenillard, tourner l'encodeur à droite ou à gauche.

Défiler:

Pour naviguer de haut en bas dans la vue de cues, tourner l'encodeur à gauche ou à droite.

Pour naviguer de gauche à droite dans la vue de cues, pressez et tourner l'encodeur à gauche ou à droite.


6.20. Dimmer fenêtre de préréglages

Pour aller à la fenêtre **Dimmer**, appuyez sur **Dimmer** dans la [Barre de préréglage](#).

- ou -

Appuyez et maintenez la touche **MA** et appuyez sur **1**, pour le type de préréglage de 1 (= Dimmer).

La vue de préréglage **dimmer** a une vue par défaut, elle dépend des projecteurs sélectionnés et de la vue **Brut dimmer**.

Pour ouvrir les effets de dimmer sur l'écran 1, appuyez sur  dans la barre de titre

Si un effet est exécuté sur un projecteur sélectionné, la vue de réglages prédéfinis dimmer change et passe en mode effet et la [barre de titre effet](#) devient bleu.

Vue Dimmer

La vue dimmer est le premier onglet de la fenêtre dimmer des types de réglages prédéfinis.



Dans la vue dimmer, vous contrôlez les valeurs de gradateur en pourcent.

Pour sélectionner une valeur de dimmer déplacez le curseur dimmer vers le haut ou vers le bas.



Important:

Le fader virtuel du dimmer fonctionne en valeur absolue. Un appui sur le fader virtuel de dimmer valide une nouvelle valeur de dimmer et modifie la valeur de dimmer. La roue de dimmer et l'encodeur lié à la fonction fonctionne de façon relative à partir de la valeur actuelle de dimmer.

Juste à côté du curseur dimmer se trouvent cinq boutons de valeurs de dimmer par défaut pour régler le variateur à une valeur spécifique, par exemple, 75%

Juste à côté de la première colonne de valeur par défaut se trouvent quatre boutons dimmer pour régler le dimmer à plus ou moins cent pour cent, par exemple, 10%

Vue Dimmer Brut

La vue Brut dimmer est située dans le deuxième onglet de la vue dimmer des réglages prédéfini.





Dans la vue Brut dimmer, vous contrôlez les valeurs de gradateur en pourcent, des projecteurs sélectionnés.

Tous les types de projecteurs dotés d'un système de mélange de couleur ont un canal dimmer dans la DOT2 pour sélectionner la luminosité.

Fonctions de la barre encodeur

La vitesse de l'encodeur par défaut correspond à des valeurs entières.

Pour changer la vitesse de l'encodeur appuyez sur . La vitesse de l'encodeur correspond à des valeurs avec décimale.

Pour changer la vitesse de l'encodeur au pas le plus petit, appuyez et maintenez la touche  et appuyez sur la touche . La vitesse de l'encodeur équivaut à un pas DMX.



Dim:

Pour sélectionner la valeur de Dim (=Dimmer), tournez le bouton vers la gauche ou vers la droite.

Pour ouvrir la [calculatrice](#), appuyez sur l'encodeur.

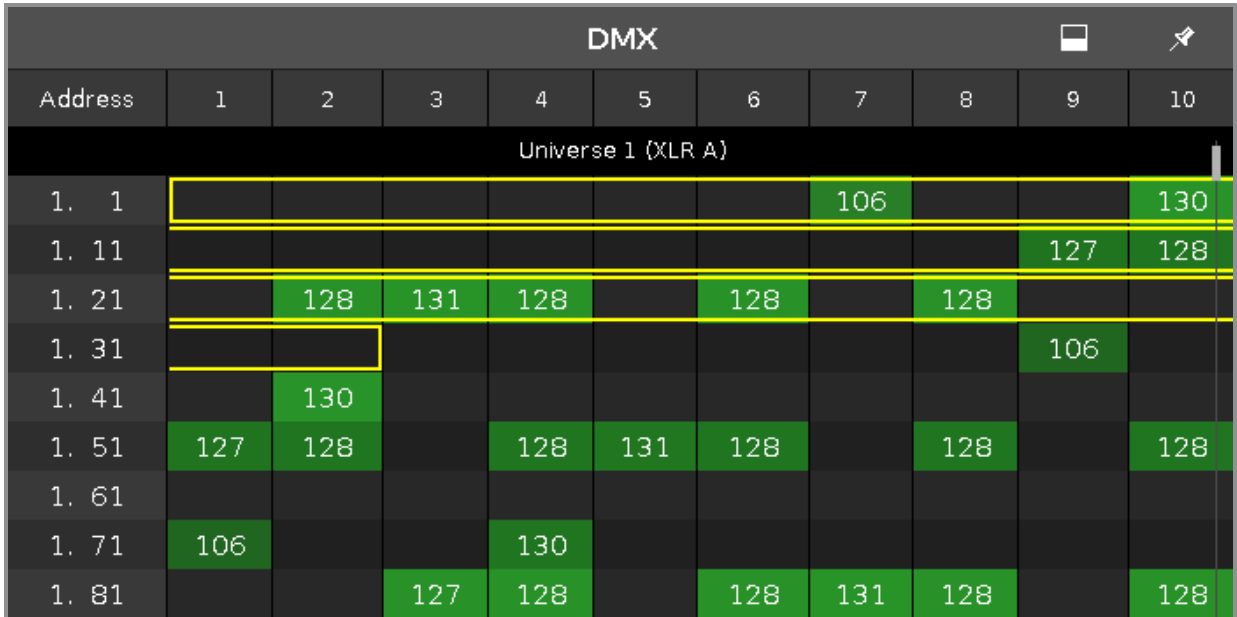
Liens associés

- [Barre de Type de Preset](#)
- [Calculatrice](#)
- [Vue Effets](#)

6.21. DMX View

To go to the **DMX View** on screen 1: Press **DMX** on the console.

To go to the **DMX View** on screen 2: Tap **More...** in the **view bar** and then **DMX**.



DMX										
Address	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Universe 1 (XLR A)										
1. 1							106			130
1. 11									127	128
1. 21		128	131	128		128		128		
1. 31									106	
1. 41		130								
1. 51	127	128		128	131	128		128		128
1. 61										
1. 71	106			130						
1. 81			127	128		128	131	128		128

Figure 1: DMX View

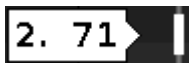
This view shows the current output of the fixtures and the **attributes**, in the universes 1-8.

The universe 9 displays the DMX input and works only for DMX remote. For more information, refer to [Remote Inputs Configuration](#).


To pin the view and deactivate the dynamic view mode, tap on the **pin**  in the title bar.

To scroll in the DMX view, slide the vertical scroll bar.

During scrolling on the scroll bar, it is a bubble displayed which displays the address in the view.



You can also slide up and down in the view screen to scroll.

To show the DMX attributes the respective DMX address, press the **view icon**  in the **title bar**.

DMX										
Address	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Universe 1 (XLR A)										
1. 1	162	106								
	127	128	131	128		128		128		
1. 11										
1. 21										
1. 31										
1. 41										
1. 51										

Figure 2: DMX View with Attributes

If an attribute has no DMX output, the value 0 and the cell is gray displayed.

If an attribute has a DMX output, the values starts with 1 (dark green) and goes up to 255 (neon bright green).

To search for a fixture in the DMX view and mark it: Select the fixture in the fixture view and the dynamic mode goes to the respective DMX address.

If one or more fixtures are selected in the [fixtures view](#), the are displayed in the DMX view with a yellow frame around it.

Parked DMX channels are displayed with a blue background.




Hint:

To unpark DMX channels, open the [tools window](#).

DMX										
Address	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Universe 1 (XLR A)										
1. 1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. 11	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1. 21	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1. 31	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
1. 41	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
1. 51	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
1. 61	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
1. 71	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
1. 81	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
1. 91	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1. 101	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110

Figure 3: DMX View with parked DMX Channels

DMX tester values, entered via the [DMX command](#), are displayed with a red background.



Hint:
To turn off the DMX tester, open the [tools window](#) or use the [DMX command](#).

DMX										
Address	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Universe 1 (XLR A)										
1. 1							127			130
1. 11									127	128
1. 21		128	131	128		128		128		

Figure 4: DMX View with active DMX Tester

DMX Address


Below the title bar and leftmost on the screen are the DMX address columns.

The horizontal address column shows the DMX address for the respective line in the sheet.

The leftmost vertical address column shows at first the universe and then with which address the first column starts.

One DMX universe has 512 DMX addresses.

Before the DMX sheet of an universe starts is the universe displayed and which XLR plug-in is used.

To show the DMX addresses in the DMX view, press the  key.

Encoder Bar Functions



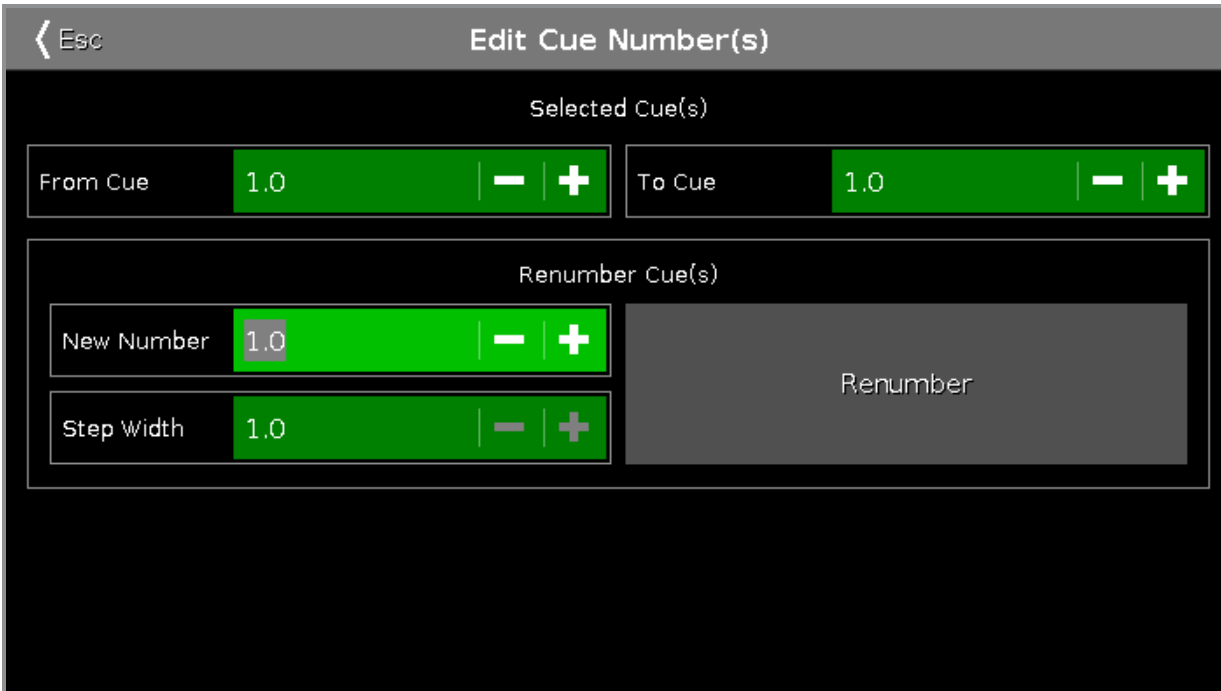
Figure 5: DMX View Encoder Bar on Screen 1

Scroll:

To scroll in the DMX view up or down, turn the encoder left or right.

6.22. Fenêtre pour Editer le numéro de cue(s)

Pour aller à la **fenêtre Modifier le numéro Cue (s)**, ouvrez la [fenetre de liste de cues](#), appuyez et maintenez dans la cellule contenant le numéro de la cue concerné.



Dans cette fenêtre, vous modifiez les numéros des cues.

De la Cue: (From Cue)

Sélectionnez le numéro de la cue à partir duquel vous souhaitez commencer la numérotation, par exemple, 1.

A la Cue: (To Cue)

Sélectionnez le numéro de la dernière cue que vous souhaitez modifier la numérotation, par exemple, 10



Il n'est pas possible de renuméroter les cues en plus avec un changement de position de cue. Si vous renumérotez une cue, la cue doit rester dans sa position dans la liste de cues.

Si vous souhaitez déplacer une cue, par exemple la cue 1 en cue 11 dans une liste de cues, utilisez la [commande Move](#).

Nouveau numéro:


Sélectionnez le nouveau numéro début de cue, par exemple 1.1.



Largeur du pas: (Step Width)

Sélectionnez la largeur de pas des numéros de cue, par exemple 0,1.

Re-numéroter




Appuyez sur  pour appliquer les modifications et revenir à la [liste de cues](#).

Pour quitter la fenêtre de numérotation de Cue(s), tapez  dans la barre de titre ou pressez  sur la console.

Liens associés

- [Liste de cues](#)
- [Commande Move](#)
- [Comment travailler avec des Cues ?](#)
- [Qu'est ce qu'une cue ?](#)

6.23. Fenêtre des Effets

Pour accéder à la Fenêtre d'édition des Effets sur **écran 1**, pressez **Effect** sur la console ou appuyez sur la courbe  la barre de titre disponible pour chaque attributs.

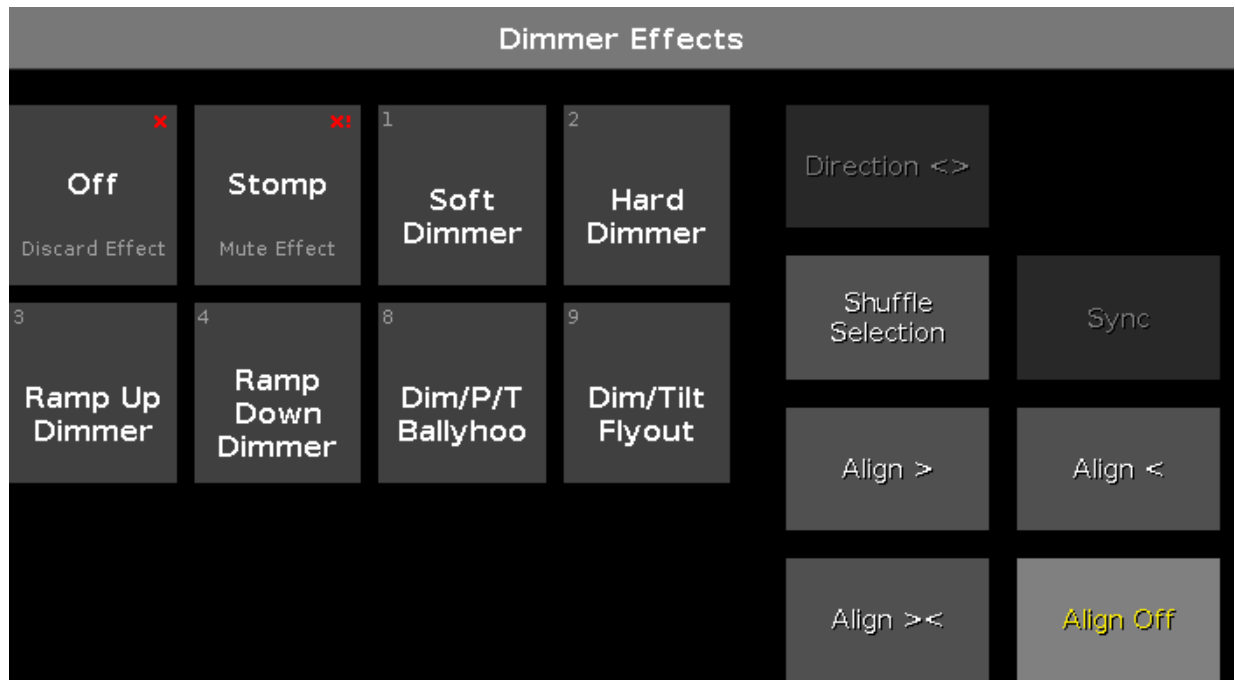


Figure 1: Fenêtre d'édition des Effets Dimmer sur l'écran 1

Pour ouvrir la fenêtre d'effet sur **l'écran 2**, appuyez sur **Plus** dans la barre des vues, puis **Effets**

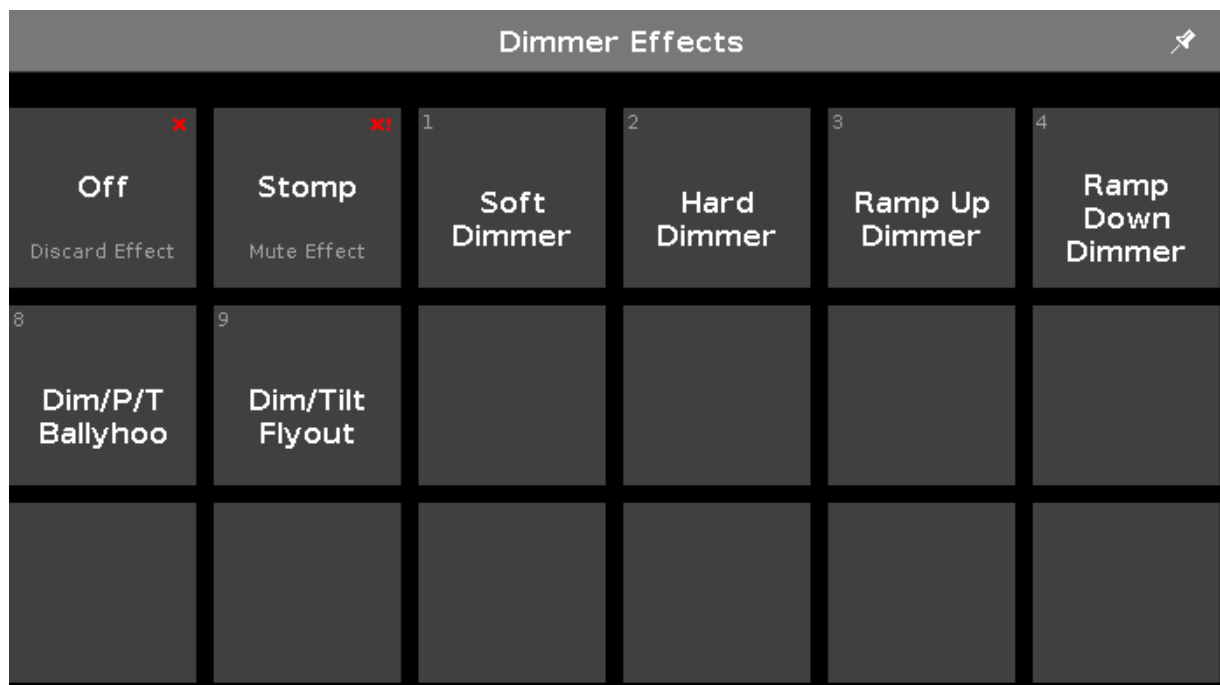


Figure 2: Fenêtre des effets de Dimmer sur l'écran 2

La fenêtre d'effet est dépendante des projecteurs sélectionnés dans la [Fenêtre de Projecteurs](#) et du type de pré réglage sélectionné dans la [Barre de Type de Préréglages](#).

Pour les types de pré réglages suivant, il y a des effets possibles:

- Dimmer
- Position
- Gobo
- Color
- Beam
- Focus

Pour accéder à la **fenêtre d'effet de Dimmer**, sélectionnez Dimmer dans la [Barre de Type de Préréglages](#).

La barre de titre affiche dans quelle fenêtre d'effet vous vous situez, exemple: Effets Dimmer.

Les vignettes à gauche de l'écran, proposent les effets disponibles pour les projecteurs sélectionnés et pour le type de pré réglages. La vue de l'écran 2 affiche seulement les effets disponibles.

Les boutons à droite de l'écran, proposent les divers options valables pour ces effets.

L'effet actif est entouré d'un cadre blanc.

Dans le coin gauche de chaque vignette est spécifié le numéro d'identité de l'effet.

Off Effets

Chaque fenêtre d'effet à la fonction OFF.

Appuyez sur Off, cela supprimera du programmeur l'effet actif des projecteurs sélectionnés.

Si vous appuyez sur Off à l'intérieur de la fenêtre d'effet de Dimmer, tous les effets de dimmer seront supprimés du programmeur.

Exemple:

Supposons que vous ayez un effet de dimmer dans le programmeur ainsi que des valeurs de Pan/Tilt.

ID	Name	Dim	Curve	Pan	Tilt
1	 QWO 1	66.5	0.0	130.2	-74.2
2	 QWO 2	10.6	0.0	130.2	-74.2
3	 QWO 3	33.5	0.0	130.2	-74.2
4	 QWO 4	89.4	0.0	130.2	-74.2

Figure 3: Effet de dimmer actif

Pour supprimer seulement l'effet des projecteurs sélectionnés, ouvrez la **fenêtre d'effet de dimmer** et appuyez sur **Off**.

ID	Name	Dim	Curve	Pan	Tilt
1	 QWO 1	closed	0.0	130.2	-74.2
2	 QWO 2	closed	0.0	130.2	-74.2
3	 QWO 3	closed	0.0	130.2	-74.2
4	 QWO 4	closed	0.0	130.2	-74.2

Figure 4: Effet de Dimmer désactivé

L'effet de dimmer est supprimé du programmeur.

Stomp Effets

Toutes les fenêtres d'effet ont une fonction Stomp.

Appuyez sur stomp pour arrêter un effet enregistré dans un exécuteur.

Pour désactiver la fonction Stomp, pressez **Clear**.

Exemple:

Supposons que vous ayez enregistré un effet de dimmer dans la cue 1 et que vous vouliez l'arrêter dans la cue 2.

1. sélectionnez les projecteurs, dans la fenêtre de projecteurs, ceux pour qui vous désirez arrêté l'effet de la cue 1.
2. Ouvrez la fenêtre d'effet de dimmer et appuyez sur **Stomp**.
3. Pressez **Store Cue 2 Please**.

La cue 1 lancera l'effet de dimmer et la cue 2 l'arrêtera.

Stomp Effets dans les Presets de Position

Si vous enregistrez un Stomp d'effet dans les presets, cet effet sera affiché avec un point d'exclamation rouge dans la palette des presets.

Position Presets							Normal Value	Center Value	Size Value
1	2	3	4	5	6	7			
Center	Back	Front	Singer	Piano					
8	9	10	11	12	13	14			
Contrabass	Position	Position	Position						
15	16	17	18	19	20	21			
22	23	24	25	26	27	28			

Stomp effet dans Presets de position



Important:

Pour enregistrer un Stomp effet, lancez d'abord un effet.

Options des Effets

Les options d'effets sont accessibles par 7 boutons à la droite de l'écran.

Direction <>:

Le bouton Direction <> est disponible si vous avez des projecteurs sélectionnés ayant un effet en fonction dans le programmeur.

Appuyez pour changer la direction de l'effet de gauche à droite, ou l'inverse.

Sélection aléatoire:

Le bouton Sélection Aléatoire est disponible si vous avez des projecteurs sélectionnés ayant un effet en fonction dans le programmeur.

Appuyez pour changer de façon aléatoire l'ordre de sélection des projecteurs. Ceci est identique à la macro "Shuffle Selection" de la [Fenêtre des Macros](#).

Sync:

Le bouton Sync est disponible si vous avez un effet en fonction dans le programmeur.

Appuyez pour synchroniser les effets dans le programmeur, se référer à la [Commande SyncEffets](#).

Align >:

Sélectionne le mode d'alignement >. Se référer à [Touche Align](#).

Align <:

Sélectionne le mode d'alignement <. Se référer à [Touche Align](#).

Align ><:

Sélectionne le mode d'alignement ><. Se référer à [Touche Align](#).

Align Off (défaut):

Désélectionne le mode d'alignement. Se référer à [Touche Align](#).

Effets de Dimmer

La dot2 à 6 effets de dimmer pré-définis disponible.

Soft Dimmer (effet numéro 1):

Ouverture et fermeture des dimmers en douceur.

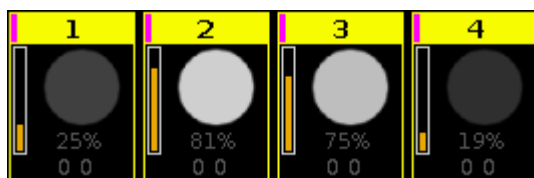


Figure 5: Effet soft Dimmer

Hard Dimmer (effet numéro 2):

Ouverture et fermeture des dimmers sèchement.

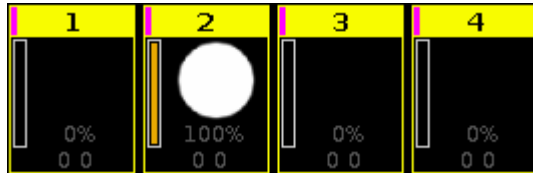


Figure 6: Effet Hard Dimmer

Ramp Up Dimmer (effet numéro 3):

Allume directement à 100% et descend lentement à 0%.

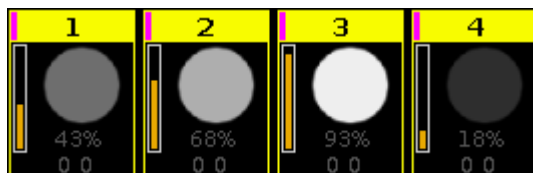


Figure 7: Effet Dimmer Ramp up

Ramp Down Dimmer (effet numéro 4):

Coupe directement à 0% et augmente lentement à 100%.

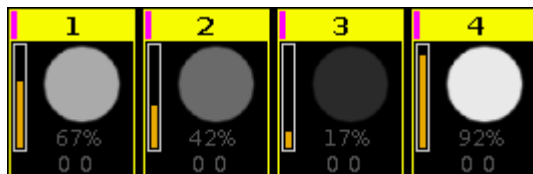


Figure 8: Effet Dimmer Ramp down

Dim/P/T Ballyhoo (effet numéro 8):

Effet de dimmer de type Soft avec un effet de mouvement Pan et Tilt.

Cet effet se retrouve aussi dans les effets de position.

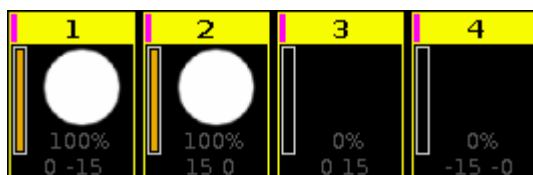


Figure 9: Effet Dim/P/T Ballyoo

Dim/Tilt Flyout (effet numéro 9):

Les projecteurs vont de la position 1 à la position 2.

Après être arrivés en position 2, les dimmers se coupe à 0% et les machines se positionnent en position 1 éteintes.

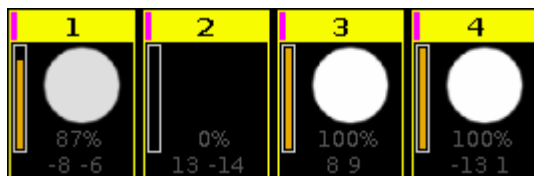


Figure 10: Effet Dim/Tilt Flyout

Effets de position

La dot2 à 8 effets de position pré-définis disponible.

Circle (effet numéro 5):

Les projecteurs bougent en cercle.

Pan Sinus (effet numéro 6):

Effet de pan doux. Le Pan des projecteurs bouge autour de leur position actuelle, par exemple, en partant de la position 0, la Pan bouge de -15 à 15.

Tilt Sinus (effet numéro 7)

Effet de tilt doux. Le Tilt des projecteurs bouge autour de leur position actuelle, par exemple, en partant de la position 0, la Tilt bouge de -15 à 15.

Dim/P/T Ballyhoo (effet numéro 8):

Se référer à [Dim/P/T Ballyhoo](#) des effets de dimmers.

Dim/Tilt Flyout (effet numéro 9):

Se référer à [Dim/Tilt Flyout](#) des effets de dimmers.

Pan Half Sinus (effet numéro 22):

Effet de Pan doux. Le Pan des projecteurs utilise leur position actuelle comme position de départ, par exemple, en partant de la position 0, la Pan bouge de 30 et revient à 0.

Tilt Half Sinus(effet numéro 23):

Effet de Tilt doux. Le Tilt des projecteurs utilise leur position actuelle comme position de départ, par exemple, en partant de la position 0, la Pan bouge de 30 et revient à 0.

Figure 8 (effet numéro 24):

Le projecteur bouge en forme de huit. Le centre est la position actuelle.

Effets de Gobo

La dot2 à 3 effets de gobo pré-définis disponible.

2 Gobo (effet numéro 10):

Changement entre 2 gobos de la roue de Gobo.

Sélectionnez des gobos avec la touche Basse Valeur et la touche Haute Valeur de la [Fenêtre de réglages prédéfinis Gobo](#), en mode effet.



Figure 11: Effet de 2 Gobos

Gobo <> (effet numéro 11):

Effet rapide de rotation de gobo.

Gobo Index (effet numéro 12):

Effet de position de Gobo.

Effet de Couleur

La dot2 à 4 effets de couleur pré-définis disponible.

2 Color Soft (effet numéro 13):

Changement doux entre 2 couleurs.

Ceci est un effet mix color (trichromie)

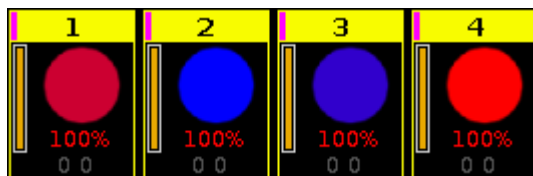


Figure 12: Effet doux 2 couleurs

2 Color Hard (effet numéro 14):

Changement franc entre 2 couleurs.

Ceci est un effet mix color (trichromie)

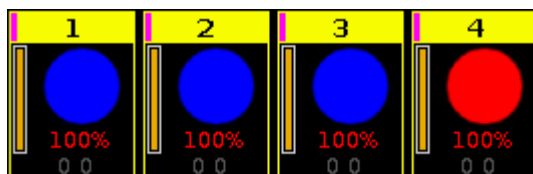


Figure 13: Effet franc 2 couleurs

RGB Rainbow (effet numéro 15):

Effet doux d'arc-en-ciel rouge, vert et bleu.

Ceci est un effet mix color (trichromie)

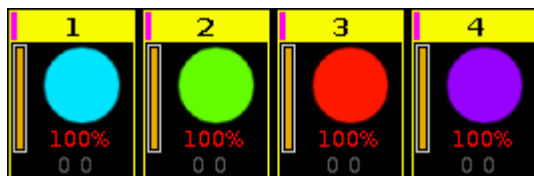


Figure 14: Effet RGB Rainbow

Colorwheel 2 color (effet numéro 16):

Changements entre 2 couleurs.

Ceci est un effet de roue de couleur.

Effets de Beam

La dot2 à 3 effets de beam pré-définis disponible.

Iris (effet numéro 17):

Ouverture et fermeture de l'iris.

ID	Name	Iris
1	QWO 1	20.5
2	QWO 2	closed Iris
3	QWO 3	30.3
4	QWO 4	open Iris

Figure 15: Effet Iris

Shutter (effet numéro 18):

Ouverture et fermeture du shutter.

ID	Name	Shutter
1	QWO 1	open (3)
2	QWO 2	open (3)
3	QWO 3	min Pulse
4	QWO 4	min Pulse

Figure 16: Effet Shutter

Strobe (effet numéro 19):

Changement entre strobe rapide et strobe lent.

ID	Name	Shutter
1	QWO 1	75.1
2	QWO 2	43.2
3	QWO 3	43.2
4	QWO 4	75.1

Figure 17: Effet Strobe

Effets de Focus

La dot2 a de disponible 2 effets de focus pré-définis.

Zoom (effet numéro 20):


Changement entre ouverture du zoom maximale et minimale.



Focus (effet numéro 21):

Changement entre le focus maximum et minimum.

Fonctions de la Barre Encodeur.


Par défaut, la vitesse de l'encodeur ne donne pas accès au décimal.

Pour changer cette vitesse en plus lente, pressez la touche . La vitesse de l'encodeur donne ainsi accès au décimal.

Pour changer cette vitesse en ultra lent, pressez et laissez appuyé la touche  et pressez la touche encodeur . La vitesse de l'encodeur équivaut ainsi à un pas DMX (décimale).

High Value	 Low Value	Speed	Phase	Width	 Softness
0.0		30.0 BPM	0.0°	50.0%	

Figure 18: Barre d'encodeurs des effets

Pour utiliser la seconde fonction d'un encodeur, pressez et laissez appuyé la touche .

Pour ouvrir la [Fenêtre calculatrice](#), pressez l'encodeur.

Pour des informations plus détaillées sur ces réglages, se référer à [Qu'est ce qu'un effet?](#)

Valeur Haute ou Valeur Basse:

Pour changer les valeurs hautes ou basses, tournez l'encodeur à droite ou à gauche.

Vitesse:

Pour changer la vitesse en BPM (battements par minute), tournez l'encodeur à droite ou à gauche.

Phase:

Pour changer la phase, tourner l'encodeur à droite ou à gauche.

Largeur ou Douceur:

Pour changer la largeur ou la douceur, tourner l'encodeur à droite ou à gauche.

Groupes et Blocs

Il est possible de valider les groupes et les blocs dans la barre d'encodeurs d'effets.

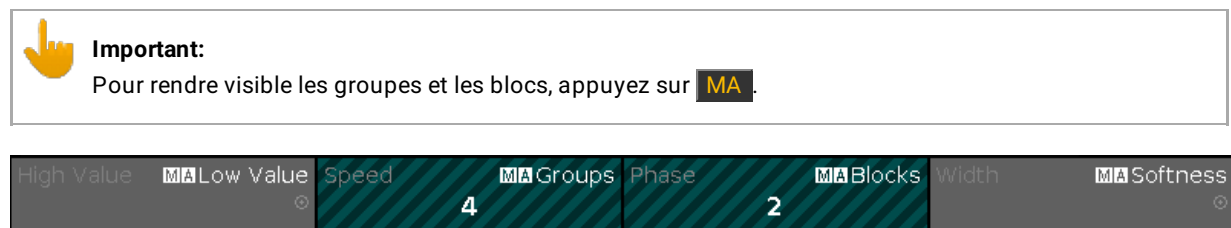


Figure 19: Barre encodeur d'Effet - Groupes et Blocs

- Pour entrer une valeur dans le calculateur, pressez sur Groupes ou blocs.

Groupes:

Les groupes divisent les projecteurs sélectionnés dans des groupes qui évoluent dans la même direction.

Exemple:

Si vous créez 2 groupes:

- Le premier projecteur sera ajouter au premier groupe.
- Le second projecteur sera ajouté au deuxième groupe.
- Le troisième projecteur sera ajouté au premier groupe.
- Le quatrième projecteur sera ajouté au deuxième groupe et ainsi de suite.

Blocs:

Les blocs divisent les projecteurs sélectionnés en petits groupes qui travaillent en une entité.

Exemple:

Si vous créez un chaser simple de dimmer contenant 10 projecteurs:

- Réglez la valeur de bloc sur 2.
- Alors vous verrez que les projecteurs un et deux évoluent ensemble dans la même direction
- Le même principe est appliqué aux projecteurs 3 et 4.

None (aucun):

Les effets tournent à travers tous les projecteurs.



Important:

L'arrière-plan grisé signifie que les groupes et les blocs ne sont pas pris en compte dans l'éditeur d'effet, quand vous éditez une mémoire ou un preset.

Wings

Les Wings divisent les projecteurs sélectionnés en petits groupes. Ces groupes fonctionnent en miroir.

Exemple:

Si vous créez un chaser simple de dimmer contenant 10. Ils évoluent de gauche à droite:

- Réglez le wing sur 2.
- Les 5 premiers projecteurs évoluent de gauche à droite.
- Les 5 projecteurs suivant évoluent de droite à gauche.
- Les projecteurs évoluent synchronisés l'un vers l'autre (miroir).
 1. Sélectionnez des projecteurs.
 2. Appuyez sur **Effect**.
 3. Choisissez un effet.
 4. Appuyez sur **Phase** et le calculateur de phase de l'effet s'ouvre.

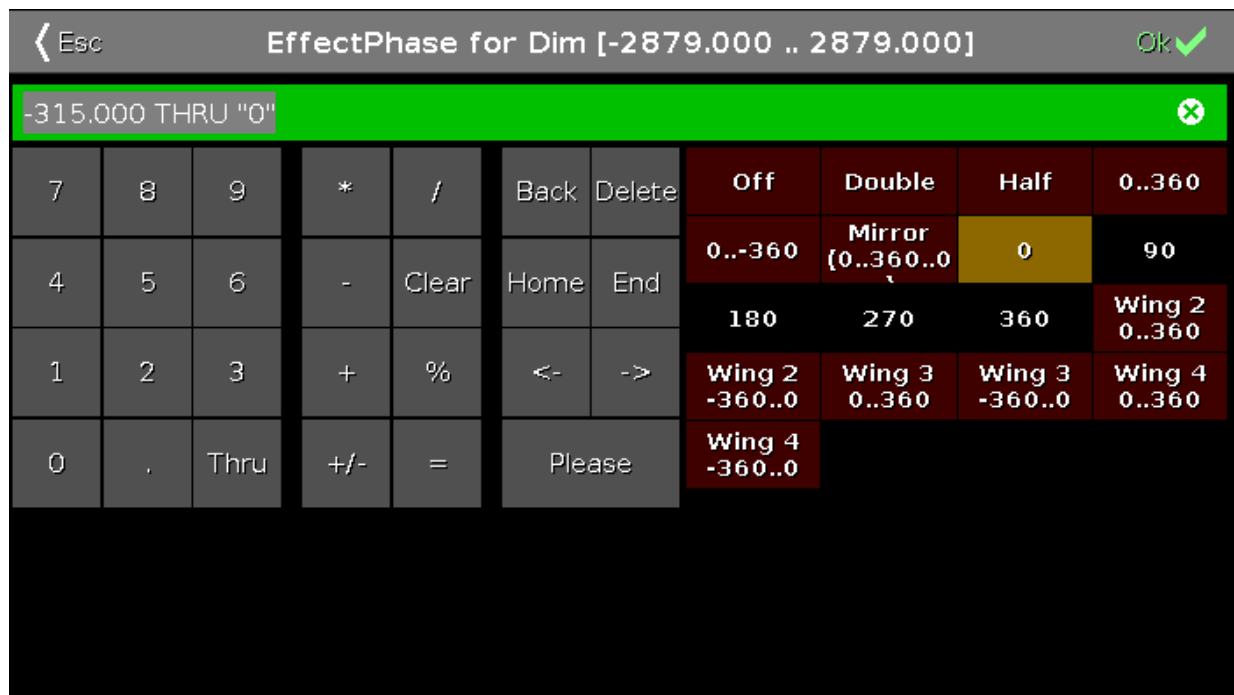


Figure 20: Calculateur de phase d'un effet

Pour utiliser les Wings (miroirs), appuyez sur l'un des 6 boutons prédéfinis avec les nombres suivant:



0...360:

L'effet commence au milieu et se déplace vers l'extérieur en chemin parallèle.

-360...0:

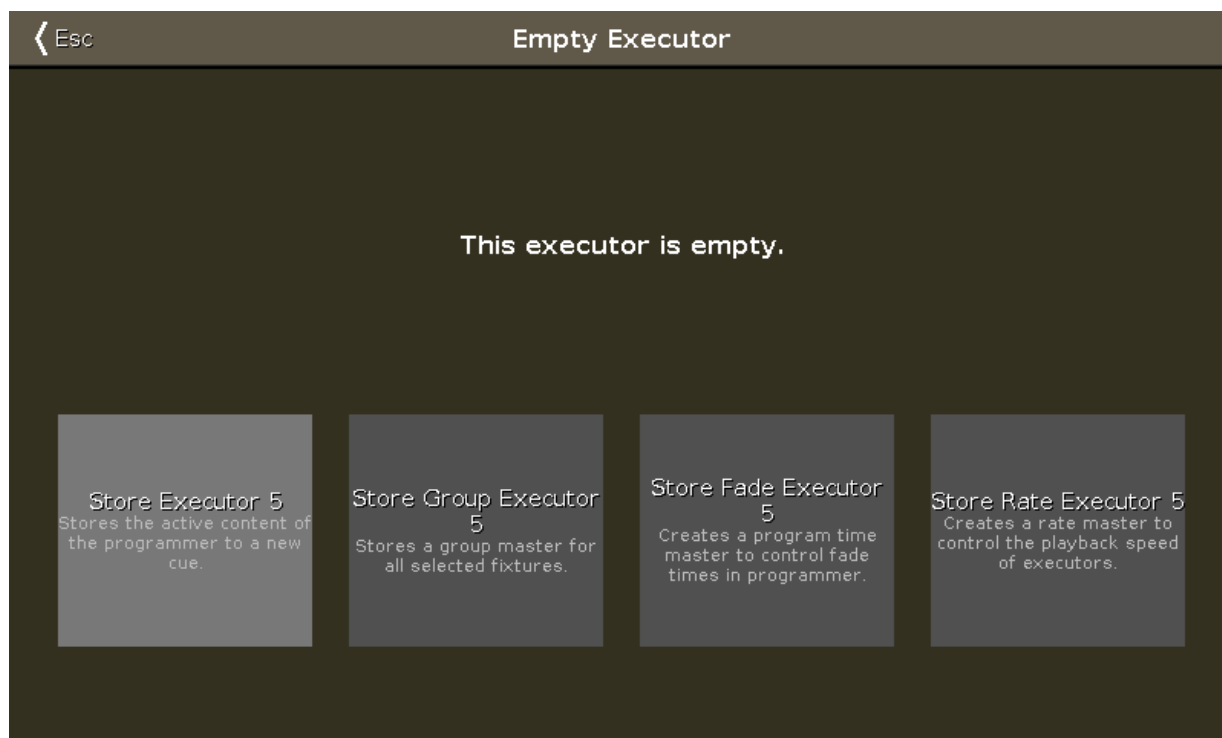
L'effet commence sur les cotés et se déplace vers le milieu en chemin parallèle.

Liens Associés

- [Qu'est ce que le programmeur?](#)
- [Fenêtre de macros](#)
- [Fenêtre de Préréglages Gobo](#)
- [Comment travailler avec les effets?](#)

6.24. Fenêtre d'exécuteur Vide

Pour accéder à la fenêtre d'exécuteur vide, appuyer sur un exécuteur vide de la [fenêtre de la barre exécuteur](#).



Il y a 4 options possibles pour votre exécuteur:

Enregistrer un Exécuteur:

Appuyez pour enregistrer les valeurs actives du programmeur dans la cue 1 de l'exécuteur.

Enregistrer un Groupe Exécuteur:

Appuyez pour enregistrer les projecteurs sélectionnés dans un groupe master sur cet exécuteur.

Enregistrer un Exécuteur de temps de fondu (program time) :

Appuyez pour paramétrer votre exécuteur en master de fondu pour le programmeur (program time).

Le master de fondu du programmeur contrôle le temps de fondu de toutes les valeurs et effets programmées, de 0 à 10 secondes.

Cela affecte aussi bien les valeurs ajoutées dans le programmeur que la suppression de ces valeurs par action sur la touche **Clear**.

Enregistrer un Exécuteur de Rate :

Appuyez pour paramétrer votre exécuteur en rate master.

Le rate master multiplie le temps des cues et effets par le ratio de cet exécuteur.

Pour quitter de la fenêtre d'Exécuteur Vide, appuyez sur **Esc** dans la barre de titre ou pressez **Esc** sur la console.

Exemple enregistrer un exécuteur

Supposons que vous désirez enregistrer les valeurs actives du programmeur dans une cue de l'exécuteur 1.

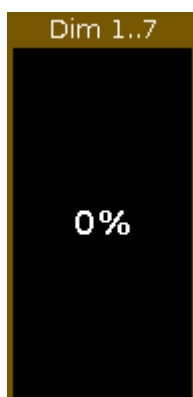


1. Appuyez sur l'exécuteur vide 1 de la [fenêtre barre exécuteur](#). La fenêtre d'exécuteur s'ouvre.
2. Appuyez sur .

Les valeurs actives du programmeur s'enregistre dans la cue 1 de l'exécuteur 1.

Exemple exécuteur Groupe (groupe master)

Supposons que vous désirez gérer l'intensité des projecteurs "tous à gauche" par un groupe master dans l'exécuteur vide 6.



1. Sélectionnez les projecteurs "tous à gauche" dans la [fenêtre de projecteurs](#).
2. Appuyez sur l'exécuteur vide 6 dans la [Fenêtre de Barre exécuteur](#). La fenêtre d'exécuteurs vides s'ouvre.
3. Appuyez sur .

L'exécuteur 6 est désormais un groupe master.

Exemple exécuteur de Fondu

Supposons que vous désirez créer un master program time sur l'exécuteur 1.



1. Appuyez sur l'exécuteur vide 1 dans la [Fenêtre de Barre exécuteur](#). La fenêtre d'exécuteurs vides s'ouvre.
2. Appuyez .

L'exécuteur 1 est désormais un master program time.

Exemple exécuteur Rate

Supposons que vous désirez créer un master rate sur l'exécuteur 6.



1. Appuyez sur l'exécuteur vide 6 dans la [Fenêtre de Barre exécuteur](#). La fenêtre d'exécuteurs vides s'ouvre.
2. Appuyez .

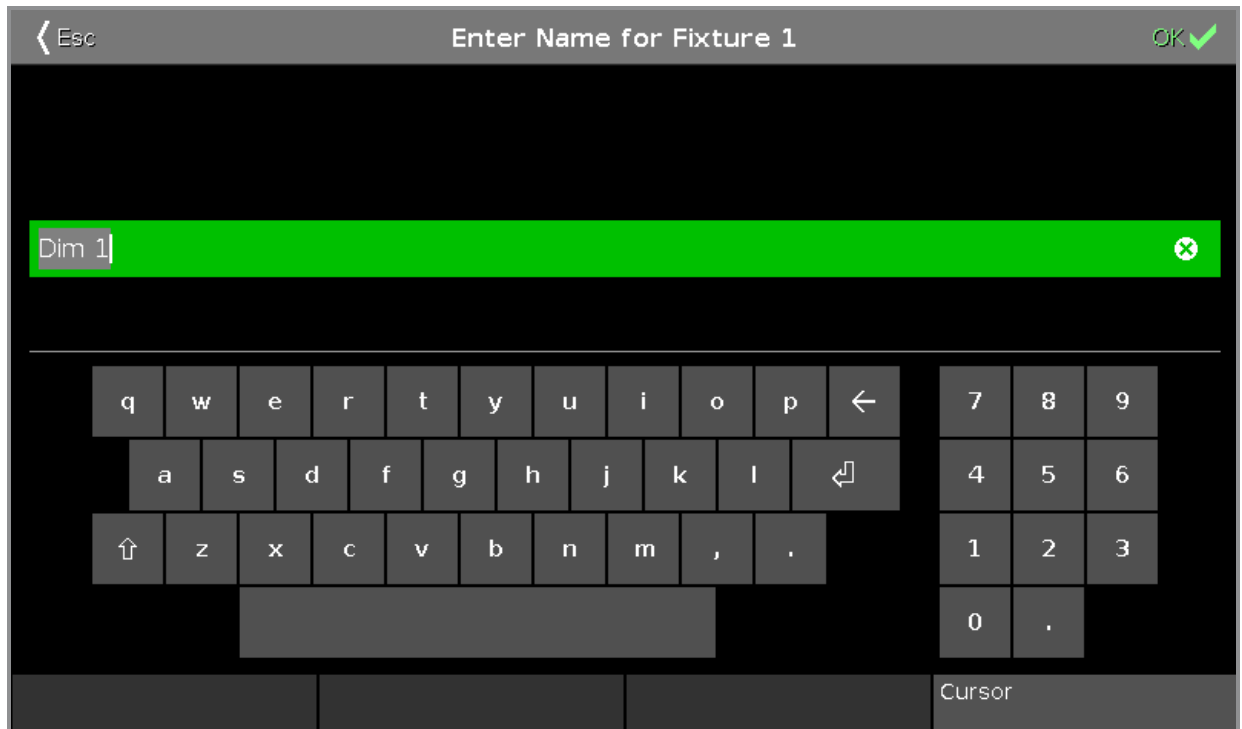
L'exécuteur 6 est désormais un master rate.

Liens Associés

- [Fenêtre Barre exécuteur](#)
- [Couleur Système - Barre exécuteur](#)
- [Touche Clear](#)


6.25. Fenêtre Entrez le nom pour...

Pour aller à la fenêtre ... Entrez le nom pour, appuyez sur la [touche Label](#) et l'objet que vous souhaitez nommer, par exemple Projecteur 1.




Dans cette fenêtre, vous pouvez modifier les noms d'objets.

Dans le titre est affiché l'objet que vous éditez.

Pour supprimer le contenu de la ligne d'édition vert, appuyez sur  le plus à droite de la ligne d'édition.

Pour modifier le nom, appuyez dans la ligne d'édition verte.

Utilisez le clavier virtuel et pavé numérique ci-dessous.

Pour confirmer le nom, cliquez **OK**  dans la [barre de titre](#).

Pour quitter la fenêtre .. Entrez le nom pour..., cliquez **Esc**  dans la [barre de titre](#) ou pressez **Esc** sur la console.

Fonction barre encodeur



Curseur:



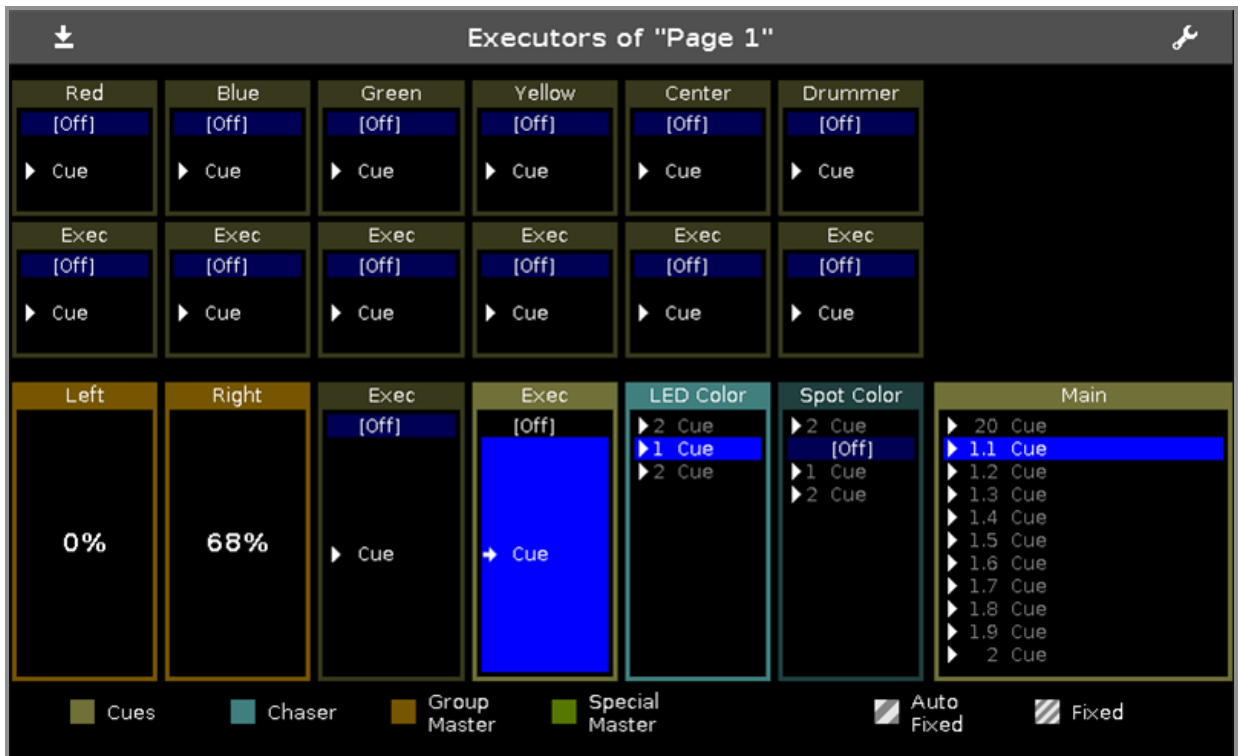
Pour déplacer le curseur vers la gauche ou vers la droite, tournez le bouton vers la gauche ou la droite.
Pour confirmer le nom dans la ligne d'édition vert, appuyez sur l'encodeur.

Liens associés

- [Touche Label](#)
- [Commande Label](#)
- [Barre de titre](#)

6.26. Fenêtre barre exécuteurs

Pour aller à la barre de la fenêtre d'exécuteur, appuyez dans la [Barre exécuteur](#).



Cette fenêtre est une vue détaillée de la [barre d'exécuteur](#).

Pour [modifier les fonctions des boutons de l'exécuteur](#), appuyez sur l'icône de l'outil  dans le [titre de la barre](#).

La barre de titre affiche la page en cours.

Pour basculer entre les pages: Pressez **Page +** ou **Page -** ou utiliser la [vue de la palette des pages](#).

La [couleur de l'exécuteur](#) affiche quel type d'exécuteur est concerné.

La fenêtre de l'exécuteur sur l'écran 2 est fragmentée entre : l'exécuteur principal (à droite), 12 boutons d'exécuteurs normaux (deux premières lignes) et 6 boutons fader exécuteur (ligne du bas).

Si vous utilisez une **dot 2 F-wing** ou **dot 2 B-wing**, la barre de l'exécuteur ressemble au wing correspondant.

Si vous enregistrez une cue sur un exécuteur la console demande de nommer la première cue et l'exécuteur.

Si vous décidez de ne pas la nommer dans le pop-up, l'exécuteur sera appelé **Exec**.

Pour sélectionner tous les projecteurs enregistrés sur un exécuteur, dans la [fenêtre de projecteurs](#), appuyez sur l'exécuteur.

La barre bleue affiche le temps de fondu de la cue de 0% à 100%.




Si un exécuteur est assigné avec des cues, il y a d'abord [l'icône de déclenchement](#) d'affiché, puis le numéro et le nom de la cue.

La cue actuelle est affichée dans la deuxième ligne, l'information des cues avant et après sont visibles.

Si l'exécuteur est sur On, le bouton de l'exécuteur est en surbrillance et la cue actuelle est affichée dans la deuxième ligne avec un fond bleu vif.

Si l'exécuteur est éteint, la deuxième ligne **[Off]** s'affiche avec un fond bleu foncé.

Pour fermer la fenêtre de la barre d'exécuteur glisser vers le bas dans la fenêtre ou appuyez sur l'icône minimiser  dans la barre de titre.

Liens associés

- [Icône de déclenchement](#)
- [Couleurs système - Exécuteur](#)
- [Modifier les fonctions des boutons de l'exécuteur](#)
- [Qu'est ce qu'un exécuteur ?](#)

6.27. Fenêtre Exécuteur

Pour accéder à la fenêtre page exécuteur sur l'écran 1, appuyez sur **Exec** sur la console.

Executors of "Page 1"							
1	2	3	4	5	6	7	8
Spot Color	LED Color	Exec	Exec	Right	Left		
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32

La fenêtre exécuteur s'ouvre, sur la page courante dans la [Barre exécuteur](#).

Dans cette vue, vous voyez tous les exécuteurs enregistrés.

La barre de titre affiche dans quelle page vous êtes.

La fenêtre exécuteur est remplie avec les exécuteurs selon leur numéros.

Le numéro dans le coin supérieur gauche est le numéro de l'exécuteur.

Dans le milieu de la case s'affiche le nom de l'exécuteur.

Vous pouvez enregistrer 904 exécuteurs sur chaque page.

Pour naviguer dans la fenêtre exécuteur, faites glisser la barre de défilement vertical ou faite la glisser de haut en bas dans la vue.

Si vous enregistrez un nouvel exécuteur, la console vous demandera de le nommer

Pour ouvrir la [Fenêtre de cues](#), appuyez et maintenez la casse de l'exécuteur.

Pour déplacer un exécuteur: Appuyez sur **Move** puis sur l'exécuteur qui doit étre déplacé puis appuyez la où l'exécuteur doit aller.



Pour copier un exécuteur: Appuyez sur **Copy**, puis sur l'exécuteur qui doit être copier puis appuyez la où l'exécuteur copié doit aller.

Un exécuteur copié doit avoir un numéro différent avant le nom de l'exécuteur, pour voir la différence.

Fonction Barre encodeur



Defiler :

Pour naviguer dans la fenêtre exécuteur de haut en bas, tournez l'encodeur à gauche ou à droite.

Pour naviguer dans la fenêtre exécuteur de gauche à droite, tenez appuyé et tournez l'encodeur à gauche ou à droite.

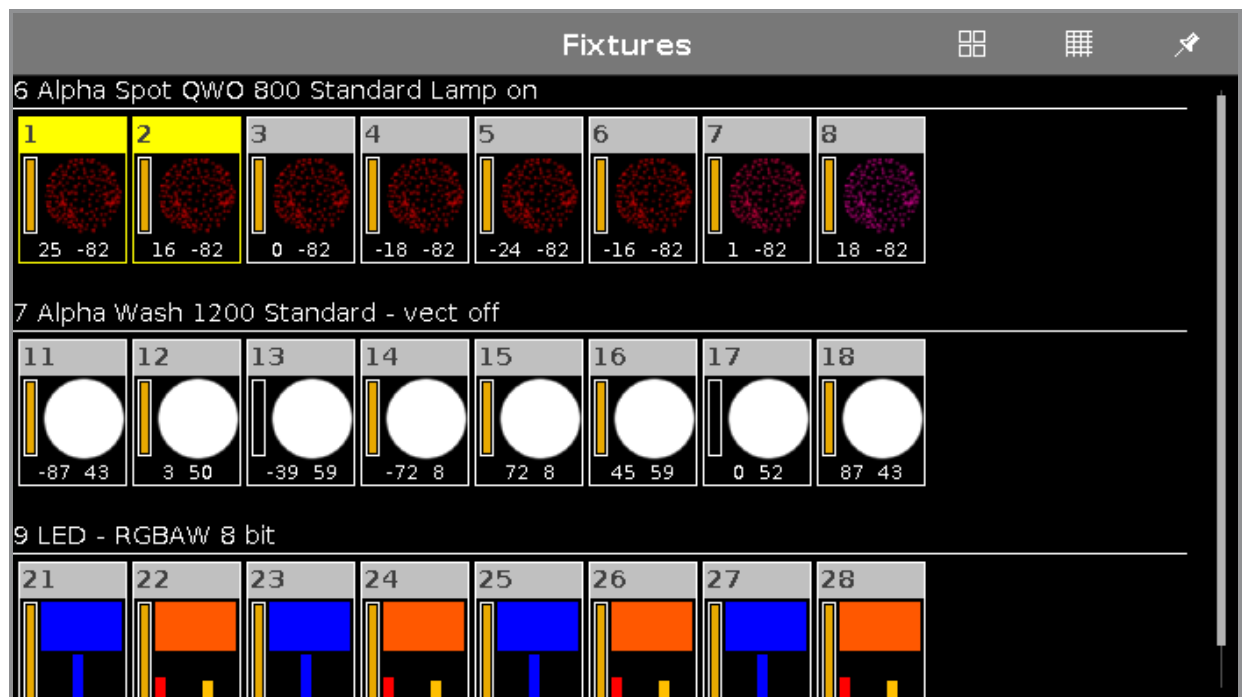
liens associés

- [Barre Exécuteur](#)
- [Fenêtre de Cues](#)
- [Qu'est ce q'un executeur?](#)
- [Commande Move](#)
- [Commande Copie](#)

6.28. Fenêtre de projecteurs

Pour aller à la **fenêtre de projecteur** sur l'écran 1: Appuyez sur **Fixture** sur la console.



Pour aller à la **fenêtre de projecteur** sur l'écran 2 ou tous les autres écrans: cliquez sur **Projecteurs** dans la **Barre de vues**.




Dans cette fenêtre, vous voyez tous les projecteurs importés, [les attributs](#) et leurs sortie.

Si [blind](#) ou [preview](#) sont actifs, vous voyez les valeurs.


Touchez pour sélectionner ou désélectionner les projecteurs.

Pour basculer entre la fenêtre de symbole  et la fenetre tableau , appuyez sur l'icône correspondant dans la [barre de titre](#).

Pour épingler la fenêtre et désactiver le mode de vue dynamique, appuyez sur .

Les projecteurs et leurs valeurs peuvent avoir des couleurs différentes. Pour en savoir plus sur les couleurs aller à [Couleurs système](#).

Symbole de vue

Vous obtenez la fenêtre de symbole des projecteurs en cliquant sur l'icône d'affichage symboles  dans la barre de titre de la fenetre de projecteurs.

Ceci est une mise en page graphique des projecteurs configurés.

Les projecteurs sont regroupés par types.

Il existe différents symboles dans la fenêtre, en fonction du type de projecteur

Symbole des projecteurs

Voici des exemples de symboles de projecteurs les plus courants.



Tous les symboles de projecteurs ont dans le coin supérieur gauche l'ID du projecteur et une barre de gradation de couleur orange.

La barre de gradation est une vue graphique de la valeur de dimmer.

Exemple Projecteur 1 - Symbole de dimmer:

Affiche la valeur de dimmer 50 %.

Exemple Projecteur 101 - Symbole projecteur motorisé:

Affiche une roue de gobo rouge. Pour les projecteurs motorisés, il y a une vue graphique pour la couleur et le gobo.


Les numéros au bas du symbole affiche la position de pan et tilt.

Exemple Projecteur 13 - Symbole LED:

Affichage dans la zone supérieure la couleur actuelle.

La zone inférieure affiche les attributs de couleur détaillées.

Fenêtre tableau

Pour aller à la fenêtre de tableau de projecteurs appuyez sur l'icône  dans la barre de titre.

Fixtures												
ID	Name	Dim	Pan	Tilt	G1	G2	G2<>	C1	R	G	B	W
25	RGBAW 5	open							max	34.5	12.4	n
26	RGBAW 6	open							max	34.5	12.4	n
27	RGBAW 7	open							max	34.5	12.4	n
28	RGBAW 8	open							max	34.5	12.4	n
29	RGBAW 9	open							max	34.5	12.4	n
30	RGBAW 10	open							max	34.5	12.4	n
31	Spot 1	closed	center	center	gobo	open	zero	open	max	max	max	
32	Spot 2	closed	-111,	58.3	gobo	open	zero	open	max	max	max	
33	Spot 3	closed	-111,	58.3	gobo	open	zero	open	max	max	max	
34	Spot 4	closed	center	center	gobo	open	zero	open	max	max	max	
35	Spot 5	closed	center	center	gobo	open	zero	open	max	max	max	

Dans la fenêtre tableau de projecteur se trouvent tous les projecteurs patchés, leurs valeurs et leurs attributs dans l'ordre numérique de l'ID du projecteur.

Dans la première colonne l'ID de projecteur est affichée.

Dans la deuxième colonne le nom du projecteurs est affiché

Après la colonne Nom de projecteur ce sont les attributs qui sont affichés, dans le même ordre que la [barre de pré-réglages](#).

Si vous utilisez un pré-réglage, le nom de celui-ci est affiché à la place de la valeur.

Fixtures						
ID	Name	Dim	Curve	Pan	Tilt	
12	Wash Front 2	closed		center	center	
13	Wash Front 3	67.0		Contrabass	Contrabass	

Pour ajuster la largeur de colonne, appuyez et maintenez la ligne de colonne verticale à côté de l'en-tête de colonne et déplacer la colonne.

Pour modifier les valeurs d'attribut dans la fenêtre tableau de projecteurs, sélectionner un projecteur et appuyez en maintenant la cellule de valeur de l'attribut. La [calculatrice](#) s'ouvre.

Fixtures								
ID	Name	Dim	Pan	Tilt	G1	G2	G2<>	C1
25	RGBAW 5	open						
26	RGBAW 6	open						
27	RGBAW 7	open						
28	RGBAW 8	open						
29	RGBAW 9	open						
30	RGBAW 10	open						
31	Spot 1	closed	center	center	gobo 1.3	open	zero	open
32	Spot 2	closed	-111.	58.3	gobo 1.3	open	zero	open
33	Spot 3	closed	-111.	58.3	gobo 1.3	open	zero	open
34	Spot 4	closed	center	center	gobo 1.3	open	zero	open
35	Spot 5	closed	center	center	gobo 1.3	open	zero	open

Pour en savoir plus sur les différentes couleurs dans la fenêtre tableau de projecteurs, reportez-vous à [Couleurs des Valeurs](#).

Fonctions barre encodeur

Defiler :

Pour faire défiler les projecteurs de haut ou vers le bas, tournez le bouton gauche ou droite.

Liens associés

- [Barre de vue](#)
- [Couleurs système](#)
- [Touche Fixture](#)
- [Commande Fixture](#)

6.29. Liste des projecteurs Présentation de la fenêtre du patch

La fenêtre d'affichage de la liste des projecteurs se trouve dans le [table des projecteurs et affectations](#) sur l'écran 2.

Fixture Schedule Overview						
Summary						
Used Channels	Free Channels					
185	3911					
Overview						
	Range	Amount	Manufacturer	Fixture Type	Mode	Footprint
	1.1 to 1.20	20	Generic	2 Dimmer 00	00	1 Ch
	1.21 to 1.60	10	Generic	5 LED - RGBW 8 bit	8 bit	4 Ch
	2.1 to 2.125	5	Clay Paky	6 Alpha Spot HPE Standard - Lamp	700 Standard - on Lamp on	25 Ch
Detail						
Universe	Range	Amount	Manufacturer	Fixture Type	Mode	Footprint
1	1 to 20	20	Generic	2 Dimmer 00	00	1 Ch
1	21 to 60	10	Generic	5 LED - RGBW 8 bit	8 bit	4 Ch
1	61 to 512	Free				
2	1 to 125	5	Clay Paky	6 Alpha Spot HPE Standard - Lamp	700 Standard - on Lamp on	25 Ch
2	126 to 512	Free				
3	1 to 512	Free				
4	1 to 512	Free				
5	1 to 512	Free				
6	1 to 512	Free				
7	1 to 512	Free				
8	1 to 512	Free				

Cette vue donne un aperçu des types de projecteurs importés à partir du fichier du show.

La liste des projecteurs est fragmenté en trois parties: Résumé, Vue d'ensemble et détaillée.

Résumé

Le résumé affiche le nombre de canaux DMX qui sont en cours d'utilisation et le nombre de canaux DMX qui sont libres

Vue d'ensemble

La vue d'ensemble est trié par types de projecteurs et comprend six colonnes.

Range: (Plage)

Affiche de la première adresse DMX jusqu'à la dernière adresse DMX utilisée pour le type d'appareil.

Amount: (Quantité)

Affiche le nombre de projecteurs par types qui sont importés dans le fichier du show.

Manufacturer: (Fabricant)



Affiche le fabricant.

Fixture Type: (Bibliothèque)

Affiche le numéro consécutif et le type des projecteurs.

Mode:

Affiche le mode sélectionné.

Footprint: (Nombre de canaux DMX)

Affiche le nombre de canaux DMX que le type projecteur à besoin.

Détail

La vue détaillée est triée par adresse DMX.

Les colonnes supplémentaires de la liste permettent de voir en détail quelles adresses DMX sont utilisées et celles qui sont libres.

Les adresses DMX libres sont affichées avec un fond vert.

Liens associés

- [Table et liste des projecteurs](#)
- [Comment ajouter un projecteur dans le patch ?](#)

6.30. Focus Preset Type View

To go to the **Focus Preset Type View**, tap **Focus** in the **Preset Type Bar**.

- or -

Press and hold **MA** and press **6**, for preset type 6 (= Focus).

The focus preset type view is only active if the selected fixture type has focus attributes.


The focus preset type view is fragmented in the **Focus/Zoom View** tab and the **Raw Focus View** (depending on the fixture type).



Important:

The focus sliders works absolute. A tap on a focus slider sets a new focus value and does not follow the already set focus values.

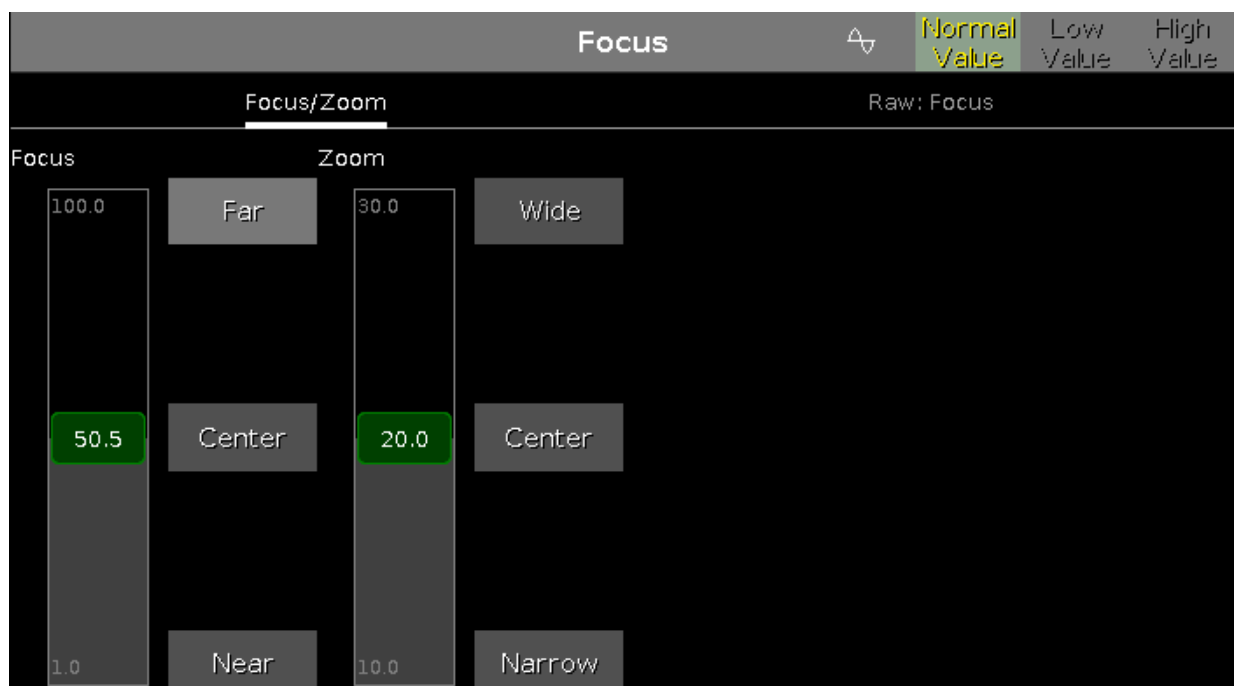
The respective encoders works relative to the already set focus values.

To open the focus **effects view** at screen 1, tap at  in the title bar.

If an effect is running on a selected fixture, the focus preset type view change into an effect mode and get a blue **effect mode title bar**.

Focus/Zoom View

The focus/zoom view is the first tab in the focus preset type view.



With the focus slider, you control the focus of the projection.

To select a focus value, move the focus slider up and down.

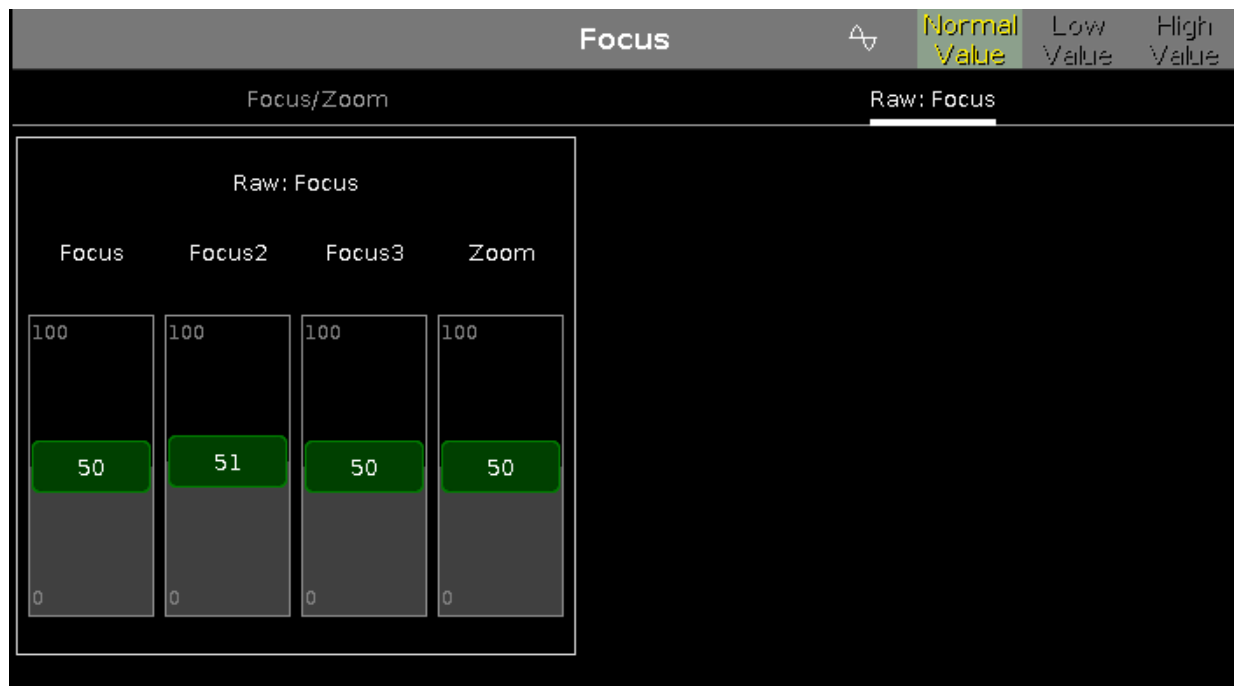
1 = near focus
100 = far focus

There are three focus default buttons: **Far**, **Center** and **Near**.
To select one of these values, tap on the corresponding button.

To select a zoom value in degrees, move the zoom slider up and down.
There are three zoom default buttons: **Wide**, **Center** and **Narrow**.

Raw Focus View


The raw focus view is the second tab of the focus preset type view.





In the raw focus view, you control the focus values in [natural values](#) (0-100) of the selected fixture type.

Encoder Bar Functions

The default encoder speed is without decimal place.

To change the encoder speed to slow, press the encoder key . The encoder speed is with decimal place.

To change the encoder speed to ultra slow, press and hold the  key and press the encoder key . The encoder speed equals one DMX step.





Focus:

To select the values of the focus, turn the encoder left or right.

To open the [calculator](#), press the encoder.

Zoom:

To select the values of the zoom, turn the encoder left or right.

To open the [calculator](#), press the encoder.

Related Links

- [Preset Type Bar](#)
- [What is a Preset?](#)
- [How to work with Presets?](#)

6.31. Gobo Preset Type View

To go to the **Gobo Preset Type View**, tap **Gobo** in the **Preset Type Bar**.

- or -

Press and hold **MA** and press **3**, for preset type 3 (= Gobo).

The gobo preset type view is only active if the selected fixture has gobo attributes.


The gobo preset type view is fragmented in the **gobo views** and **raw gobo views** (depending on the fixture type).



Important:

The gobo sliders works absolute. A tap on a gobo slider sets a new gobo value and does not follow the already set gobo values.

The respective encoders works relative to the already set gobo values.

To open the gobo **effects view** at screen 1 tap at the effect loop  in the title bar.

If an effect is running on a selected fixture, the gobo preset type view change into an effect mode and get a blue **effect mode title bar**.

Gobo View

The gobo view is the first tab of the gobo preset type view.



In this view, you can select the gobos, gobo effects and gobo rotations, depending on the fixture type.



A selected gobo has a green frame around it.

There are several gobo buttons available, depending on the fixture type.

Select:

Tap to select a gobo from the gobowheel.

The slider change into a select gobo slider.

Spin >:

Tap to let the entire gobowheel spin clockwise.

The slider change into a select speed in rpm (revolution per minute) slider.

Stop:

Tap to stop the spinning.

Spin <:

Tap to let the entire gobowheel spin counter clockwise.

The slider change into a select speed in rpm slider.

Wheel Shake:

Tap to let the gobowheel shakes up and down.

Rotate >:

Tap to rotate the selected gobo clockwise.

The slider change into a select speed in rpm slider.

Rotate <:

Tap to rotate the selected gobo counter clockwise.

The slider change into a select speed in rpm slider.

Index:

Tap to set the index position of the selected gobo.

The slider change into a select position in degrees slider.

Raw Gobo Views

The raw gobo views are located after the gobo views.





In the raw gobo view, you control the raw gobo values in [natural values](#) (0-100) from the selected fixtures.

Encoder Bar Functions

The default encoder speed is without decimal place.

To change the encoder speed to slow, press the encoder key . The encoder speed is with decimal place.

To change the encoder speed to ultra slow, press and hold the  key and press the encoder key . The encoder speed equals one DMX step.



The left upper corner of an encoder in the [encoder bar](#), displays the attribute from the respective encoder.

The right upper corner displays the current function of the encoder, e.g. spin, select, rotation.

To select a value turn the encoder left or right.

To open the [calculator](#), press the encoder.

Related Links

- [Preset Type Bar](#)
- [What is a Preset?](#)



6.32. Fenêtre Réglages Globaux

Pour ouvrir la fenêtre des Réglages **Setup** et appuyez sur **Réglages Globaux** .



Figure 1: Réglages Globaux

Dans la fenêtre **Réglages Globaux**, activez ou désactivez la fonction globale des exécuteurs **Autofix**.

Par défaut, l'autofix global est activée.

Autofix Global On

Si l'autofix global est activé, alors les exécuteurs actifs sont fixés quand vous changez les pages en appuyant sur **Page +** or **Page -** .

Les exécuteurs boutons et faders ne peuvent être utiliser simultanément sur des pages différentes.

Les exécuteurs Autofix sont affichés par un fond grisé dans la barre des exécuteurs.

Pour valider l'autofix global, appuyez sur le symbole sens interdit dans la case verte.

Autofix Global Off



Si l'autofix global est désactivé, vous ne verrez pas les exécuteurs actifs dans la barre exécuteurs quand vous changez les pages en appuyant sur **Page +** or **Page -** .

Utilisez les exécuteurs boutons et faders pour plusieurs usages d'exécuteurs.



Important:

Si vous changez la page des exécuteurs avec un fader actif, ce fader pourra être utilisé par un exécuteur différent. Il sera également utile à la page précédente.

Si vous ne bougez pas le fader de sa position original, il ne modifiera pas le contenu de l'exécuteur. Si vous devez déplacer le fader vers le haut, le bouton go de l'exécuteur  clignote. Si vous devez déplacer le fader vers le bas, le bouton flash de l'exécuteur  clignote.

Pour désactiver l'autofix global, appuyez la marque cochée pour basculer la case verte avec un sens interdit.

Télécommande Web

La dot2 assure un système d'exploitation qui est indépendant de l'interface de télécommande web. Pour connecter la télécommande web à votre console, assurez vous que votre tablette ou votre ordinateur ont la même configuration réseau que votre console.



Important:

Utiliser l'un des ces navigateurs web pour démarrer la télécommande web sur votre PC, smartphone ou tablette:

- Internet Explorer 10
- Safari et iOS 8.1
- Opera 26
- Chrome 31
- Chrome pour Android 39
- Firefox 33

Si votre navigateur ne dispose pas des caractéristiques minimum requises pour l'utilisation de la télécommande web, une page d'erreur HTML sera affichée.



Astuce:

Il est possible de connecter jusqu'à 3 appareils en télécommande web sur une console.



Astuce:

Il est également possible d'utiliser la télécommande web sur dot2 onPC.

Connectez la télécommande web:

1. Pour valider la télécommande web, appuyez sur le sens interdit pour cocher la case verte dans les réglages globaux.
2. Puis écrivez l'adresse IP de la console dot2 (entre parenthèses) dans votre navigateur.
3. La fenêtre de **télécommande Web** s'ouvre.
4. Ecrivez le mot passe par défaut "remote".

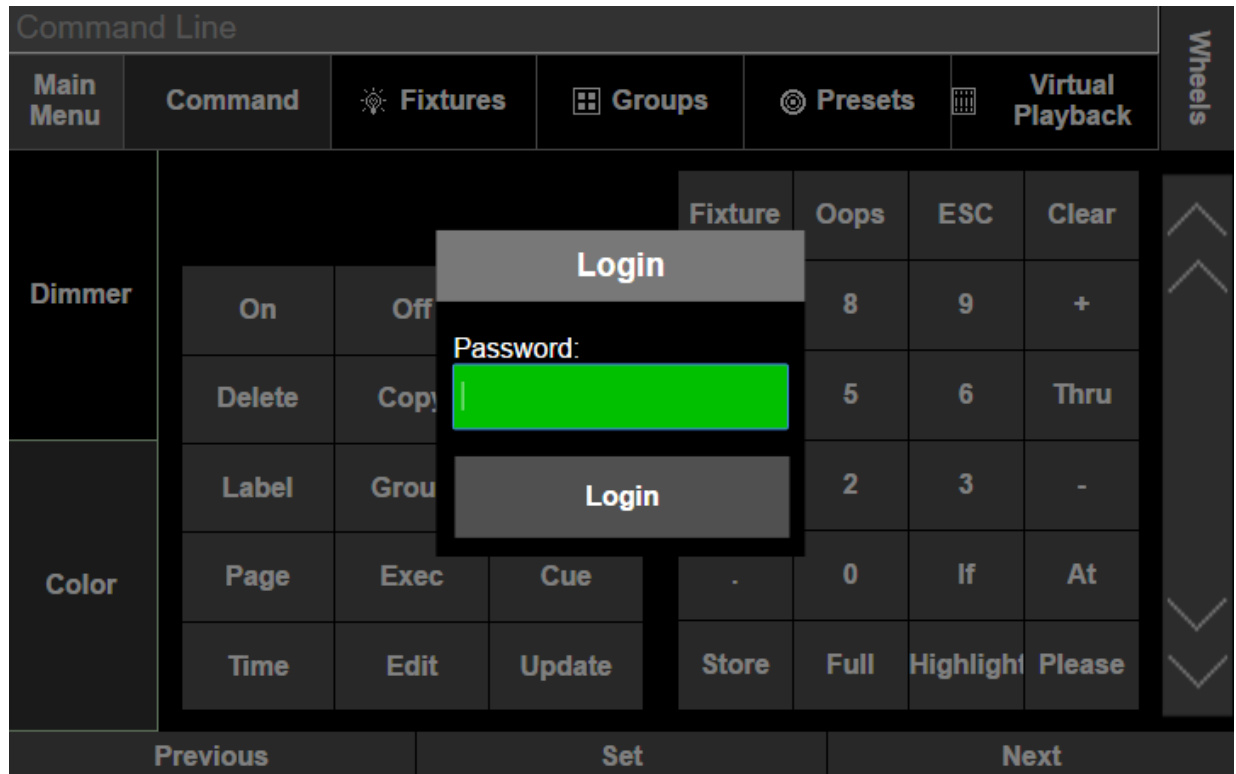


Figure 2: Réglages Globaux - Télécommande Web

5. Puis appuyez sur **Login**.

Il est possible d'ajuster l'affichage de la télécommande web de l'appareil que vous utilisez.

Pour ce faire:

- Appuyez sur **Main Menu**.
- Puis Appuyez sur **Settings**.
- Pour afficher la télécommande web sur un smart phone, appuyez sur **Phone**.
- La télécommande web est maintenant affichée sur l'écran de votre smart phone.

Command Line				Wheels
Virtual Playback	Command		Fixtures	
Fixture / Group / Preset	Oops	ESC	Clear	↑
7	8	9	+	↑
4	5	6	Thru	
1	2	3	-	
.	0	If	At	↓
Store / Update	Exec / Cue	Highlight	Please	↓
Previous		Set	Next	

Figure 3: Télécommande Web – Réglage "Phone"

- Pour afficher la télécommande web sur une tablette, appuyez sur **Tablet**.
- La télécommande web est maintenant affichée sur l'écran de votre tablette.

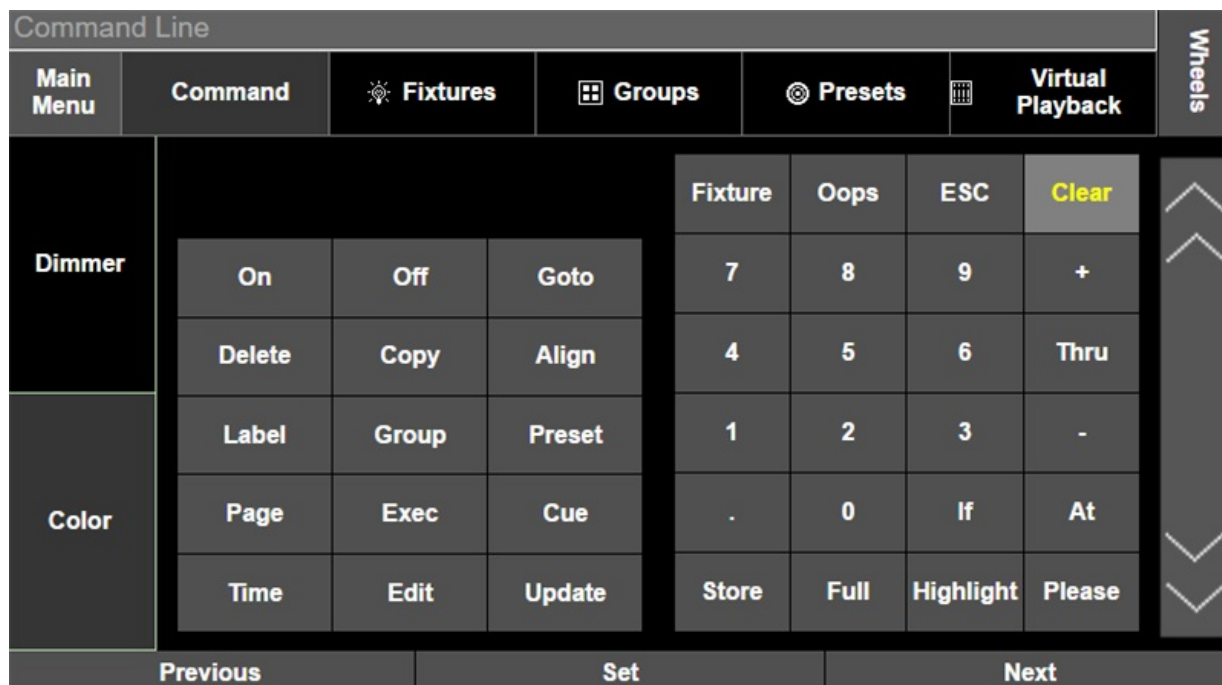


Figure 4: Télécommande Web – Réglage "Tablet"

Mot de Passe Télécommande Web

Pour changer le mot de passe de la télécommande web de la console:

1. Appuyez sur **Setup**
2. Puis appuyez sur **Réglages Globaux**.

Pour plus d'informations pour changer l'adresse eth0 IP de la console, voir la commande [SetIP](#).

6.33. Fenêtre Groups

Pour aller à la **Fenêtre Groups** sur l'écran 1: Appuyez sur la touche **Group** sur la console.

Pour aller à la **Fenêtre Groups** sur l'écran 2: Appuyez sur **Groups** dans la [Barre de vue](#).



Groups						
1 QWO Backtruss	2 Wash Frontruss	3 LEDs Floor	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Enregistrer un ensemble de projecteurs dans un groupe pour avoir une sélection rapide.

Il y a 999 boutons de groupe disponibles.

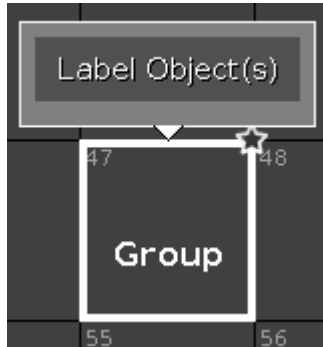
Pour défiler dans la vue de groupes, faites glisser la barre de défilement vertical ou glissez le doigt sur l'écran de haut en bas dans la vue.

Un groupe sélectionné est affiché avec une police jaune.

Un groupe sans fonction est affiché avec une police grise.

Exemple: Les appareils enregistrer dans ce groupe ont été retirés de la Table de projecteurs et affectation.

Si vous enregistrez un nouveau groupe, la console vous demandera de le nommer.



Un groupe qui n'a pas été nommé, est simplement appelé **Group**.

Fonctions Barre Encoder



Défiler:

Pour défiler dans le fenêtre de groupes de haut en bas, tournez le bouton de gauche à droite.

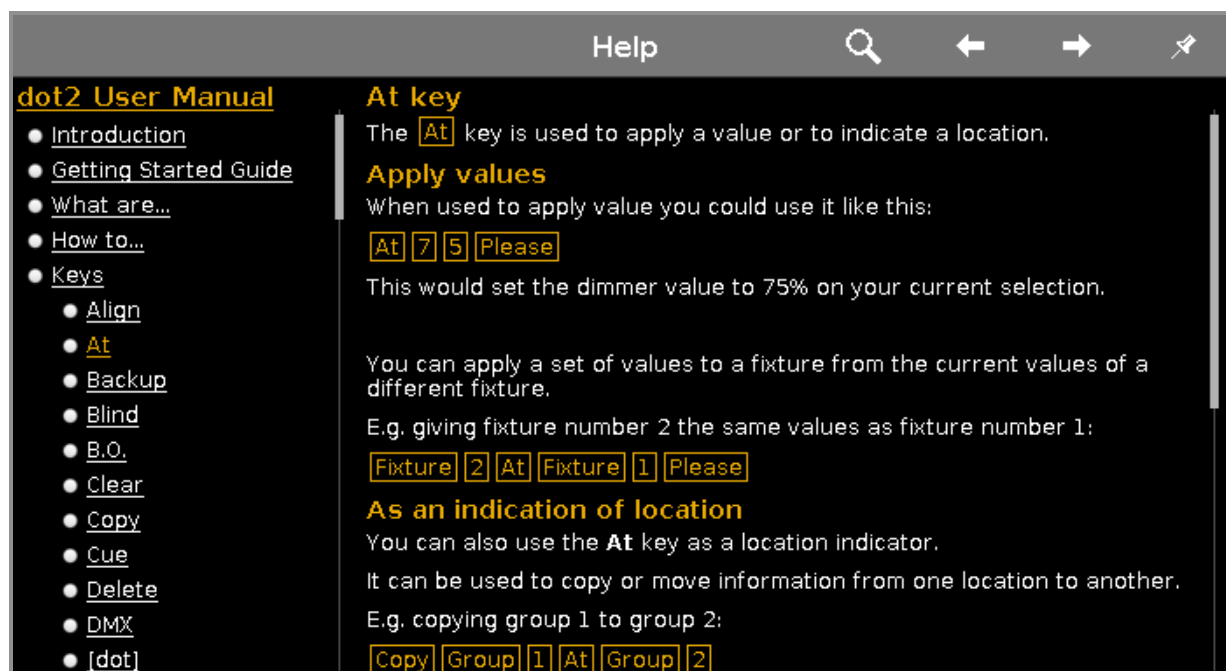
Pour défiler dans le fenêtre de groupes de gauche à droite, appuyez sur et tournez le bouton de gauche à droite.

Liens connexes

- [Touche Group](#)
- [Commande Group](#)
- [Comment travailler avec les groupes ?](#)


6.34. Fenetre d'aide


Pour accéder à la **fenêtre d'aide**, cliquez sur `Plus...` dans la **barre de vue** puis sur `Aide`.




Dans cette fenêtre, vous avez accès aux fichiers d'aide de la dot 2.

Si un sujet n'est pas disponible dans la langue sélectionnée, un message vous l'indique au début du texte, vous obtiendrez l'aide en Anglais pour ce sujet.

Pour rechercher un thème spécifique, appuyez sur la **loupe** . Cela ouvre la **fenêtre Rechercher**

Pour revenir à la dernière rubrique d'aide visitée, appuyez sur la **flèche de direction arrière** .

Pour aller à la suite de la dernière rubrique d'aide visitée, appuyez sur la **flèche de direction vers l'avant** .

Pour épingler la vue sur l'écran 2 ou d'autres écrans, et désactiver le mode de vue dynamique, appuyez sur le symbole .

Pour quitter la fenêtre d'aide, cliquez sur **Esc**  dans la barre de titre ou appuyez **Esc** sur la console.

Structure de navigation

La structure de navigation est à gauche de la fenêtre.

La structure:

- [Introduction](#)

- Informations de base concernant la dot 2.
- [Guide de démarrage](#)
- Visite guidée des fonctions les plus courantes dans la dot 2.
- [Quels sont ...](#)
- Pour une meilleure compréhension de la dot 2.
- [Comment ...](#)
- Des exemples de l'utilisation pratique de la dot 2.
- [Touches ...](#)
- Vue d'ensemble de toutes les touches y compris leurs descriptions détaillées.
- [Vues et fenêtres](#)
- Vue d'ensemble de toutes vues et fenêtres, y compris leurs descriptions détaillées.
- [Commandes](#)
- Toutes les commandes en détail.
- [Messages d'erreur](#)
- Les messages d'erreur avec la raison et action.

Le sujet actuel ouvert est marqué avec une police orange dans l'arborescence.

Fichier d'aide

Le fichier d'aide est à droite de la fenêtre.

Un fichier d'aide inclus :

- Textes
- Captures d'écrans
- Liens associés

At

Une touche de la console s'affiche dans une police orange avec un cadre orange.

Color

Un bouton sur l'écran est affiché dans une police blanche avec un cadre gris.



Une entrée de ligne de commande s'affiche avec un style de ligne de commande.

Fonction barre encodeur





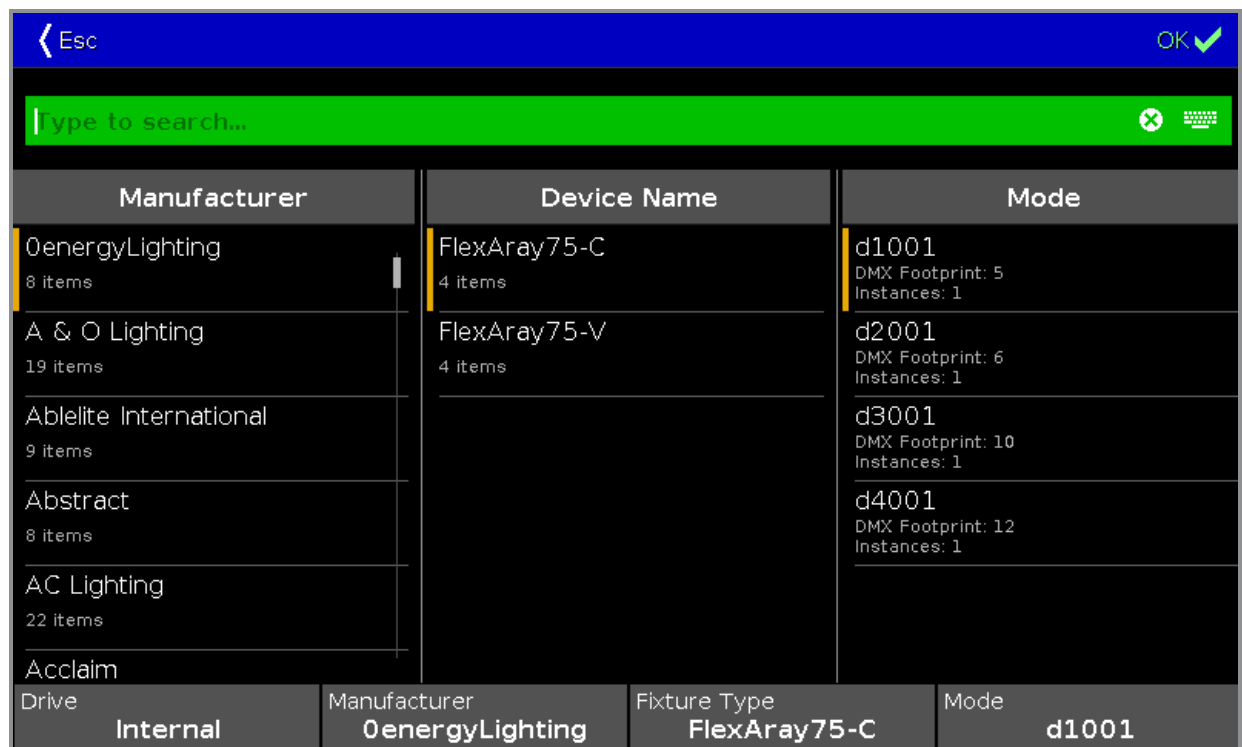
Scroll:

Pour faire défiler dans la structure de navigation ou le fichier aide de haut en bas, tournez le bouton vers la gauche ou la droite.

6.35. Fenêtre Import de Projecteur

La fenêtre **Ajouter des Projecteurs** est situé dans le [Setup, Table des projecteurs et affectation](#),


- Appuyer sur **Ajouter de nouveaux projecteurs**, puis appuyer sur **Choisir autres..** Ou
- appuyez et maintenez une cellule d'un type de projecteur dans Table des projecteurs et affectation, Appuyer sur **Import**



Dans cette vue, vous sélectionnez le type de projecteur à importer dans la [Table des projecteurs et affectation](#) dans le fichier show actuel.

Cette fenêtre contient trois colonnes et une zone d'information.



La barre orange à gauche des cellules montre la sélection actuelle.

Pour rechercher un fabricant spécifique, un nom de périphérique ou un mode: Tapez  à la droite de la ligne d'édition verte et écrire dedans.

Pour supprimer le contenu de la ligne d'édition verte, appuyez sur .

Pour confirmer et appliquer la sélection, appuyez sur  dans la [Barre de titre](#). La fenêtre d'importation de type de projecteurs se ferme.



Pour quitter la fenêtre d'importation de projecteurs, appuyez sur  ans la Barre de titre ou appuyez sur  sur la console.

Colonne Fabricant

Ceci est la première colonne de cette fenêtre.

Dans cette colonne sont répertoriés tous les fabricants disponibles .

Il y a deux lignes dans une cellule.

La première ligne affiche le nom du fabricant.

La deuxième de ligne affiche tous les éléments et modes disponibles du fabricant dans la colonne mode.

Colonne Nom de l'appareil

Ceci est la seconde colonne dans cette fenêtre.

Dans cette colonne sont tous les périphériques disponibles concernant le fabricant sélectionné.

Il y a deux lignes dans une cellule.

La première ligne affiche le nom du périphérique.

La deuxième de ligne affiche tous les éléments et modes disponibles de l'appareil dans la colonne mode.

Colonne Mode

Ceci est la troisième colonne dans cette fenêtre.

Dans cette colonne sont tous les périphériques disponibles concernant le fabricant et périphérique sélectionné.

Il y a trois lignes dans une cellule.

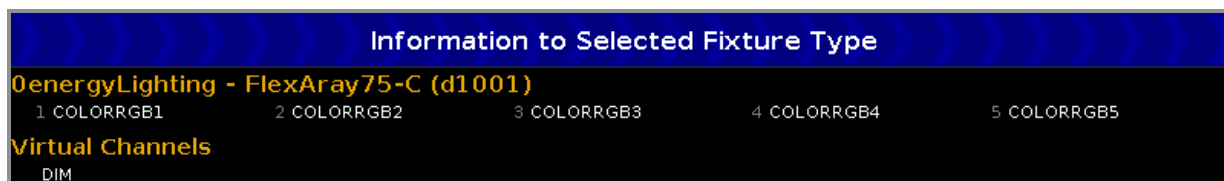
La première ligne affiche le nom du mode.

La deuxième ligne affiche le **DMX Footprint**, cela signifie que le nombre de canaux DMX correspond à ce mode.

La troisième ligne affiche les **Instances**, cela signifie que de nombreux éléments différents sont contrôler avec un simples type d'appareil.

Zone d'information

La zone d'information se trouve à l'écran 2.



Elle affiche en premier, le fabricant, le nom de l'appareil et le mode entre parenthèses, du type de projecteur sélectionné.

Sous le nom sont tous les canaux DMX avec leurs attributs.

Si le type de projecteur possède des canaux virtuels, ils sont affichés sous les canaux réels.

Fonction Barre Encodeur

Drive	Manufacturer	Fixture Type	Mode
Internal	0energyLighting	FlexAray75-C	d1001

Disque:

Pour sélectionner le **Disque** pour l'importation d'un type de projecteur, tournez le bouton à gauche ou à droite. Les lecteurs disponibles sont: interne, Demoshows, Templates et si une clé est insérée USB.

Fabricant:

Pour défiler dans la colonne **Fabricant** de haut en bas et sélectionner un fabricant, tournez le bouton à gauche ou à droite.

Bibliothèque:

Pour défiler dans la colonne **Bibliothèque** de haut en bas et sélectionnez un dispositif, tournez le bouton à gauche ou à droite.

Mode:

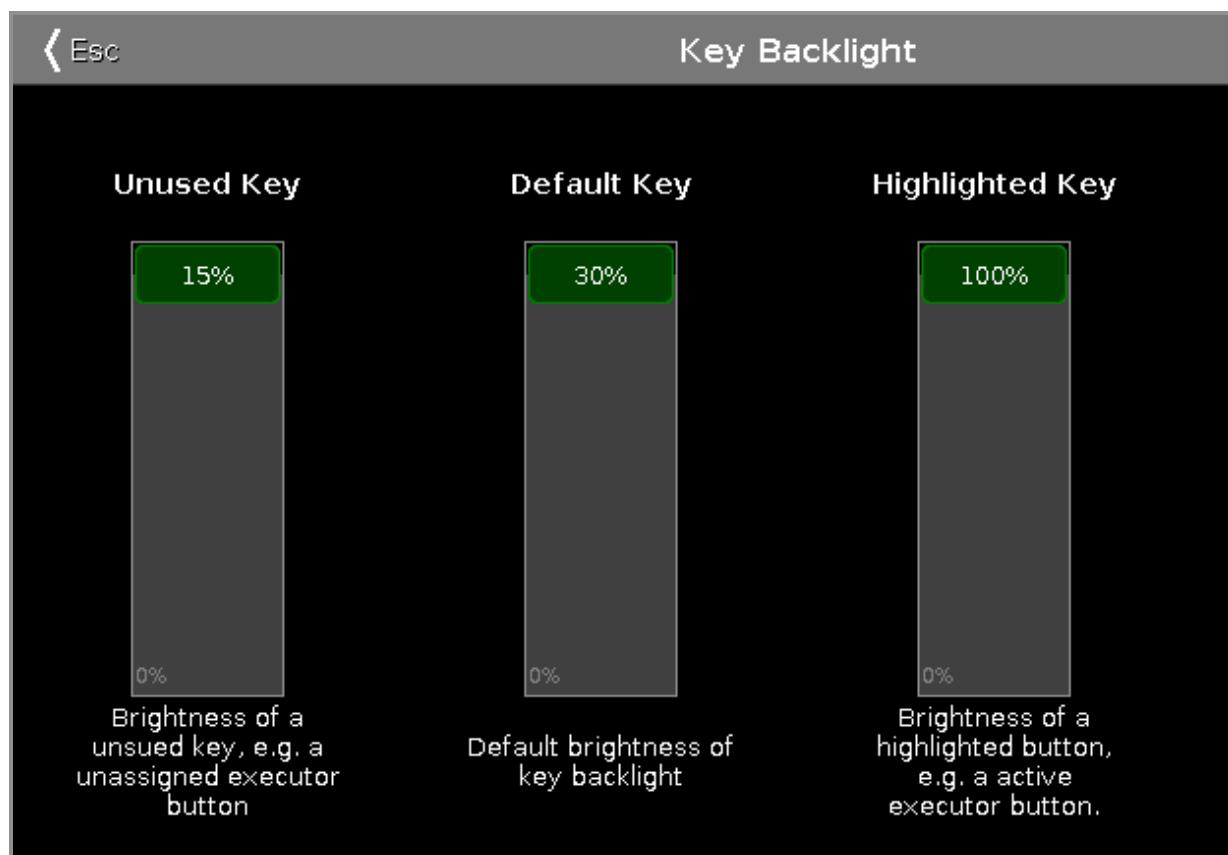
Pour défiler dans la colonne **Mode** de haut en bas et sélectionner un mode, tournez le bouton à gauche ou à droite.

Liens associés

- [Fenêtre Setup](#)
- [Table des projecteurs et affectation](#)
- [Fenêtre Ajouter un nouveau Projecteur](#)

6.36. Fenêtre de rétro éclairage des touches

La fenêtre de rétro éclairage des touches est située dans le [Setup](#), colonne Console, **Rétro éclairage des touches**.



Dans cette fenêtre, vous sélectionnez la luminosité du rétro éclairage des touches.

Il y a trois curseurs: Touches inutilisées, Touches par défaut et touches en surbrillance.

Touches inutilisées

Le curseur du clavier inutilisé est le premier des trois.

Pour sélectionner la luminosité des boutons exécuteur non assignés, déplacez le curseur vers le haut ou vers le bas.

15% est la valeur la plus élevée.

Touche par défaut

Le curseur des touche par défaut est celui au milieu.

Pour sélectionner la luminosité des touches dans la zone de commande, déplacez le curseur vers le haut ou vers le bas.



30% est la valeur la plus élevée.



Touches en surbrillance


Le curseur touche en surbrillance est le troisième.

Pour sélectionner la luminosité sur la touche en surbrillance sur la console, déplacez le curseur vers le haut ou vers le bas.

100% est la valeur la plus élevée. Pour quitter la fenêtre de rétro éclairage des touches, Cliquez sur  dans la barre de titre ou pressez  sur la console.

Fonctions barre d'encodeur

La vitesse de l'encodeur par défaut est sans décimale.

Pour changer pour une vitesse plus lente de l'encodeur, ce qui signifie avec décimale, pressez  sur la console.

Unused Key	Default Key	Highlighted Key	
13.3	26.0	95.0	

Touche inutilisées :

Pour sélectionner la luminosité des boutons exécuteur non assignés, tournez le bouton de gauche à droite.

Touches par défaut :

Pour sélectionner la luminosité des touches dans la zone de commande, tournez le bouton de gauche à droite.

Touches en surbrillance :

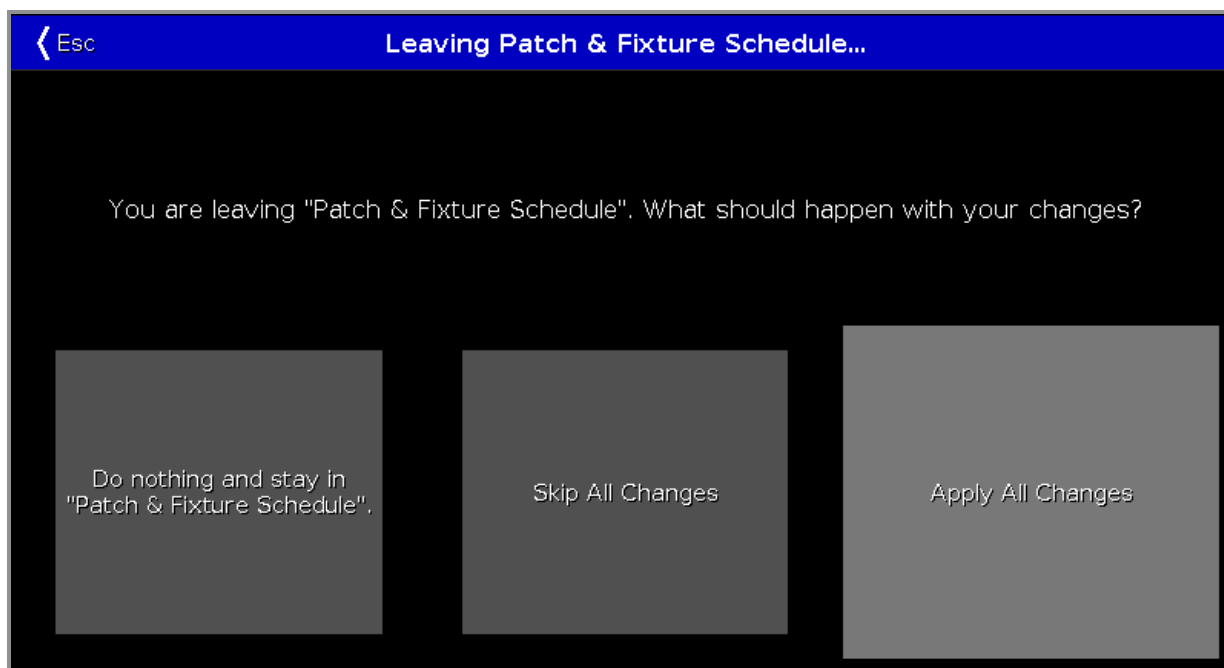
Pour sélectionner la luminosité des touches en surbrillance sur la console, tournez le bouton de gauche à droite.

Liens associés

- [Setup](#)
- [Touche Encodeur](#)

6.37. Sortir de la fenêtre Table de configuration des projecteurs ...

Après avoir fait quelques changements dans le [Table de Table des projecteurs et affectations](#) vous arrivez à la fenêtre **Quitter la table des projecteurs et affectations**



Pour revenir à la [Table de Table des projecteurs et affectations](#), sélectionnez,

.

Pour ne pas appliquer les modifications et revenir au [Setup](#), cliquez sur .

Pour appliquer toutes les modifications et revenir à la [Fenêtre de projecteurs](#), cliquez sur

.

Pour quitter la fenêtre Table de configuration des projecteurs, appuyez sur **Esc**  dans la [barre de titre](#).

Fonctions barre encodeur



Select:

Pour sélectionner une fonction, tournez le bouton vers la gauche ou la droite.

Pour confirmer une fonction, appuyez sur sélectionné ou appuyez sur l'encodeur.

Liens associés

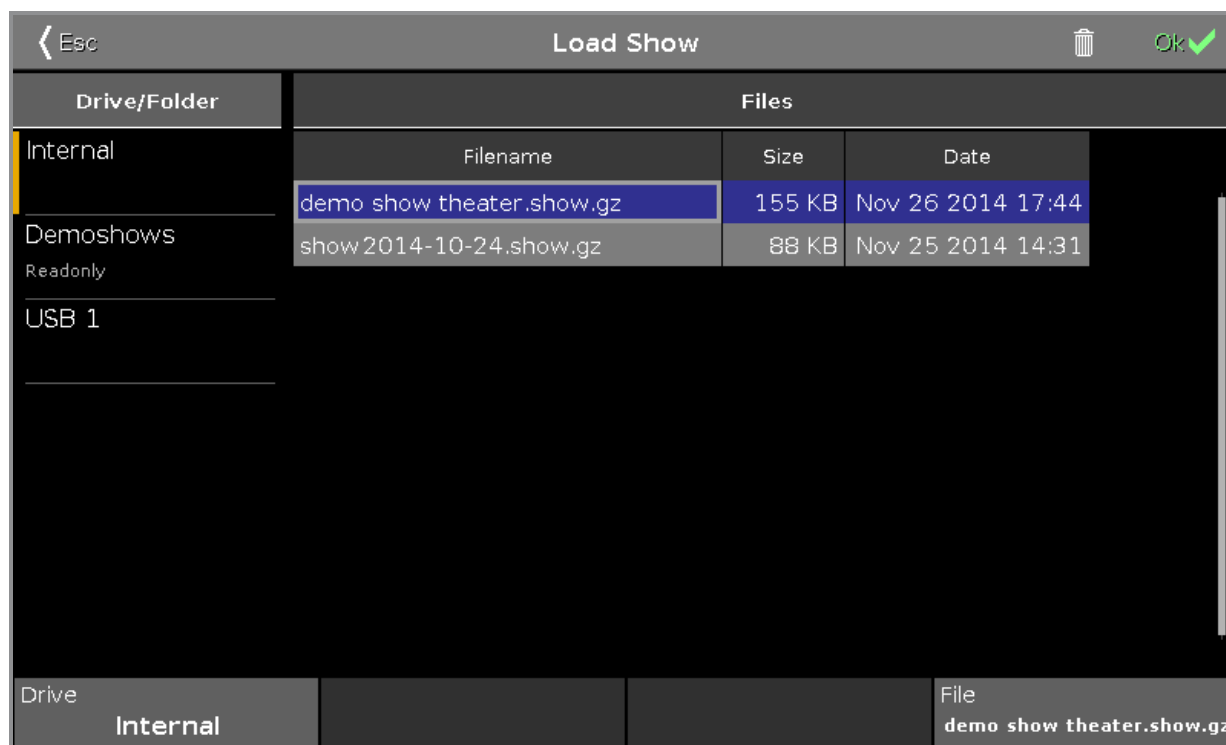
- [Table de configuration des projecteurs](#)




- [Fenêtre Setup](#)
- [Fenêtre des projecteurs](#)


6.38. Fenêtre Chargement de Show


Pour utiliser la **fenêtre de chargement de show** pressez **Backup** sur la console et cliquez sur **charger un Show**.



Dans cette fenêtre, vous pouvez charger des show à partir du disque **interne**, charger un **show démo**, ou un show à partir d'une clé **USB**.

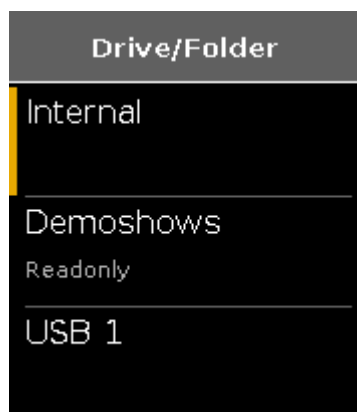
Pour charger un fichier sélectionné, cliquez **OK**  dans la **barre de titre**. Le fichier du show sera chargé et s'ouvre.

Pour supprimer un fichier sélectionné, appuyez sur la poubelle . Cela ouvre un message d'avertissement.

Pour quitter la **fenêtre de chargement de show**, cliquez sur **Esc**  dans la **barre de titre**. Vous êtes de retour dans le **Sauvegarde**.

Dossier/ sous dossier

La colonne dossier/sous dossier est sur le côté gauche de cette fenêtre.



Voici tous les dossiers affichés, avec la possibilité de charger un show.

Interne est le disque dur de la dot 2.

Dans le dossier **Shows Démo** il y a des show fournis par MA Lighting pour donner un aperçu des différentes fonctions. Ce dossier est un dossier en lecture seule.

Si une clé USB est dans la console ou l'ordinateur, sera créer un autre dossier en dessous de Shows Démo pour afficher la clé USB.

Le dossier ou sous dossier sélectionné, est marqué par un indicateur orange sur la gauche.

Fichiers

Sur le côté droit de la fenêtre se trouvent la colonne des **Fichiers**.

Files		
Filename	Size	Date
demo show theater.show.gz	155 KB	Nov 26 2014 17:44
show 2014-10-24.show.gz	88 KB	Nov 25 2014 14:31

Voici les fichiers affichés avec leur **nom de fichier**, **taille** et la **date**, qui pourrait être chargé à partir de la console, concernant le dossier sélectionné.

Un fichier sélectionné a un fond bleu dans la ligne et un cadre blanc autour de la cellule.

Pour trier une colonne sur la console, appuyez et maintenez la cellule de l'en-tête de colonne.

Pour trier une colonne sur la dot 2 onPC, clic droit dans la cellule de l'en-tête de colonne.



Fonction barre encodeur



Dossier :

Pour sélectionner le dossier dans la colonne **dossier/ sous dossier**, tournez le bouton à gauche ou à droite.

fichier :

Pour faire défiler de haut en bas dans la colonne **Fichiers**, tournez le bouton à gauche ou à droite.

Pour charger un fichier sélectionné, appuyez sur l'encodeur.

Liens associés

- [Sauvegarde](#)
- [Comment sauvegarder et charger un show ?](#)

6.39. Vue palette des Macros

Pour afficher la **Vue Palette des Macros** sur l'écran 1, pressez **Macro** sur la console.

Macros						
1	2	3	4	5	6	7
+05	-05	Align <	Align >	Align <>	Align ><	Align Off
8	9	10	11	12	13	14
Circular Copy >	Circular Copy <	Clear All	Clear Selection	Clone single Preset Type	Clone all Presets	Clone Fixture in Executor
15	16	17	18	19	20	21
Export all Executor to USB	Export Patch to USB	IfActive	if output	IfProg	Invert	Knockout Invert
22	23	24	25	26	27	28
Knockout Selection	MAtricks 1/3	MAtricks 1/4	MAtricks 1/5	MAtricks Block 1	MAtricks Block 2	MAtricks Block 3

Figure 1 : Vue palette des Macros

Les macros sont utilisées pour l'automatisation des tâches.

Les 45 premiers sont des macros prédéfinies qui ne peuvent être ni modifiées ni supprimées. Ils sont organisés par ordre alphabétique.

Pour naviguer dans la vue palette des macros, faites glisser la barre de défilement verticale ou faites glisser de haut en bas dans la vue.

Les numéros 46 à 999 peuvent être modifiés.

Macros prédéfinies

1. +05 :

Augmente de 5% l'intensité de l'appareil sélectionné.

2. -05 :

Diminue de 5% l'intensité de l'appareil sélectionné.

3. Align < :

Sélectionne le mode d'alignement <. Référez vous à [Align Key](#).

4. Align > :

Sélectionne le mode d'alignement >. Référez vous à [Align Key](#).

5. Align <> :

Sélectionne le mode d'alignement <>. Référez vous à [Align Key](#).

6. Align >< :

Sélectionne le mode d'alignement ><. Référez vous à [Align Key](#).

7. Align Off :

Désactive le mode d'alignement. Référez vous à [Align Key](#).

8. Circular Copy > :

Copie toutes les valeur des appareils sélectionnés d'un pas vers la droite.

Ceci est utile pour créer des chenillards facilement.

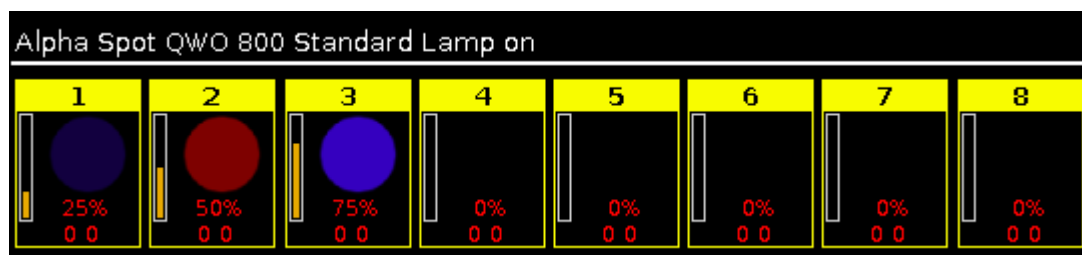


Figure 2 : Avant circular copy >

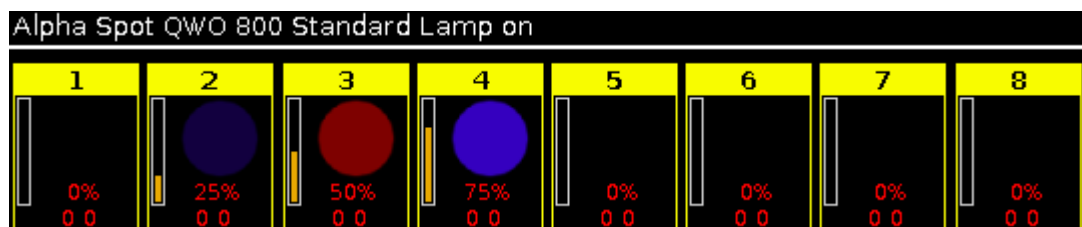


Figure 3 : Après circular copy >

9. Circular Copy < :

Copie toutes les valeurs des appareils sélectionnés d'un pas vers la gauche.

Ceci est utile pour créer des chenillards facilement.

10. Clear All :

Efface la selection des appareils et supprime toutes les valeurs du programmeur. Référez vous à la [Touche Clear](#).

11. Clear Selection :

Efface la sélection des appareils. Référez vous à la [Touche Clear](#).

12. Clone single Preset Type :

Clone un seul type de preset d'un appareil vers un autre.

Intéressant si vous avez un show existant et vous ajoutez des appareils.

Exemple :

Les projecteurs 1 à 4 utilisent le preset de couleur light cyan.

ID	Name	C1	R	G	B
1	QWO 1	Light cyan	Light cyan	Light cyan	Light cyan
2	QWO 2	Light cyan	Light cyan	Light cyan	Light cyan
3	QWO 3	Light cyan	Light cyan	Light cyan	Light cyan
4	QWO 4	Light cyan	Light cyan	Light cyan	Light cyan
5	QWO 5	open	max	max	max
6	QWO 6	open	max	max	max
7	QWO 7	open	max	max	max
8	QWO 8	open	max	max	max

Figure 4 : Vue Tableau des projecteurs - Projecteurs 1 à 4 utilisant le preset de couleur light cyan

Maintenant j'ai de nouveaux projecteurs dans mon show, projecteurs 5 à 8. Je veux qu'ils aient la même couleur light cyan.

1. Appuyez sur le macro .
Une fenêtre pop-up vous demande à partir de quel projecteur vous voulez cloner.
2. Tapez 1 pour le projecteur 1.
Un des projecteurs utilisant le preset est suffisant.
Appuyez sur dans la barre de titre.
Un pop-up vous demande vers quel projecteur vous voulez cloner.
3. Tapez **5 thru 8**.
Appuyez sur dans la barre de titre.
Un pop-up vous demande quel numéro de type de preset vous voulez cloner
4. Tapez 4 pour le type de preset couleur.
Appuyez sur Ok dans la barre de titre.
Une information pop-up vous informe combien d'objets seront clonés
5. Appuyez sur

Tous les projecteurs de 1 à 8 utilisent le type de preset couleur light cyan.

ID	Name	C1	R	G	B
1	QWO 1	Light cyan	Light cyan	Light cyan	Light cyan
2	QWO 2	Light cyan	Light cyan	Light cyan	Light cyan
3	QWO 3	Light cyan	Light cyan	Light cyan	Light cyan
4	QWO 4	Light cyan	Light cyan	Light cyan	Light cyan
5	QWO 5	Light cyan	Light cyan	Light cyan	Light cyan
6	QWO 6	Light cyan	Light cyan	Light cyan	Light cyan
7	QWO 7	Light cyan	Light cyan	Light cyan	Light cyan
8	QWO 8	Light cyan	Light cyan	Light cyan	Light cyan

Figure 5 : Vue Tableau des projecteurs - Projecteurs 1 à 8 utilisant le preset de couleur light cyan

13. Clone all Presets :

Clone tous les presets d'un appareil vers un autre.

Intéressant si vous avez un show existant et vous ajoutez des appareils.



Important :

Si vous clonez tous les presets vérifier à deux fois les positions. Si les projecteurs n'ont pas exactement la même position, vous aurez besoin de régler les presets de position.

Exemple :

Les projecteurs 1 à 4 étaient déjà présents. Les projecteurs 5 à 8 sont nouveaux dans le show et devraient utiliser tous les presets des projecteurs 1 à 4.

1. Appuyez sur le macro .
Une fenêtre pop-up vous demande à partir de quel projecteur vous voulez cloner.
2. Tapez **1** pour le projecteur 1.
Un des projecteurs utilisant le preset est suffisant.
Appuyez sur dans la barre de titre
Un pop-up vous demande vers quel projecteur vous voulez cloner.
3. Tapez **5 thru 8**.
Appuyez sur dans la barre de titre
Un pop-up vous informe combien d'objets seront clonés
4. Appuyez sur .

Les projecteurs 5 à 8 utilisent le même preset que le projecteur 1.

14. Clone Fixture in Executor :

Clone le projecteur seulement dans l'exécuteur désigné. Si le projecteur source utilise un preset, le preset sera également cloné.

Cela à du sens, si vous souhaitez ajouter un projecteur de plus sur un exécuteur qui fait exactement la meme chose qu'un autre projecteur.

15. Export all Executor to USB :

Une version courte de la vue des cues de tous les exécuteurs sera exportée sur la clé USB insérée sous forme de fichier .xml. Les fichiers .xml se trouvent dans le dossier **dot2/importexport**. Pour ouvrir le fichier .xml, utilisez un navigateur ou importez le fichier .xml dans un programme de calcul.

16. Export Patch to USB:

La console demande d'entrer un nom de fichier. Elle exporte une version courte de la table des projecteurs et affectation sur la clé USB insérée en format de fichier .xml. Les fichiers .xml se trouvent dans le dossier **dot2/importexport**. Pour ouvrir le fichier .xml, utilisez un navigateur ou importez le fichier .xml dans un programme de calcul.

17. IfActive:

Sélectionne seulement les appareils dans la [Vues de Projecteurs](#) ayant des valeurs actives dans le programmeur. Référez vous à [Qu'est ce que le programmeur?](#)

18. If output:

Sélectionne seulement les appareils dans la [Vues de Projecteurs](#) ayant une valeur d'intensité supérieure à 0%.

19. IfProg:

Sélectionne seulement les appareils dans la [Vues de Projecteurs](#) ayant des valeurs dans le programmeur. Référez vous à [Qu'est ce que le programmeur?](#)

20. Invert:

Entre la [Commande Invert](#) dans la ligne de commande.

21. Knockout Invert:

Inverse d'abord la sélection puis retire la sélection inversée du programmeur.

Ceci est pratique si vous avez beaucoup de valeurs dans le programmeur mais que vous désirez sauvegarder uniquement les valeurs sélectionnées actuelles.

ID	Name	Dim
1	<input checked="" type="radio"/> QWO 1	open
2	<input type="radio"/> QWO 2	open
3	<input type="radio"/> QWO 3	open

Figure 6 : Sélection de projecteur et valeurs avant knockout invert

ID	Name	Dim
1	 QWO 1	open
2	 QWO 2	closed
3	 QWO 3	closed

Figure 7 : Sélection de projecteur et valeurs après knockout invert

22. Knockout Selection:

Désélectionne les appareils sélectionnés dans la [Vue de Projecteurs](#) et supprime leurs valeurs dans le programmeur.

23. Matricks 1/3:

Sélectionne un projecteur sur trois de la sélection actuelle, en commençant par le premier projecteur.

Les touches [Next](#) et [Previous](#) sélectionnent un projecteur sur trois en commençant par le projecteur suivant ou précédent.

Exemple : Si Highlight est actif, un projecteur sur trois est en Highlight.

Remise à défaut des touches Next et Previous en utilisant le [Macro 38 Matricks RESET](#).

24. Matricks 1/4:

Sélectionne un projecteur sur quatre de la sélection actuelle, en commençant par le premier projecteur.

Les touches [Next](#) et [Previous](#) sélectionnent un projecteur sur quatre en commençant par le projecteur suivant ou précédent.

Exemple : Si Highlight est actif, un projecteur sur quatre est en Highlight.

Remise à défaut des touches Next et Previous en utilisant le [Macro 38 Matricks RESET](#).

25. Matricks 1/5:

Sélectionne un projecteur sur cinq de la sélection actuelle, en commençant par le premier projecteur.

Les touches [Next](#) et [Previous](#) sélectionnent un projecteur sur cinq en commençant par le projecteur suivant ou précédent.

Exemple : Si Highlight est actif, un projecteur sur cinq est en Highlight.

Remise à défaut des touches Next et Previous en utilisant le [Macro 38 Matricks RESET](#).

26. Matricks Block 1:

Sélectionne des blocs de 1 projecteur de la sélection actuelle, en commençant par le premier projecteur.

Les touches [Next](#) et [Previous](#) sélectionnent le block suivant ou précédent.

Remise à défaut des touches Next et Previous en utilisant le [Macro 38 Matricks RESET](#).



Indice :

Vous pouvez attribuer les macros Matricks block en tant que commande dans la vue des cues.

27. Matricks Block 2 :

Sélectionne des blocs de 2 projecteurs de la sélection actuelle en commençant par les premier projecteurs.

Les touches [Next](#) et [Previous](#) sélectionnent le block suivant ou précédent.

Remise à défaut des touches Next et Previous en utilisant le [Macro 38 Matricks RESET](#).

28. Matricks Block 3 :

Sélectionne des blocs de 3 projecteurs de la sélection actuelle en commençant par les premier projecteurs.

Les touches [Next](#) et [Previous](#) sélectionnent le block suivant ou précédent.

Remise à défaut des touches Next et Previous en utilisant le [Macro 38 Matricks RESET](#).

29. Matricks Block 4 :

Sélectionne des blocs de 4 projecteurs de la sélection actuelle en commençant par les premier projecteurs.

Les touches [Next](#) et [Previous](#) sélectionnent le block suivant ou précédent.

Remise à défaut des touches Next et Previous en utilisant le [Macro 38 Matricks RESET](#).

30. Matricks Even :

Sélectionne un projecteur sur deux de la sélection actuelle, en commençant par le deuxième projecteur.

La fonction des touches [Next](#) et [Previous](#) se transforment en une fonction de basculement entre les appareils pairs et impairs.

Remise à défaut des touches Next et Previous en utilisant le [Macro 38 Matricks RESET](#).

31. Matricks Even ID :

Ne sélectionne que les appareils ayant une ID pair parmi la sélection actuelle.

Les touches [Next](#) et [Previous](#) sélectionnent les ID pairs suivants et précédents.

Remise à défaut des touches Next et Previous en utilisant le [Macro 38 Matricks RESET](#).

32. Matricks Group 0 :



Important :

Pour utiliser les macros Matricks Group, entrez les valeurs en utilisant le calculateur ou le clavier numérique.

Aligne les valeurs le long de la sélection de projecteurs.

- Sélectionnez le Matricks Group, puis entrez la valeur d'alignement.

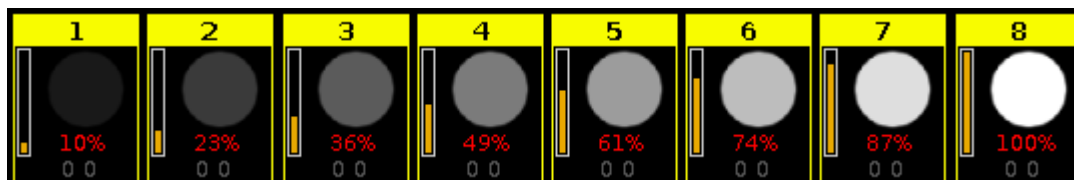


Figure 8 : Projecteurs utilisant Matricks Group 0

33. Matricks Group 2 :

Aligne les valeurs le long de la sélection de projecteurs par groupe de 2.

- Sélectionnez le Matricks Group, puis entrez la valeur d'alignement.

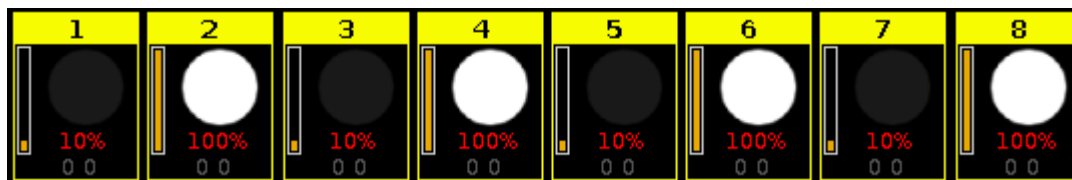


Figure 9 : Projecteurs utilisant Matricks Group 2

34. Matricks Group 3 :

Aligne les valeurs le long de la sélection de projecteurs par groupe de 3.

- Sélectionnez le Matricks Group, puis entrez la valeur d'alignement.

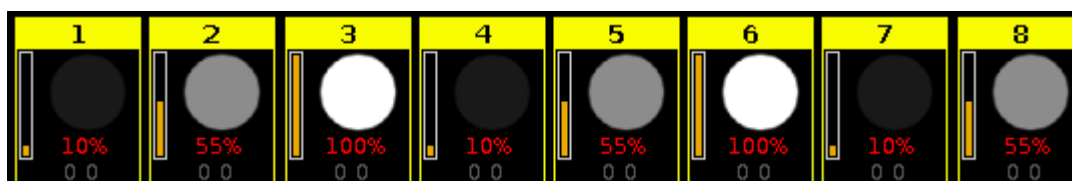


Figure 10 : Projecteurs utilisant MATricks Group 3

35. Matricks Group 4 :

Aligne les valeurs le long de la sélection de projecteurs par groupe de 3.

- Sélectionnez le Matricks Group, puis entrez la valeur d'alignement.

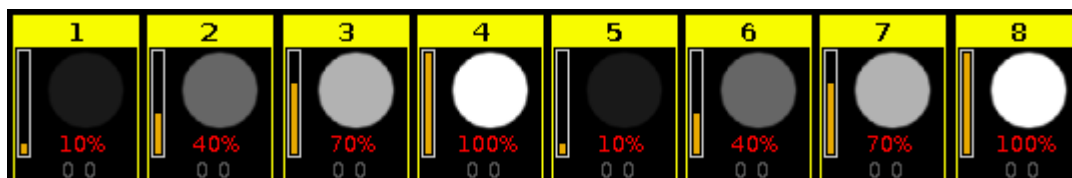


Figure 11 : Projecteurs utilisant MATricks Group 4

36. Matricks Odd :

Sélectionne un projecteur sur deux de la sélection actuelle, en commençant par le premier projecteur.

La fonction des touches [Next](#) et [Previous](#) se transforme en une fonction de basculement entre les appareils pairs et impairs.

Remise à défaut des touches Next et Previous en utilisant le [Macro 38 Matricks RESET](#).

37. Matricks Odd ID :

Ne sélectionne que les appareils ayant une ID impair parmi la sélection actuelle.

Les touches [Next](#) et [Previous](#) sélectionnent les ID impairs suivants et précédents.

Remise à défaut des touches Next et Previous en utilisant le [Macro 38 Matricks RESET](#).

38. Matricks RESET :

Remet les touches Next et Previous à leur fonction par défaut.

Ceci est nécessaire après avoir utilisé les macros MATricks.

39. Off all Executor :

Désactive tous les exécuteurs, sauf l'exécuteur principal

40. Off Pages Minus Current :

Désactive toutes les pages sauf la page actuelle visible dans la [barre des exécuteurs](#).

41. Oops Menu :

Ouvre la [Vue Oops](#) sur l'écran 1.

42. Quicksave the Show File :

Sauvegarde le show actuel. Voir, [Touche Backup](#).

43. Shuffle Selection :

La dot2 mémorise l'ordre de sélection des projecteurs, par exemple du projecteurs 1 à 10 ou du projecteurs 10 à 1.

Cela est nécessaire pour les effets ou la fonction Highlight, par exemple.

La macro Shuffle Selection mélange l'ordre de sélection des appareils.

Exemple, sans l'utilisation de la macro Shuffle Selection:

Sélectionnez les projecteurs 1 à 8 dans la [Vues des Projecteurs](#) puis pressez **At 1 0 Thru 1 0 0**.

ID	Name	Dim
1	QWO 1	10.0
2	QWO 2	22.9
3	QWO 3	35.7
4	QWO 4	48.6
5	QWO 5	61.4
6	QWO 6	74.3
7	QWO 7	87.1
8	QWO 8	open

Figure 12 : Valeurs avant shuffle

Les valeurs de 10% à 100% sont attribuées aux projecteurs dans l'ordre de la sélection.

Exemple, avec l'utilisation de la macro Shuffle Selection:

Sélectionnez les projecteurs 1 à 8 dans la [Vues des Projecteurs](#), appuyez sur la macro **Shuffle Selection**, puis pressez **At 1 0 Thru 1 0 0**.

ID	Name	Dim
1	QWO 1	22.9
2	QWO 2	87.1
3	QWO 3	open
4	QWO 4	74.3
5	QWO 5	35.7
6	QWO 6	48.6
7	QWO 7	10.0
8	QWO 8	61.4

Figure 13 : Valeurs après shuffle

Les valeurs de 10% à 100% sont attribuées aux projecteurs dans un ordre mixte.

44. Shuffle Values :

Mélange les valeurs des appareils sélectionnés.

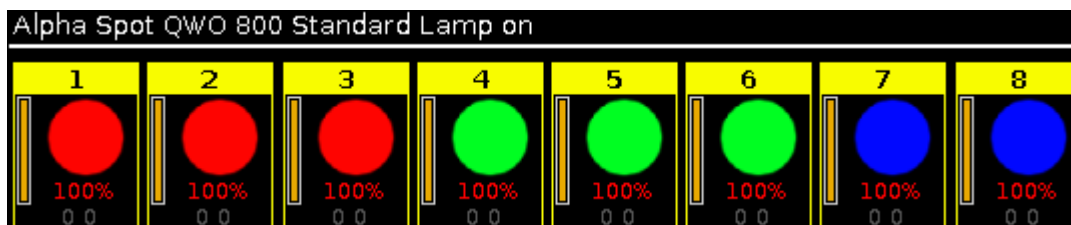


Figure 14 : Valeurs avant shuffle

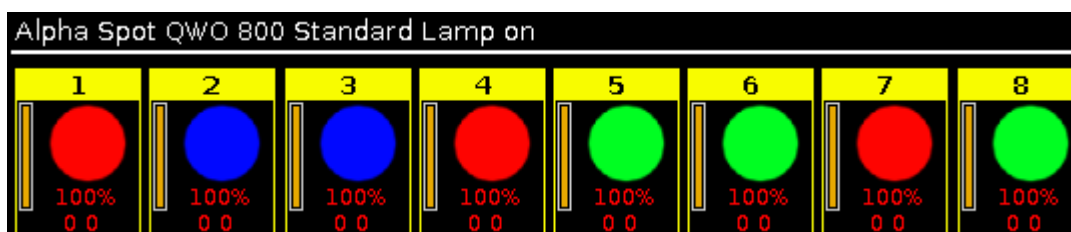


Figure 15: Valeurs après shuffle

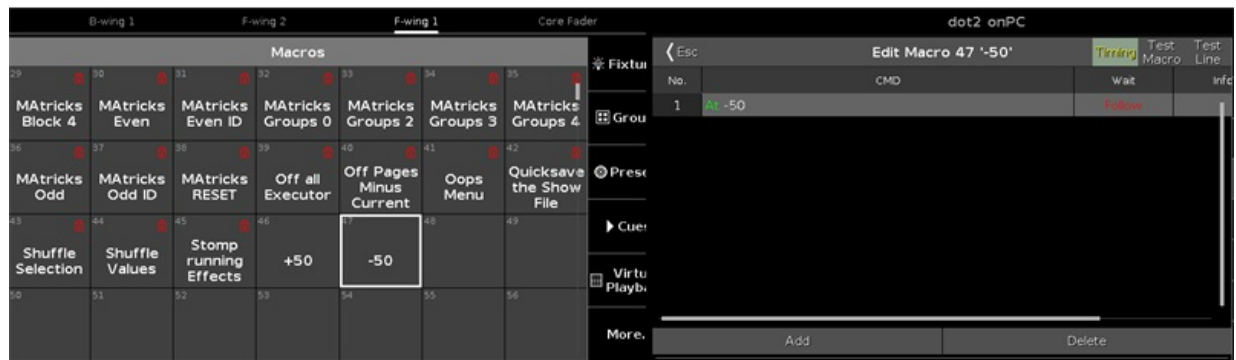
45. Stomp Running Effects :

Désactive tous les effets en cours. Pour relancer les effets, appuyez sur **Clear**.

Pour plus d'information, voir la [commande Stomp](#).

Macros éditables

Les macros 46 à 999 peuvent être éditées :



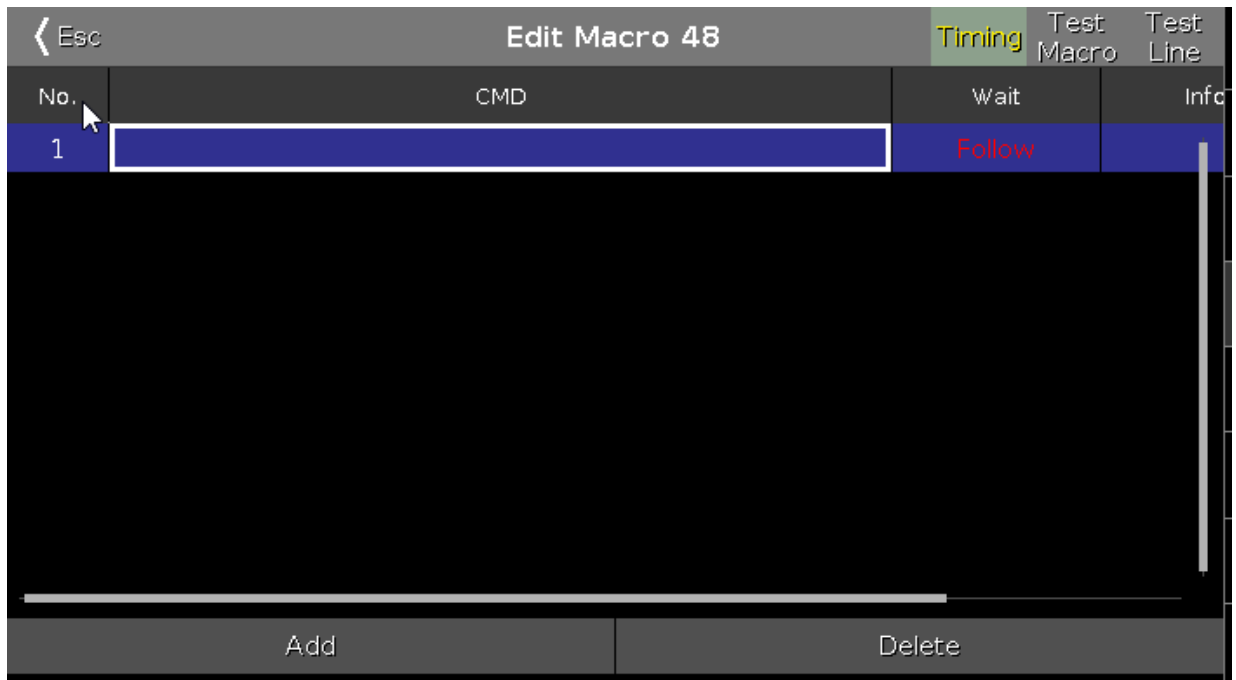
Pour modifier une macro, utilisez l'une des options :

- Appuyez sur **Edit** et tapez le numéro de la macro demandée. Appuyez sur l'encodeur d'écran de droite dans le pool de macros.
- Tapez Edit sur le clavier et entrez le numéro de la macro demandée. Appuyez sur la touche Enter

L'éditeur de macro s'ouvre :



Pour entrer une nouvelle ligne, tapez Add :



Appuyez sur l'encodeur de droite et entrez la commande de macro à l'aide des touches physiques ou du clavier :



Pour enregistrer la ligne de macro, appuyez sur **Please** ou sur **OK**.

Pour renommer la macro, appuyez sur **Label** et tapez sur la macro dans le pool.



Exemple d'une macro

Cette macro peut facilement être créée à l'aide des touches physiques :



← Esc		Edit Macro 49		Timing	Test Macro	Test Line
No.	CMD	Wait	Info			
1	Fixture 1 At 50	Follow				
2	Store Cue 1 /merge	Follow				
3	Fixture 2 At 50	Follow				
4	Store Cue 2 /merge	Follow				

Add Delete

Command Line

Redimensionnez la première colonne "CMD" pour voir toutes les colonnes sur un seul écran :

← Esc		Edit Macro 49		Timing	Test Macro	Test Line
No.	CMD	Wait	Info	Disabled		
1	Fixture 1 At 50	Follow				
2	Store Cue 1 /merge	Follow				
3	Fixture 2 At 50	Follow				
4	Store Cue 2 /merge	Follow				

Add Delete

Command Line

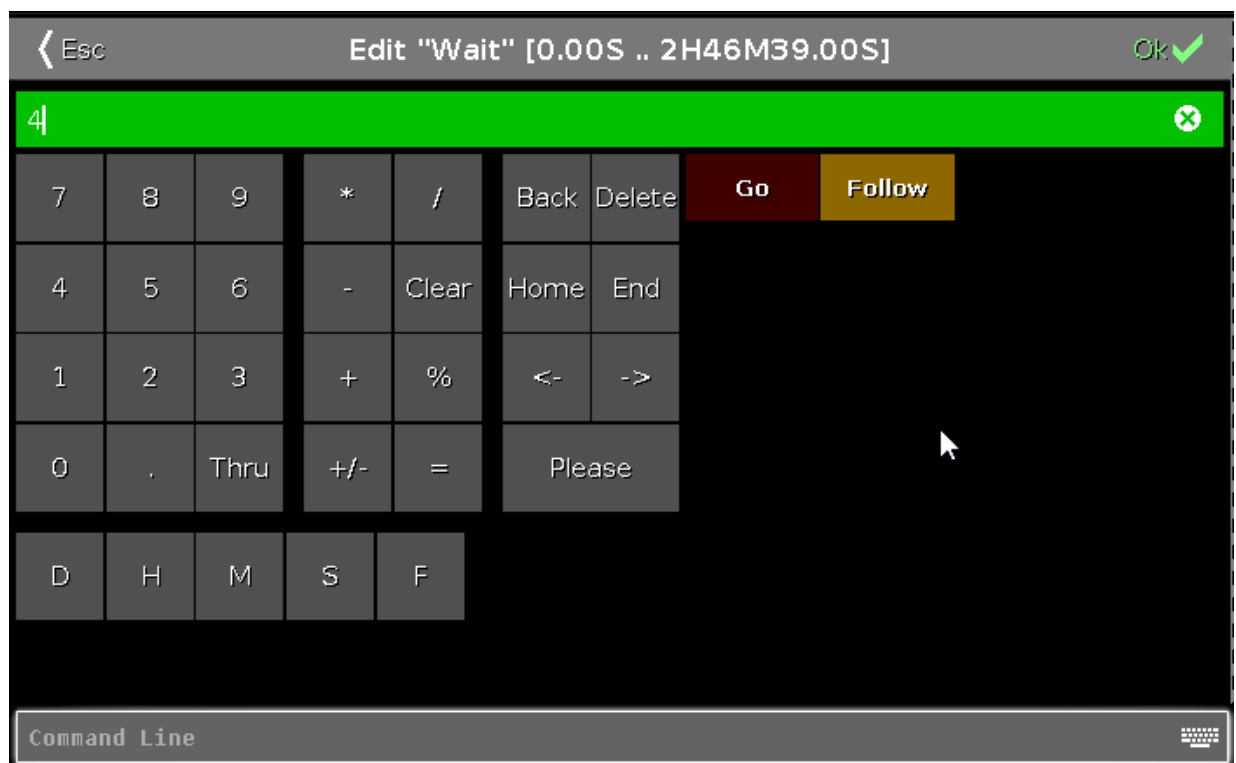
Macro Wait Time (temps d'attente)

Le Macro Wait Time peut être ajouté à chaque ligne de macro, sauf pour la dernière ligne.

Pour activer (texte jaune) ou désactiver le Macro Wait Time, appuyez sur le bouton Timing à gauche du bouton Test Macro.

Pour ajouter un Macro Wait Time à une ligne de macro, appuyez **Edit** et touchez la cellule Wait de la ligne souhaitée.

Pour ajouter 4 secondes de temps d'attente à la ligne 1 de la Macro 49 :



Créer des macro pop-ups

Il peut parfois être très utile de créer des macros qui peuvent collecter les entrées de l'utilisateur pendant l'exécution.

Une macro peut créer une fenêtre pop-up qui invite l'utilisateur à entrer des données. La macro s'arrête et attend que l'utilisateur tape sa donnée avant de continuer.

Les pop-ups sont créés par l'utilisation de parenthèses.

Le texte entre parenthèses est utilisé comme texte demandé à l'utilisateur, tandis que la réponse entrée par l'utilisateur remplacera les parenthèses et le texte de demande.



Important :

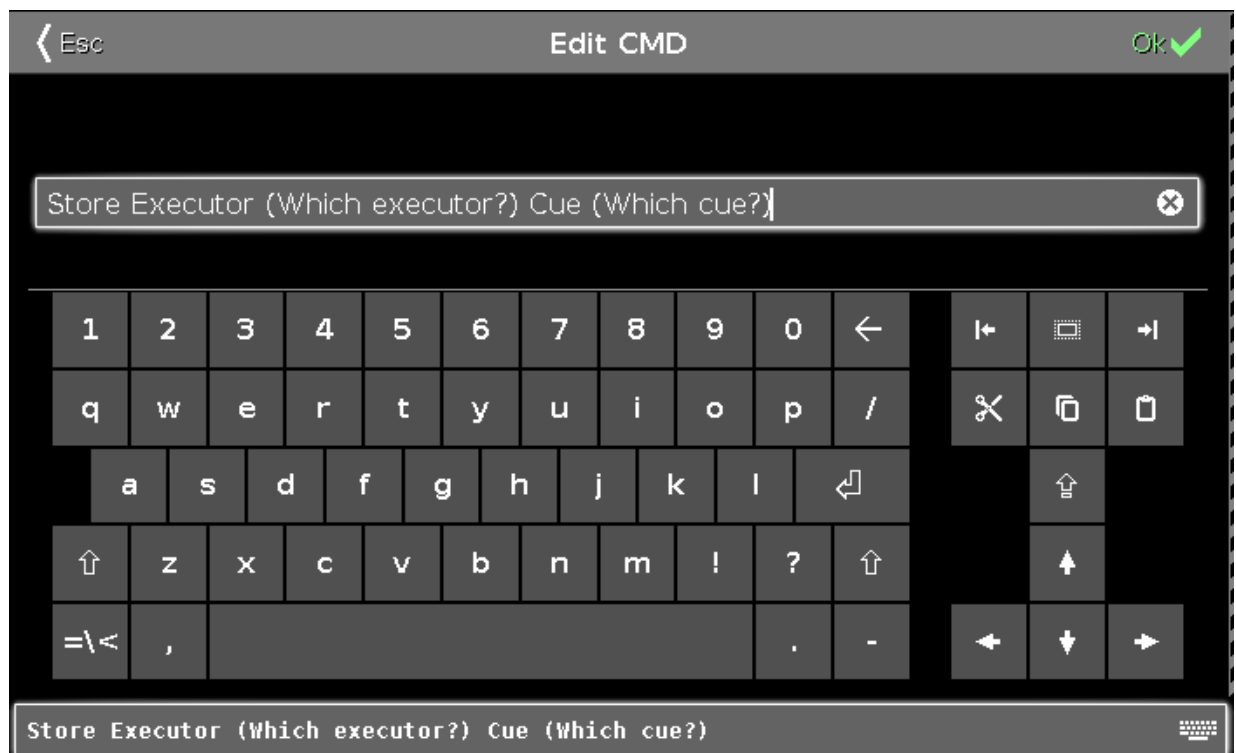
Lorsque vous utilisez des pop-ups pour attribuer du texte à des variables, vous devez utiliser des guillemets entre les parenthèses : ("**Quelle adresse ?**") mais lorsque vous utilisez des pop-ups pour des commandes et des nombres, n'utilisez pas de guillemets entre les parenthèses : ("**Quelle ID d'appareil?**").

Exemple 1 :

Nous voulons une macro qui enregistre une cue spécifique pour un exécuteur spécifique. La macro doit demander à l'utilisateur un numéro d'exécuteur et un numéro de cue. Cela se fait à l'aide de deux invites de commande - une pour chaque entrée de l'utilisateur.

Comme nous demandons des chiffres, le texte entre parenthèses ne peut pas être entre guillemets - la console l'interpréterait comme un texte au lieu de chiffres.

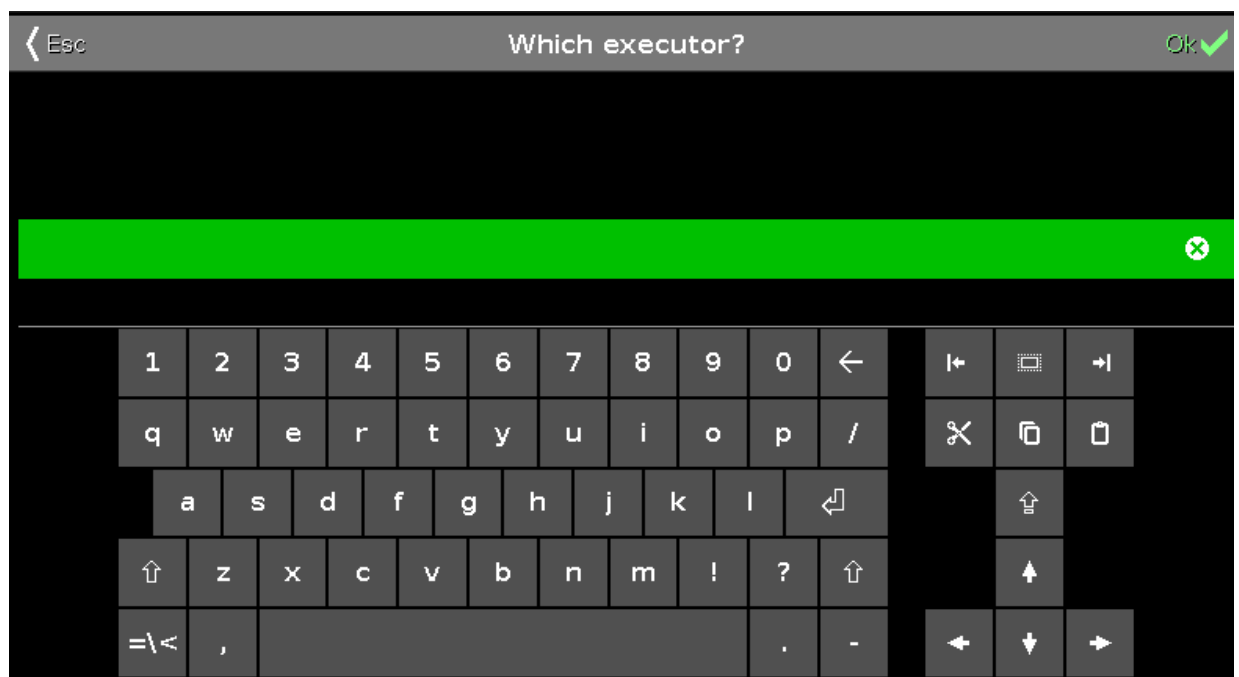
La macro ressemble à ceci :



Pop-up modification de macro avec ligne de macro

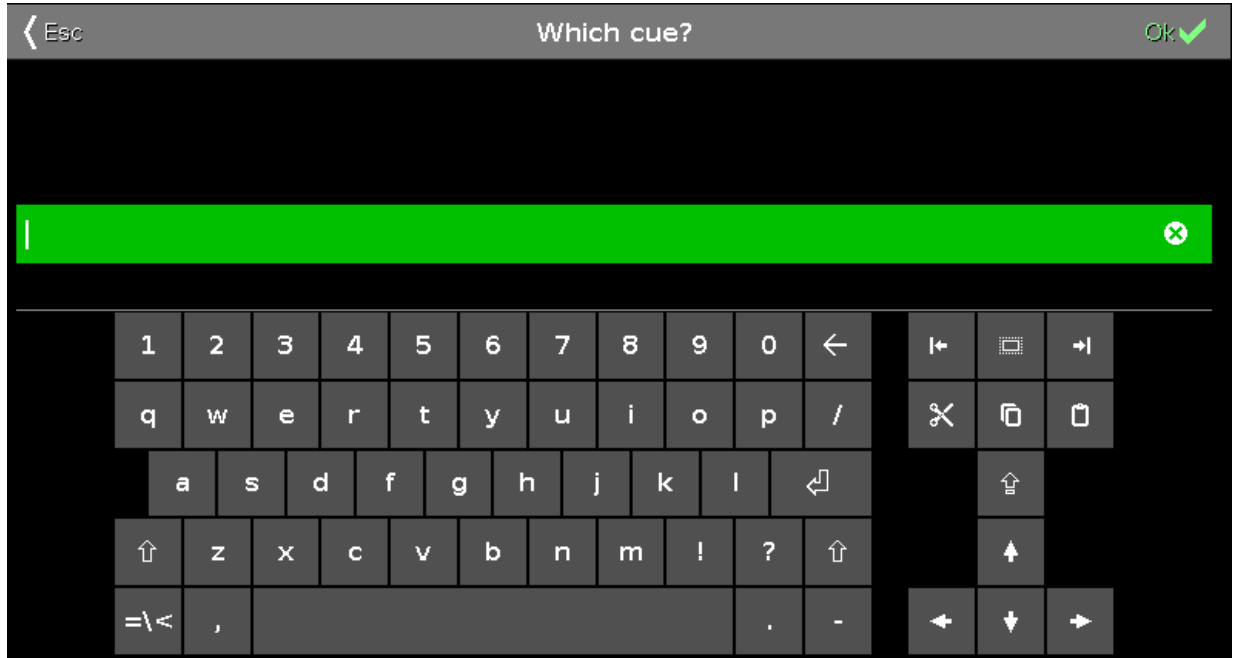


Lors de l'exécution de la macro, la console demande d'abord le numéro de l'exécuteur :



Première invite de la macro - Demande du numéro de l'exécuteur

Après que l'utilisateur ait tapé le numéro et terminé par Please/Enter, il demande le numéro de cue :



Deuxième invite de la macro - Demande de la cue

Après avoir été lancée, la macro exécute la commande. Ça pourrait ressembler à ça :



Feedback de la ligne de commande de la macro

Le caractère @

Vous pouvez faire interagir les commandes des lignes de macro en utilisant le caractère @.

Cette commande spéciale n'est pertinente que dans les macros.

Il s'agit d'un espace réservé aux commandes de l'utilisateur. Cela vous permet d'interagir avec les commandes de macro.

Terminer une ligne de macro avec @

Lorsqu'il est utilisé à la fin d'une ligne de macro, la ligne n'exécute pas la ligne de commande. Il va simplement mettre la commande dans la ligne de commande et attendre que vous la complétiez. Si votre macro comporte plusieurs lignes, elle se poursuivra avec la ligne de macro suivante après votre entrée.

Example :

Vous avez un groupe (numéro 4) auquel vous voulez donner une valeur et que vous voulez enregistrer comme prochaine cue. Vous voulez taper la valeur manuellement.

No.	CMD
1	Group 4 At @
2	Store Cue

L'exécution de cette macro vous donnera l'entrée suivante en ligne de commande :

```
[Channel]> Group 4 At
```

A small icon of a terminal window with a grid pattern, located at the end of the command line.

Ensuite, il attend que vous tapiez la valeur et que vous terminiez par **Please**.

Après le "please", il exécute la ligne 2 de la macro et enregistre la (prochaine) cue.

6.40. Magic Speed View

To get to the **Magic Speed View**, press **Magic** on the console or click **More...** and then **Magic Speed** in the view bar.

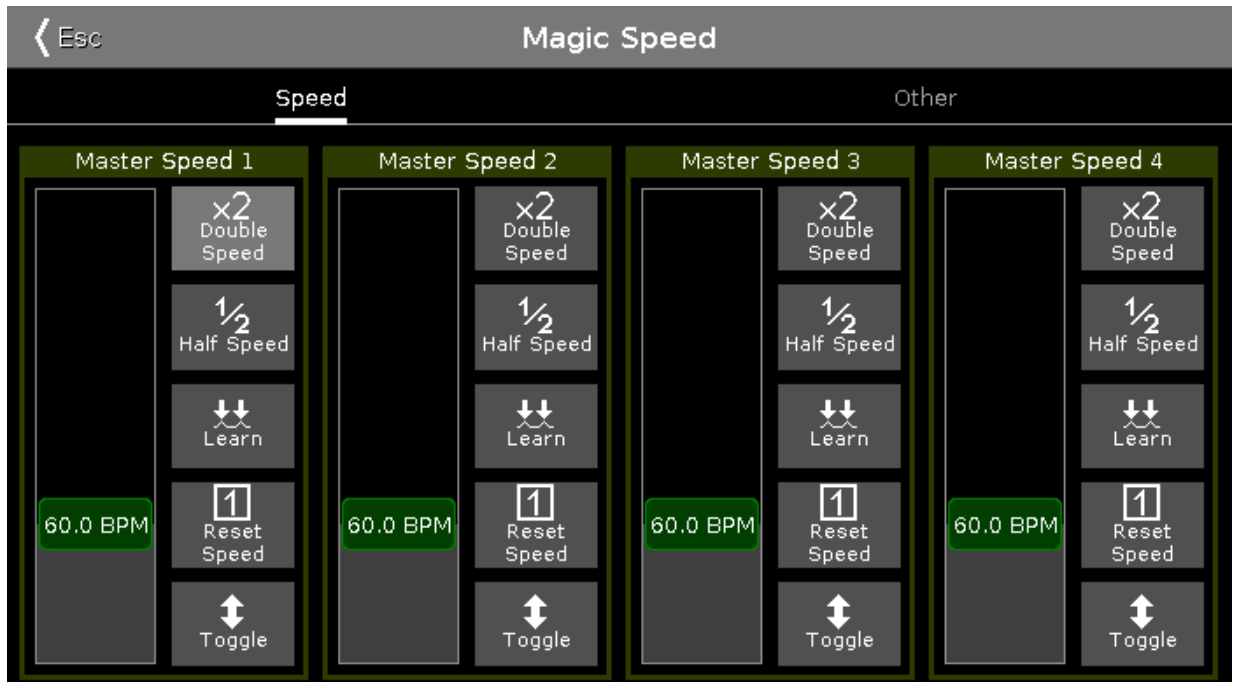


Figure 1: Magic Speed View

The Magic Speed view includes seven special masters.

To see Master Rate, Exec Time and Prog Time, tap **Other** in the title bar of the Magic Speed View.

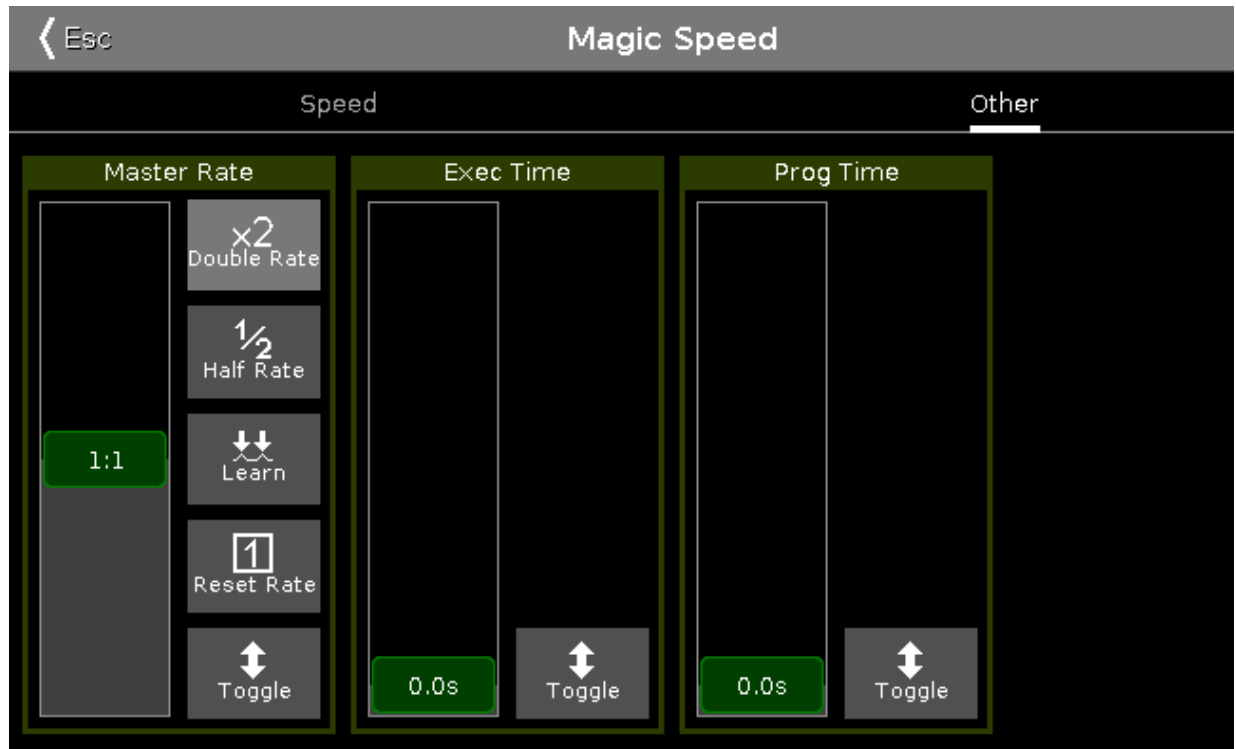


Figure 2: Magic Speed View – Other

If a special master is on, the fader is displayed in grass green.

If a special master is off, the fader is displayed in olive green.

For more information about the icon buttons and their functions refer to [Icons](#).

Master Speeds 1-4:

Control the speed of effects in cues and the playback speed of chasers.

If an executor should not be controlled by the master speed fader, see [Settings of Executor](#).

Master Rate:

Controls the rate of the trig time, fade, and delay.

If the master rate fader is used, the trig time, fade, and delay times in the cue list are indicated by an **asterisk ***.



Off Time: 1.0s		Cues of "Exec 0.1.1 'Main'"				TC Record			
Number	Name	Protected	Trig	Trig Time	Fade	Delay	Out Fade		
1	LED Blue		⊖ Time	*1.31	*2.61	*0	InFade		
2	LED Violet		▶ Go		*2.61	*0	InFade		
3	LED Congo Orange		▶ Go		*2.61	*0	InFade		
4	LED Color FX	Yes	▶ Go		*2.61	*0	InFade		
5	LED Red Cyan		▶ Go		*2.61	*0	InFade		
6	LED Green Pink		▶ Go		*2.61	*0	InFade		

Figure 3: Main Cue List with Master Rate in Use

If an executor should not be controlled by the master rate fader, see [Settings of Executor](#).

Exec Time (= Executor Time):

Overrides the cue fade and on/off times. Sets the cue delay to zero. The Trig Time and Trig Follow are excluded.

If the exec time is used, the fade and delay times are indicated by an **equal sign =**.



Off Time: 1.0s		Cues of "Exec 0.1.1 'Main'"				TC Record			
Number	Name	Protected	Trig	Trig Time	Fade	Delay	Out Fade		
1	LED Blue		▶ Go		=1.09	=0	InFade		


Figure 4: Main Cue List with used Exec Time

Prog Time (= Programmer Time):

Controls the fade time of the programmer.

Encoder Bar Functions

The default encoder speed is displayed without decimal places.

To change the encoder speed to slow, press the encoder key . The encoder speed is displayed with decimal places.

Master Rate 1:1	Exec Time 0.0s	Prog Time 0.0s
---------------------------	--------------------------	--------------------------

Figure 5: Magic Speed View – Encoder Bar

Master Speeds 1-4:

To change the master speed, turn the encoder left or right.

To open the [calculator](#), press the encoder.

Master Rate:

To change the master rate, turn the encoder left or right.



To open the [calculator](#), press the encoder.

Exec Time:

To change the executor time, turn the encoder left or right.

To open the [calculator](#), press the encoder.

Prog Time:

To change the programmer time, turn the encoder left or right.

To open the [calculator](#), press the encoder.

6.41. MIDI Configuration



Important:

The MIDI Configuration window is only available with a dot2 onPC. On a dot2 console is this configuration not necessary.

To go to the **MIDI Configuration window**, press **Tools** and tap at **MIDI Configuration**.

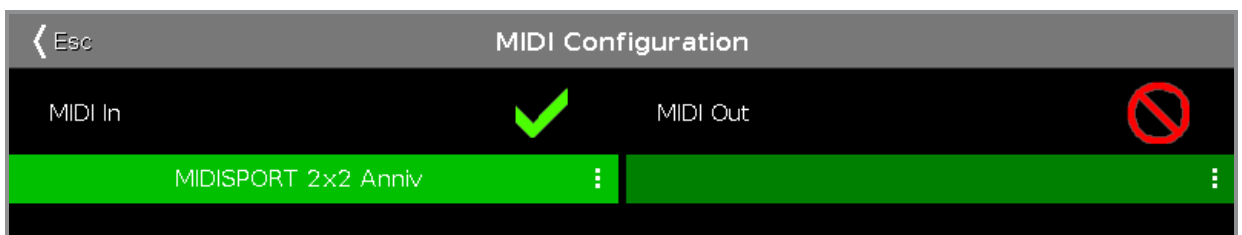


Figure 1: MIDI Configuration Window

In the MIDI Configuration window you select the MIDI In and MIDI Out source.


To open the drop-down with the available sources, tap at the **three dots** .



Figure 2: MIDI In drop-down

If a valid is source is selected, the red prohibition sign changes into a green tick mark.

Encoder Bar Functions



Figure 3: Encoder Bar - MIDI Configuration Window

Scroll:

To scroll in the selected drop-down up or down, turn the encoder left or right.

6.42. MIDI Monitor Window

To open the **MIDI Monitor window**, press **Tools** and tap in the column MIDI at **MIDI Monitor**.

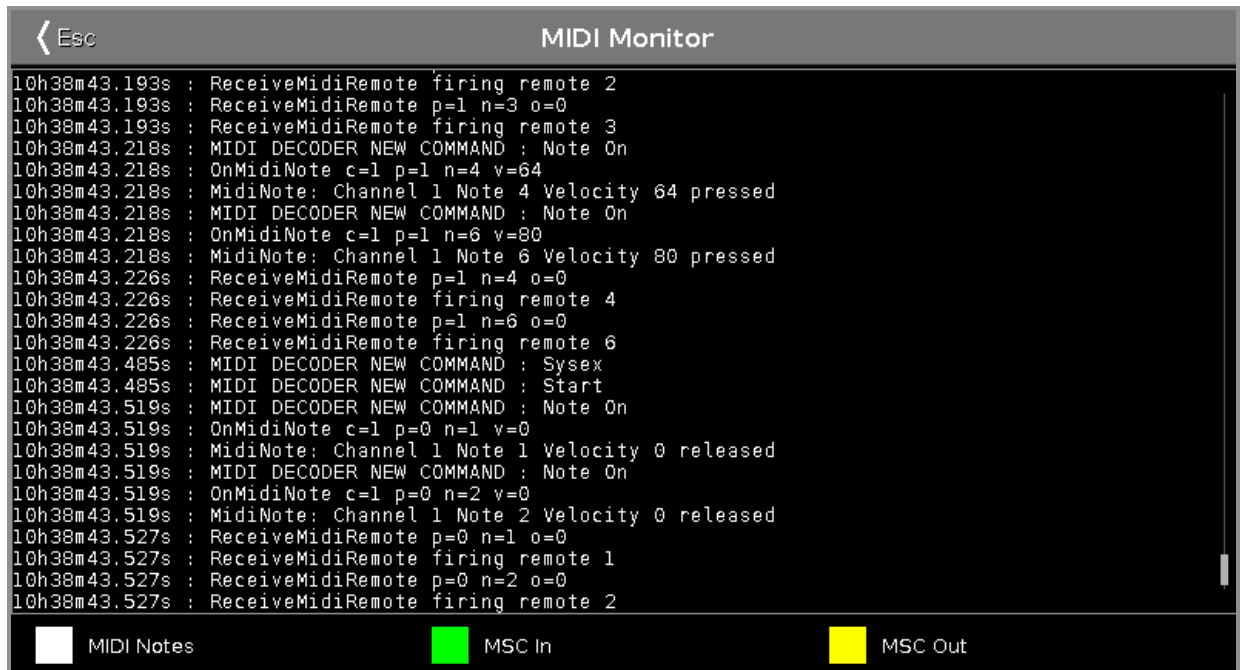


Figure: MIDI Monitor

The MIDI Monitor displays:

- sending and receiving MIDI notes
- MSC (=MIDI Show Control) In commands
- MSC Out commands

To scroll vertical, use the vertical scroll bar.

To scroll horizontal, tap in the view and move the view from right to left.

If you are not at the end of the MIDI Monitor, there is a direction arrow  displayed.

To go to the end of the MIDI Monitor, tap the directions arrow .

To leave the MIDI Monitor Window, tap  in the title bar or press **Esc** on the console.

For more information about MIDI, see:

- [MidiNote Command](#)
- [MIDI Show Control](#)
- [MIDI Configuration](#)

6.43. MIDI Show Control Window

To open the **MIDI Show Control Window**, press **Setup** and tap under column Show **MIDI Show Control**.

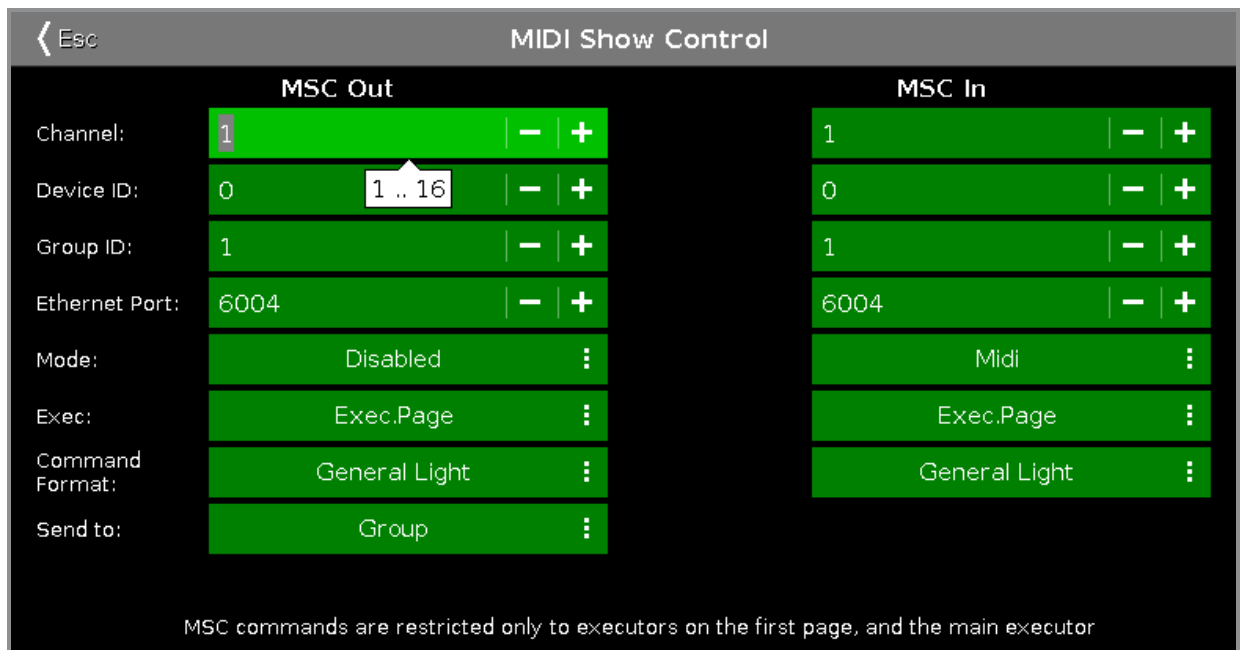


Figure 1: MIDI Show Control Window



Important:

If MIDI show control is used in a network, only the master console will send and receive MIDI show control commands.
MIDI show control commands works also if the console is standalone.



Important:

You should either send or receive MIDI show control commands. Send and receive MIDI show control commands, can create an infinite loop.

The MIDI Show Control (MSC) window you configure the MSC settings. The MSC settings of MIDI sender and receiver has to be the same that they can communicate.



Hint:

To double-check the MSC In and Out messages, press **Tools** and tap at **MIDI Monitor**. For more information, refer to [MIDI Monitor](#).

If you tap in an edit line, the balloon displays what values are valid.

Channel:



Displays the MIDI channel.

To select a channel, tap at the plus or minus.

Device ID:

Displays the device ID.

To select a device ID, tap at the plus or minus.

Group ID:

Displays the group ID.

To select a group ID, tap at the plus or minus.

Ethernet Port:

Displays the Ethernet port.

To select a Ethernet port, tap at the plus or minus.

Mode:

Displays the MSC Mode.


By default, MSC Mode is disabled. To select a MSC mode, tap at the three dots  in the edit line.

The drop-down list opens. There are three MSC modes available:

- Disabled - MSC will not sent or received
- Ethernet - MSC will sent or received via the selected Ethernet port
- MIDI - MSC will sent or received via the MIDI connecter at the back of the console

Exec:

Displays the executor MSC commands.


By default, Main Only is selected. To select an executor, tap at the three dots  in the edit line.

The drop-down list opens. There are three executor available:

- Main Only - From or to the main executor.
- Exec.Page - From or to a specified executor on page 1. Separated by a dot (Hex = 2E).
- Exec Page - From or to a specified executor on page 1. Separated by a space (Hex = 20).

Command Format:

Displays the command format. The command format is used to indicate the type of equipment that is intended to receive the MSC messages.


By default, All is selected. To select a command format, tap at the three dots  in the edit line.

The drop-down list opens. There are three command formats available:

- Moving Light - Format is Hex = 02
- General Light - Format is Hex = 01
- All - Format is Hex = 7F

Send to (only MSC Out):

Displays to who the MSC messages will be transmitted.

By default, Send to All is selected. To select an other send option, tap at the three dots  in the edit line.

The drop-down list opens. There are three send options available:

- Group - Transmit the MSC messages to the selected MSC Out Group ID.
- Device - Transmit the MSC messages to the selected MSC Out Device ID.
- All - Transmit the MSC messages to the selected MSC Out Group ID and Device ID.

Encoder Bar Functions



Figure 2: MIDI Show Control Window - Encoder Bar

Scroll:

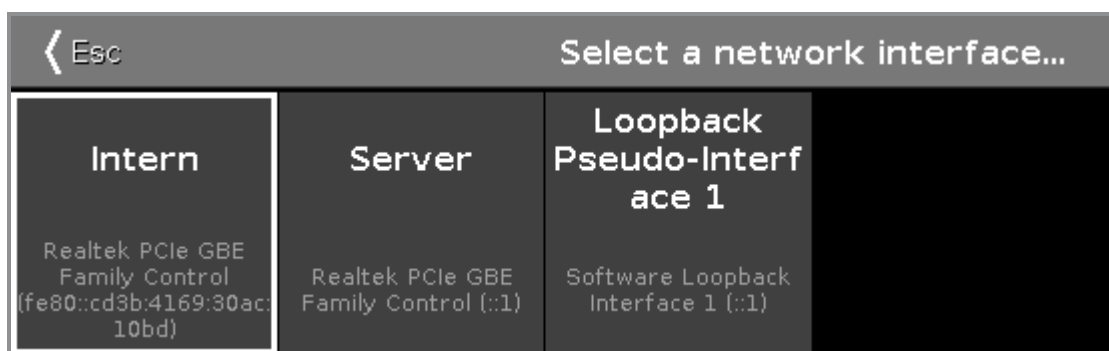
To select an ID or scroll in the drop-down lists, turn the encoder left or right.

6.44. Fenêtre interface Réseau



Cette fenêtre est uniquement disponible sur le logiciel dot2 onPC .

Pour ouvrir la fenêtre de l'interface réseau, appuyez sur **Setup** et cliquez dans la colonne DMX/Réseau de **l'Interface Réseau**.



Dans cette fenêtre, vous sélectionnez l'interface réseau qu'utilisera le dot2 onPC. Pour voir l'interface de réseau actuellement utilisée, ouvrez la [fenêtre d'information système](#).

Pour sélectionner une interface réseau, appuyez sur la case respective. La console demande de confirmer les paramètres et de redémarrer le onPC. Confirmer avec **Ok**.



Il est pas nécessaire d'enregistrer le fichier du show.

Pour quitter la fenêtre de l'interface réseau, cliquez sur **Esc** dans la barre de titre ou appuyez **Esc** sur la console. Vous êtes de retour dans la configuration (setup).

Liens associés

- [Setup](#)
- [Fenêtre information système](#)

6.45. Configuration des Protocoles Réseau

Pour ouvrir la configuration des protocoles réseaux, appuyez sur **Setup** et pressez **Protocoles Réseaux** dans la colonne **DMX/Network**

Network Protocols Configuration					
Art-Net 10.0.26.68	Active	Mode	dot2 Universe	Subnet	Universe
✓	On	OutputBroadcast	1	0	0
✗ sACN 10.0.26.68	On	OutputBroadcast	2	0	1
	On	OutputBroadcast	3	0	2
	On	OutputBroadcast	4	0	3
	On	OutputBroadcast	5	0	4
	On	OutputBroadcast	6	0	5
	On	OutputBroadcast	7	0	6
	On	OutputBroadcast	8	0	7
	On	Input	9	0	8

Session Status:
✓ Session 1

Figure 1: Configuration des protocoles réseaux - Art-Net

Pour éditer une cellule de la colonne **Subnet** et **Univers**, pressez sur une cellule et appuyez sur l'encodeur ou pressez et maintenez la cellule. Le calculateur s'ouvre en affichant le système de nombre hexadécimal - 0 à 9 et A à F.

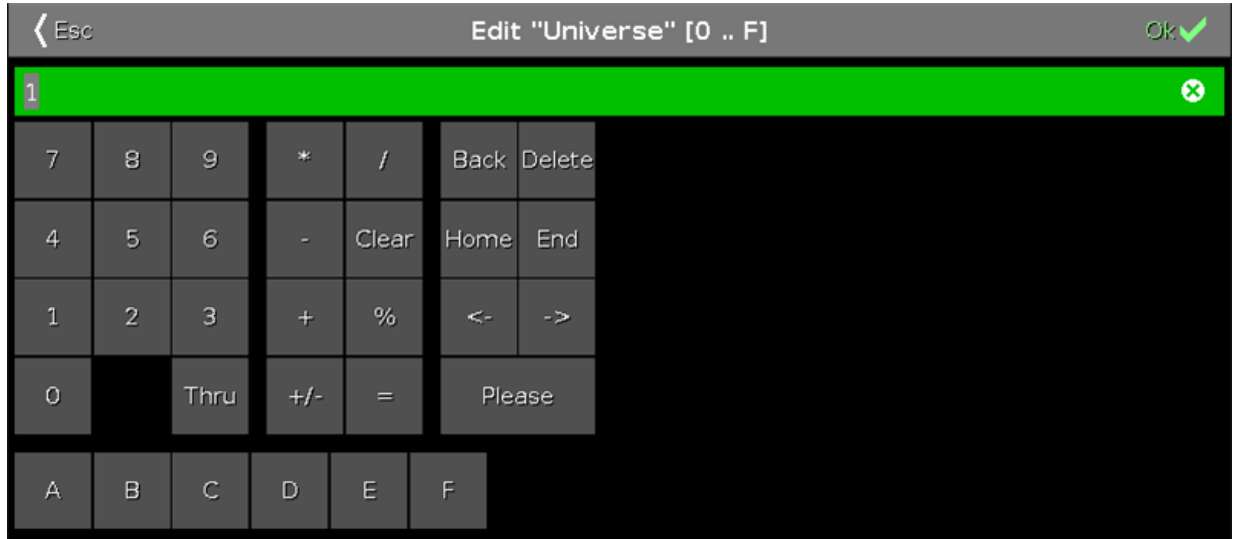


Figure 2: Configuration des protocoles réseaux - Calculateur dans Art-Net

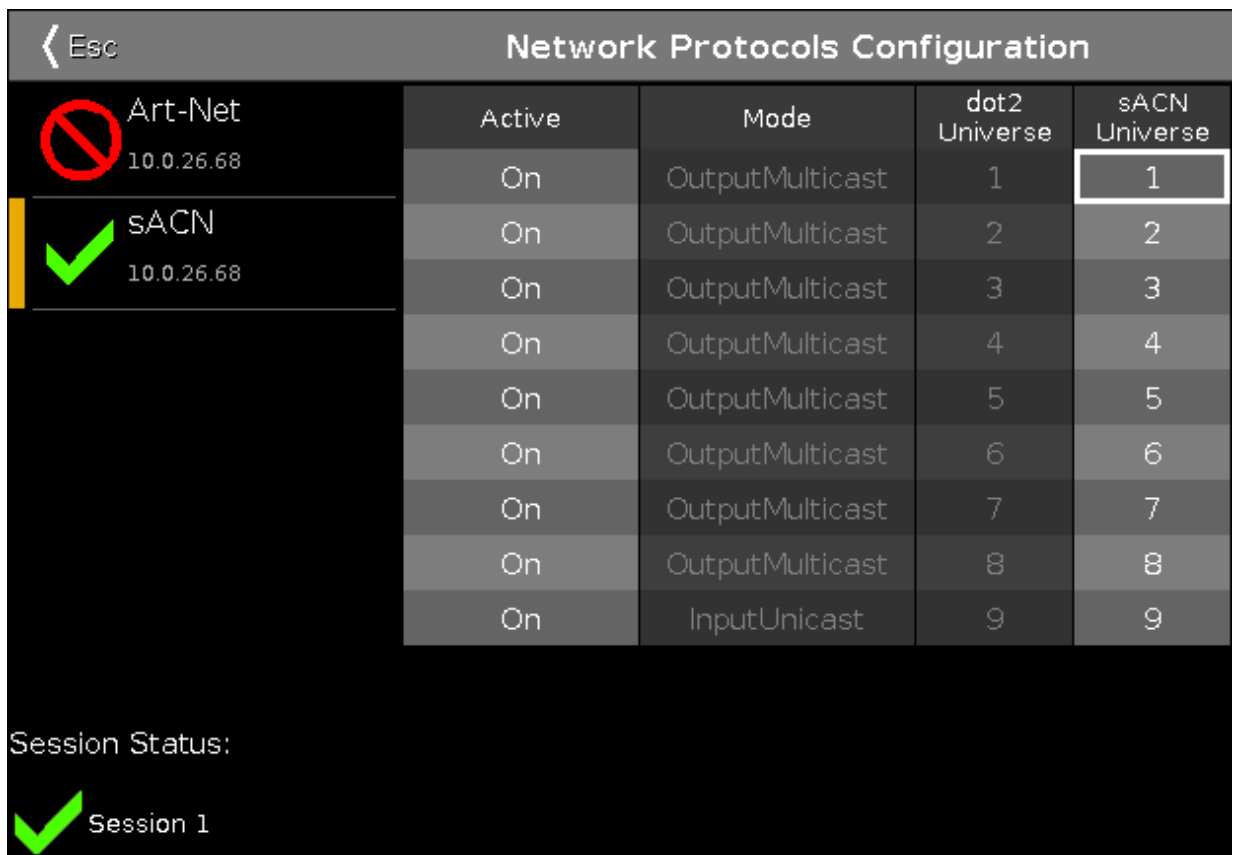


Figure 3: Configuration des protocoles réseaux - sACN

Pour éditer la colonne **sACN**, pressez sur une cellule et appuyez sur l'encodeur ou pressez et maintenez la cellule.
Le calculateur s'ouvre:



Figure 4: Configuration des protocoles réseaux – Calculateur dans sACN



Session require:

Pour utiliser l'Art-Net ou sACN (=streaming ACN), il est nécessaire d'avoir activé une session. Pour créer une session, appuyer `Sessions` dans le [Setup](#), la [Configuration Réseau](#) s'ouvre. Si vous n'avez pas activé de session, l'Art-Net ou le sACN ne seront pas actifs.



Protocoles réseaux et dot2 sur PC:

Quand vous utilisez l'Art-Net ou le sACN avec le dot2 onPC, le premier univers est gratuit. Si vous voulez sortir plus d'un univers, vous devez ajouter un Node4 avec un maximum de 1024 canaux DMX.



Windows® 8 or Windows® 8.1:



Pour utiliser l'Art-Net avec Windows® 8 ou Windows® 8.1, il est nécessaire de démarrer l'application en tant qu'administrateur. Si vous ne démarrez pas l'application en tant qu'administrateur, l'Art-Net ne sera pas actif.



Important:

Les adresses Art-Net et sACN ne doivent pas être assignées à plusieurs univers.

Si une adresse Art-Net ou sACN est assignée à plusieurs univers, la valeur sera noté en rouge, voulant dire qu'elle est invalide.

Network Protocols Configuration					
	Active	Mode	dot2 Universe	Subnet	Universe
 Art-Net 10.0.26.68	On	OutputBroadcast	1	0	0
 sACN 10.0.26.68	On	OutputBroadcast	2	0	1
	On (invalid)	OutputBroadcast	3	0	1
	On (invalid)	OutputBroadcast	4	0	1
	On	OutputBroadcast	5	0	2
	On	OutputBroadcast	6	0	3
	On	OutputBroadcast	7	0	4
	On	OutputBroadcast	8	0	5
	On	Input	9	0	6



Session Status:
 Session 1

Figure 5: Valeur invalide dans Configuration des Protocoles Réseaux

Dans cette fenêtre, vous pouvez activer ou désactiver l'Art-Net ou le sACN.

L'Art-Net et sACN sont des protocoles réseau additionnels au protocole réseau par défaut, le dot2-Net.

Les protocoles réseaux servent à transporter le DMX par une connexion réseau filaire (Ethernet).



Priorité sACN:
La priorité sACN de la dot2 est paramétrée à 100.

Le marqueur affiché en vert symbolise que le protocole réseau est activé.

L'icône d'interdiction symbolise que le protocole réseau est désactivé

Pour activer ou désactiver le protocole réseau, appuyez sur le type de protocole réseau.

L'adresse IP, qui envoie le protocole réseau, est affiché sous le protocole réseau.

L'adresse IP Art-Net est visible si l'Art-Net est actif et si une session est activée.

Pour changer l'adresse IP, utilisez la [commande SetIP](#).

Les colonnes suivantes sont:

Active:

Affiche si l'Art-Net ou le sACN est actif ou non pour les univers respectifs.

Pour activer ou non l'Art-Net ou le sACN pour les univers respectifs, appuyez et maintenez la cellule ou appuyez sur l'encodeur de défilement actif.

Mode:

Affiche le mode supporté par le protocole réseau.

Art-Net = Sortie Broadcast (Art-Net 1)

sACN = Sortie Multicast

Univers de la dot2 :

Affiche les univers de la dot2 de 1 à 8.

Art-Net univers / sACN univers:

Affiche l'univers Ethernet

Art-Net = 0:0 - 0:7

sACN = 1 - 8

Barre de Fonction Encodeurs



Figure 6: Protocole Réseau – Barre Encodeur

Protocole Réseau:

Pour sélectionner le protocole réseau, tourner l'encodeur de gauche à droite.

Pour activer ou désactiver le protocole réseau, pressez l'encodeur. Le statut actuel est affiché à côté.

Defilement:

Pour naviguer avec le cadre blanc, tournez l'encodeur vers la droite ou la gauche.

Pour sélectionner on ou off, dans le cadre blanc ou ouvrir le calculateur dans la colonne des univers, appuyez sur l'encodeur.

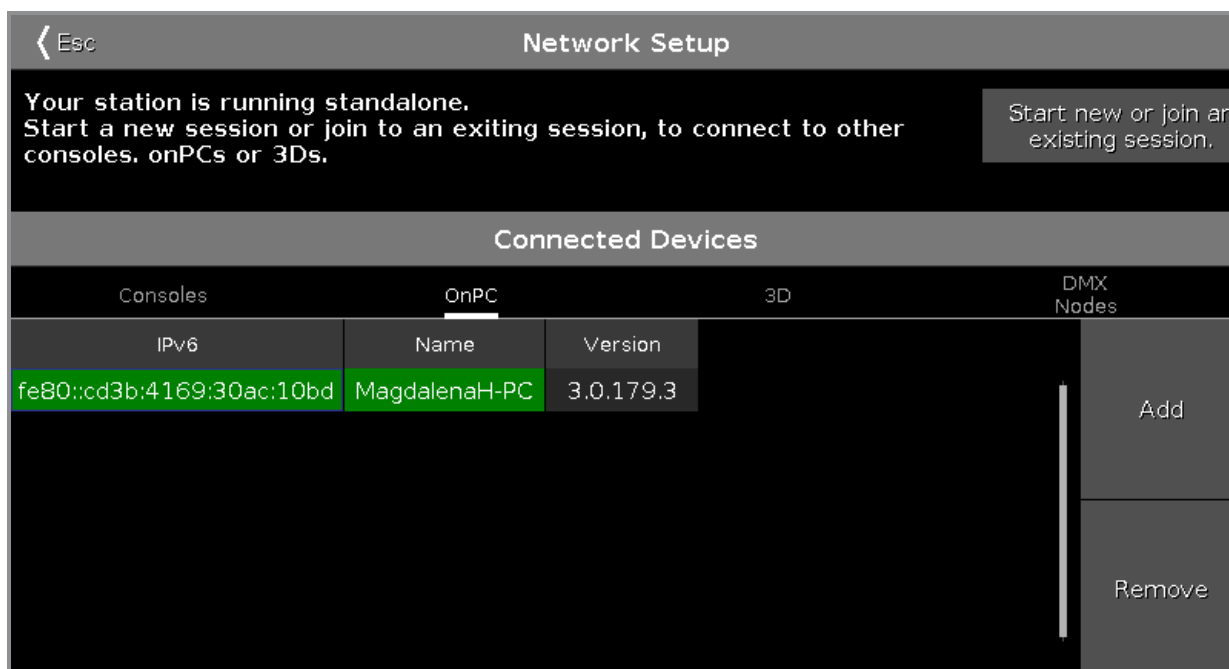
Sélection:

Pour sélectionner plusieurs cellules, appuyez sur **MA** et tournez l'encodeur vers la droite ou la gauche.

Un cadre bleu autour des cellules indique la sélection.

6.46. Fenêtre configuration réseau

Pour aller à la configuration du réseau, appuyez sur **Setup** et appuyez sur **Sessions**.



Dans cette fenêtre, vous pouvez

- lancer, rejoindre, arrêter ou quitter une session
- ajouter ou supprimer des dispositifs dans ou à partir de la session

L'état de la session est indépendant du fichier du show.

En dessous de la barre de titre, l'état de la session y est affichée.

Par défaut, la console est autonome. Pour connecter d'autres périphériques à la console, vous avez besoin pour démarrer une session d'abord.

Pour démarrer une session, appuyez sur **Démarrez une nouvelle session ou rejoindre existante**. La [fenêtre de sélection du numéro de session](#) s'ouvre.

Si la console se trouve dans une session, le numéro de session est affiché dans le texte de statut de session.

Zone d'équipements connectés

Dans cette partie sont affichés tous les appareils connectés et reliés précédemment.

Les dispositifs sont organisées dans les onglets

- Consoles
- onPC


- 3D
- Nodes DMX

Pour sélectionner un onglet, appuyez sur son nom, exemple: **3D**.

Les colonnes affiche l'adresse IPv6, le nom et la version de l'appareil connecté.

Pour ajouter un appareil, appuyez sur

Ajouter. La [fenêtre sélection station...](#) s'ouvre.

 Pour ajouter un périphérique, il est nécessaire de sélectionner la colonne du premier dispositif.

Pour supprimer un appareil, sélectionnez l'appareil dans le tableau puis appuyez sur **Supprimer**. Le dispositif est retiré de la session.

Un dispositif peut avoir trois statuts différents:

fe80::cd3b:4169:30ac:10bd MagdalenaH-PC

Vert clair:

Ceci est votre station.

fe80::230:d6ff:fe0e:a2d4 dot2

Vert foncé:

Ce dispositif est membre de la session.

fe80::230:d6ff:fe0e:a2d4 dot2 3.0.179.3

Rouge:

Ce dispositif n'est pas connecté.

Il peut y avoir deux raisons différente:

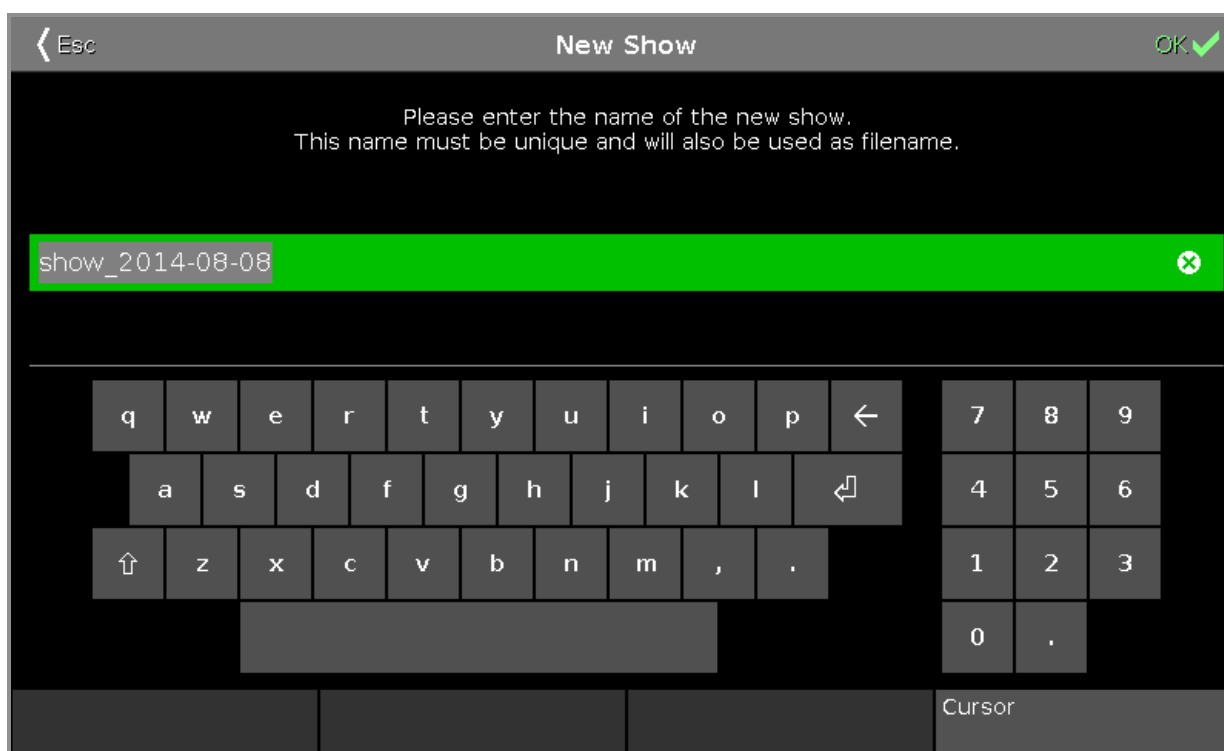
- a) Le dispositif a été connecté et est éteint.
- b) Le dispositif ne peut pas se connecter. Si le numéro de version est en rouge, vous avez essayé de connecter des périphériques avec différentes versions. Mettez à jour le dot2 onPC, ou le dot2 3D à la dernière version.

Liens associés

- [Setup](#)
- [Sélection numéro session](#)
- [Sélection station ...](#)

6.47. Fenêtre nouveau show

La fenêtre **nouveau show** est située dans [Backup](#), (Sauvegarde) appuyez sur Nouveau Show.



Dans cette vue, vous entrez le nom du nouveau show le fichier du nouveau spectacle sera créé.

Le nom de fichier standard est **show_date: show_2014-08-08**.

Pour modifier le nom du fichier standard, saisissez le nom avec le clavier virtuel dans la ligne d'édition verte.

Pour créer un nouveau fichier du show, cliquez sur **OK**  dans la [barre de titre](#). Le nouveau fichier de show s'ouvre.

Pour quitter la fenêtre nouveau show, cliquez sur **Esc**  dans la [barre de titre](#). Vous êtes de retour dans le menu [Backup](#).

Fonction de la barre encodeur



Curseur:

Pour déplacer le curseur vers la gauche ou vers la droite, tournez le bouton gauche ou droit.


Pour créer un nouveau fichier de show avec le nom spécifié dans la ligne d'édition verte, appuyez sur l'encodeur.

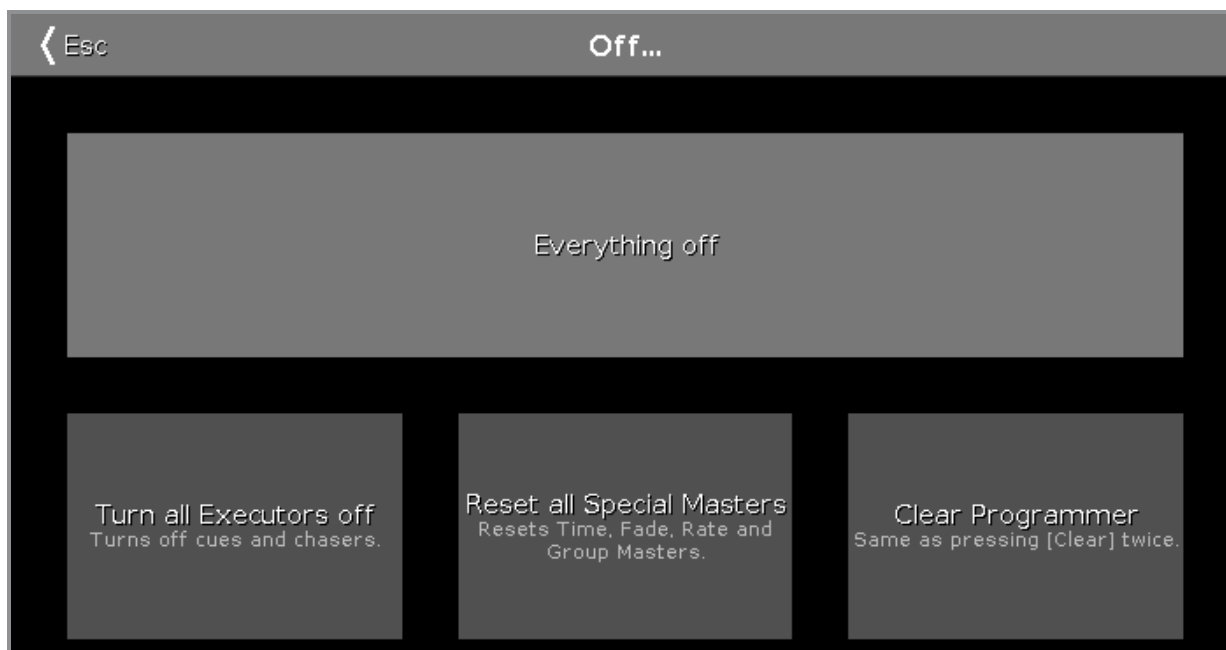
Liens associés



- [Fenêtre de sauvegarde \(Backup \)](#)
- [Barre de titre](#)

6.48. Fenêtre Off...

Pour ouvrir la fenêtre Off... , appuyez et maintenez  + **Off** sur la console.



La fenêtre Off ... s'ouvre sur l'écran un.

Pour appliquer une fonction off, appuyer sur la touche ou appuyez sur l'encodeur.

Dans la fenêtre Off ... quatre boutons sont disponibles:

Tout Off: Everything off

Met tout les exécuteurs à off, réinitialise tous les masters spéciaux et vide le programmeur.

Off tous les executeurs: Turn all Executors off

Désactive toutes les cues en cours et chasers.

RAZ tous les Masters spéciaux : Reset all Special Masters

Met sur Off le Master programme Time.

Remet le master Rate à 1: 1.


Remet le Groupe Master à 100%.

Vider le programmeur: Clear Programmer

Désélectionne les projecteurs sélectionnés dans la vue des projecteurs.

Supprime toutes les valeurs dans le programmeur et applique les valeurs par défaut ou les valeurs des exécuteurs.

 Double-cliquer sur les valeurs du programmeur dans le [tableau de valeurs des projecteurs](#).

 Effacer le programmeur est la même fonction que si vous appuyez sur la [touche Clear](#) deux fois.

Fonctions barre d'encodeurs



Sélection:

Pour sélectionner l'une des trois options off, tournez le bouton à gauche ou à droite. La sélection s'affiche en gris lumineux.

Pour appliquer une fonction, appuyez sur l'encodeur.

Liens associés

- [Touche MA](#)
- [Touche Off](#)
- [Fenêtre de projecteurs](#)
- [Touche Clear](#)

6.49. Fenêtre Oops

Pour aller à la **Fenêtre Oops** sur l'écran 1, appuyez et maintenez la [touche Oops](#).

< Esc		Oops		Undo Selecte
Ago	Description	Follow		
0:56:01s	Values changed			
0:02:52s	Values changed			
0:02:50s	Values changed			
0:02:48s	Values changed			
0:02:34s	Values changed			
0:02:14s	Selection Cleared			
0:02:13s	Active Cleared			
0:02:13s	Values Cleared			
0:02:12s	Selection Changed			
0:02:08s	Changed Programmer			

Dans cette fenêtre sont affichées les 128 dernières actions.

Il y a trois colonnes dans la fenêtre la Oops.

La colonne **Passé** affiche depuis combien de temps l'action a été exécutée.

La colonne **Description** affiche la description de l'action.

La colonne **A la suite** affiche si une action précédente déclenche une action

Pour sélectionner une action, appuyez sur la ligne.

Si vous voulez sélectionner une action à annuler, vous devez commencer par la plus récente et revenir en arrière.

Il est impossible de sélectionner une seule action dans le milieu de la liste et de l'annuler.

Les actions sélectionnées ont un fond vert.

Pour annuler les actions sélectionnées, cliquez sur dans la [barre de titre](#).

Pour quitter la fenêtre Oops, cliquez sur **Esc** .

Fonctions barre d'encodeurs



Défiler :



Pour sélectionner des actions, tournez le bouton vers la gauche ou la droite.
Pour annuler les actions sélectionnées, appuyez sur l' encodeur.

Liens associés

- [Touche Oops](#)
- [Barre de titre](#)

6.50. Fenêtre Page

Pour aller à la fenêtre **Page** appuyez sur la touche **Page** de la console. Elle apparaîtra sur l'écran 1.

Pages							
1 Page	2 Page	3 Page	4 Page	5 Page	6 Page	7 Page	8 Page
9 Page	10 Page	11 Page	12 Page	13 Page	14 Page	15 Page	16 Page
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32

Dans cette vue, vous pouvez aller rapidement d'une page à une autre.

Pour modifier la page en cours, appuyez sur une case dans cette fenêtre, la [barre exécuteur](#), [fenêtre exécuteur](#) ou [fenêtre changer la fonction des exécuteurs bouton](#), affichent la page sélectionnée.

La page sélectionnée actuellement est en fond vert.

Il y a 1 000 pages disponibles.

Fonctions de la barre encodeurs

			Scroll
--	--	--	--------

Scroll:

Pour faire défiler les pages dans la fenêtre de haut en bas, tournez l'encodeur vers la gauche ou la droite.

Pour faire défiler les pages dans la fenêtre de gauche à droite, appuyez et tournez l'encodeur vers la gauche ou la droite.

liens associés

- [Touche Page](#)
- [Touche Page +](#)
- [Touche Page -](#)



- [Commande Page](#)

6.51. Fenêtre Table de configuration des projecteurs

La fenêtre Table de configuration des projecteurs est située dans le [Setup](#), colonne Show, cliquez sur

Table des projecteurs et affectation

Patch and Fixture Schedule								Done ✓
Fixture Type	FixId [▲]	Name	Patch	Pan DMX Invert	Tilt DMX Invert	Pan Enc. Invert	Tilt E Inve	
6 Alpha Spot QWC	1	QWO Backtruss 1	1.001					Add New Fixtures
6 Alpha Spot QWC	2	QWO Backtruss 2	1.033					
6 Alpha Spot QWC	3	QWO Backtruss 3	1.065					
6 Alpha Spot QWC	4	QWO Backtruss 4	1.097					Unpatch Selected
6 Alpha Spot QWC	5	QWO Backtruss 5	1.129					
6 Alpha Spot QWC	6	QWO Backtruss 6	1.161					
6 Alpha Spot QWC	7	QWO Backtruss 7	1.193					Delete Selected
6 Alpha Spot QWC	8	QWO Backtruss 8	1.225					
7 Alpha Wash 120	11	Wash Front 1	1.257					
7 Alpha Wash 120	12	Wash Front 2	1.271					
7 Alpha Wash 120	13	Wash Front 3	1.285					
						Scroll	Select	

Dans cette fenêtre, vous avez un aperçu de tous les projecteurs importés dans le fichier du spectacle.

Vous pouvez également inverser les valeurs DMX et les encodeurs.

Les projecteurs sélectionnés ont un fond bleu et un cadre blanc.

Le tableau à huit colonnes.

Fixture Type	FixId [▲]	Name	Patch	Pan DMX Invert	Tilt DMX Invert	Pan Enc. Invert	Tilt Enc. Invert
6 Alpha Spot QWC	1	QWO Backtruss 1	1.001				

Bibliothèque :

Affiche le type de projecteur ainsi que le numéro correspondant a sont ordre d'importation dans le show et son mode.

Cette colonne a une fonction de tri.

Pour modifier le type de projecteur, appuyez et maintenez la cellule ou appuyez sur le bouton encodeur. La fenêtre [sélection du type de projecteur.](#) s'ouvre.

FixId:



Affiche l'ID du projecteur. Cette colonne a une fonction de tri.

Pour modifier l'ID du projecteur, appuyez et maintenez la cellule ou appuyez sur le bouton encodeur. La fenêtre [sélection de l'ID du projecteur](#) s'ouvre.

Nom :

Affiche le nom du projecteur. Cette colonne a une fonction de tri.

Pour modifier le nom, appuyez et maintenez la cellule ou appuyez sur le bouton encodeur. La [fenêtre d'édition du nom](#) s'ouvre

Affectation :

Affiche l'adresse de patch (adresse DMX). Si un projecteur n'a pas de patch, un tiret sera affiché entre parenthèses.

Pour modifier l'adresse d'adressage, appuyez et maintenez la cellule ou appuyez sur le bouton encodeur. La fenêtre [sélectionnez l'adresse DMX ...](#) s'ouvre.

Inverser Pan DMX :

Indique si l'inversion du pan DMX est activée ou désactivée (= rien n'est affiché).

Pour changer l'état, appuyez et maintenez la cellule ou appuyez sur l'encodeur. La fenêtre de sélection de l'inversion du Pan DMX s'ouvre.

Inverser Tilt DMX :

Indique si l'inversion du Tilt DMX est activé ou désactiver (= rien n'est affiché).

Pour changer l'état, appuyez et maintenez la cellule ou appuyez sur le bouton encodeur. La fenêtre de sélection de l'inversion du Tilt DMX s'ouvre.

Inverser Enc. Pan :

Affichage Si l'inversion du PAN de l'encodeur est activée ou désactivée (= rien ne est affiché).

Pour changer l'état, appuyez et maintenez la cellule ou appuyez sur le bouton encodeur. La fenêtre de sélection de l'inversion du Pan Encodeur s'ouvre.

Inverser Enc. Tilt :

Affichage Si l'inversion du TILT de l'encodeur est activée ou désactivée (= rien ne est affiché).

Pour changer l'état, appuyez et maintenez la cellule ou appuyez sur le bouton encodeur. La fenêtre de sélection de l'inversion du Tilt Encodeur s'ouvre.

Le plus à droite de la fenêtre se trouve trois boutons.



Fenêtre Ajouter des nouveaux projecteurs:


Appuyez pour ouvrir le [Fenêtre Ajouter nouveau projecteur](#).

Enlever l'adresse des projecteurs sélectionnés :

Appuyez dessus pour dépatcher les projecteurs sélectionnés.

Supprimer la sélection:

Appuyez sur pour supprimer le projecteur sélectionné dans Table de configuration des projecteurs

Pour confirmer la modification des paramètres, cliquer sur  dans la [barre de titre](#).

Cela ouvre à nouveau la fenêtre de départ [Table de Table des projecteurs et affectation](#)

Fonctions barre encodeur



Scroll:


Pour défiler vers le haut ou vers le bas, tournez le bouton à gauche ou à droite.

Pour défiler vers la gauche ou vers la droite, appuyez et tournez le bouton à gauche ou à droite.



Pour modifier une cellule sélectionnée, appuyez sur l'encodeur. La fenêtre s'ouvre.

Sélection :

Pour sélectionner les types de projecteurs, pressez la touche  et tournez le bouton vers la gauche ou la droite.

Pour annuler une sélection de types de projecteurs, appuyez sur la touche MA et appuyez sur le l'encodeur

Pour éditer une sélection de types de projecteurs, appuyez sur l'encodeur. La [fenêtre de sélection du type de projecteur](#) s'ouvre.

Liens associés

- [Fenêtre Setup](#)
- [Fenêtre ajouter nouveau projecteur](#)
- [Fenêtre sélection du type de projecteur](#)
- [Sortir de la table de configuration des projecteurs](#)

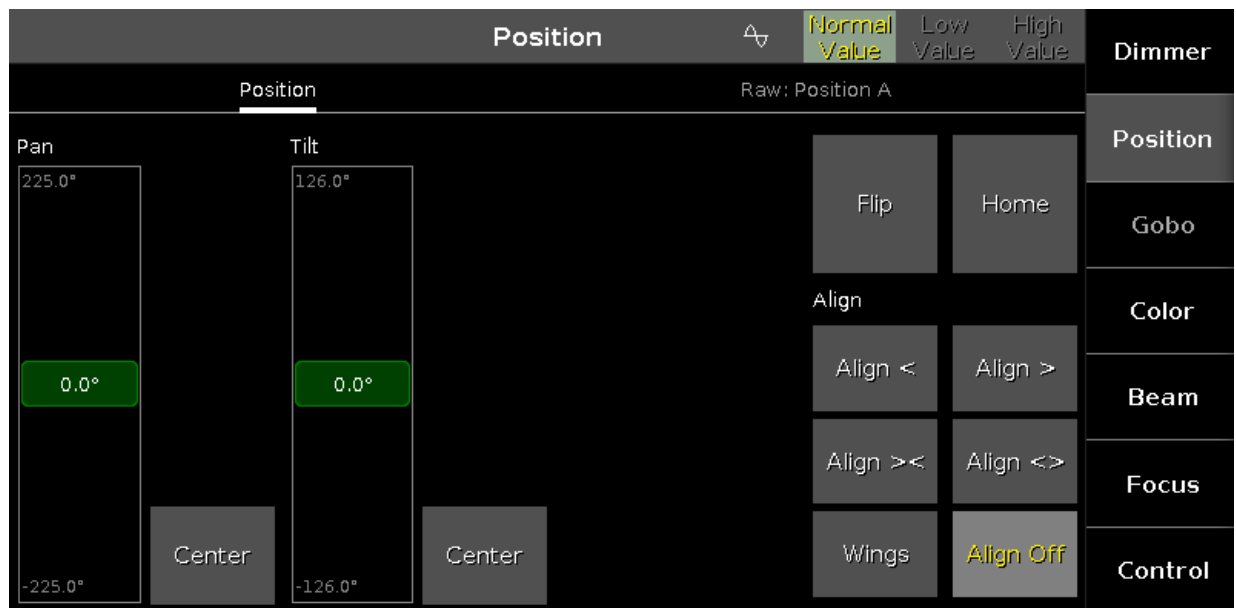
6.52. Position Preset Type View

To go to the **Position Preset Type View**, tap **Position** in the **Preset Type Bar**.


- or -

Press and hold **MA** and press **2**, for preset type 2 (= Position).

The position preset type view is only active if the selected fixture has a position attributes.



The position preset type view is fragmented in the **position view** and the **raw position view**.

To open the position effects view at screen 1, tap at  in the title bar.

If an effect is running on a selected fixture, the position preset type view change into an effect mode and get a blue **effect mode title bar**.

Position View

The position view is the first tab of the position preset type view.

In the position view, you control the actual position values in degrees.



Important:

The pan and tilt sliders works absolute. A tap on the pan or tilt slider sets a new pan or tilt value and does not follow the already set pan or tilt values.

The respective encoders works relative to the already set pan or tilt values.

Pan Slider: To select the pan value, move the slider up or down.

Tilt Slider: To select the tilt value, move the slider up or down.

To bring the fixture type into the center position, tap **Center**.

Rightmost of the view are several buttons to adjust the position values.
There are two functions to adjust pan and tilt together.



Flip: To change the pan and tilt combination and point your fixture in the same direction, tap **Flip**. The values are active in the programmer.



Home: To bring the pan and tilt to the center position, tap **Home**. The values are active in the programmer.

There are six different align functions.

Align is a function to adjust the position values from the fixtures in the selected order. The Align buttons have the same function as the **Align** key. For more information, refer to [Align Key](#).

Align >: To adjust from high to small.



Align <: To adjust from small to high.



Align >>: To adjust from the high to small to the middle and from the middle from small to high.



Align <>: To adjust from the small to high to the middle and from the middle from high to small.

Wings

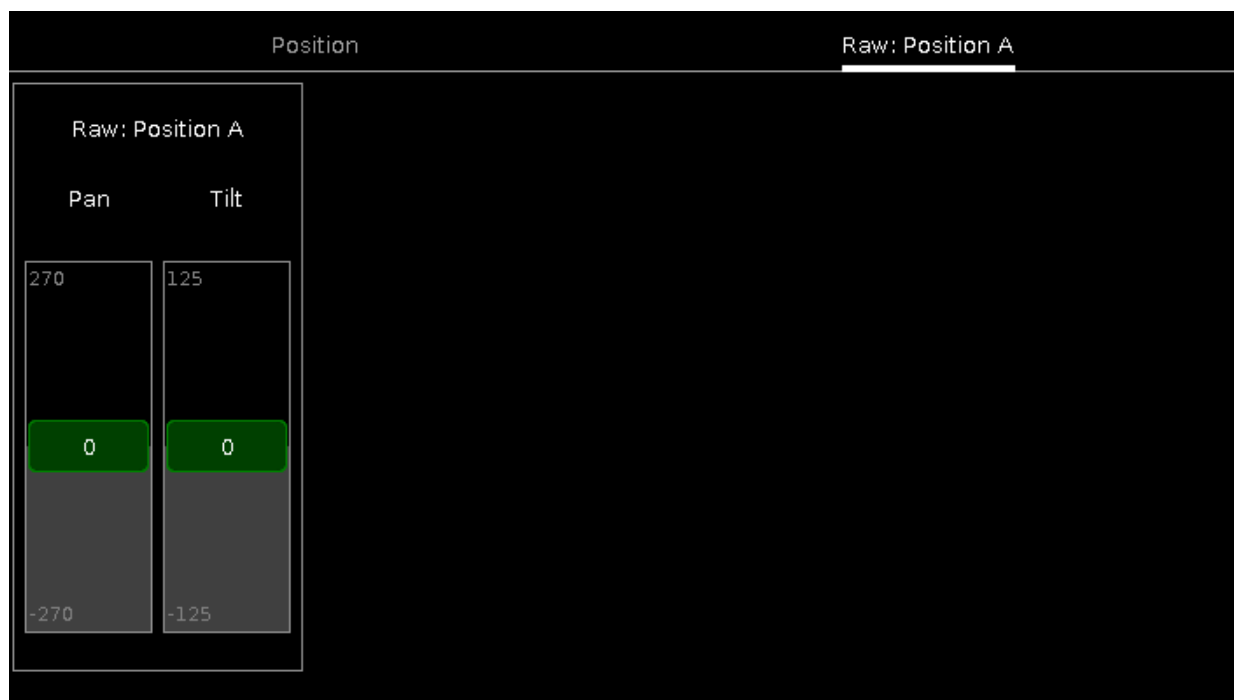
Wings: This is only for pan attributes to split from the middle into two groups.
The first fixture type is in group 1 and follows the entered pan values.
The last fixture type is in group 2 and acts mirror inverted.

Align Off

No align: To adjust equally. Align function is off.

Raw Position View


The raw position view is located in the second tab of the position preset type view.





In the raw position view, you control the raw position channel values in [natural values](#) of the selected fixtures.

Encoder Bar Functions

The default encoder speed is without decimal place.

To change the encoder speed to slow, press the encoder key . The encoder speed is with decimal place.

To change the encoder speed to ultra slow, press and hold the  key and press the encoder key . The



encoder speed equals one DMX step.



Pan (°)/Pan:

To select the value of Pan, turn the encoder left or right.

To open the [calculator](#), press the encoder.

Tilt (°)/Tilt:

To select the value of Tilt, turn the encoder left or right.

To open the [calculator](#), press the encoder.

Related Links

- [What are Presets?](#)
- [How to work with Presets?](#)

6.53. Presets Pools View

To go to the Presets Pools View on screen 1: Press **Presets** on the console.

To go to the Presets Pools View on screen 2: Tap **Presets** on the [view bar](#).




Figure 1: Dimmer Presets Pool

In this view you see the preset pools, depending on the selected preset type in the [preset type bar](#).

There is a presets pool for each preset type available.

To go to the **Dimmer Presets Pools View**, select Dimmer in the [preset type bar](#).

The title bar displays in which preset view you are.

Pin the current view and deactivate the dynamic view mode with a tap on the **pin**  in the [title bar](#).

The preset pool view is not following the selected preset type in the preset type bar anymore.

You can store 999 preset objects in each preset pool.

To scroll in the presets pool view, slide the vertical scroll bar or slide up and down in the view.

If you store a new object, the console will ask you to label it.

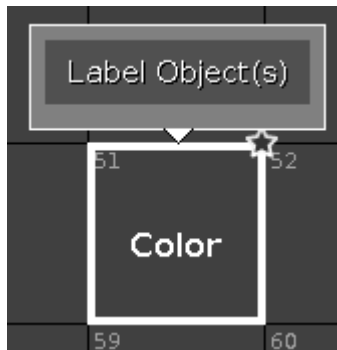


Figure 2: Label Preset Object

To edit a stored preset object with the screen, press and hold the preset object tile.

To edit a stored preset object with the keys, press **Edit** and then tap the object which you like to edit.

To move an object: Press **Move**, tap the object which should move and then tap in an empty field where the object should go.

To copy an object: Press **Copy**, tap the object which should be copied and then tap in an empty field where the object copy should go to.

A copied object get a consecutively number after the object name, to see the difference.

For more information about Presets, refer to [What are Presets?](#) and [How to work with Presets?](#)

Preset Pool Objects

The last selected preset pool objects has a white frame around the object tile.

A preset without a function is displayed with a gray font.

Example: The fixtures used in this preset are removed from the Patch & Fixture Schedule.

Every preset pool object has a number in the upper left corner. This is the object number.

Example Preset 3.1 = Preset Pool 3. Gobo, Object 1.

Here are examples of a few preset pool objects.

Effects in Presets

A stored effect in a preset is indicated by a purple marker.




Figure 3: Effect stored in a preset

You can store either effects values or normal values in one preset pool object except position presets. In position preset pool objects, you can store effect values and normal values in one preset pool object.

To edit an effect stored in preset, use the Update function or the Edit function. Refer to [Update key](#), [Update command](#), and [Edit key](#).

A position preset with an effect can only be end by using the Stomp function or Off function. Refer to [Stomp command](#) and [Off command](#). All other effect presets ends by choosing another preset object including only normal values.



Hint:
You can also store the Stomp function as a preset in the preset pool. For more information, see [how to work with presets](#).

Example Dimmer Preset

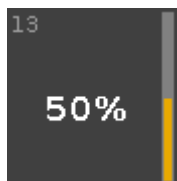


Figure 4: Dimmer Preset

This is the dimmer preset 1.13 (1 = Dimmer Preset Pool, 13 = Object 13).

The stored dimmer value is displayed in %.

Rightmost of the tile is the orange dimmer bar for a graphical view.

Example Position Preset

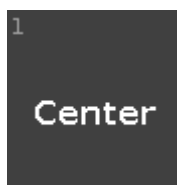


Figure 5: Position Preset

This is the position preset 2.1 (2 = Position Preset Pool, 1 = Object 1).

The position preset displays the labeled name.

Example Gobo Preset



Figure 6: Gobo Preset

This is the gobo preset 3.6 (3 = Gobo Preset Pool, 6 = Object 6).

The gobo and the labeled name are displayed.

Example Color Preset

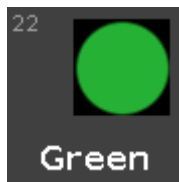


Figure 7: Color Preset - Color Wheel

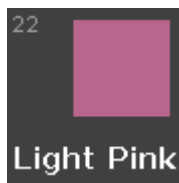


Figure 8: Color Preset - Mix Color

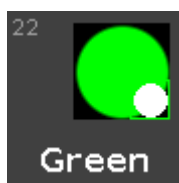


Figure 9: Color Preset - Color Wheel and Mix Color

This is the color preset 4.22 (4 = Color Preset Pool, Object = Tile 22).

A color preset from a color wheel is displayed as circle.

A color preset from a mix color is displayed as a quadrate.

A combined color preset from color wheel and mix color displays

- in the big circle the actual color output
- in the small circle the color from the color wheel
- in the frame of the quadrate the color from the mix color.

The color and the labeled name are displayed.

Example Preset Markers

Preset markers indicate presets that are fully or partly applicable to a current selection.

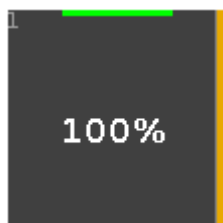


Figure 10: Presets – Green Marker

- The green marker indicates that all of the fixtures that are selected can be applied to the preset.

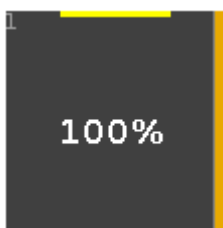


Figure 11: Presets – Yellow Marker

The yellow marker indicates that only a number of the fixtures selected are applied to the preset.

All Presets Pool

Additional to the presets pools for the several preset types, there is an All presets pool.

To go to the All Presets Pool, tap **All** in the [preset type bar](#) or press and hold **MA** + **0**.

In the All Presets Pool, you can store preset objects with values above all preset types.

Example All Presets



Figure 12: All Preset - Gobo, Color and Focus

Let's assume, you will store a preset object for all Alpha Spot QWO fixtures with a gobo, a color and a focus.

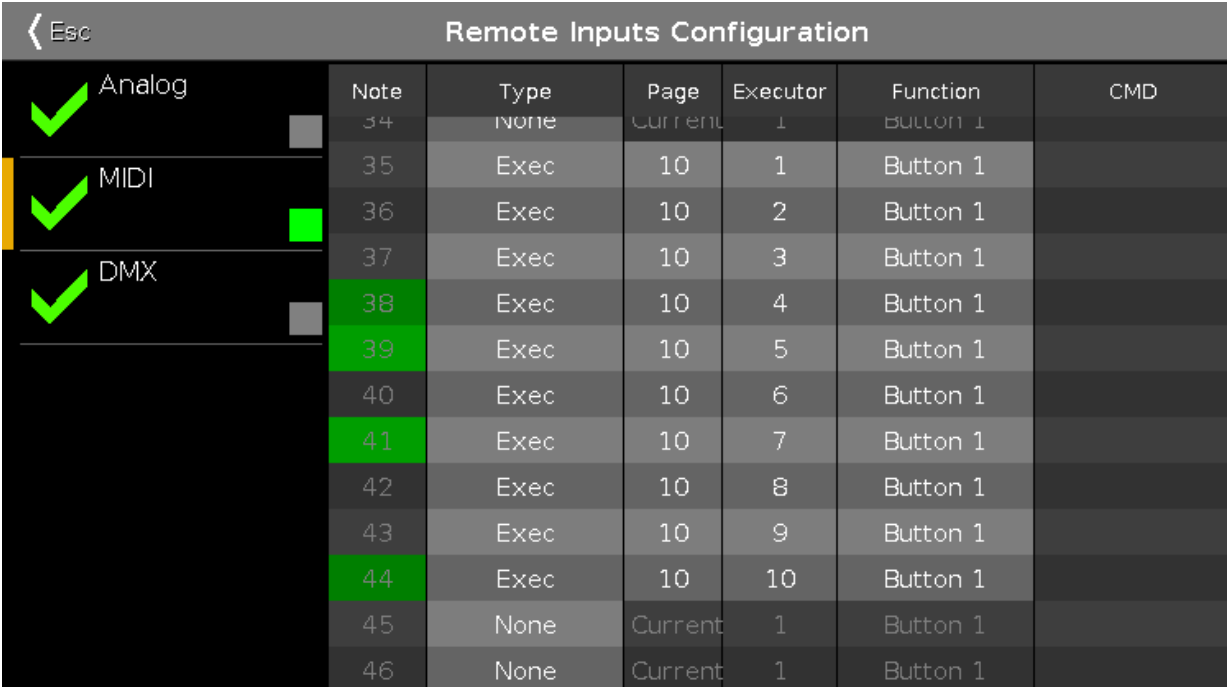
1. Select the Alpha Spot QWO fixtures in the [fixture view](#).
2. Select the gobo, color, and the focus.
3. Press Store, tap **All** in the [preset type bar](#) and tap on an empty preset type tile.



The preset object with all the information is stored in the presets pool all.

6.54. Remote Inputs Configuration Window

The Remote Inputs Configuration Window is located in the [Setup](#), column **Show, Remote Inputs**.



Remote Inputs Configuration						
Note	Type	Page	Executor	Function	CMD	
34	None	Current	1	Button 1		
35	Exec	10	1	Button 1		
36	Exec	10	2	Button 1		
37	Exec	10	3	Button 1		
38	Exec	10	4	Button 1		
39	Exec	10	5	Button 1		
40	Exec	10	6	Button 1		
41	Exec	10	7	Button 1		
42	Exec	10	8	Button 1		
43	Exec	10	9	Button 1		
44	Exec	10	10	Button 1		
45	None	Current	1	Button 1		
46	None	Current	1	Button 1		

Figure 1: Remote Input Configuration Window

In this window, you can set what the dot2 should do with the connected remote inputs.

On the left side of the screen are the three different remote inputs displayed:

- Analog
- MIDI
- DMX

The green tick displays, that this type of remote control is enabled.

The red prohibition sign displays, that this type of remote control is disabled.

To enable or disable a type of remote control, press the **Input Type** encoder.

The selected remote input has an orange bar on the left side of the cell.

If an input activity is receiving, it is displayed by a green indicator.

For all remote control inputs are the following four columns available:

Type:

Displays the type of action what the console should do when the contact is activated.

To select the type, press and hold the cell or select the cell and press the scroll encoder. The [Select Type Window](#)

opens.

Page:

Displays the selected page.


To change the page, press and hold the cell or select the cell and press the scroll encoder. The [Calculator](#) opens.

Executor (only if the selected type is executor):

Displays the assigned executor number from the selected page to the input.



Hint:

To see the executor numbers in the executor bar, press and hold the  key.

To select an executor, press and hold the cell or select the cell and press the scroll encoder. The [Calculator](#) opens. If you typed in an invalid executor number, the executor cell is displayed with a red background.

Function (only if the selected type is executor):

Displays the assigned button or fader.

To select a button or fader, press and hold the cell or select the cell and press the scroll encoder. The [Select Function Window](#) opens.

CMD (= command, only if the selected type is CMD):

Displays the assigned command to the input.

To type in a command, press and hold the cell or select the cell and press the scroll encoder. The virtual keyboard opens. Enter the command which should be executed.

Analog

For using the analog remote you have to connect e.g. a light barrier or a push button, on the DC Remote Control at the back of the console.

Refer to, [physical setup and layout](#).

Additional to the four standard columns, the analog remote control has the Input column.

Input:

Displays the input in from the connected DC Remote Control.

The pin layout is displayed next to the connector on the back of the console.

Pin 1 - 6 = Input 1,3,5,7,9,11

Pin 9 - 14 = Input 2,4,6,8,10,12

There are twelve different inputs available to assign.

This column is read only.

MIDI

For using the MIDI remote, you have to connect a MIDI remote on the MIDI In connector at the back of the console.

Refer to, [physical setup and layout](#).

If you assigned in the column type an executor, and in the column button a fader, the velocity controls the fader level.

Additional to the four standard columns, the MIDI remote control has the Note column.

Note:

Displays the available MIDI notes from 0 - 127.

DMX

To use the DMX remote, connect a DMX remote either to the DMX In connector on the back of the console, or to one of the network protocols – Art-Net input and sACN input.

Refer to [physical setup and layout](#).



Important:

Incoming DMX values are displayed in the DMX view in universe 9.

To trigger a button or command by DMX in, a DMX value between 128 and 255 is necessary.

The green indicator is only visible if a DMX value above 0 is sent to trigger faders, or above 127 is sent to trigger buttons or commands.

Additional to the four standard columns, the DMX remote control has the DMX column.

DMX:

Displays the DMX address. This column is read only.

Encoder Bar Functions



Figure 2: Encoder Bar Functions - Remote Inputs Configuration Window

Input Type:

To select a remote input type, turn the encoder left or right.

To enable or disable a remote input type, press the encoder. The current status is displayed in brackets.

Scroll:


To scroll up or down, turn the encoder left or right.

To scroll left or right, press and turn the encoder left or right.

To edit a selected cell, press the encoder. The respective window opens.

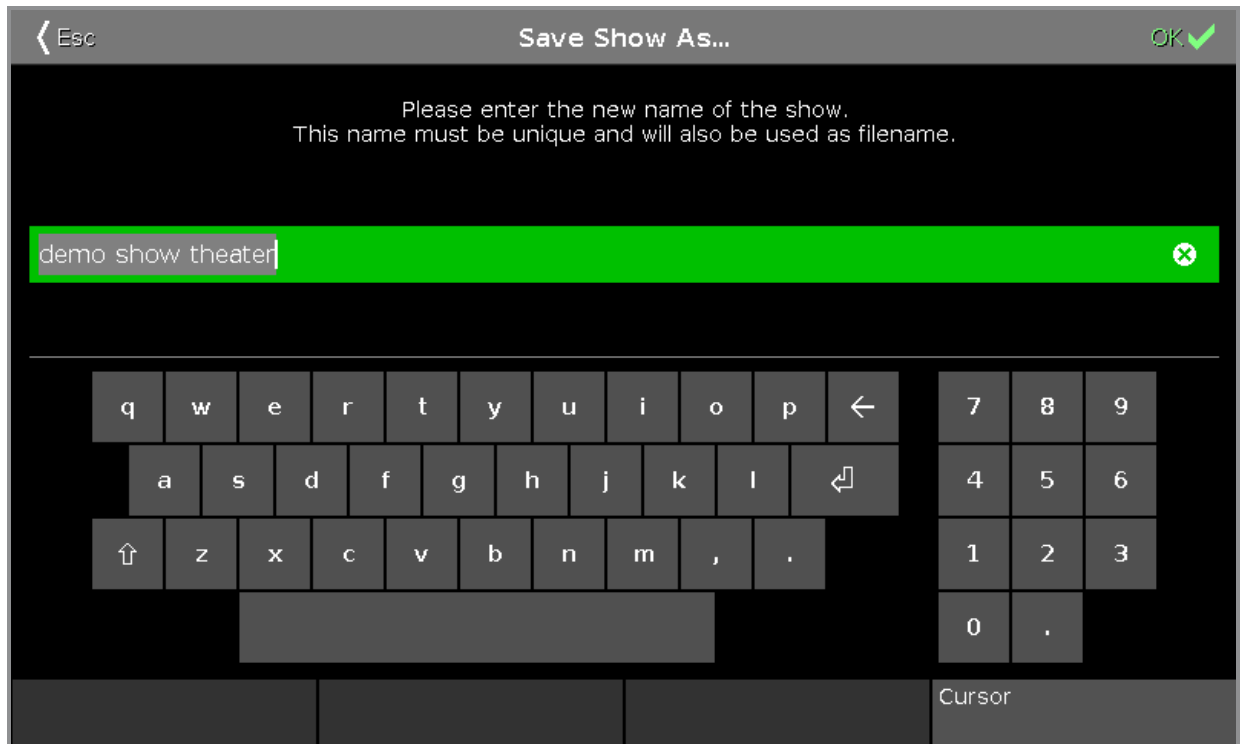


Select:

To select more than one cell, press the  key and turn the encoder up or down.
A blue frame around the cells displays the selected cell.

6.55. Fenêtre Enregistrer sous

La **Fenêtre ... Enregistrer sous** est accessible par la touche **Backup**, puis le bouton **Enregistrer sous...** .



Dans cette fenêtre, vous enregistrez une copie du fichier de votre spectacle actuel.

Dans la ligne d'édition verte est affichée le nom de fichier du spectacle actuel.

Pour modifier le nom du fichier, entrez un nom avec le clavier virtuel ou sur un clavier physique connecté en USB.

Pour enregistrer une copie du fichier de spectacle actuel avec un nouveau nom de fichier cliquer sur **OK ✓** dans la **barre de titre**. Le fichier de spectacle est enregistré et le menu de **sauvegarde** est fermé.

Pour quitter la **fenêtre Enregistrer sous** ...cliquez sur **< Esc** dans la **barre de titre**.
Vous êtes de retour dans le menu **sauvegarde**.

Fonctions Barre Encodeur



Curseur:

Pour déplacer le curseur vers la gauche ou vers la droite, tournez le bouton encodeur à gauche ou à droite.

Pour créer un nouveau fichier de spectacle avec le nom qui est écrit dans la ligne d'édition verte, appuyez sur l'encodeur pour valider.



liens associés

- [Comment sauvegarder et charger votre show?](#)
- [Barre de titre](#)
- [Fenêtre de sauvegarde](#)

6.56. Fenêtre pour Sélectionner une adresse DMX

Pour Sélectionner une Adresse DMX, la Fenêtre est située dans : [Setup](#), puis [table des projecteurs et affectations](#).

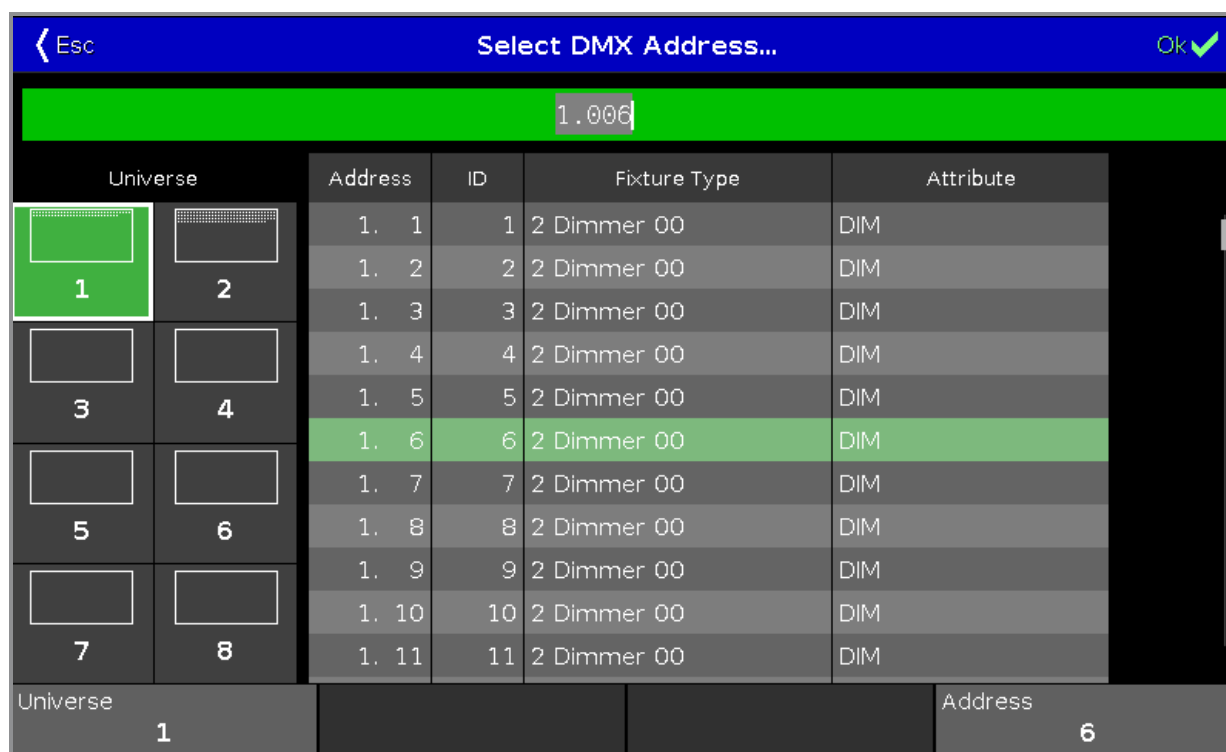
1. Pour les **projecteurs existants**:

appuyer et maintenir dans la **colonne Patch** la cellule pour le projecteur dont vous souhaitez modifier l'adresse.

2. Pour les **nouveaux projecteurs**:

appuyez sur **Ajouter de nouveaux projecteurs**, cliquer dans le dernier champ **Patch** sur le bouton **Select**.

La fenêtre pour sélectionner les adresses DMX s'ouvre.




Dans cette fenêtre, vous pouvez patcher les projecteurs et sélectionner une adresse DMX.

Sous la barre de titre se trouve la ligne verte d'édition.

Pour accéder à une adresse DMX, tapez l'adresse DMX dans la ligne d'édition.

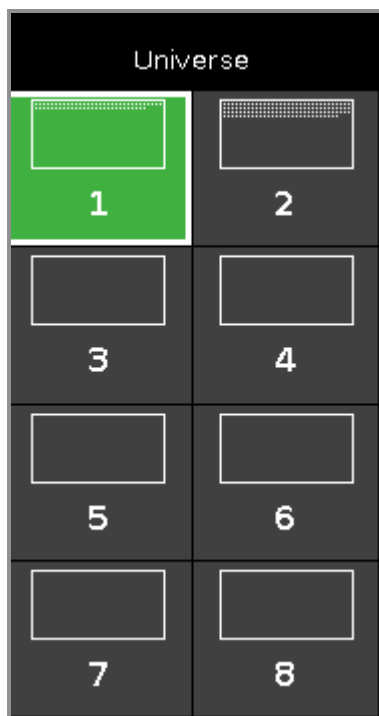
La ligne d'édition affiche également l'adresse DMX sélectionnée de la table.

Pour confirmer une adresse DMX sélectionnée, pressez  dans la [barre de titre](#). La fenêtre se ferme et vous êtes de retour dans la fenêtre précédente.

Pour quitter la fenêtre Adresse DMX, pressez  dans la [barre de titre](#). Vous êtes de retour dans la fenêtre précédente.

Vue d'ensemble des univers

La vue d'ensemble des l'univers se trouve sur le côté gauche de cette fenêtre.



La colonne des univers comprend huit univers.

Un univers sélectionné a un fond vert et un cadre blanc autour.

Les points blancs à l'intérieur d'un univers affiche les adresses DMX qui sont assignées.

Si il n'y a pas de points dans un univers, l'univers est libre.

Tableau des univers

Le tableau des univers est juste à côté de la liste des univers.

Le tableau comporte quatre colonnes Adresse, ID, Type de projecteur et attribut (Paramètres du projecteur).

Adresse: Affiche les adresses DMX.

ID: Affiche les ID (Numéro d'identification) de projecteur.

Type de projecteur: Affiche les types de projecteurs.

Attributs: Affiche les attributs des projecteurs.

Si un appareil a besoin de plus d'une adresse DMX, la première ligne à une couleur de police blanche et les suivantes ont une couleur grise.

Le projecteur sélectionné dont l'adresse DMX sélectionnée convient, a un fond vert.

Address	ID	Fixture Type	Attribute
1. 36	"	"	COLORRGB5
1. 37	25	5 LED - RGBW 8 bit	COLORRGB1
1. 38	"	"	COLORRGB2
1. 39	"	"	COLORRGB3
1. 40	"	"	COLORRGB5
1. 41	26	5 LED - RGBW 8 bit	COLORRGB1
1. 42	"	"	COLORRGB2
1. 43	"	"	COLORRGB3
1. 44	"	"	COLORRGB5
1. 45	27	5 LED - RGBW 8 bit	COLORRGB1
1. 46	"	"	COLORRGB2

Le projecteur sélectionné dont l'adresse DMX sélectionnée n'est a priori pas convenable (ex : un autre projecteur est déjà patché à ces canaux DMX) à un fond rouge.

Address	ID	Fixture Type	Attribute
1. 34	"	"	COLORRGB2
1. 35	"	"	COLORRGB3
1. 36	"	"	COLORRGB5
1. 37	26	5 LED - RGBW 8 bit	COLORRGB1
1. 38	"	"	COLORRGB2
1. 39	"	"	COLORRGB3
1. 40	"	"	COLORRGB5
1. 41			
1. 42			
1. 43			
1. 44			



Fonctions Barre Encodeur

Universe			Address
1			37

Univers:

Pour sélectionner un univers dans la colonne des univers, tournez l'encodeur vers la gauche ou la droite.

Adresse DMX:

Pour sélectionner une adresse dans le tableau, tournez l'encodeur vers la gauche ou la droite.

Pour confirmer l'adresse sélectionnée, appuyez sur l'encodeur.

Liens associés

- [Fenêtre Setup](#)
- [Touche Setup](#)
- [Table des projecteurs et affectations](#)

6.57. Selection Port DMX

Pour aller à la fenêtre de sélection des Ports DMX, ouvrez la [fenêtre Set-Up Réseau](#), sélectionnez **Nodes DMX** appuyez et maintenez la **case des univers** concerné.





Dans cette fenêtre, vous sélectionnez quelle plage d'univers le node 4 devras avoir comme sortie DMX.

Choisissez entre

- univers 1 - 4
- univers 5 - 8

Pour sélectionner une plage d'univers, appuyez sur la case de l'univers.

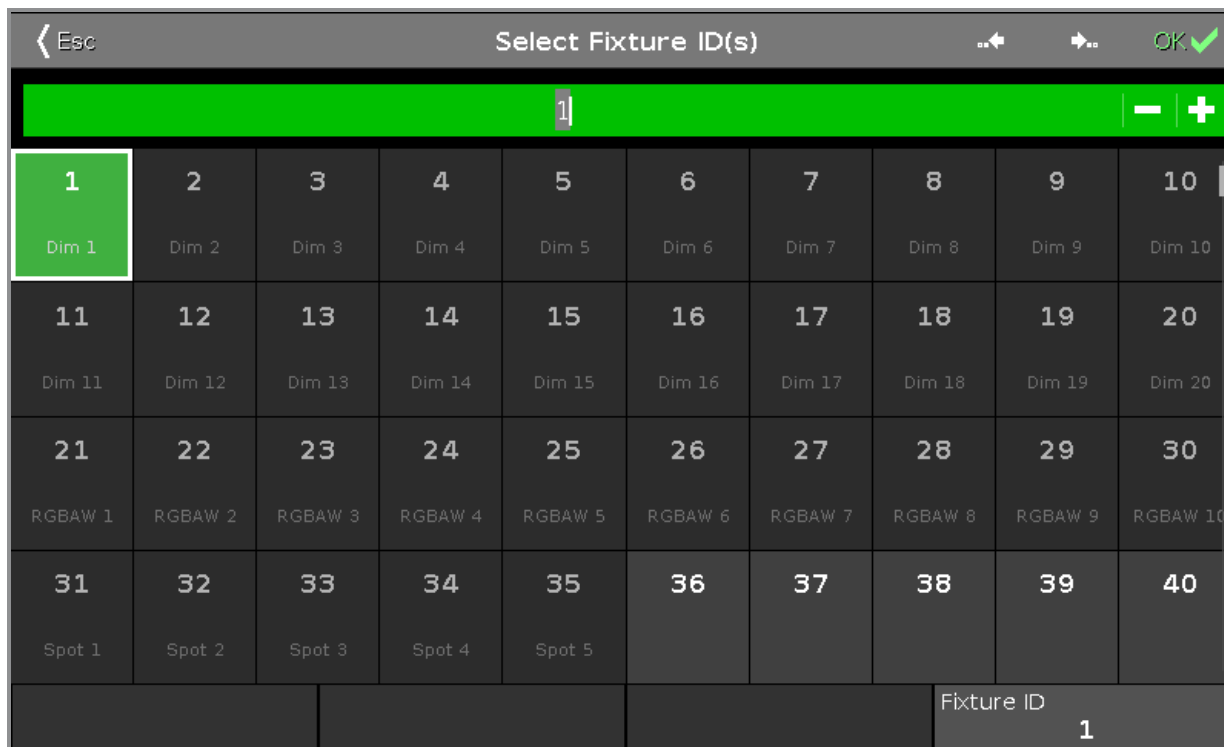
Pour quitter la fenêtre de choix des Ports DMX , cliquez sur  dans la barre de titre ou pressez  sur la console.

Liens associés


- [Setup](#)
- [Configuration Réseau](#)


6.58. Fenêtre de sélection ID projecteur(s)

La fenêtre de sélection des ID de projecteur(s) est située dans le [Setup](#), colonne **Show**, [Table de liste des projecteurs](#), appuyez et maintenez une cellule **ID Fix**.



Dans cette vue, vous sélectionnez l'ID (s) de projecteur pour sélectionner le type de projecteur.

Pour passer à l'ID précédente disponible, appuyez sur l'icône saut arrière .

Pour passer à l'ID suivante disponible, appuyez sur l'icône saut avant .

La ligne d'édition verte affiche l'ID de projecteur sélectionné.

Pour aller à une ID spécifique de projecteur, tapez le numéro dans la ligne d'édition verte.

Pour aller à l'ID suivante, appuyez sur le + dans la ligne d'édition.

Pour aller à l'ID précédente, appuyez sur le signe - dans la ligne d'édition.

L'ID (s) des projecteurs sont affichés dans les cases.

Le nombre en gras blanc est l'ID du projecteur.


Si une ID de projecteur est prise, Le type de projecteur sous l'identifiant s'affiche.



Si vous sélectionnez une ID de projecteur prise, la case ID du projecteur aura un fond rouge.



Si vous sélectionnez une ID de projecteur disponibles, la case ID du projecteur aura un fond vert.

Pour confirmer l'ID de projecteur(s) sélectionné, appuyez sur **OK**  dans la [barre de titre](#).

Pour quitter la fenêtre de sélection des ID de projecteurs, appuyez sur **Esc**  dans la [barre de titre](#).

Fonction de la barre encodeur



ID Projecteur :

Pour déplacer la sélection de l'ID de projecteur(s), tournez le bouton vers la gauche ou la droite.

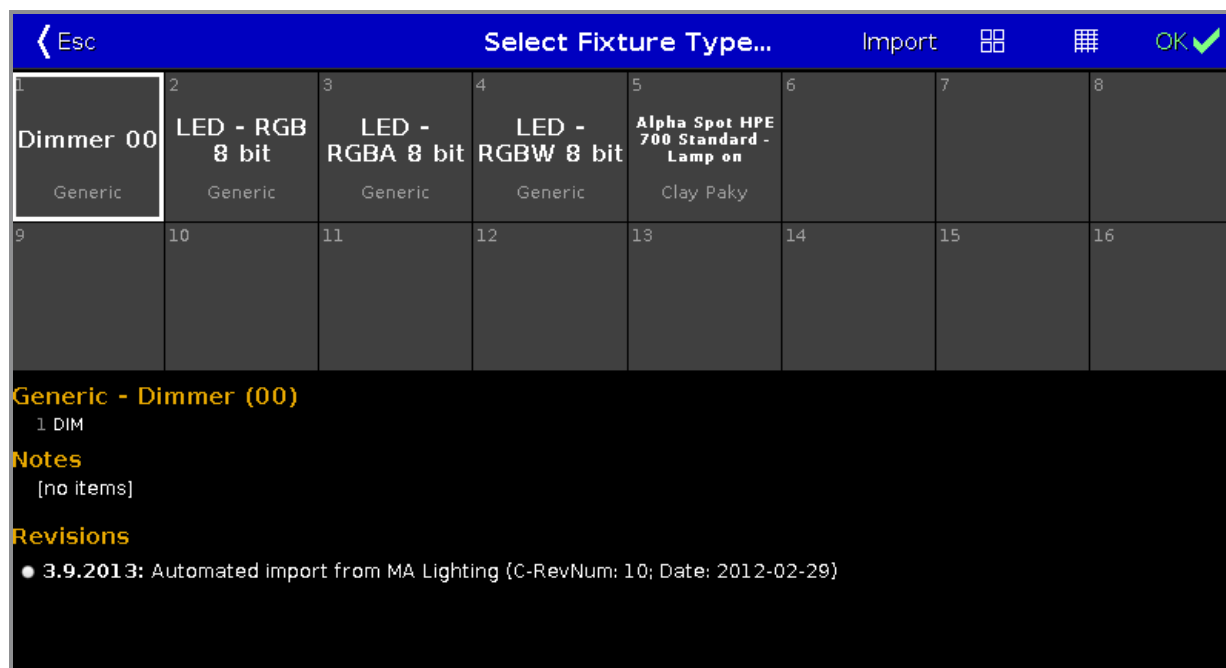
Pour sélectionner une ID projecteur, appuyez sur l'encodeur.

Liens associés

- [Table de liste des projecteurs](#)
- [Fenêtre setup](#)
- [Barre de titre](#)

6.59. Fenêtre de sélection de type de projecteur


Sélectionner le type de projecteur... se trouve dans la **fenêtre Setup**, colonne **Show**, [Tables des projecteurs et affectations](#), appuyez et maintenez une cellule d'un type de projecteur.



Dans cette fenêtre, vous voyez tous les fichiers de projecteur actuellement dans le show (bibliothèques).


Pour importer un nouveau type à partir de la bibliothèque de projecteurs dans le fichier du show, appuyez sur **Import** dans la [barre de titre](#). Cela ouvre la fenêtre [fenêtre import de projecteurs](#).

Pour basculer entre la **fenêtre symbole**  et la **fenêtre tableau** , cliquez sur l'icône respectif dans la [barre de titre](#).

Pour confirmer les modifications appuyez sur **OK** .

Pour quitter la **fenêtre de sélection de projecteurs**, cliquez .

Fenêtre Symbole

Pour aller à la **fenêtre symbole** cliquer sur l'icône  dans la barre de titre.

Les types de projecteurs sont alignés dans les casses.


Un type de projecteur sélectionné dispose d'un cadre blanc autour de sa casse.

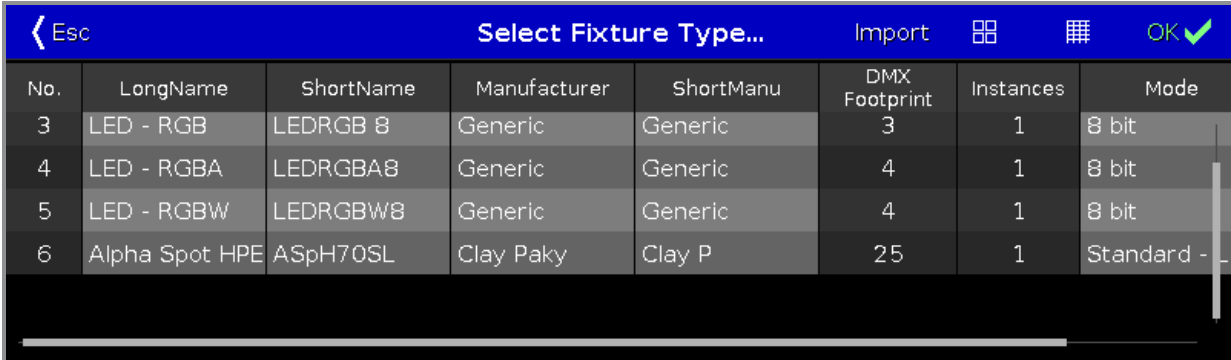
Le numéro dans le coin supérieur gauche de la casse, affiche le numéro du fichier dans le show actuel.

La police blanche en gras indique le type de projecteur.

En dessous du type de projecteur est affiché le nom du fabricant.

Fenêtre Tableau

Pour aller à la **fenêtre tableau** cliquer sur l'icône  dans la barre de titre.



No.	LongName	ShortName	Manufacturer	ShortManu	DMX Footprint	Instances	Mode
3	LED - RGB	LEDRGB 8	Generic	Generic	3	1	8 bit
4	LED - RGBA	LEDRGBA8	Generic	Generic	4	1	8 bit
5	LED - RGBW	LEDRGBW8	Generic	Generic	4	1	8 bit
6	Alpha Spot HPE	ASpH70SL	Clay Paky	Clay P	25	1	Standard -

Dans le tableau il y a neuf colonnes avec des informations sur le type de projecteur.

Les cellules avec un fond gris lumineux sont modifiables.

Les cellules avec un fond gris foncé sont en lecture seule.

1. Num

Affiche le nombre de projecteur dans le fichier du show actuel.

2. Nom Long

Affiche le nom complet du projecteur.

Pour modifier le nom long, appuyez et maintenez la cellule. Cela ouvre la **fenêtre d'édition Nom long**.

3. Nom Court

Affiche l'abréviation du nom long du projecteur.

Pour modifier le nom court, appuyez et maintenez la cellule. Cela ouvre la **fenêtre d'édition Nom court**.

4. Fabricant

Affiche le fabricant du projecteur.

Pour modifier le nom du fabricant, appuyez et maintenez la cellule. Cela ouvre la **fenêtre d'édition du Fabricant**

5. Fabricant Court

Affiche l'abréviation du fabricant du projecteur.

Pour modifier le nom court du fabricant, appuyez et maintenez la cellule. Cela ouvre la **fenêtre d'édition Fabricant court**.

6. DMX Footprint / Empreinte DMX

Affiche le nombre de canaux DMX dont à besoins le projecteur.

7. Instance

Montre le nombre d'éléments différents qui compose le projecteur.

8. Mode

Affiche le mode du projecteur.

Pour modifier le mode, appuyez et maintenez la cellule. Cela ouvre la fenêtre Edit Mode.

9. Utilisé

Affiche combien de projecteurs sont utilisés dans la [Table de configuration de projecteur](#).

Zone d'Informations

Ci-dessous la fenêtre symbole ou tableau de la zone d'information.



Elle affiche d'abord, le fabricant, le nom de projecteur et le mode entre parenthèses, du projecteur sélectionné.

En dessous le nom sont tous les canaux DMX avec leurs attributs.

Si le type projecteur possède des canaux virtuels, il sont affiché sous les canaux réels.

Si des notes pour le projecteur sélectionné sont disponibles, ils seront également affichés dans cette partie, ainsi que les révisions.

Fonctions Barre Encodeur



Scroll Info:

Pour naviguer dans la partie information vers le haut ou vers le bas, tournez le bouton vers la gauche ou la droite.

Scroll FixtureType:

Pour naviguer dans la zone Sélection de projecteurs vers le haut ou vers le bas, tournez le bouton vers la gauche ou la droite.

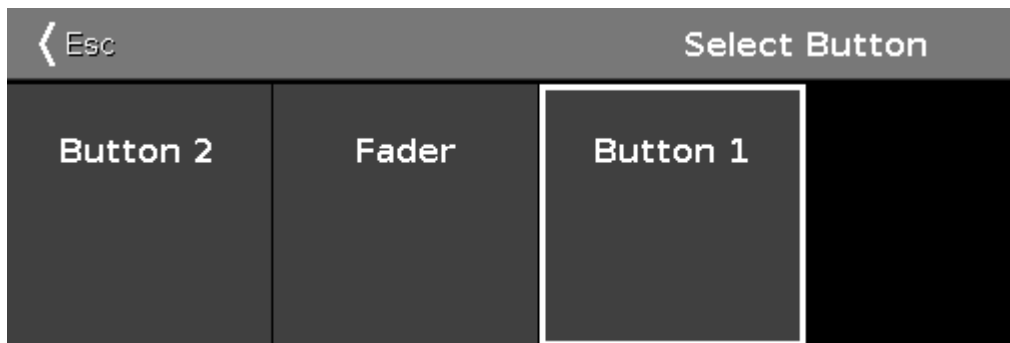
Pour naviguer dans la zone Sélection de projecteurs vers la gauche ou la droite, appuyez sur l'encodeur et tourner vers la gauche ou la droite.

liens associés

- [Table de configuration de projecteur](#)
- [Fenêtre import de projecteurs](#)
- [Comment ajouter et Patch des projecteurs ?](#)

6.60. Bouton de sélection pour la configuration des entrées à distance

Pour ouvrir la fenêtre Sélectionner le type, sélectionnez la cellule respective et appuyez et maintenez la cellule **bouton** de la colonne, ou appuyez sur le bouton de encodeur, dans le [Fenêtre de configuration d'entrées à distance](#).



Si le type sélectionné dans la configuration des entrées à distance est Exec, vous devez sélectionner le genre de bouton de l'exécuteur.

Le nombre d'options disponibles dépend du numéro de l'exécuteur entré dans la colonne exécuteur, par exemple si le numéro de l'exécuteur est 101, le bouton ne peut être que le bouton 1


Bouton 2:

Sélectionnez le bouton 2, si l'exécuteur est une touche flash .

Fader:

Sélectionnez fader, si la vélocité doit contrôler le fader (MIDI ou DMX valeurs).

Bouton 1:

Sélectionnez une touche, si l'exécuteur est une touche go .

Pour quitter la fenêtre Sélection Bouton, cliquez sur  dans la barre de titre. Vous êtes de retour dans le [Fenêtre de configuration d'entrées à distance](#).

Fonctions barre d'encodeurs



Scroll:

Pour défiler vers la gauche ou vers la droite, appuyez et tournez le bouton.

Pour appliquer une sélection, appuyez sur l'encodeur.

6.61. Fenêtre de sélection des fonctions d'un exécuteur

Pour obtenir la fenêtre de **sélection des Fonctions des boutons d'exécuteurs**, appuyez sur un bouton de l'exécuteur assigné dans le [Fenêtre de changement des fonctions des boutons d'exécuteurs](#).

Sélectionnez la fonction correspondante de l'exécuteur dans cette vue.

Pour quitter la **fenêtre de sélection des fonctions des boutons d'exécuteurs**, appuyer sur **Esc**  dans la barre de titre ou pressez **Esc** sur la console.

Pour plus d'informations sur un exécuteur, se référer à [Qu'est-ce qu'un exécuteur?](#)

Exécuteur Bouton Standard

Si l'exécuteur sélectionné est un exécuteur normal avec une liste de cues sur celui-ci, il y a neuf fonctions différentes disponibles.

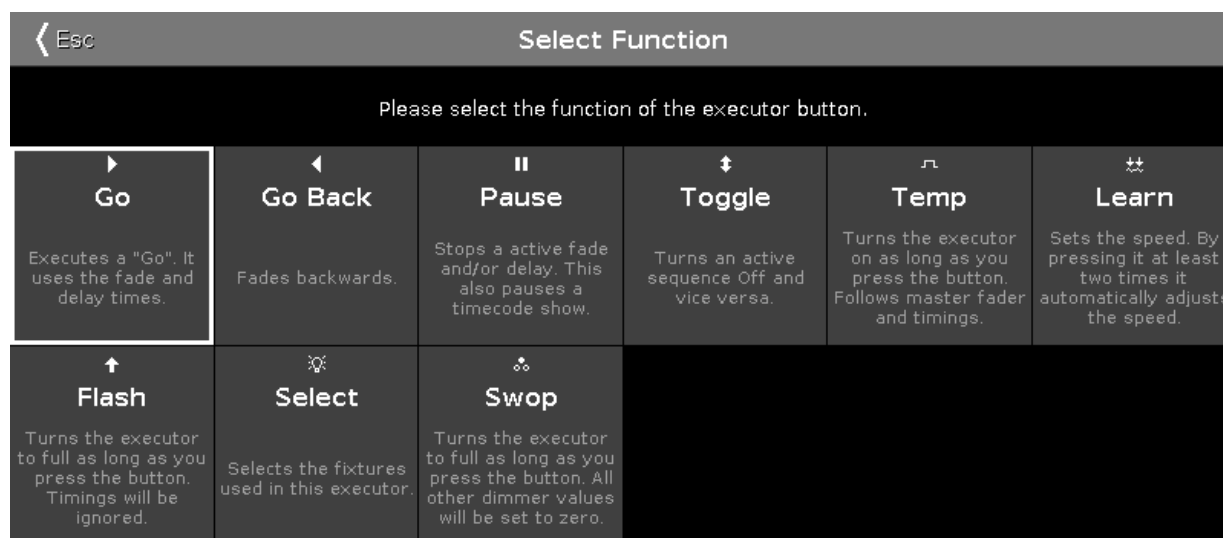


Figure 1: Sélection de la Fonction d'un Exécuteur - Exécuteur Normal

Go: Appelle la cue suivante.

GoBack: Appelle la cue précédente.

Pause: Arrête un x-fade entre les cues.

Toggle: Met l'exécuteur sur On ou Off

Temp: Active l'exécuteur jusqu'à ce que vous arrêtez d'appuyer sur la touche. Le niveau du Fader et les temps sont respectés

Learn: Détermine le tempo (BPM) en tapant le rythme.

Flash: Active l'exécuteur jusqu'à ce que vous arrêtez d'appuyer sur la touche. Les temps sont ignorés.

Sélect: Sélectionne tous les projecteurs utilisés sur ce exécuteur.

Swop: Active l'exécuteur jusqu'à ce que vous arrêtez d'appuyer sur la touche. Toutes les autres valeurs d'intensité passeront à zéro si le mode swop protected n'est pas activé.

Bouton exécuteur Master Speed

Si l'exécuteur selection est un exécuteur master speed, il y a cinq différentes fonctions disponible par bouton.

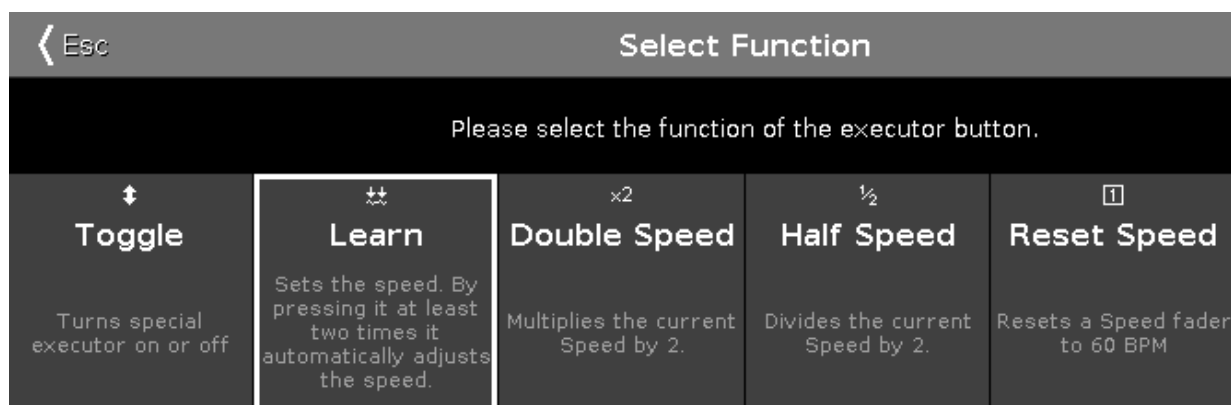


Figure 2: Selection de la fonction du bouton de l'exécuteur - Master Speed

Toggle: Active ou désactive l'exécuteur master speed

Learn: Détermine le tempo (BPM) en tapant le rythme

Double Speed: Multiplie la vitesse en cours par 2.

Half Speed: Divise la vitesse en cours par 2.

Reset Speed: Réinitialise la vitesse à 60 BPM.

Bouton Exécuteur Rate

Si l'exécuteur sélectionné est un exécuteur de Rate, il y a cinq fonctions différentes disponibles.

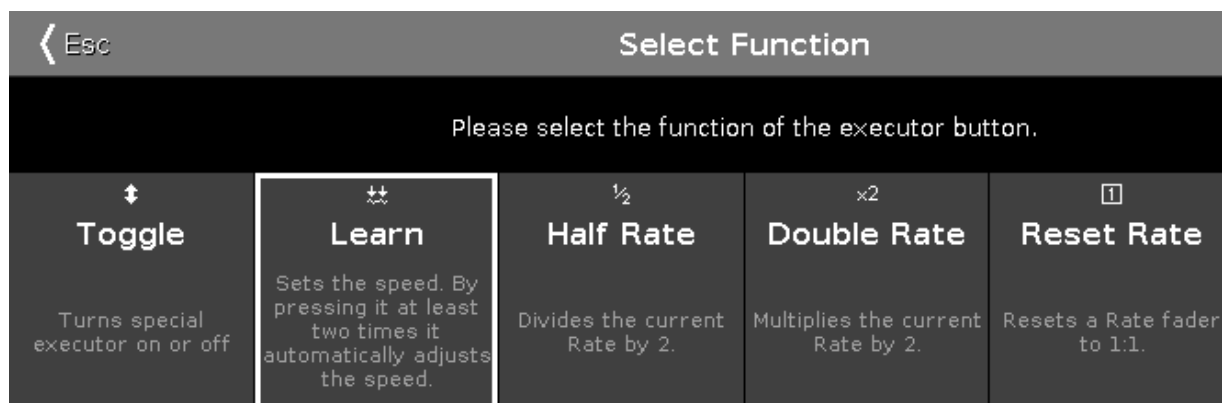


Figure 3: Selection de la Fonction du bouton de l' Exécuteur - Master Rate

Toggle: Active ou désactive le master rate

Learn: Le master Rate apprend le rythme (BPM).

HalfRate: Divise le Rate actuel par 2.

DoubleRate: Multiplie le Rate actuel par 2.

Rate1: Remet le Rate actuel à 1 : 1.

Master Programme Time et Exécuteur programme time

Si l'exécuteur sélectionné est un master programme time, il y a les trois fonctions différentes disponibles.

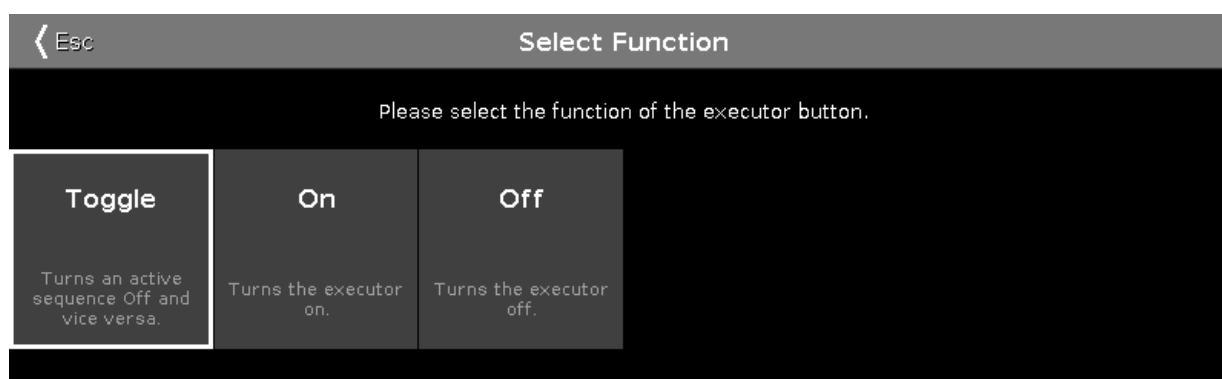


Figure 4: Selection de la Fonction du bouton de l'exécuteur - Program Time Master / Exécuteur Time Master

Toggle: Active ou désactive le master Programme Time

On: Active le master Programme Time

Off: Désactive le master Programme Time

Master de Groupe

Si l'exécuteur sélectionné est un master de groupe, il y a trois fonctions différentes disponibles.

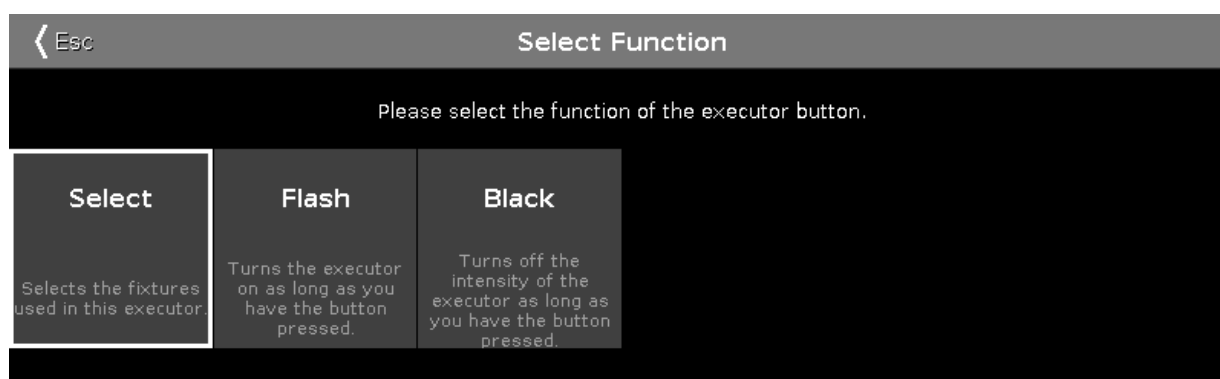


Figure 5: Selection de la Fonction d'un Exécuteur - Master Groupe

Select: Sélectionne tous les projecteurs utilisés sur ce master de groupe.

Flash (uniquement pour les exécuteurs avec faders): Définit le master de groupe à 100%, aussi longtemps que vous appuyez et maintenez le bouton de l'exécuteur.

Black: Définit le master de groupe à 0%, aussi longtemps que vous appuyez et maintenez le bouton de l'exécuteur.

Fader 100 mm

Ici, vous trouverez 12 fonctions différentes.



Important:

Si le Master de l'exécuteur principale est remplacé par une autre fonction, par exemple, Master Vitesse, L'exécuteur principale est automatiquement réglé à 100%. Ce qui veut dire que les projecteurs s'allumeront automatiquement sur scène.














Select Function					
Please select function of the 100mm faders.					
 Esc  Master Scales the output of dimmer values	 Crossfade Crossfade between two cues	 CrossfadeA Crossfade decreasing dimmer values	 CrossfadeB Crossfade increasing dimmer values	 TempFader Crossfade the cue on when pulled up and crossfade the cue off when pulled down	 Master Speed 1 Controls the speed of effects in cues and the playback speed of chasers.
 Master Speed 2 Controls the speed of effects in cues and the playback speed of chasers.	 Master Speed 3 Controls the speed of effects in cues and the playback speed of chasers.	 Master Speed 4 Controls the speed of effects in cues and the playback speed of chasers.	 Master Rate Controls the speed of cue transitions.	 Prog Time Controls the fade time of the programmer.	 Exec Time Overrides cue fade and on/off times and sets cue delay to zero.
Empty Empty					

Figure 6: Sélection de la Fonction des Fader 100 mm

Master:

Gradue la valeur de dimmer en sortie depuis l'exécuteur principale.

Crossfade:

Bascule en fondu entre 2 mémoires de l'exécuteur principale.

CrossfadeA:

Réduit en fondu la valeur du dimmer de l'exécuteur principale.

CrossfadeB:

Augmente en fondu la valeur du dimmer de l'exécuteur principale.

TempFader:

Bascule en fondu la mémoire de l'exécuteur principale, augmentant vers le haut et réduisant vers le bas.

Master Rate:

Contrôle le ratio de déclenchement des temps de fondu (fade) et de délai (delay) de tous les exécuteurs utilisant le master rate.

Master Speed 1-4:

Contrôle la vitesse des effets des mémoires et des chenillards de tous les exécuteurs ce master speed (vitesse).

Prog Time:

Contrôle le temps de fondu du programmeur seulement s'il est activé.

Exec Time:

Ecrase les valeurs des temps de fondu on/off des mémoires et règle les délais de tous les exécuteurs s'il est activé.

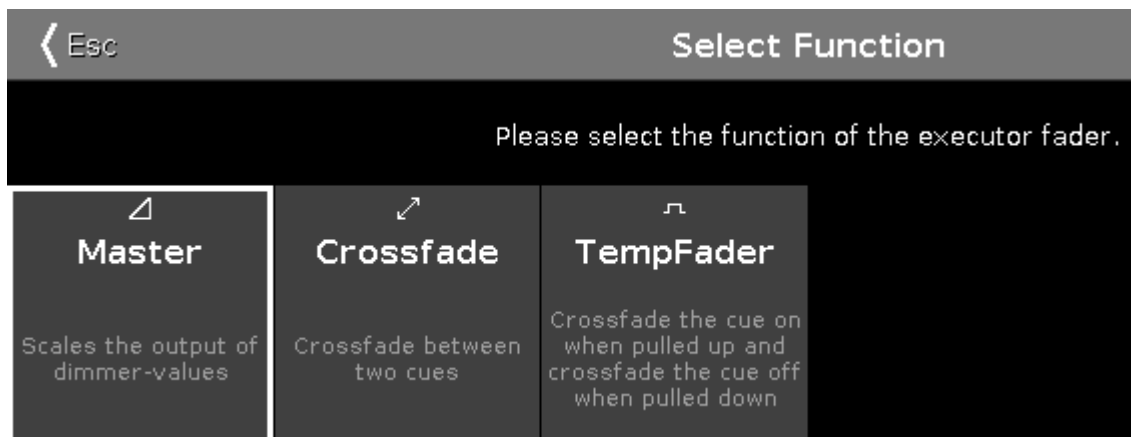
Empty (vide):

Le fader n'a pas de fonction.

Pour plus d'informations, voir [Vitesse Magique](#).

Exécuteur Fader Standard

Si l'exécuteur sélectionné est un exécuteur fader standard, il y a trois fonctions différentes.



Figure

7: Sélection d'une fonction d'un exécuteur - Exécuteur fader standard

Master:

Gradue la valeur de dimmer en sortie depuis l'exécuteur principale.

Crossfade:


Bascule en fondu entre 2 mémoires de l'exécuteur principale.

TempFader:

Bascule en fondu la mémoire de l'exécuteur principale, augmentant vers le haut et réduisant vers le bas.

6.62. Fenêtre de sélection de la langue

Pour aller à la Fenêtre de **Sélection de la Langue...**,

- pour changer la langue d'affichage de la dot 2: Appuyez sur **Setup** sur la console et cliquez sur **Langue**
- pour la langue de l'aide: Appuyez sur **Help** **Please** et appuyez sur le **globe**  dans la [Barre de titre](#).



La langue de l'aide change automatiquement avec la langue d'affichage.




Dans cette fenêtre, vous sélectionnez la langue du système ou de l'aide.

Il y a cinq langues disponibles

- Allemand
- Anglais
- Espagnol
- Français
- Portugais

Pour sélectionner une langue, appuyez sur la touche associé. Sélectionner la langue ... fermer la fenêtre vous ramène ou dans la [fenêtre Help](#) ou dans le [Setup](#).

Pour quitter la sélection de la langue ... appuyez, **Esc**  dans la fenêtre.

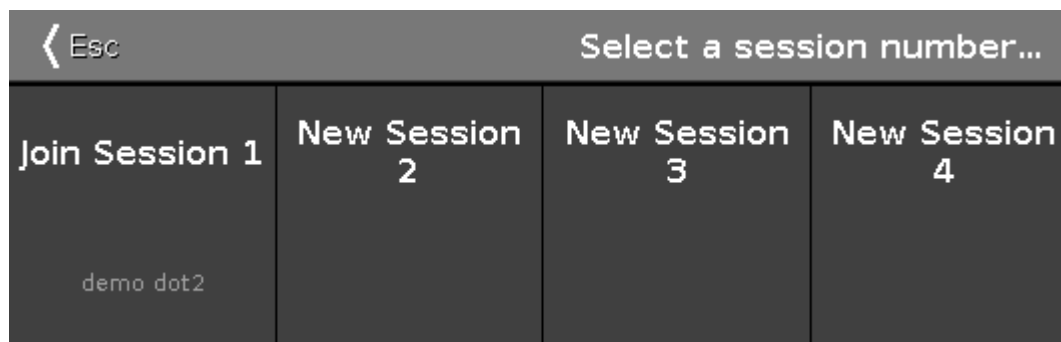
liens associés

- [Fenêtre Help](#)
- [Setup](#)
- [Barre de titre](#)

6.63. Fenêtre de sélection du numéro de session

Pour aller à la fenêtre de sélection du numéro session, cliquez sur

`Demarrer une nouvelle session ou rejoindre existante` dans la [fenêtre de configuration réseau](#).



Cette fenêtre affiche toutes les sessions disponibles.

La limite maxi est de quatre sessions.

Si une session existe, la session affiche rejoindre session avec le nom du fichier du show.

Pour joindre ou démarrer une nouvelle session, appuyez sur la case correspondante.

Si vous joignez une session, le fichier de show de la console maitre sera téléchargé sur votre équipement.

Pour quitter la **fenêtre de sélection du numéro session**, cliquez sur `<Esc` dans la barre de titre ou pressez `Esc` sur la console.

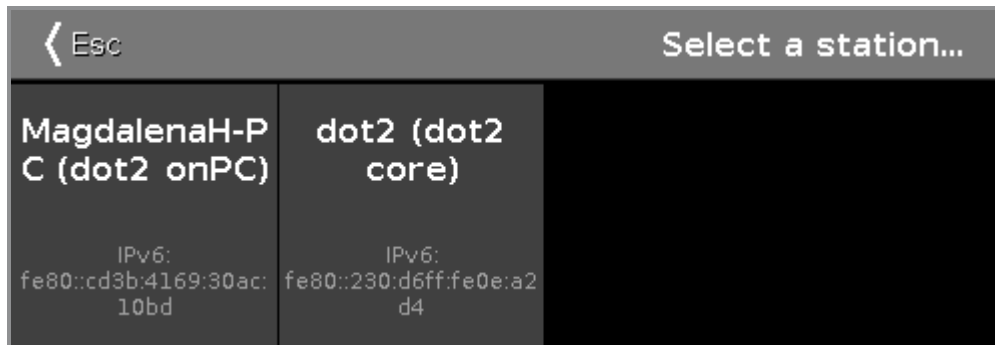
Vous êtes de retour dans la [fenêtre de configuration réseau](#).

Liens associés

- [Setup](#)
- [Configuration réseau](#)

6.64. Fenêtre sélection de Station...

Pour aller à la fenêtre Sélection de station, ouvrez la fenêtre de [configuration réseau](#) et appuyez sur **Ajouter**.



Cette fenêtre affiche toutes les stations disponibles dans le réseau avec leur adresse IPv6.

Pour ajouter une station dans la session, appuyez sur la case respective.

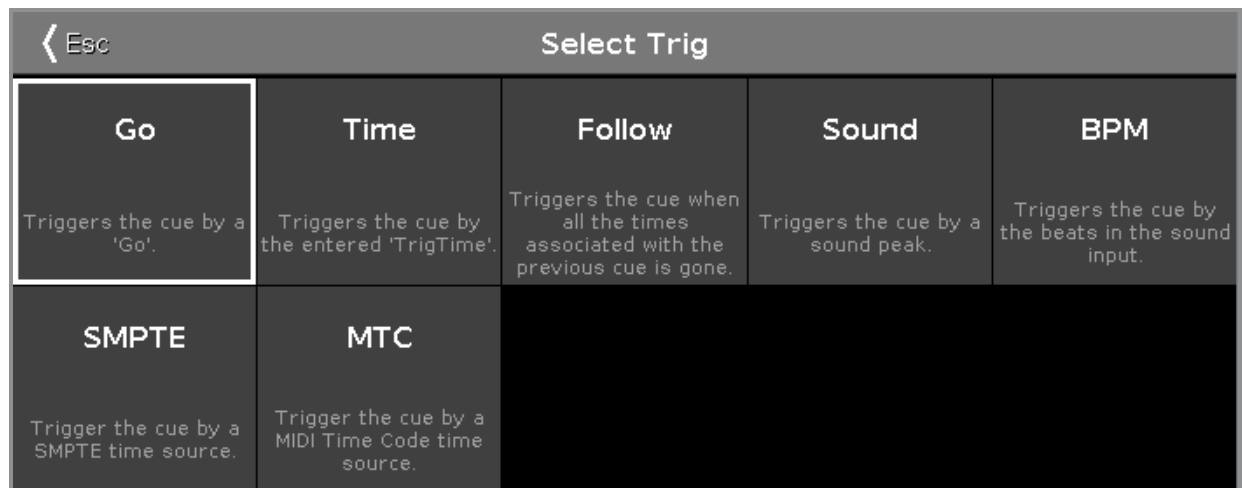
Pour quitter la fenêtre de Sélection de station, appuyez sur **Esc** ou **Esc** sur la console.

Liens associés

- [Setup](#)
- [Configuration réseau](#)
- [Qu'est ce que le réseau ?](#)

6.65. Fenêtre de Sélection déclenchement (Trig)

Pour aller à cette fenêtre, appuyez et maintenez une cellule de déclenchement d'une cue dans la [fenêtre de cues](#).




Dans cette fenêtre, vous pouvez sélectionner l'élément déclencheur de la cue en cours.

Il y a sept déclencheurs disponibles.

1. Go
2. Heure
3. A la suite
4. Son
5. BPM
6. SMPTE
7. MTC

Chacun à une brève description en dessous.

Pour sélectionner un élément déclencheur de la cue, appuyez sur la case respective.

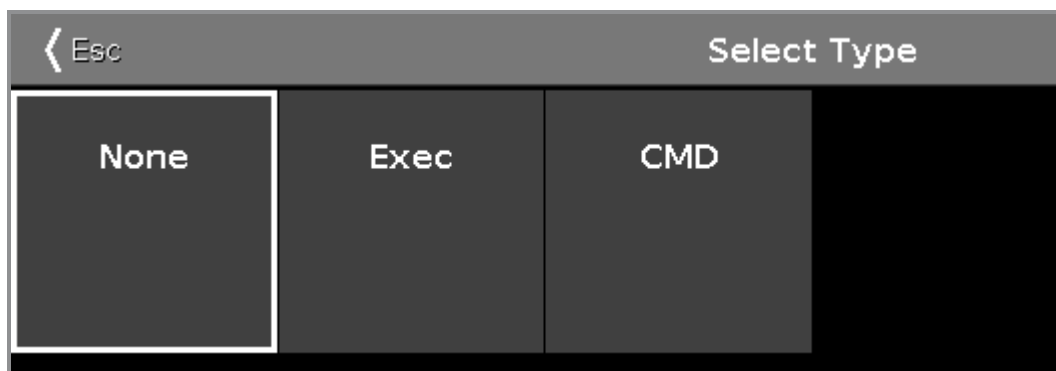
Pour quitter la **fenêtre de Sélection Trig**, cliquez sur **Esc**  dans la [barre de titre](#).

Liens associés

- [Fenêtre de cues](#)
- [Comment travailler avec des Cues](#)
- [Barre de titre](#)

6.66. Sélectionner le type de configuration d'entrées à distance (Remote)

Pour ouvrir la fenêtre Sélectionner le type, sélectionnez la cellule respective et appuyez puis maintenez la cellule de la colonne **Type** ou appuyez sur le bouton de l'encodeur, dans le [Remote Inputs Configuration Window](#).



Le type est l'action que la console exécute lorsque le contact à distance est activé.

Il existe trois types disponibles:

None: La console ne fait rien.

Exec (= Exécuteur): La console exécute l'exécuteur sélectionné.

CMD (=Commande): La console exécute la commande de la colonne CMD dans la fenêtre d'entrée à distance.

Pour quitter la fenêtre Sélectionner le type, cliquer sur  dans la barre de titre. Vous êtes de retour dans la fenêtre [Remote Inputs Configuration Window](#).

Fonctions barre encodeur



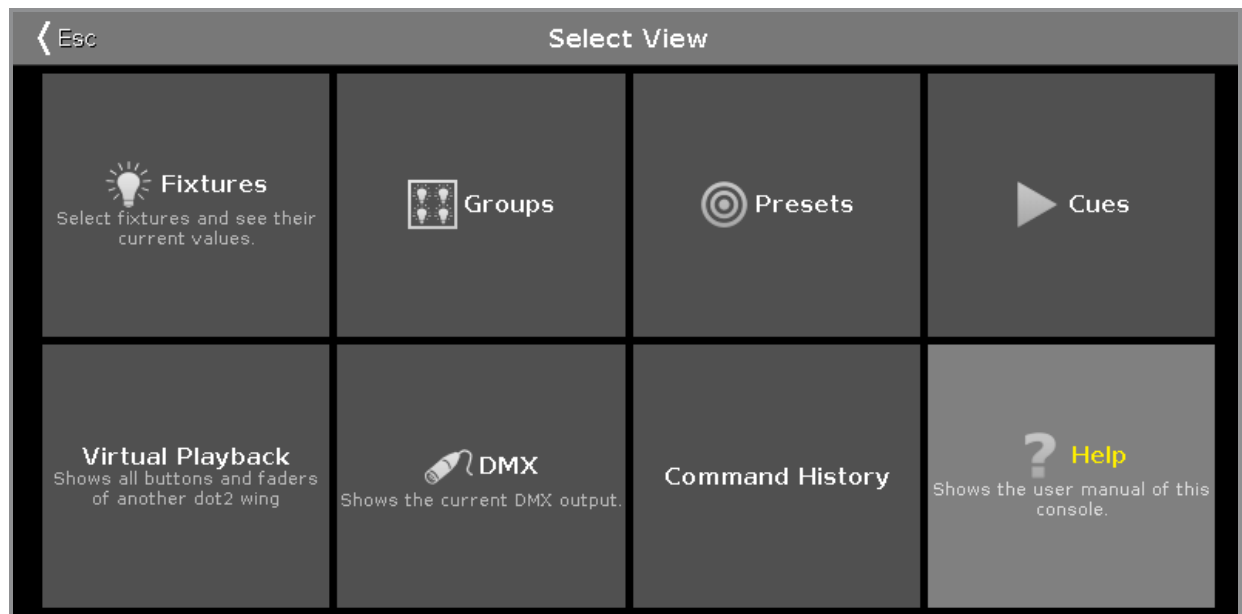
Scroll:

Pour défiler vers la gauche ou vers la droite, appuyez et tournez le bouton à gauche ou à droite.

Pour appliquer une sélection, appuyez sur l'encodeur.

6.67. Fenêtre sélection de vues/ Fenêtres

Pour aller à la **fenêtre de sélection de vue/ Fenêtres**, appuyez sur **Plus...** dans la **barre de vues**.



Dans cette fenêtre, vous sélectionnez la vue/ fenêtre pour l'écran 2 ou tous les autres écrans.

La fenêtre sélectionnée actuellement s'affiche en jaune.

En outre, à la vue dans la barre de vue :

- [Fenêtre DMX](#)
- [Fenêtre de l'historique de commande](#)
- [Fenêtre d'aide](#)

Pour quitter la fenêtre de sélection de vues, tapez **Esc** dans la **barre de titre**.

Liens associés

- [Fenêtre de Projecteurs](#)
- [Fenêtre de Groupes](#)
- [Fenêtre de réglages prédéfinis](#)
- [Fenêtre de Cues](#)
- [Fenêtre exécuteurs virtuels](#)
- [Fenêtre de l'historique de commande](#)
- [Fenêtre d'aide](#)
- [Fenêtre d'effets](#)

6.68. Select View for External Screen Window

To open the **Select View for External Screen Window**

- On the console: Press **Setup** and then in the column **Console**, **Select Views for External Screen**.
- On the external screen: Click or tap **More...** in the **View Bar**.

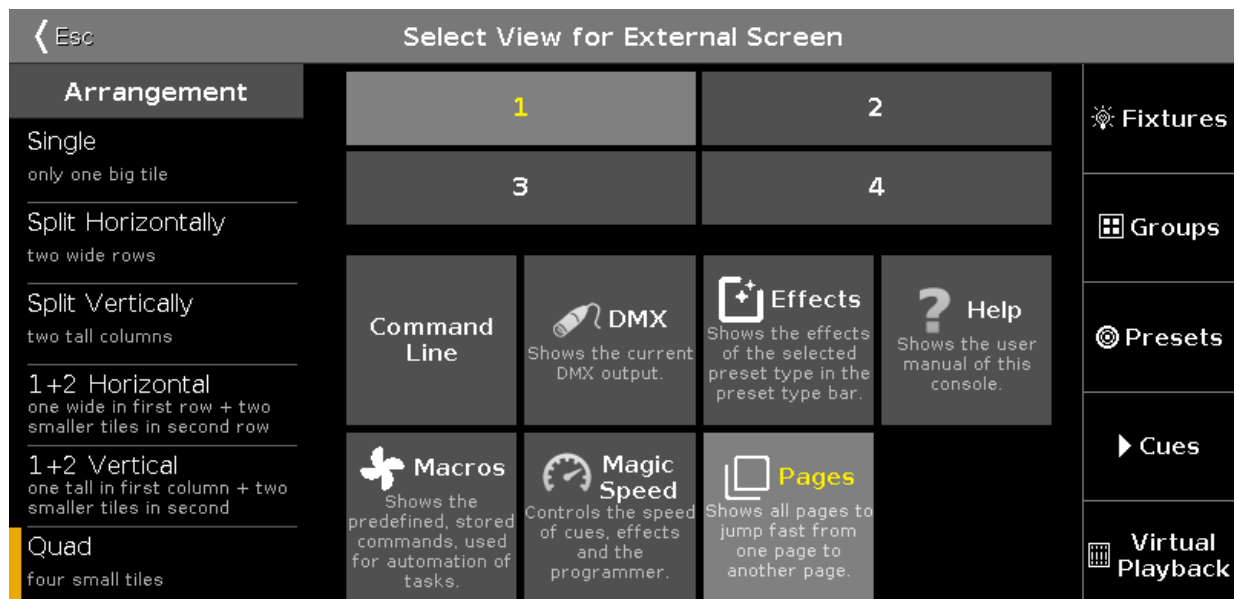


Figure 1: Select View for External Screen Window

In this window, you arrange the views on the external screen.

The window is fragmented in the arrangement column on the left side, and the preview view of the selected arrangement.

On the right side is the [view bar](#) displayed.

To select the view for the respective screen area: Select the screen area and then select the view, e.g. Fixtures. A selected tile or view has yellow lettering.

To leave the **Select View for External Screen Window**, tap **< Esc** in the [title bar](#) or press **Esc** on the console.

Arrangement Column

The **Arrangement** column is located on the left side of this window.

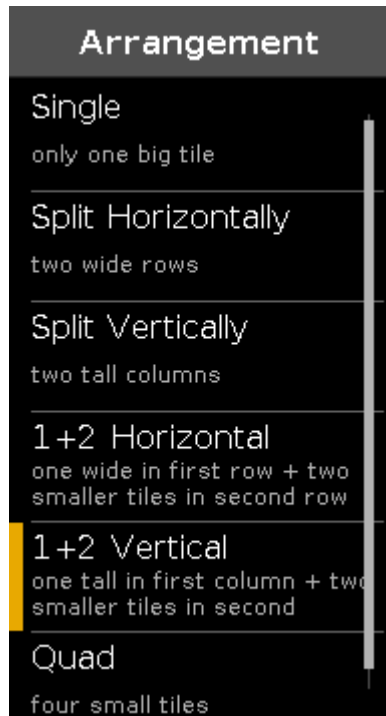


Figure 2: Arrangement Column

In this column are all options to arrange the views of the external screen.

The orange bar on the left of the cell displays the current selection.

There are six arrangement options available.

1. Single

One big view spread over the entire screen.

2. Split Horizontally

Split screen horizontal in two rows with two views.

3. Split Vertically

Split screen vertical in two columns with two views.

4. 1+2 Horizontal

Split screen horizontal in one view in the upper area and two view in the lower area.

5. 1+2 Vertical

Split screen vertical in one view at the leftmost area and two views at the rightmost area.

6. Quad

Split screen in four view pieces with the same size.

Encoder Bar Functions

Arrangement Quad		Tile 1	Select Fixtures
----------------------------	--	------------------	---------------------------

Figure 3: Encoder Bar Functions - Select View for External Screen Window

Arrangement:

To scroll in the arrangement column up or down, turn the encoder left or right.


Tile:

To select a tile in the preview view, turn the encoder left or right.

Select:

To select a view for the selected tile, turn the encoder left or right.

6.69. Fenêtre de sélection des Wings

Pour ouvrir la fenêtre ... Sélectionnez Wing, appuyez sur l'icône Wing  dans la barre de titre dans la [fenêtre des Playback Virtuels](#).



Dans cette fenêtre, vous sélectionnez le wing pour la visualisation virtuelle.

Il y a cinq wings disponibles:

- Core Fader : C'est le wing de base sur chaque console avec le master et xFader.
- F-Wing 1: C'est un wing de fader correspondant au F-Wing 1 connecté.
- F-Wing 2: C'est un wing de fader correspondant au F-Wing 2 connecté.
- B-Wing 1: C'est un wing de bouton correspondant au B-Wing 1 connecté.
- B-Wing 2: C'est un wing de bouton correspondant au B-Wing 2 connecté.



pour vérifier les wings connectés, double cliquer sur [Fenêtre des Wings](#).

Liens associés

- [Fenêtre des exécuteurs virtuel](#)
- [Fenêtre des Wings](#)

6.70. Collision de Session

Les collisions de session arrivent lorsque vous connectez 2 consoles en réseau et que celles-ci ont la même session en fonction.

Quand la dot2 détecte une collision de session, le fenêtre de collision de session s'ouvre.

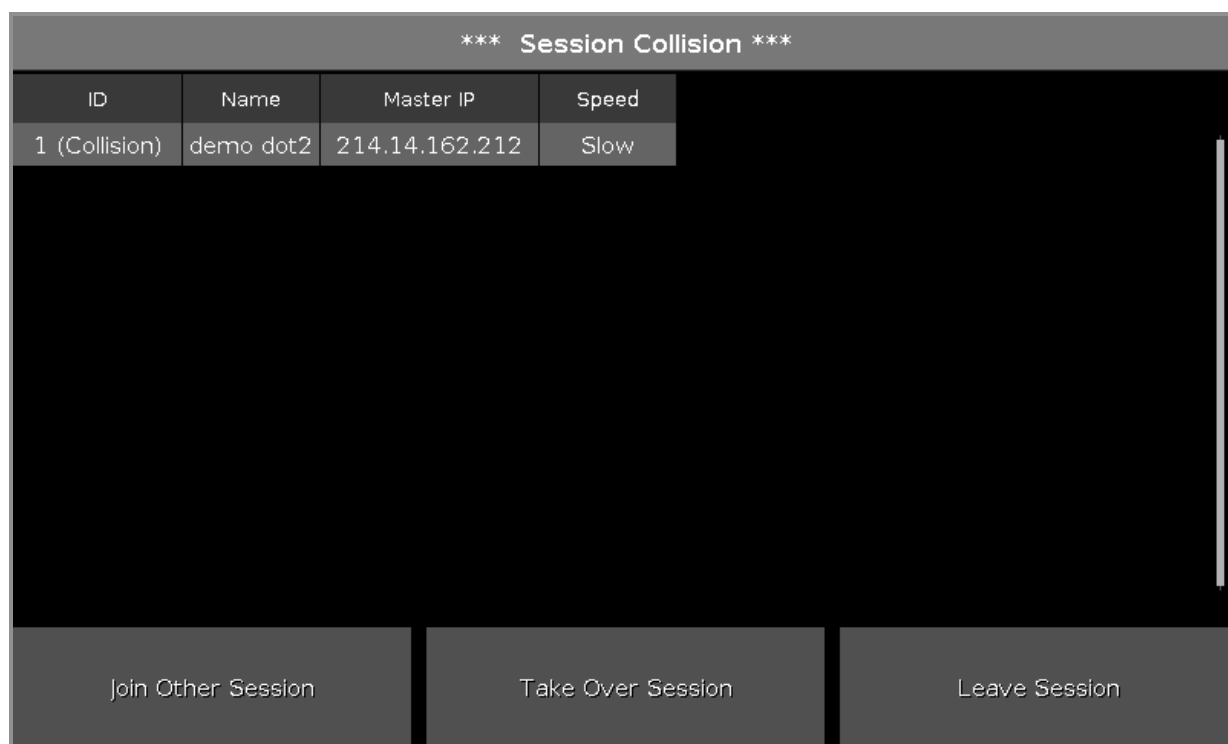


Figure: Fenêtre de collision de session

La fenêtre de collision de session est un tableau de quatre colonnes:

ID: Affiche le numéro de la session

Nom: Affiche le nom du show.

Master IP: Affiche l'adresse IP du Master de la session.

Vitesse: Affiche la vitesse de transfert.

En bas de la fenêtre, nous trouvons 3 boutons:

Joindre une autre Session:

Appuyez pour devenir membre de la session et recevoir le show du Master.

Votre show actuel sera sauvé en interne de votre console avant de joindre la session.

Prise de contrôle de la session:

Appuyez pour devenir Master de la session et ainsi envoyer votre show à tous les autres membres .




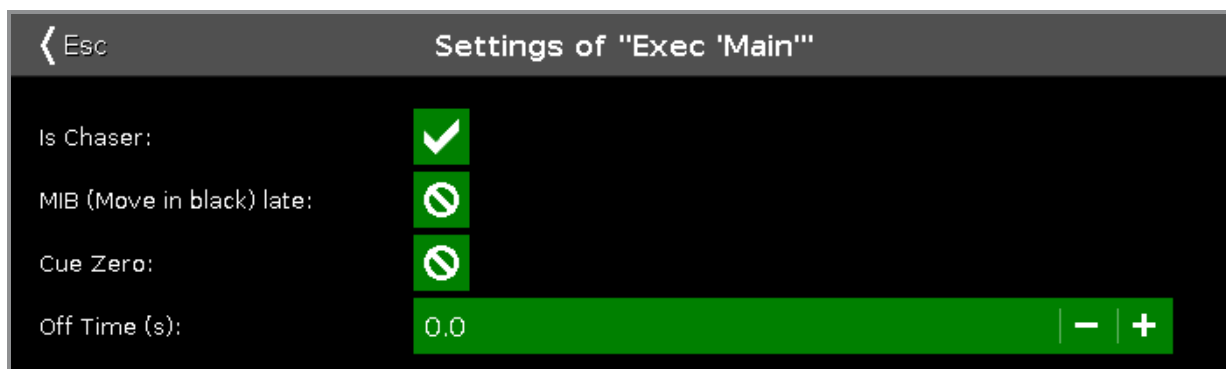
Le show se trouvant précédemment dans les autres consoles sera sauvegardé en interne de celles-ci.

Quitter la Session:

Appuyer pour rester en solo en quittant toute session.

6.71. Fenêtre de réglages des Exécuteurs

Ouvrez la **fenêtre de réglages des Exécuteurs** en appuyant sur **Outil**  dans la barre de titre de la [Fenêtre de Cues](#).

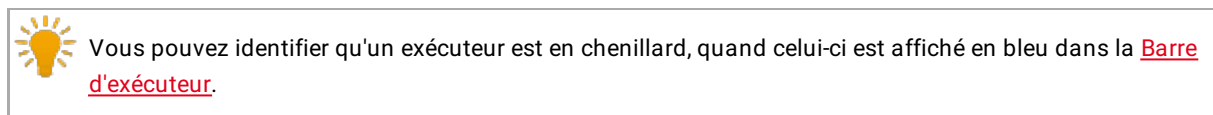


Dans cette fenêtre, vous pouvez:

- transformer l'exécuteur en chenillard
- activer le MIB (Mouvement au noir) tardif
- créer une cue Zéro
- paramétrer le temps de off (en secondes)

Chenillard

Pour paramétrer l'exécuteur en [chenillard](#), appuyez sur le signe interdit



MIB (Mouvement au Noir) tardif

Pour activer le MIB (Mouvement au Noir) tardif, appuyez sur le signe interdit.

Si le mouvement au noir est activé, le MIB pré-positionnera les attributs des projecteurs qui s'allumeront de zéro. Le pré-positionnement sera activé juste avant que l'intensité augmente à partir de zéro.

Exemple avec le MIB on:

Vous avez 2 cues. Dans la Cue 1, le projecteur 1 est à 100% et dans la cue 2 le projecteur 2 est à 100% avec une position de Pan/Tilt spécifique.

Si vous envoyez la cue 1, le projecteur 1 s'allumera à 100% et le projecteur 2 ira se pré-positionner. Si vous envoyez la cue 2, seulement l'intensité du projecteur 2 ira à 100%.

Cette capture d'écran vous montre la cue 1 avec un MIB tardif actif.

ID	Name	Dim	Curve	Pan	Tilt
1	QWO Backtruss	open	0.0	center	center
2	QWO Backtruss	closed	0.0	179.6	-20.4



Si vous désirez désactiver le MIB Tardif sur certains projecteurs d'un exécuteur, enregistrer dans les cues ces projecteurs avec une valeur d'intensité de 1%.

Cue Zero

Pour activer la Cue Zéro, appuyez sur le signe interdit.

Si la fonction cue zéro est active, la dot2 créera une cue zero invisible pour l'exécuteur.

La cue zéro enregistre toutes les valeurs par défaut de tous les paramètres qui sont utilisés dans tous les cues de l'exécuteur.

Si la cue zéro est active, tous les paramètres utilisés dans tous les cues d'un exécuteur auront leur valeurs par défaut enregistrées dans la cue actuelle.

Exemple avec la Cue Zéro On:

Supposons que nous avons enregistré les projecteurs 1 à 3 en bleu dans l'exécuteur 1.

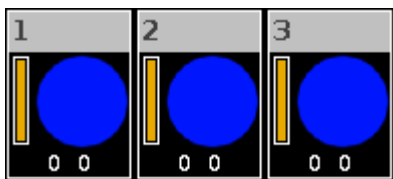
Dans la cue 1 de l'exécuteur 2, le projecteur 1 est enregistré en rouge.

Dans la cue 2 de l'exécuteur 2, le projecteur 2 est enregistré en vert.

Dans la cue 3 de l'exécuteur 2, le projecteur 3 est enregistré en vert.

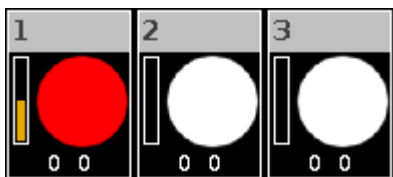
La cue zéro est active pour l'exécuteur 2.

La mise en route de l'exécuteur 1 donnera 3 projecteurs en bleu.



La mise en route de la cue 1 de l'exécuteur 2 donnera le projecteur 1 en rouge.

Les projecteurs 2 et 3 auront leur valeur de couleur par défaut car ils sont utilisés dans les cues 2 et 3 de l'exécuteur 2.

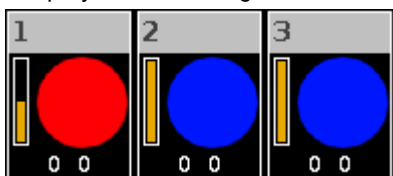


Exemple avec la cue Zéro Off:

Partons du même encodage que pour l'exemple avec la cue zéro On, cette fois l'exécuteur 2 n'a pas l'option Cue Zéro d'activé.

La mise en route de la cue 1 de l'exécuteur 2 donnera le projecteur 1 en rouge.

Les projecteurs 2 et 3 garderont leur valeur de l'exécuteur 1.

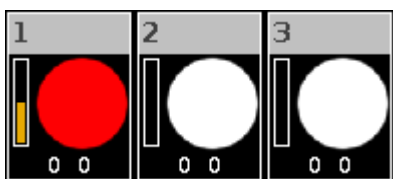


Exemple avec la Cue Zéro On - Copie avec l'état:

Supposons que vous copiez la cue 1 sur la cue 4 sans prendre les valeurs de tracking venant de la cue 3.

Activez la cue zéro et [choisissez la méthode de copie](#) avec Etat. Copy cue 1 at cue 4.

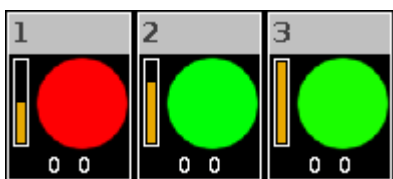
La Cue 4 est exactement la même que la cue 1 car la copie additionne les valeurs de la cue zéro.



Exemple avec la Cue Zero On - Copie sans l'état:


Supposons que vous copiez la cue 1 sur la cue 4 avec l'option cue zéro activé mais sans la copie de l'état.

Les valeurs de la cue 3 à la cue 4 sont suivies (tracking).



Temps de Off

Pour régler le temps de Off en seconde, utilisez les touches + ou - ou le clavier numérique de la console.

Si un exécuteur a un temps de Off et que vous l'éteignez en utilisant la touche **Off** et en pressant le bouton  de l'exécuteur concerné, celui-ci s'éteindra en utilisant le temps de Off.

Si un exécuteur a un temps de Off et que vous le l'éteignez en utilisant le **potentiomètre (fader)**, tous les paramètres, excepté l'intensité, s'éteindront en fonction de la valeur du temps de Off quand le potentiomètre atteindra 0%.

Si un exécuteur est en chenillard, et qu'il possède un temps de Off, le temps de Off gère aussi bien l'allumage que l'extinction. Le chenillard démarre en fonction du temps de Off et se coupe en fonction du temps de Off.

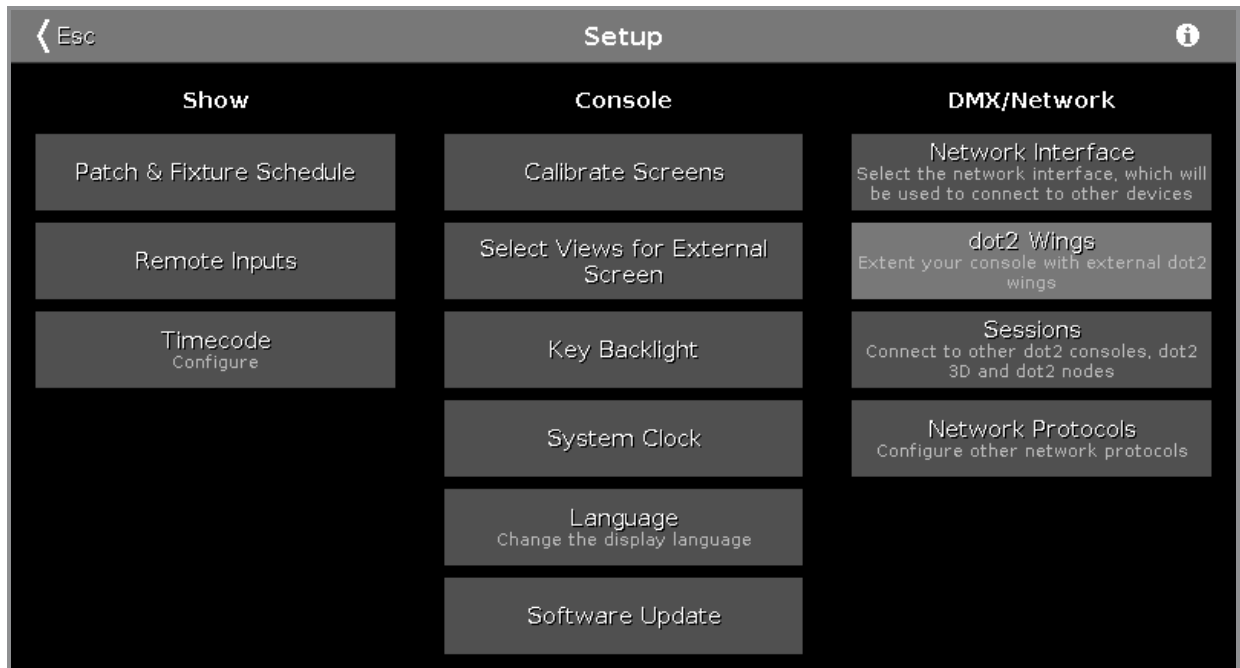


Liens Associés


- [Qu'est ce qu'un Chenillard?](#)
- [Fenêtre de Cues](#)
- [Barre exécuteur](#)
- [Qu'est ce que le Tracking \(Suivis\)](#)


6.72. Fenêtre Setup (Configuration)

Pour ouvrir la fenêtre de configuration pressez **Setup** sur la console.



Dans cette fenêtre, vous pouvez faire différents réglages concernant le **show**, la **Console** et le **DMX/ Réseau**.

Pour ouvrir la [fenêtre d'informations système](#), cliquez sur l'icône d'information  dans la barre de titre.

Pour quitter la fenêtre de configuration. Cliquez sur  dans la [barre de titre](#).

Show

Dans la colonne Show se trouve les paramètres concernant le show.

Pour ajouter, patcher, dépatcher, et supprimer des projecteurs, appuyez sur [Table des projecteurs et affectations](#).

Pour configurer les entrées distantes connectées, par exemple MIDI ou DMX, appuyez sur [Entrées Externes](#).

Pour configurer le Timecode MIDI ou SMPTE, appuyez sur [Timecode](#).

Console

Dans la colonne Console se trouve les paramètres concernant la console.

Pour calibrer les écrans, appuyez sur [Calibration des écrans](#).

Pour sélectionner les fenetre à affichées sur les écrans externe, appuyez sur [Choisir les vues pour l'écran externe](#).

Pour régler le rétro éclairage des touches, appuyez sur [Rétro éclairage des touches](#).

Pour régler l'horloge système, appuyez sur [Horloge Système](#).

Pour sélectionner la langue d'affichage, appuyez sur [Langue](#).

Pour faire une mise à jour du logiciel, appuyez sur [MAJ du Logiciel](#).

Réseau

Dans la colonne DMX/Réseau se trouve les paramètres concernant le DMX/Réseau.

Pour sélectionner l'interface réseau pour le onPC dot2, appuyez sur [interface réseau](#).

Pour connecter des wings externes, appuyez sur [dot2 Wings](#).

Pour connecter la dot2 à une autre console ou à un 3D dot2 , appuyez sur [Sessions](#).

Pour sélectionner d'autres protocoles réseau, cliquez sur [Protocoles Réseau](#).

Fonctions Barre Encodeur



Sélectionner:

Pour sélectionner une fonction, tournez le bouton vers la gauche ou la droite.


Pour confirmer une fonction, appuyez sur sélectionner ou appuyez sur l'encodeur.

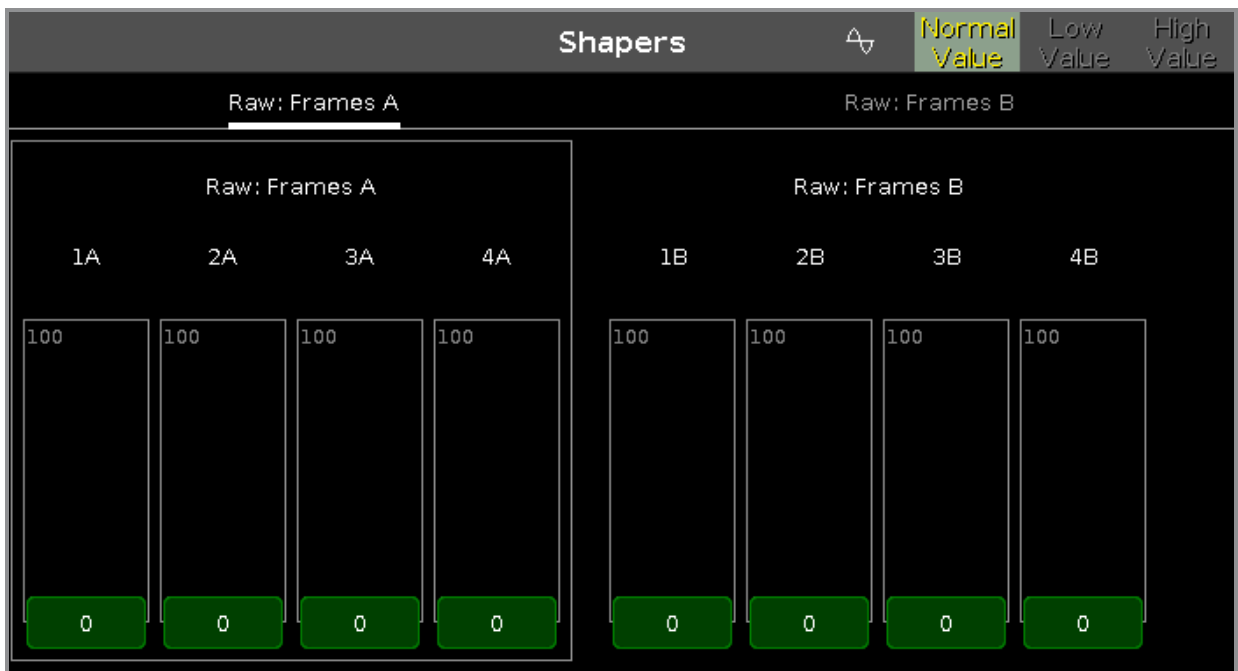
6.73. Vue Shapers Préréglages

Pour aller à la vue **Shapers**, Appuyez sur **Shapers** dans la [Barre de réglages prédéfinis](#).

- ou -

Appuyez et maintenez enfoncé la touche **MA** et appuyez sur **8**, pour préréglage de type 8 (= Shapers).

Pour ouvrir la fenêtre d'effets shapers, Appuyez sur  dans la barre de titre.



La fenêtre de préréglages shapers est active uniquement si le type de projecteur sélectionné a l'attribut shapers.

La fenêtre de préréglages shapers est fragmenté en différentes vues Brut.


Dans les vues Brut de shapers, vous contrôlez les valeurs des shapers en [Valeur naturelle](#) (0-100) pour les projecteurs sélectionnés.

Encoder Bar Functions





Dans le coin supérieur gauche de l'encodeur est affiché le curseur correspondant.

Pour sélectionner la valeur, tournez le bouton à gauche ou à droite.

Pour changer la vitesse de l'encodeur à ralentir, appuyez sur la touche .



Pour changer la vitesse du codeur en ultra lent, appuyez et maintenez la touche  et appuyez sur la touche .

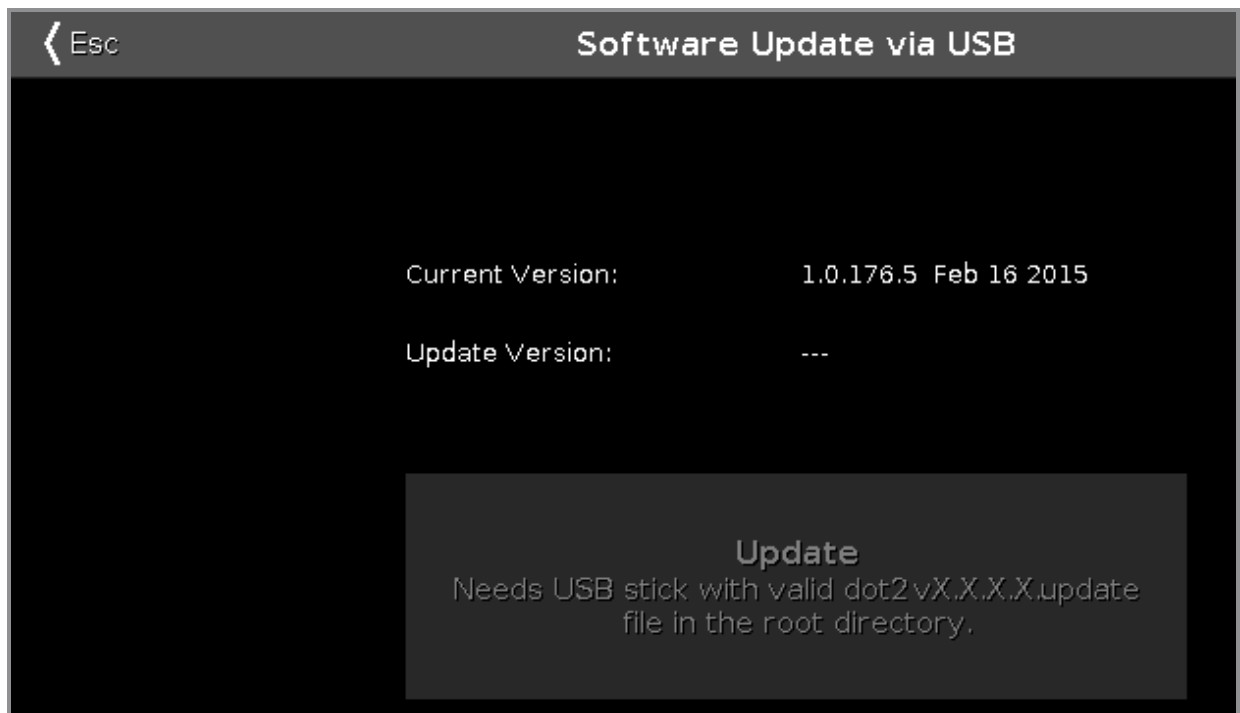
Pour ouvrir la [calculatrice](#), appuyez sur l'encodeur.

Liens associés

- [Barre de Préréglages](#)
- [Calculatrice](#)
- [Comment travailler avec les Presets?](#)
- [What is Presets?](#)

6.74. Fenêtre de Mise à jour du logiciel via USB

La **fenêtre mise à jour du logiciel via USB** est située dans le [Setup](#), colonne Console, **Mise à jour du logicielle**.



Dans cette fenêtre, vous pouvez mettre à jour la console dot2 via une clé USB. Reportez-vous à, [Guide de démarrage - Configuration physique et mise en page](#).

Version actuelle:

Affiche le numéro de version actuelle et sa date.

Version de Mise à jour:

Affiche le numéro de version du logiciel de mise à jour sur la clé USB.

Bouton de Mise à jour:

Appuyez sur le bouton de mise à jour pour installer la version de la clé USB. La console demande, si vous voulez sauvegarder le fichier show.

Liens associés

- [Setup](#)
- [Guide de démarrage - Configuration physique et mise en page](#)

6.75. Sound Input Configuration Window

To go to the **Sound Input Configuration Window**, press **Tools** and tap at **Sound Input**.

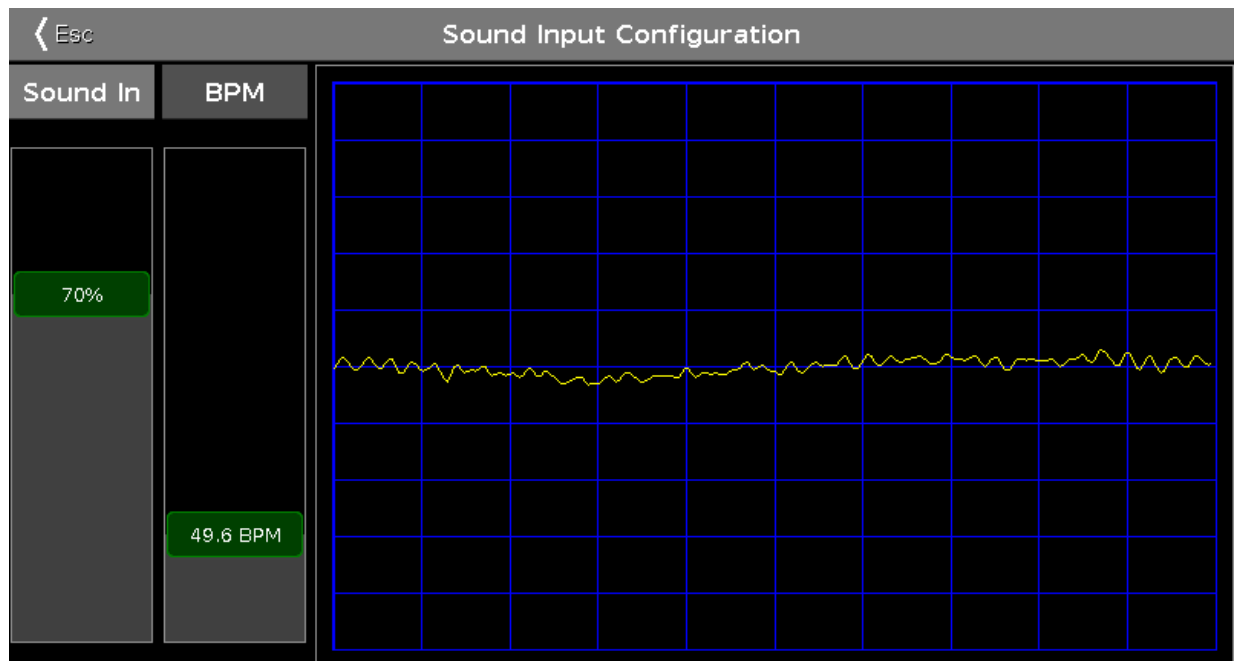


Figure 1: Sound Input Configuration Window

This window displays the received sound wave from the connected audio-in. For more information about how to connect audio-in, refer to [Getting Started Guide - Physical Setup and Layout](#).

To adjust the incoming sound signal into a curve that fits in the screen and does not overload, use the **sound in** slider.

To avoid huge jumps of BPM (Beats Per Minute) values and to get as close as possible to the current BPM slider value, the incoming BPM signal will be adjusted automatically by an even multiple factor e.g. 2.

To adjust the BPM manually, use the **BPM** slider.

To leave the Sound Input Configuration Window, tap **< Esc** in the title bar or press **Esc** on the console.

Encoder Bar Functions

The default encoder speed is without decimal place.

To change the encoder speed to slow, press the encoder key . The encoder speed is with decimal place.



To change the encoder speed to ultra slow, press and hold the  key and press the encoder key . The encoder speed equals one DMX step.



Figure 2: Encoder Bar - Sound Input Configuration Window



Sound In(%):

To select the value of Sound In, turn the encoder left or right.

To open the [calculator](#), press the encoder.












BPM:

To select the BPM, turn the encoder left or right.

To open the [calculator](#), press the encoder.

6.76. Fenêtre de Statuts et Messages

Pour ouvrir la fenêtre de Statuts et Messages, appuyez sur l'icône se situant sur la côté droit de la [ligne de Commande](#).

← Esc		Status and Messages		Show All/Activ
Icon	Name	Category	Description	
	Session status	Net	Console is in a standalone mode (invite enabled)	
	Network loss	Net	Network connectivity lost	
	DMX Tester Output	Net	DMX Tester Output active	
	Patch	Show	Something is not patched	
	Unassigned Ports	Show	Ports assignment status	
	Not enough Parameters	Show	Not enough parameters (required: 368; available: 0)Not all universes granted	
	Parked	Show	Parked status	
	Preview	Show	Preview mode is OFF for a user profile Default 1	
	Blind	Show	Blind mode is OFF for a user profile Default 1	
	Group/Grand Master	Show	Group/Grand master is not active	
	Highlight	Show	Highlight deactivated for Userprofile 1(Default 1)	

La fenêtre de Statuts et Messages donne les informations sur les icônes affichées sur le côté droit de la ligne de commande.

Tous les statuts et messages actifs sont affichés en surbrillance blanche.

Pour avoir un aperçu de tous les statuts et messages possibles, appuyez sur . Tous les statuts et messages possibles sont affichés.

Le tableau contient 4 colonnes.

Icone:

Affiche l'icône représentant le statut ou le message. C'est cet icône qui apparaît sur le côté droit de la ligne de commande.

Nom:

Affiche le nom du le statut ou du message.

Catégorie:

Affiche la catégorie du statut ou du message. Il existe 2 catégories possibles: Show et Net (réseau).



Toutes les messages relatifs au Show seront sauvegardés dans le fichier du show et seront rechargés avec celui-ci.

Toutes les messages relatifs au Net sont indépendants du fichier du show, ainsi ils peuvent être valables avec

différents fichiers de show.

Description:

Affiche les détails de l'information relatifs aux statuts et message.

Pour sortir de la fenêtre de Statuts et Messages, appuyez sur  sur la barre de titre ou pressez  sur la console.

Statuts et Messages en Détail



Session Status Master:

Votre dot2 est Master de la session (mise en réseau).

Le coeur bleu est visible après que la session soit mise en route dans la [Configuration Réseau](#).



Session Statut autonome:

Le coeur brisé rouge est visible sur votre dot2 si elle fonctionne en mode autonome.



Smiley:

Un smiley au côté droit de la ligne de commande.

Le smiley indique que la console est en mode autonome et que tout est OK.



Console dans la Session:

La dot2 a joint une session.



Perte de réseau:

Le câble réseau ou la connexion sont perdus ou défaillants. Contrôlez la connexion réseau.



Testeur sortie DMX:

Le testeur DMX est en fonction. Pour éteindre toute émission du testeur DMX, ouvrez la [Fenêtre d'outils](#).



Quelque chose n'est pas patché:

Certains projecteurs ne sont pas patchés dans la [Table des Projecteurs et affectations](#) . Contrôlez le patch des projecteurs dans la Table des Projecteurs et Affectations.



Ports non affectés:

Certains projecteurs sont patchés dans la [Table des Projecteurs et Affectations](#) à un univers qui ne peut-être générer, exemple: univers 5 d'une simple dot2 core.



Pas assez de paramètres:

La dot2 sur PC est à la recherche d'une extension connectée ayant des sorties DMX.

Une autre console dot2 connectée ou un node4 connecté est nécessaire pour avoir des sorties DMX avec une dot2 sur PC.

Plus de 1024 canaux DMX sont patchés sur la dot2 sur PC.



Parked:

Des canaux DMX sont parqués. Parqués des canaux DMX leur donne un fond bleu dans la [Fenêtre DMX](#).

Pour dé-parquer tous les canaux DMX, ouvrez la [fenêtre d'outils](#).



Preview:

La fonction pré-visualisation est activée. Référez vous à, la [Touche Prw \(Preview\)](#) et à la [Commande Preview](#).



Aveugle:

La fonction aveugle est activée. Référez vous à la [Touche Blind](#) et à la [Commande Blind](#).



Web Remote:

La console est connecté à un appareil via la télécommande Web. Pour plus d'informations sur la télécommande Web, voir [Réglages Globaux](#).



Group/Grand Master:

Un Groupe Master ou le Grand Master n'est pas à la valeur 100%. Référez vous à la [Fenêtre d'exécuteur vide](#) et le [Guide de démarrage - 2 Physical Setup et Layout](#).



Highlight:

Le mode highlight est actif, Référez vous à la [Touche Highlt \(Highlight\)](#).



Absence de Stations:

Une station disponible précédemment est manquant. Vérifier les dispositifs connectés dans la Configuration du réseau. [Configuration réseau](#).



Conflit IP:

2 consoles avec la même adresse IPv4 sont disponibles. Changez l'adresse IP.



Vitesse 1:

Le Master Vitesse est actif. Pour arrêter le Master vitesse, se reporter à la [fenêtre Vitesse Magique](#).



Rate 1:

Le Master Rate est actif. Pour arrêter le Master Rate, se reporter à la [fenêtre Vitesse Magique](#).



Exec Time:

Le Master temps exécuter est en cours d'utilisation. Pour le remettre à 0.0, se reporter à la [fenêtre Vitesse Magique](#).

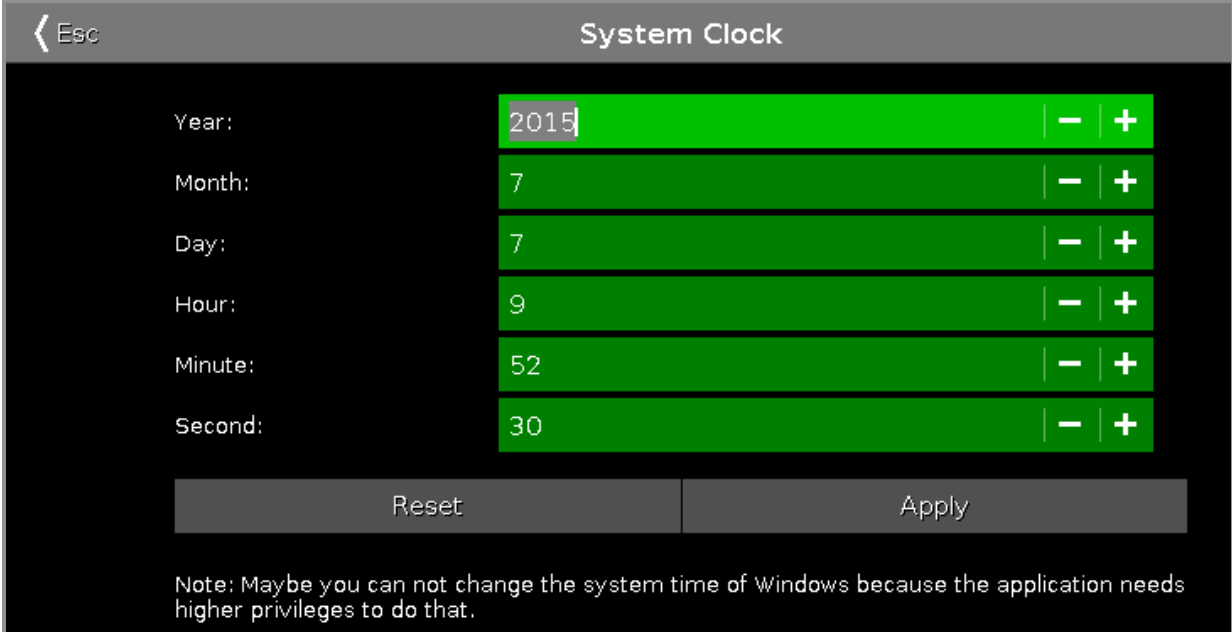


Prog. Time:

Le Master temps programmeur est en cours d'utilisation. Pour le remettre à 0.0, se reporter à la [fenêtre Vitesse Magique](#).

6.77. Fenêtre Heure Système

La **fenêtre Heure système** est située dans le [Setup](#), colonne **Console**, appuyer sur .



Field	Value	Buttons
Year:	2015	- +
Month:	7	- +
Day:	7	- +
Hour:	9	- +
Minute:	52	- +
Second:	30	- +

Reset Apply

Note: Maybe you can not change the system time of Windows because the application needs higher privileges to do that.

Dans cette fenêtre vous réglez l'horloge du système.

Pour régler l'horloge du système, appuyez sur le plus ou moins.


Pour réinitialiser l'horloge système à la dernière horloge système appliquée, tapez sur (Reset)

Pour appliquer les modifications, appuyez sur .

Pour quitter la **fenêtre Heure système**. Cliquez sur dans la [barre de titre](#).

Fonctions barre encodeurs

Year	<input type="text" value="Hour"/>	Month	<input type="text" value="Minute"/>	Day	<input type="text" value="Second"/>
2014		10		29	

Pour utiliser la deuxième fonction de l'encodeur, appuyez et maintenez la touche .

Année ou Heure:

Pour sélectionner l'année ou l'heure, tournez le bouton vers la gauche ou la droite.

Mois ou Minute:

Pour sélectionner le mois ou les minutes, tournez le bouton vers la gauche ou la droite.

Jour ou Seconde:


Pour sélectionner le jour ou les secondes, tournez le bouton vers la gauche ou la droite.

Liens associés



- [Setup](#)
- [Barre de titre](#)

6.78. Fenêtre Informations système

Pour ouvrir la fenêtre d'information du système, appuyez sur la touche **Setup** sur la console et appuyez sur l'icône  dans la barre de titre.

```
< Esc System Information
Type
onPC (core)
Software Version
1.1.0.0
Build
02258a3b22d286317544 Apr 7 2015 15:21:29 Release
Primary Network Interface
Intern (Realtek PCIe GBE Family Control) fe80::cd3b:4169:30ac:10bd
IPv4 addresses for external protocols
192.168.0.11, 192.168.100.11
Show File
dot2 demoshow
Show Path
C:/ProgramData/MA Lighting Technologies/dot2/dot2_V_1.1/shows
```

Cette fenêtre vous donne des informations sur la console.

Catégorie :

Affiche le type de console.

Version de Soft :

Affiche le numéro de version du logiciel.

Construit :

Affiche le numéro de version détaillée avec la date et l'heure de version du logiciel.

Interface réseau primaire :

Affiche l'interface réseau sélectionnée dans le [fenêtre d'interface Réseau](#).

Adresses IPv4 pour les protocoles tiers et télécommande web :

Affiche l'adresse IPv4.



Fichier Show :

Affiche le nom du fichier du show.

repertoire Show :

Affiche le chemin du fichier ou le show est enregistré.

Liens associés

- [Setup](#)
- [Fenêtre d'interface Réseau](#)

6.79. Fenêtre de Temps par défaut

Pour ouvrir la fenêtre des **paramètres de temps par défaut**, appuyez sur **Time** sur la console.


Time defaults	
Cue timing	Preset types timing
Fade	0.00
OutFade	InFade
Delay	0.00
OutDelay	InDelay

	Fade	Delay
Dimmer	[Cue]	[Cue]
Position	[Cue]	[Cue]
Gobo	[Cue]	[Cue]
Color	[Cue]	[Cue]
Beam	[Cue]	[Cue]
Focus	[Cue]	[Cue]
Control	[Cue]	[Cue]

La fenêtre de temps par défaut s'ouvre sur l'écran 1.


Dans cette fenêtre, vous pouvez définir le temps par défaut pour les cues et les différents types de réglages prédéfinis.

Si un temps par défaut est réglé, ce temps est toujours utilisé pour les actions suivantes, par exemple enregistrer une cue.

 Si un temps par défaut est réglé et que vous tentez d'enregistrer une cue, la touche **Time** va clignoter pour vous rappeler les valeurs de temps par défaut enregistrées.

Pour quitter la fenêtre temps par défaut, appuyez sur **Esc** dans la barre de titre ou pressez **Esc** sur la console.

Temps des Cues

 Les temps de Cue ont une priorité inférieure à celle des temps de présets. Les temps de Cue seront remplacés par des temps de présets.
Exemple:
Si vous avez une cue enregistrée avec un temps incluant un temps de présets, le temps de cue sera remplacé par celui du preset.

Les temps de cue par défaut suivant sont possibles:

- Fade
- OutFade
- Delay
- OutDelay

Pour régler le temps, appuyez sur le bouton correspondant et la [calculatrice](#) s'ouvre.

Pour réinitialiser tous les temps de cue, appuyez sur .

Temps de réglages prédéfinis




Les temps de réglages prédéfinis ont une priorités plus élevées que les temps de cues. Les temps de Preset remplaceront les temps de cues.

Exemple:

Si vous avez une cue enregistrée avec un temps incluant un temps de préssets, le temps de cue sera remplacé par celui du preset.

Vous pouvez définir un temps de fondu (fade) ou de retard (delay) pour tous les attributs disponibles.

Pour régler le temps, appuyez sur **[Cue]** dans le tableau des temps. la [calculatrice](#) s'ouvre.


Pour réinitialiser tous les temps de réglages prédéfinis, appuyez sur .

Fonction barre encodeur



Fondu:

Pour sélectionner le temps sans décimale, tournez le bouton vers la gauche ou la droite.

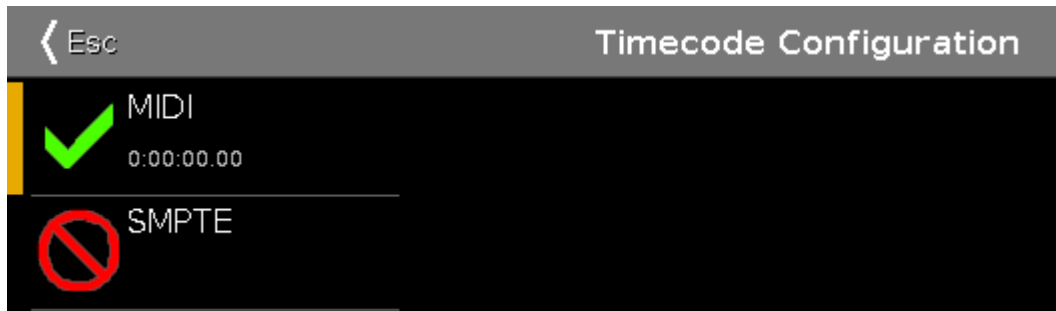
Pour sélectionner le temps avec une décimale, pressez  puis tournez le bouton à gauche ou à droite.

Liens associés

- [Touche Time \(Temps \)](#)
- [Calculatrice](#)

6.80. Fenêtre de Configuration du Timecode

La fenêtre Configuration Timecode est situé dans le [Setup](#), colonne **Show, Timecode**.



Dans cette fenêtre, vous pouvez activer et désactiver le timecode entrant MIDI et SMPTE.



Information:

Pour recevoir un signal timecode, une session réseau n'est pas nécessaire.

Si la console fait parti d'un réseau, le signal timecode peut être connecté à tous les membres de la session.

Si plus d'un signal timecode est connecté aux différentes consoles dans une session, le premier signal connecté sera utilisé. Si le premier signal timecode est perdu, le second signal connecté sera utilisé.

Les deux codes temporels disponibles sont affichés sur la gauche d l'écran.

- MIDI
- SMPTE



Important:

La dot2 reçoit 24, 25, ou 30 trames par seconde et s'adapte automatiquement quelque soit le réglage du SMPTE.



La marque verte indique que ce type de timecode est activé.

Le signe interdiction en rouge indique que ce type de timecode est désactivé.

Pour activer ou désactiver le timecode, cliquer sur l'icône.

Si le timecode est connecté, le timecode reçu est affiché sous le type de timecode.

Si vous avez un écran externe connecté, le code temporel est visible dans la barre de vue sous l'heure et la date.

Pour quitter la fenêtre Configuration Timecode, tapez  dans la barre de titre ou pressez . Vous êtes de retour dans le [Setup](#).



Fonctions barre d'encodeurs



Timecode:

Pour sélectionner un code temporel, tournez le bouton gauche ou droit.

Pour activer ou désactiver un code temporel, appuyez sur l'encodeur.

6.81. Fenêtre Tools/Outil

Pour ouvrir la fenêtre Tools/Outils appuyez sur **Tools** sur la console.



Dans cette fenêtre ces deux boutons sont disponibles.

Éteindre le testeur DMX :

Appuyez dessus pour éteindre le testeur DMX. Les valeurs venant du testeur DMX sont affichées avec un fond rouge dans la [fenêtre DMX](#).

Déparquer tous les circuits DMX :

Appuyez dessus pour déparquer tous les canaux DMX. Les valeurs DMX parquées sont affichées avec un fond bleu dans la [fenêtre DMX](#).

Pour quitter la fenêtre Tools. Appuyez sur **Esc** dans la [barre de titre](#).

Fonctions de la Barre Encodeur



Selectionner :

Pour sélectionner une fonction, tournez l'encodeur vers la gauche ou la droite.

Pour confirmer la sélection de la fonction, appuyez dessus au bas de l'écran ou appuyez sur l'encodeur.

liens associés

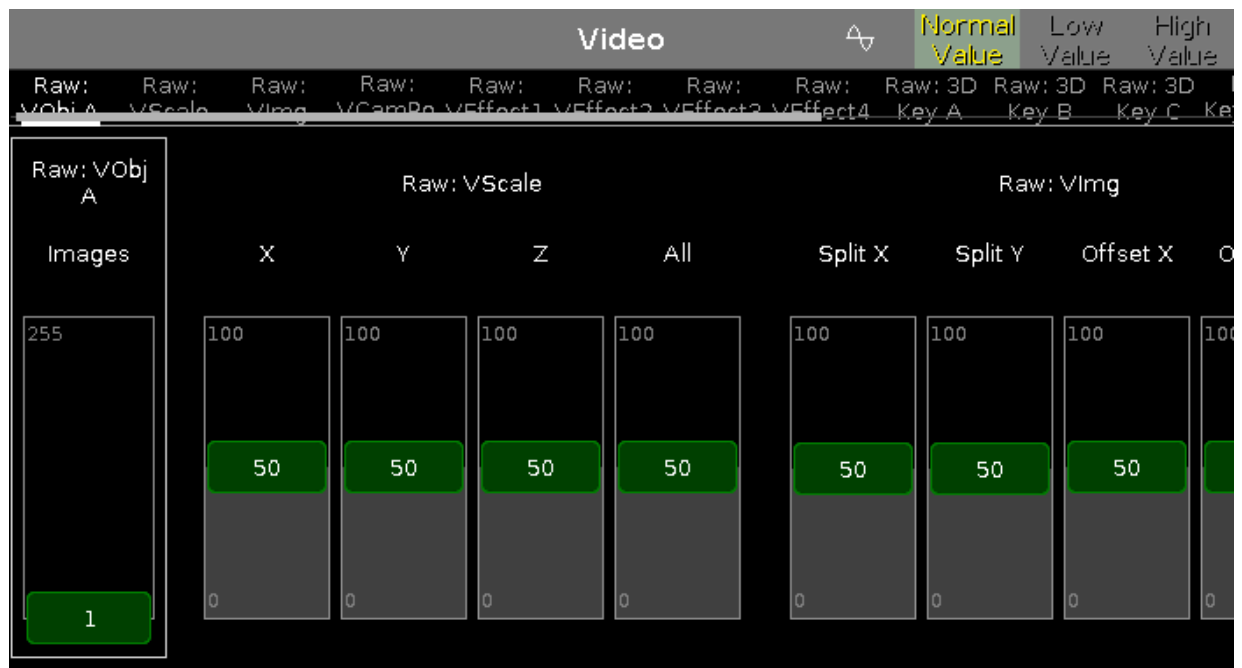
- [Touche Tools](#)
- [Fenêtre DMX](#)

6.82. Vue Video préréglages

Pour accéder à la fenêtre de préréglages **Video**, appuyez sur **Video** dans la [Barre de préréglages](#).

- ou -


Appuyez et maintenez enfoncé la touche **MA** et appuyez sur **9** pour préréglage de type 9 (= Video).



La fenêtre de préréglages vidéo est active uniquement si le type de projecteur choisi possède des attributs vidéo.

La fenêtre de préréglages vidéo est fragmenté en différentes vues Brut.

Dans ces vues, vous contrôlez les valeurs de vidéo brutes en [valeurs naturelles](#) (0-100) pour le type d'appareil sélectionné.


Pour ouvrir la vue d'effets vidéo, appuyez sur  dans la barre de titre.

Fonctions Barre Encoder





Dans le coin supérieur gauche de l'encodeur est affiché le curseur correspondant.

Pour sélectionner la valeur, tournez le bouton à gauche ou à droite.

Pour changer la vitesse de l'encodeur en plus lent, appuyez sur la touche .



Pour changer la vitesse du codeur en ultra lent, appuyez et maintenez la touche  et appuyez sur la touche .

Pour ouvrir la [calculatrice](#), appuyez sur le codeur.

Liens associés

- [Barre de pré-réglages](#)
- [Calculatrice](#)
- [Comment travailler avec les Presets?](#)
- [Qu'est ce un Preset ?](#)

6.83. Fenêtre d'exécuteurs virtuels

Pour aller à la fenêtre d'exécuteurs virtuel sur l'écran 2: Appuyez sur `exécuteur virtuel` dans la [barre de vue](#).

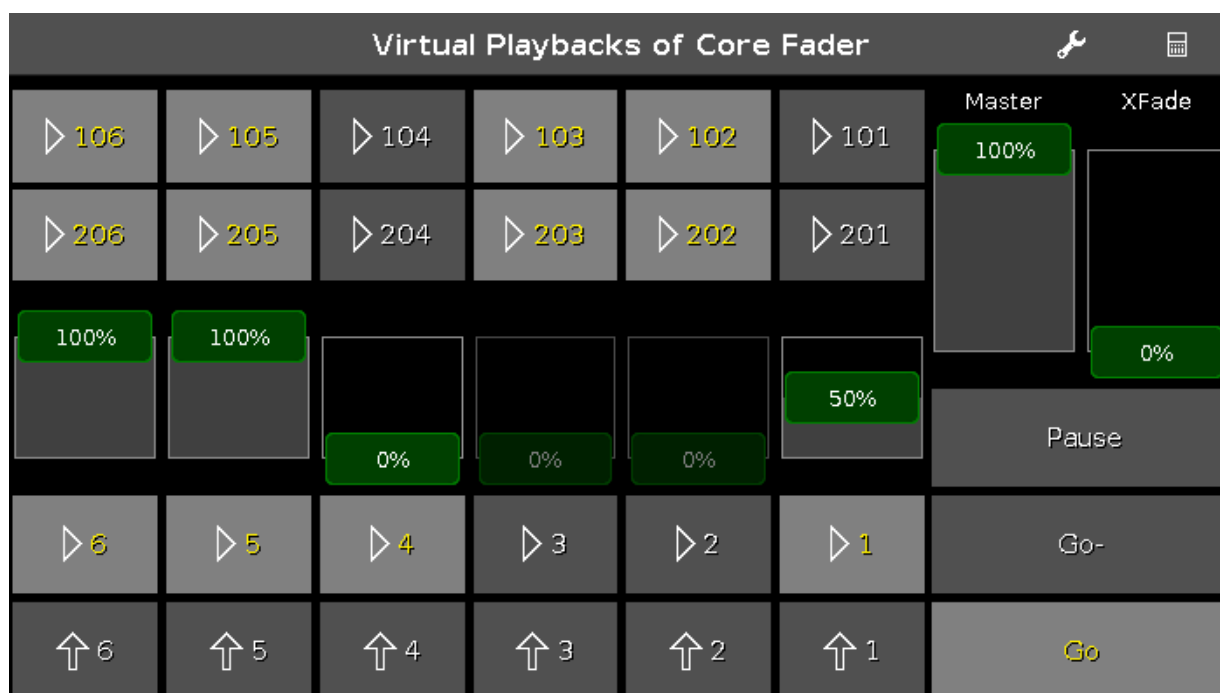


Figure 1: Vue des Playbacks virtuels

Cette fenêtre vous donne accès aux exécuteurs et faders virtuels.

Il y a deux façons d'utiliser les exécuteurs virtuel.

1. Utilisez le playback virtuel comme un secours du playback physique.


Le playback virtuel indique toujours la même valeur que le playback physique.


2. Utilisez le playback virtuel pour avoir des exécuteurs supplémentaires.

Si vous n'avez pas de Wing bouton, vous pouvez toujours utiliser le wing bouton des playback virtuel.


Les icônes sur les boutons de l'exécuteur virtuel sont les mêmes que sur les exécuteurs physique.

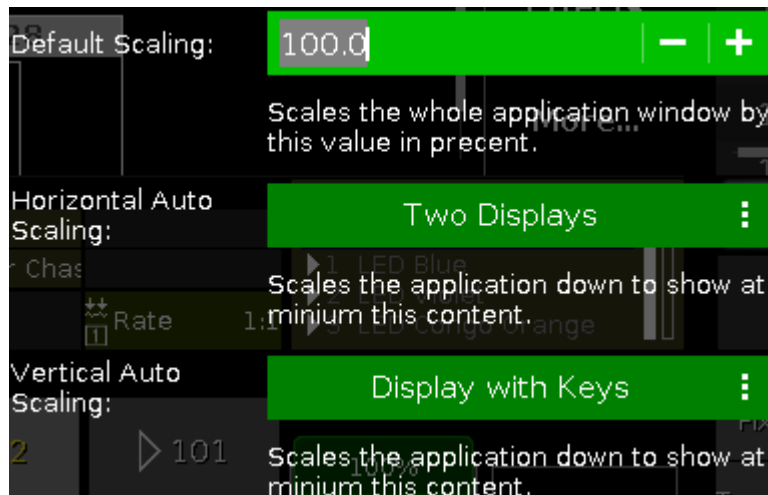
Un bouton exécuteur assigné affiche les numéros d'exécuteur en jaunes.

Pour modifier les fonctions des boutons de l'exécuteur, cliquer sur l'outil  dans la barre de titre. La [fenêtre modifier les fonctions d'exécuteur boutons](#) s'ouvre.

Pour sélectionner le wing playback virtuel, appuyez sur le wing  dans la barre de titre. Le [fenêtre Sélectionner le Wing...](#) s'ouvre

6.84. Réglages de la Fenêtre

Pour ouvrir la fenêtre de réglages sur la dot2 onPC, cliquez sur l'**icône de mise à l'échelle**  se situant en haut dans le coin droit de la dot2 onPC.



Dans cette fenêtre vous pouvez ajuster la mise à l'échelle de votre écran.

Il y a 3 options possibles:

Mise à l'échelle par défaut:


Règle l'échelle de l'affichage de la dot2 onPC. Cliquez sur - la rétrécira et + l'agrandira.

Mise à l'échelle Horizontale:

Indique combien d'écran de la dot2 vous désirez voir au minimum sur l'application.

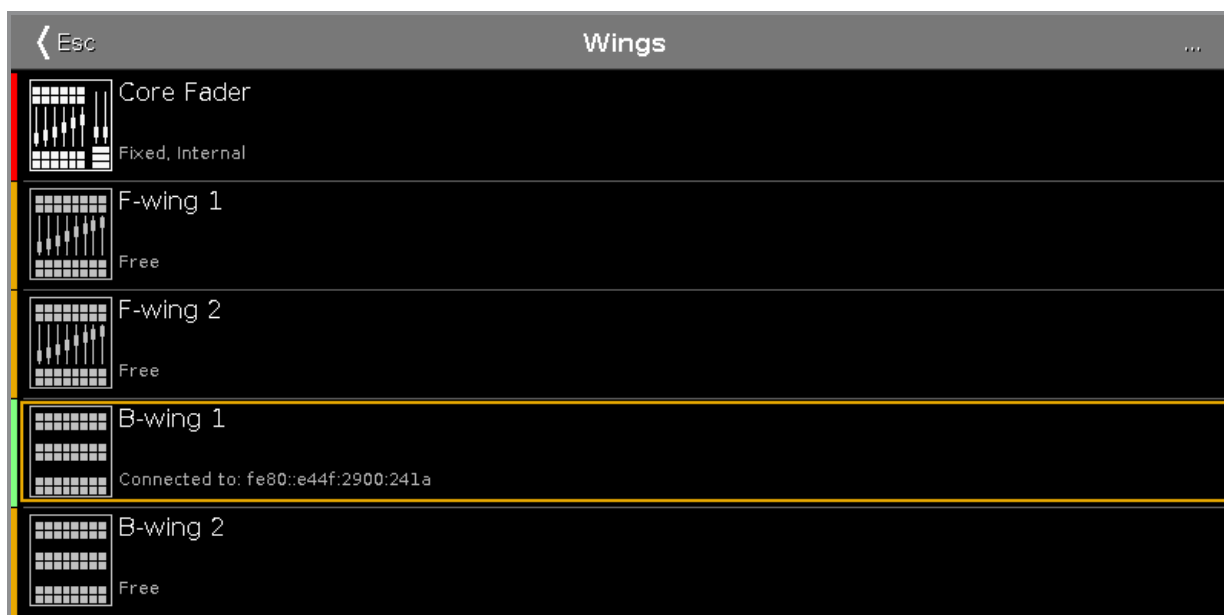
Mise à l'échelle Verticale:

Indique si vous désirez voir au minimum l'écran ou l'écran à les touches.

Pour appliquer les changements et sortir de la fenêtre de réglages, cliquez sur **Esc**  dans le coin gauche.

6.85. Fenêtre Wings

La fenêtre wings est située dans le [Setup](#), colonne DMX/Network, **Wings/Nodes**.



La fenêtre wings est ouverte.

Cette fenêtre affiche tous les modèles de wing disponibles.

En plus du wing fader de base, il y a deux F-wings et deux B-wings possibles, en fonction de la console.

Le core fader est toujours fixe en interne et affiché avec une barre d'état rouge sur le côté gauche.

Si vous avez une console XL-F ou XL-B, le wing construit à l'intérieur sera également affiché fixe avec une barre d'état rouge sur le côté gauche.

Pour attribuer un wing externe, appuyez sur l'emplacement du wing libre respectif : la [fenêtre de configuration des slots](#) s'ouvre.

Pour supprimer un wing affecté, appuyez sur l'emplacement du wing affecté respectif : la [fenêtre de configuration des slots](#) s'ouvre.

Un emplacement sélectionné a un cadre orange autour de la cellule.

Pour ouvrir la [fenêtre de configuration des wings](#), appuyez sur les trois points dans la barre de titre.

Pour quitter la fenêtre, cliquez sur dans la barre de titre ou appuyez sur sur la console.

Statuts

Un slot peut avoir quatre statuts différents:



Interne fixe:

Ce wing est fixe, par exemple le fader de base ou le wing supplémentaire d'une dot2 XL-B ou dot2 XL-F.

Un wing fixe interne est affichée avec un indicateur d'état rouge



Libre:

Cet emplacement est libre. Vous pouvez attribuer un wing.

Un emplacement libre est affichée avec un indicateur jaune dans la barre d'état.



Connecté :

Ce slot est reliée à un wing externe.

En supplément l'adresse IPv6 du wing est affichée.

Un slot connecté est affiché avec un indicateur vert claire dans la barre d'état.



Assigné:

Cet emplacement est attribué à un wing externe, mais pas connecté.

En supplément l'adresse IPv6 du wing est affichée.

Un slot attribué est affiché avec un indicateur vert dans la barre d'état.

Fonctions Barre Encodeur



Wing:

Pour faire défiler dans les wings, dans les colonnes en haut ou en bas, tournez le bouton vers la gauche ou la droite.

Pour ouvrir la [fenêtre de configuration des slots](#), pressez sur les encodeurs.

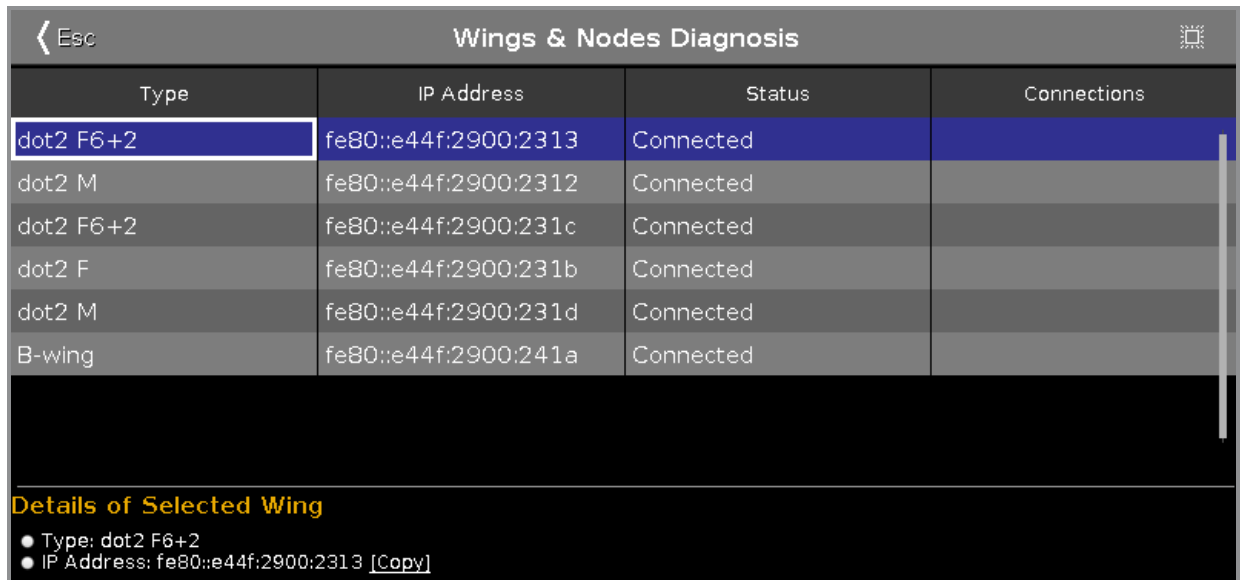


Liens associés

- [Setup](#)
- [Fenêtre de configuration des slots](#)
- [Wing Setup](#)

6.85.1. Wings & Nodes Diagnosis Window

To open the **Wings & Nodes Diagnosis Window**, press **Tools** and tap **Wings & Nodes Diagnosis**.



Type	IP Address	Status	Connections
dot2 F6+2	fe80::e44f:2900:2313	Connected	
dot2 M	fe80::e44f:2900:2312	Connected	
dot2 F6+2	fe80::e44f:2900:231c	Connected	
dot2 F	fe80::e44f:2900:231b	Connected	
dot2 M	fe80::e44f:2900:231d	Connected	
B-wing	fe80::e44f:2900:241a	Connected	

Details of Selected Wing

- Type: dot2 F6+2
- IP Address: fe80::e44f:2900:2313 [Copy]

Figure 1: Wings & Nodes Diagnosis Window

The Wings & Nodes Diagnosis Window is useful if technical support is needed.

The Wings & Nodes Diagnosis displays the connection status of the console, wing, or Node4. To select a type, tap in the table. The row of a selected type has a blue background.

The table has four columns:

Type:

Displays the type.

IP Address:

Displays the IPv6 address.


Status:

Displays the connections status e.g. connected, not connected or downloading firmware.

Connections:

Displays the amount of connections.

You can also identify every device in the network.

Select the device in the table, and tap at the **frame icon**  in the title bar.

An orange frame starts to flash on the screen of the selected device.

To leave the Wing Setup Window, tap  in the title bar or press **Esc** on the console.

Details Area

The details area displays details regarding the selected type.

Encoder Bar Functions



Figure 2: Wings & Nodes Diagnosis Encoder Bar

Scroll:

To scroll in the table up or down, turn the encoder left or right.



7. Commandes

Dans ce chapitre, vous verrez toutes les commandes en détail.

Vous pourrez connaître toutes les commandes et les options dont vous disposez .

Des liens associés sont inclus pour aller vers une autre page, afin d'obtenir plus de détails.

Pour obtenir de l'aide sur une commande spécifique de la console :

1. Appuyez sur la touche **Help** .
2. Appuyez sur la touche de commande correspondante.
3. Appuyez sur la touche **Please** .

La fenêtre d'aide apparaît sur l'écran 1 et affiche les informations sur la commande.



7.1. Commande >>> [Avance rapide]

Cette page décrit la syntaxe et l'utilisation de la commande >>> **[Avance rapide]**.

Description

Avec la commande >>> **[Avance rapide]**, vous aller à la prochaine cue/mémoire de la liste dans séquence sans temporisation.

Supposons, par exemple, que vous avez une longue liste de mémoires avec des temps et que vous avez besoin d'un aperçu rapide de celle ci, sans attendre pour chacune les divers temps qui leurs sont appliqués

Cues of "Main"							
Number	Name	Trig	Trig Time	Fade	Out Fade		
1	Cue 1	Time	1	10	InFade		
2	Cue 2	Time	2	5	InFade		
3	Cue 3	Follow	+5	1	InFade		
4	Cue 4	Sound	All	10	InFade		
5	Cue 5	Time	3	5	InFade		
6	Cue 6	Time	1	5	InFade		
7	Cue 7	Time	1	2	InFade		
8	Cue 8	Time	1	0	InFade		
9	Cue 9	Go	<input type="text" value=""/>	0	InFade		
10	Cue 10	Go		0	InFade		
11	Cue 11	Go		0	InFade		
Play		Pause	Half Speed	1:1 Speed	Double Speed		

Avec la commande >>> **[Avance rapide]** vous pouvez faire cela.

Utilisez >>> **[Avance rapide]** au lieu de la commande **Go** si vous ne avez pas besoin des temps des cues/mémoires.

Syntaxe

>>> Executor 

La commande >>> **[Avance rapide]** nécessite une suite d'arguments:

- >>> **[Avance rapide]**

- **Executor:** Appuyez sur le bouton de l'exécuteur dans lequel la liste de cues/mémoires est enregistré et dans lequel vous souhaitez effectuer un avance rapide.

Exemple



Pour être plus rapide, appuyez et maintenez la touche **>>>** et appuyez sur le **executor button** correspondant à plusieurs reprises.

- **>>> Please**
Passe à la mémoire suivante de la liste de mémoires de la séquence principale sans temps.
- **>>> Go + (Large)**
Passe à la mémoire suivante de la liste de mémoires de la séquence principale sans temps.
- **>>> Executor 1.1**
Passe à la mémoire suivante dans l'exécuteur 1.1 sans tenir compte des temps.

liens associés

- [Touche >>> Avance Rapide](#)
- [Qu'est ce qu'une Cue/memoire ?](#)
- [Comment travailler avec des Cues/mémoires](#)
- [Commande Go](#)
- [Fenetre de Cues/memoires](#)



7.2. Commande <<< [Retour Rapide]

Cette page décrit la syntaxe et l'utilisation de la commande <<< [Retour Rapide].

Description

Avec la commande <<< [Retour Rapide] vous aller à la précédente cue/mémoire de la liste dans une séquence, sans temporisation.

Supposons, par exemple, que vous avez une longue liste de mémoires avec des temps et que vous avez besoin d'un aperçu rapide de celle ci, sans attendre pour chacune les divers temps qui leurs sont appliquées.

Cues of "Main"							
Number	Name	Trig	Trig Time	Fade	Out Fade		
1	Cue 1	Time	1	10	InFade		
2	Cue 2	Time	2	5	InFade		
3	Cue 3	Follow	+5	1	InFade		
4	Cue 4	Sound	All	10	InFade		
5	Cue 5	Time	3	5	InFade		
6	Cue 6	Time	1	5	InFade		
7	Cue 7	Time	1	2	InFade		
8	Cue 8	Time	1	0	InFade		
9	Cue 9	Go	<input type="text" value=""/>	0	InFade		
10	Cue 10	Go		0	InFade		
11	Cue 11	Go		0	InFade		
Play		Pause	Half Speed	1:1 Speed	Double Speed		

Avec la commande <<< [Retour Rapide] vous pouvez faire cela.

Syntaxe



La commande <<< [Retour Rapide] nécessite une suite d'arguments:

- <<< [Retour Rapide]
- **Executor:** Appuyez sur le bouton de l'exécuteur dans lequel la liste de cues/mémoires est enregistré et dans laquelle vous souhaitez faire un retour rapide.

Exemple



Pour être plus rapide, appuyez et maintenez la touche <<< et appuyez sur le **executor button** correspondant à plusieurs reprises.

- <<< **Go - (Large)**
Passe à la mémoire précédente de la liste de mémoires de la séquence principal sans temps.
- <<< **Executor 1.1**
Passe à la mémoire précédente dans l'exécuteur 1.1 sans temps.

liens associés

- [Touche <<< \[Retour Rapide\]](#)
- [Qu'est ce qu'une Cue/mémoire ?](#)
- [Comment travailler avec des Cues/mémoires](#)
- [Fenêtre de Cues/mémoires](#)

7.3. Commande - [Moins]

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande - [Moins].

Description

Avec la commande - [Moins] vous pouvez :

- désélectionnez des objets à partir d'une liste de sélection
- réduire la valeur de dimmer
- appeler la page précédente

Syntaxe

1. Enlevez les objets d'une liste:



2. Réduire la valeur de dimmer:



3. Appeler la page précédente:



La commande - [Moins] est une commande d'aide et a besoin d'une seconde commande ou d'un numéro.

Exemple 1

Supposons par exemple que vous avez une longue liste de projecteurs sélectionnés et que vous voulez désélectionner l'un d'eux.

ID	Name	ID	Name
1	Dim 1	1	Dim 1
2	Dim 2	2	Dim 2
3	Dim 3	3	Dim 3
4	Dim 4	4	Dim 4
5	Dim 5	5	Dim 5
6	Dim 6	6	Dim 6
7	Dim 7	7	Dim 7
8	Dim 8	8	Dim 8
9	Dim 9	9	Dim 9
10	Dim 10	10	Dim 10
11	Dim 11	11	Dim 11

Pressez **- 5 Please** sur la console.

Le projecteur avec l'ID 5 est retiré de la sélection.

Exemple 2

Supposons que vous avez une longue liste de projecteur sélectionnés et que vous voulez désélectionner les projecteurs avec l'ID 5 à 7.

ID	Name	ID	Name
1	Dim 1	1	Dim 1
2	Dim 2	2	Dim 2
3	Dim 3	3	Dim 3
4	Dim 4	4	Dim 4
5	Dim 5	5	Dim 5
6	Dim 6	6	Dim 6
7	Dim 7	7	Dim 7
8	Dim 8	8	Dim 8
9	Dim 9	9	Dim 9
10	Dim 10	10	Dim 10
11	Dim 11	11	Dim 11

Pressez **- 5 Thru 7 Please** sur la console.

Les projecteur avec l'ID 5,6, et 7 seront retirés de la sélection.

Exemple 3

Supposons que vous voulez réduire la valeur de dimmer de 12% pour les projecteurs sélectionnés.

ID	Name	Dim	ID	Name	Dim
1	Dim 1	50.0	1	Dim 1	38.0
2	Dim 2	50.0	2	Dim 2	38.0

Pressez **At - 12 Please** sur la console.

Les valeurs de dimmer est réduite de 12%.



Pour réduire la valeur de dimmer de 10%, appuyez sur la touche **-** deux fois de suite.



Exemple 4

Supposons que vous souhaitez appeler la page précédente

Pressez **Page** - **Please** sur la console.

La page précédente s'ouvre.

liens associés

- [Touche - \[Moins\]](#)
- [Qu'est ce qu'un programmeur](#)
- [Fenêtre de projecteurs](#)

7.4. Commande + [Plus]

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande + [Plus].

Description

Avec la commande + [Plus] vous pouvez

- ajouter des objets à une liste de sélection
- ajouter une valeur de dimmer
- appeler la page suivante

Syntaxe

1. Ajoutez des objets dans une liste:



2. Ajouter une valeur de dimmer:



3. Appeler la page suivante:



La commande + [Plus] est une commande d'aide et a besoin d'une autre commande ou d'un numéro.

Exemple 1

Supposons que vous avez une longue liste de sélection et que vous voulez y ajouter un autre projecteur.

ID	Name	ID	Name
1	Dim 1	1	Dim 1
2	Dim 2	2	Dim 2
3	Dim 3	3	Dim 3
4	Dim 4	4	Dim 4
5	Dim 5	5	Dim 5
6	Dim 6	6	Dim 6
7	Dim 7	7	Dim 7
8	Dim 8	8	Dim 8
9	Dim 9	9	Dim 9
10	Dim 10	10	Dim 10
11	Dim 11	11	Dim 11

Appuyez sur **+** **5** **Please** sur la console.

Le projecteur avec l'ID 5 est ajouté à la liste de sélection.

Exemple 2

Supposons que vous avez une longue liste de sélection et que vous voulez y ajouter les projecteurs avec l'ID 5 à 7.

ID	Name	ID	Name
1	Dim 1	1	Dim 1
2	Dim 2	2	Dim 2
3	Dim 3	3	Dim 3
4	Dim 4	4	Dim 4
5	Dim 5	5	Dim 5
6	Dim 6	6	Dim 6
7	Dim 7	7	Dim 7
8	Dim 8	8	Dim 8
9	Dim 9	9	Dim 9
10	Dim 10	10	Dim 10
11	Dim 11	11	Dim 11


Appuyez sur **+ 5 Thru 7 Please** sur la console.
Les projecteurs avec l'ID 5 à 7 seront ajoutés à la liste de sélection.

Exemple 3

Supposons que vous voulez ajouter 12% de valeurs de dimmer aux projecteurs sélectionnés.

ID	Name	Dim	ID	Name	Dim
1	Dim 1	38.0	1	Dim 1	50.0
2	Dim 2	38.0	2	Dim 2	50.0

Appuyez sur **At + 12 Please** sur la console.
12 % de dimmer sont ajoutés a la valeur actuelle.

 Pour ajouter la valeur de 10%, appuyez deux fois sur la touche **+**.

Exemple 4

Supposons que vous appelez la page suivante.

Appuyez sur **Page + Please** sur la console.
La page suivante s'ouvre.




liens associés

- [Touche + \[Plus\]](#)
- [Qu'est ce q'un programmer ?](#)
- [Fenêtre de projecteurs](#)

7.5. Commande Assign

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande **Assign** (Attribuer).

Pour accéder à cette commande appuyez et maintenez  et la touche **Label** sur la console. Assign est maintenant dans la [ligne de commande](#).



Assign

Description

Avec la commande Assign, vous pouvez créer des affectations entre

- un projecteur et une adresse DMX
- une fonction et un bouton de l'exécuteur
- un temps de fondu et les cues d'un exécuteur

Syntaxe

1. Assign une adresse DMX à un projecteur



Assign Fixture 21 DMX 2.1

2. Assign une fonction et un bouton de l'exécuteur.



Assign Flash

3. Assign un temps de fondu à des cues d'un exécuteur.



Assign Fade 10 Cue 2 Exec 1

4. Assign un temps de fondu à aux cues de l'exécuteur principal.



Assign Fade 10

Exemple 1

Supposons que vous patchez le projecteur avec l'ID 21 à l'adresse DMX 2.1 (= adresse 001 de l'univers 2).

Pressez  + **Label** (=Assign) **Fixture 21 DMX 2.1 Please**.

Le projecteur avec l'ID 21 est patché à l'adresse DMX 2.1.



Vérifier le patch dans [Table de configuration des projecteurs](#)

Exemple 2

Supposons que vous assignez une fonction à un exécuteur.

Pressez  + **Label** (=Assign) **Flash** et le bouton associé de l'exécuteur, exemple .


La fonction flash est attribué à la touche de l'exécuteur associé.



Vérifier l'assignation de la fonction dans la fenêtre [Changer la Fonctions des Exécuteurs Boutons](#).

Exemple 3

Supposons que vous attribuer un temps de fondu de 10 à la mémoire 1 de l'exécuteur 5.

Pressez  + **Label** (=Assign) **Time** (=Fade) **1** **0** **Cue** **1** **Exec** **5** **Please**.

Maintenant un temps de fondu de 10 est attribué à la mémoire 1 de l'exécuteur 5.



Vérifiez le temps de fondu affecté dans la [fenêtre de Cues](#) associé.

Exemple 4

Supposons que vous voulez affecter le temps de fondu 5 à la mémoire en cours de l'exécuteur principal.



Assurez-vous que la mémoire en cours est en cours d'exécution.
Si l'exécuteur principal est éteint, le temps de transfert sera attribué à chaque cue de la liste de mémoires.

Pressez  + **Label** (=Assign) **Time** (=Fade) **5** **Please**.

Le temps de transfert 5 est affecté à la mémoire en cours de l'exécuteur principal .

liens associés

- [Touche Label](#)
- [Commande Fade](#)
- [Touche Time](#)
- [Table de configuration des projecteurs](#)
- [Fenêtre Changer les Fonctions des Exécuteurs Bouton](#)
- [Fenêtre de Cues](#)

7.6. Commande At

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande **At**.

Pour accéder à la commande At, appuyez sur la touche **At** de la console.

At est maintenant dans la [ligne de commande](#).



Description

Avec la commande **At**, vous pouvez

- appliquer des valeurs aux projecteurs sélectionnés
- appliquer des préséglages aux projecteurs sélectionnés
- appliquer une valeur à partir d'un projecteur, à un autre projecteur
- appliquer une valeur à un exécuteur
- l'utiliser comme une commande d'aide par exemple, pour la fonction copie
- l'utiliser comme une commande d'aide pour appliquer des temps de fondu individuels.

Syntaxe

1. Appliquer des valeurs aux projecteurs sélectionnés:



2. Appliquer un préséglage pour des projecteurs sélectionnés:



3. Appliquer une valeur à partir d'un projecteur à un autre projecteur:



4. Appliquer une valeur à un exécuteur



5. Utilisez la commande **At** comme une commande d'aide par exemple, pour la fonction copie



6. Utilisez la commande **At** comme une commande d'aide, par exemple pour appliquer des temps de fondu individuels



Un temps de fondu individuel est un temps pour le projecteur sélectionné : il écrase le temps du cue.

Fixture 1 At Time 5



Exemple 1

Supposons que vous voulez appliquer la valeur de dimmer 50% aux projecteurs sélectionnés.

At 5 0 Please

Tous les projecteurs sélectionnés ont leurs dimmer à 50%.



vérifier la valeur de dimmer dans la [Fenêtre tableau de valeurs des projecteurs](#).



Si le grand Master n'est pas à 100%, les valeurs et la barre de dimmer dans la fenêtre projecteur sont plus petits que dans le tableau de projecteurs.

Exemple 2

Supposons que vous voulez appliquer un réglage prédéfini de dimmer à tous les projecteurs sélectionnés.

1. Accédez à la fenêtre [réglage prédéfini Dimmer](#).
2. Appuyez sur un préréglage de dimmer.

Ou

At Preset 1 . 2 Please

Tous les projecteurs sélectionnés auront le préréglage de dimmer sélectionnés.

Exemple 3

Supposons que vous voulez appliquer les valeurs du projecteur 1 vers le projecteur 2.



Sélectionnez d'abord le projecteur devant obtenir la valeur, puis le projecteur d'où vient la valeur.

1. Sélectionnez le projecteur devant obtenir la valeur.

Fixture 2

2. Sélectionnez le projecteur d'où vient la valeur.

At Fixture 1 Please

Le projecteur 2 obtient la valeur de du projecteur 1.

Exemple 4

Supposons que vous voulez appliquer à l'exécuteur 3 la valeur de 50%.



Le fader physique ne bouge pas.



Pour appliquer la valeur à l'exécuteur principal, ne tapez pas de numéro d'exécuteur, juste **Exec**.

Exec 3 At 50 Please

L'exécuteur 3 est maintenant à 50%.

Exemple 5

Supposons que vous copier la Cue 2 vers la Cue 3.

Vous avez besoin de la commande **At** .

Copy Cue 2 At 3 Please

Le système vous demande de choisir la méthode de copie.

Exemple 6

Supposons que vous voulez appliquer un temps de fondu individuel de 5 secondes aux projecteurs sélectionnés.

At Time (=Fade) 5 Please



Les projecteurs sélectionnés ont le temps de fondu individuel de 5 secondes.

liens associés

- [Touche At](#)
- [Ligne de commande](#)
- [Fenêtre de projecteurs](#)
- [Fenêtre de préréglage \(preset\)](#)

7.7. Commande Black (noir)

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande **Black** (noir).

Pour accéder à la commande **Black** appuyez et maintenez la touche  avec la  [Touche \[Retour rapide\]](#) sur la console.

Description

Avec la commande black vous définissez l'attribut dimmer d'un exécuteur à 0%

- temporairement, tant que vous appuyez et maintenez une touche associée à l'exécuteur
- avec une commande




Syntaxe

Pour définir l'attribut dimmer d'un exécuteur à 0%.



Exemple 1

Supposons que vous voulez régler l'attribut dimmer de l'exécuteur 3 temporairement à 0%, tant que vous appuyez et maintenez l'exécuteur.

Appuyez et maintenez  et  [Retour rapide] (=Black) et appuyez et maintenez le bouton de l'exécuteur concerné .

Tant que vous maintenez le bouton de l'exécuteur, la commande black sera exécutée.

Dès que vous relâchez le bouton de l'exécuteur, l'exécuteur revient dans son état normal.

Exemple 2

Supposons que vous voulez définir les attributs dimmer de l'exécuteur 3 à 0%, par une commande.

Appuyez et maintenez  et  [Retour rapide] (=Black)   .

Les valeurs dimmer sont mis à 0%.

~~Pour un exécuteur bouton: pour revenir à l'état normal, appuyez deux fois sur le bouton exécuteur.~~

Pour un exécuteur fader: pour revenir à l'état normal, déplacez le curseur à 0% puis le remettre au niveau souhaité.

liens associés

- [Touche MA](#)



- [Touche <<< \[Retour Rapide\]](#)
- [Changer les fonctions des exécuteurs bouton](#)
- [Sélectionner les fonctions des exécuteurs Bouton](#)

7.8. Commande Blind



Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande blind (=aveugle)



Si vous voulez accéder à la commande blind, appuyez sur la touche **Blind** sur la console, la commande sera exécutée directement.
Vous pouvez également utiliser la ligne de commande avec le clavier virtuel et tapez le mot blind.

Pour aller à la commande appuyez sur la touche **Blind** sur la console.
La commande est exécutée directement.

Description

Avec la commande blind vous pouvez activer ou désactiver la sortie en [direct](#)  du programmeur.
Ceci est utile pour la [programmation](#)  de projecteurs sans sortie réelle.

La commande aveugle est une fonction de bascule.

Si blind est allumé et que vous appuyez sur **Blind**, blind est éteint.

Si blind est éteint et que vous appuyez sur **Blind**, blind est allumé.

Syntaxe

Mettre blind on ou off.




Exemple

Supposons que vous activer blind pour une toute nouvelle programmation car vous ne voulez pas déranger ce qui se passe à sur scène.

Pressez **Blind**.

La console affiche au bas de l'écran 1 l'état du blind.

Toutes les valeurs activé [maintenant](#)  dans le programmeur ne sont pas visible en sortie réelle.



vérifier la commande exécutée dans [fenêtre de la ligne de commande](#).



liens associés

- [Touche Blind](#)
- [Fenêtre de la ligne de commande](#)
- [Qu'est ce qu'un programmeur](#)



7.9. Commande Call

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande **Call**.

Pour accéder à la commande Call appuyez et maintenez la touche  et la touche  sur la console. **Call** est maintenant dans la [ligne de commande](#).



Call

Description

Avec la commande **Call**, vous pouvez appeler

- des préréglages d'une page de preset dans le [programmeur](#) pour tous les projecteurs qui accepte l'attributs.
- le statut d'une cue qui est actuellement en sortie et les valeurs de la cue dans le programmeur comme valeurs enregistrables, mais sans sélectionner les projecteurs

Syntaxe

1. Appeler un préréglage d'une fenêtre de réglages prédéfinis dans le programmeur.



Call Preset 1.1

2. Appeler une cue.



Call Cue 3

Exemple 1

Supposons que vous appeler le préréglage dimmer 1 de la fenêtre de réglages dimmer (= 1) dans le programmeur.

Appuyez et maintenez enfoncé la touche  +  (=Call) et appuyez sur    .

Le préréglage dimmer 1 est dans le programmeur pour tous les projecteurs qui supportent ce preset.

 vérifier les valeurs du programmeur dans le [tableau de projecteurs](#).

Exemple 2

Supposons que vous vouliez enregistrer la cue 4 (= le fond vert et l'acteur sur scène).

La lumière pour l'acteur sur scène est actuellement dans le programmeur avec les projecteurs sélectionnés.

Maintenant, vous appelez la cue 3 (= fond vert) sur la sélection actuelle des projecteurs et les valeurs dans le programmeur.

ID	Name	Dim	ID	Name	Dim
1	Dim 1	open	1	Dim 1	open
2	Dim 2	open	2	Dim 2	open
3	Dim 3	open	3	Dim 3	open
4	Dim 4	closed	4	Dim 4	70.0
5	Dim 5	closed	5	Dim 5	70.0
6	Dim 6	closed	6	Dim 6	70.0

Appuyez et maintenez enfoncé les touches **MA** + **On** (=Call) suivie des touches **Cue 3 Please**.

La cue 3 est appelé et vous voyez la sortie réelle avec vos sélections précédentes de projecteurs et de leurs valeurs.

Toutes les valeurs de la cue 3 sont dans le programmeur et elles peuvent être mémorisées.

Aucun projecteur de la cue 3 est sélectionné.

Vous pouvez toujours ajuster les valeurs de la sélection des projecteurs.


Si tout semble bien, enregistrez la cue 4 (= fond vert avec l'acteur sur scène) sur un exécuteur.

Liens associés

- [Qu'est ce q'un Programmeur ?](#)
- [Comment travailler avec les Presets ?](#)
- [Touche MA](#)
- [Touche On](#)

7.10. Commande Clone

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande **Clone**.

Pour aller à la commande Clone appuyez et maintenez la touche  et la touche **Copy** sur la console. Clone est dans la [ligne de commande](#) maintenant.

Description

Avec la commande de Clone, vous copiez toutes les valeurs à partir d'un projecteur vers un autre projecteur pour l'ensemble du spectacle.

Cela inclut les cues/mémoires, presets/réglages prédéfinis, et les groupes. La commande clone fonctionne comme la [commande AT](#) avec la [commande Update](#).

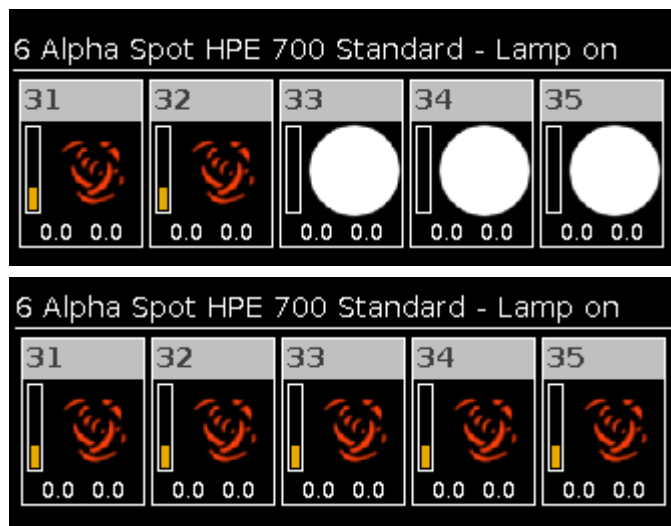
Syntaxe

Clone fixture 1 at fixture 2.



Exemple 1

Supposons par exemple que, vous avez programmer les deux projecteurs (ID 31 et 32), puis vous réalisez que vous allez ajouter trois autres projecteurs à cet endroit pour faire les même chose que les autre.



Pressez  + **Copy** (= Clone) **Fixture 31 + 32 At 33 Thru 35 Please**.

La console vous demandera de [choisir la méthode de clonage](#).



Le projecteur 31 et 32 sont clonés sur les projecteurs 33 à 35. Tous les projecteurs font exactement la même chose.

Exemple 2

Supposons par exemple, vous cloner les projecteurs (ID 31 et 32) que sur l'exécuteur 1, car vous avez besoin d'un projecteur de plus pour éclairer les acteurs.

La [commande If](#) limite la commande Clone, et agit seulement sur l'exécuteur 1.

Pressez  +  (= Clone)   +       et le bouton associé à l'exécuteur  .

La console vous demandera de [choisir la méthode de clonage](#).

Les projecteurs 31 et 32 sont clonés sur les projecteurs 33 à 35, seulement sur l'exécuteur 1.

liens associés

- [Touche MA](#)
- [Touche Copy](#)
- [Touche Fixture](#)
- [Fenêtre choisir la méthode de clonage](#)

7.11. Commande Copy

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande copie.

Pour accéder à la commande de copie appuyez sur **Copy** sur la console.

Description

Avec la commande copie, vous pouvez copier

- un groupe à un autre groupe
- une cue à une autre cue
- une page à l'autre dans la [fenêtre de Page](#)

Syntaxe

1. Copiez un groupe à un autre groupe.

```
Copy Group 1 At 2
```



2. Copie une cue vers une autre sur l'exécuteur principal.

```
Copy Cue 1 At 2
```



3. Copiez une cue de l'exécuteur principal vers un autre exécuteur.

```
Copy Cue 1 At 2 Executor 4
```



4. Copy a cue to another cue on a normal executor.

```
Copy Exec 2 Cue 1 At Exec 2 Cue 3
```



5. Copy a page to another page in the [page pool](#).

```
Copy Page 1 At Page 2
```



Exemple 1

Supposons que vous voulez copier le groupe 1 dans groupe 2.

Il y a deux façons de le faire:

- a) Pressez **Copy Group 1 At 2 Please**.



b) Pressez **Copy**, puis appuyez sur le groupe 1 dans la [fenêtre de groupes](#) puis appuyez sur le groupe 2.

Groupe 1 est copié sur le groupe 2.

Exemple 2

Supposons que vous voulez copier la mémoire 1 sur la mémoire 10 sur le même l'exécuteur.

Pressez **Copy** **1** (= Cue 1) **At** **10** **Please**.

La console demander de [choisir la méthode de copie](#).

Le cue 1 est copié sur la mémoire 10.

Exemple 3

Supposons que vous voulez copier la mémoire 1 de l'exécuteur principal à la mémoire 2 de l'exécuteur 4.

Pressez **Copy** **1** (= Cue 1) **At** **2** **Exec** **4** **Please**.

La console demander de [choisir la méthode de copie](#).

Le cue 1 est copiée sur la mémoire 2 de l'exécuteur 4.

lien associés

- [Touche Copy](#)
- [Touche Group](#)
- [Fenêtre de Groupes](#)
- [Touche At](#)

7.12. Commande Cue

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande cue.

Pour accéder à la commande cue appuyez **Cue** sur la console.

Description

Avec la commande cue, vous pouvez par exemple :

- sélectionner tous les projecteurs d'une mémoire dans la fenêtre projecteurs
- copier une cue
- aller à une cue

Syntaxe

1. Sélectionnez les projecteurs d'une mémoire.



Cue 1

2. Copie une cue



Copy Cue 2 At 9

3. Allez à la cue.



Goto Cue 3 Executor 5

Exemple 1

Supposons que vous voulez sélectionner tous les projecteurs de la mémoire 1 de l'exécuteur 1.

Cue 1 Exec 1 Please

Tous les projecteurs de la mémoire 1 de l'exécuteur 1 sont sélectionnés.

Exemple 2

Supposons que vous voulez sélectionner tous les projecteurs de la mémoire 1 de l'exécuteur principal.

Cue 1 Please

Tous les projecteurs de la mémoire 1 de l'exécuteur principal sont sélectionnés.



Exemple 3

Supposons que vous copier la mémoire 2 à la mémoire 9.

Pressez **Copy** **2** (=Cue 2) **At** **9** **Please** .



La cue 2 est copiée dans la cue 9.

liens associés

- [Qu'est ce qu'une Cue ?](#)
- [Comment travailler avec des Cues ?](#)
- [Touche Cue](#)

7.13. Commande Défaut

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande défaut.

Pour accéder à la commande défaut, appuyez et maintenez la touche  et  de la console.
Défaut entre dans la [ligne de commande](#).

```
Default 
```

Déscription

Avec la commande défaut, vous pouvez faire revenir tous les attributs à la valeur de défaut

- de projecteurs
- de type de pré réglages

Syntaxe

1. Régler tous les paramètres d'un projecteur à leur valeur de défaut

```
Fixture 1 Default 
```








2. Régler les paramètres d'un type de réglage prédéfini à sa valeur par défaut pour des projecteurs sélectionnés dans la [fenêtre de projecteurs](#).

```
Default PresetType "POSITION" 
```

Exemple 1

Supposons que vous désiriez régler les paramètres du projecteur 1 à leur valeur par défaut.

Il y a 3 façons de faire:

- Pressez  +  (=Défaut) et appuyez sur le projecteur 1 dans la fenêtre de projecteurs.
- Pressez  **1**  +  (=Défaut).
- Sélectionnez le projecteur 1 dans la fenêtre de projecteurs, pressez  +  (=Défaut) **Please**.

ID	Name	Dim	Curve	Pan	Tilt	G1	G2	G2<>	Animation	Animation	C1
1	QWO Backtruss	(close)	(0.0)	(center)	(center)	(open)	(open)	(zero)	(open)	(stop)	(open)

Tous les paramètres du projecteur 1 sont réglés à leur valeurs par défaut.










Tous les paramètres du projecteur 1 sont actifs dans le programmeur.



Exemple 2

Supposons que vous désiriez régler les paramètres de réglages prédéfinis de type position, pour les projecteurs actuellement sélectionnés, à leur paramètres de défaut.

Il y a 3 façons de faire cela:

- a) Pressez  +  (=Défaut) et appuyez sur dans la [barre de type de préréglages](#).
- b) Pressez  +  (=Défaut)  + **Preset** (=PresetType)  **Please**.
- c) Pressez  +  (=Défaut)  + **Preset** (=PresetType) et taper dans la ligne de commande **Position** avec le clavier virtuel.

Les paramètres de réglages prédéfinis de type position sont ainsi réglés à leur valeur par défaut pour les projecteurs sélectionnés.

Les valeurs sont actives dans le programmeur.

Liens Associés

- [Touche MA](#)
- [Touche \(Point\)](#)
- [Barre de type de préréglages](#)
- [Qu'est ce que le programmeur?](#)
- [Fenêtre de projecteurs](#)

7.14. Commande Delay

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande Delay (Retard).

Pour accéder à la commande Delay, il est nécessaire d'appuyer sur une autre touche de fonction avant, par exemple, **Store** puis trois appuis sur la touche **Time**.

Description

Avec la commande Delay vous indiquez les temps de retard pour les cues.

Syntaxe

Créer une nouvelle cue 1 avec un temps de retard de 3 secondes.

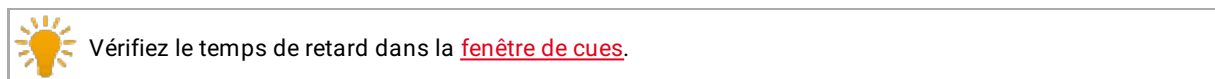


Exemple

Supposons par, vous voulez enregistrer une nouvelle cue 1 sur l' exécuteur principal avec un temps de retard de 3 secondes.

Pressez **Store** **1** (= Cue 1) trois fois **Time** (= Delay) **3** **Please**.

Le cue 1 est enregistré sur l'exécuteur principal avec un temps de retard de 3 secondes.



liens associés

- [Touche Time](#)
- [Fenêtre de cues](#)

7.15. Commande Delete

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande delete (=supprimer)

Pour accéder à la commande de suppression, appuyez sur **Delete** sur la console.
Delete est dans la [ligne de commande](#), maintenant.

Description

Avec la commande Delete , vous pouvez

- supprimer des mémoires d'une liste de mémoires
- supprimer des objets de la fenêtre (par exemple des préreglages du [preset type](#) position, ou des groupes dans la [fenêtre de groupes](#))
- dépatcher des projecteurs de l'univers DMX (supprimer leur affectation)

Syntaxe

1. Supprimer des mémoires d'une liste de mémoires.



Delete Cue 1 Executor 1

2. Supprimer des objets de la fenêtre des réglages prédéfini.



Delete Preset 1.1

3. Supprimer l'affectation DMX (dépatcher) le projecteur.



Delete Fixture 1

Exemple 1

Supposons que vous voulez supprimer la mémoire 1 de l'exécuteur principal.

Il y a trois façons de le faire:


- a) Pressez **Delete** **1** (= Cue 1) **Please**.
- b) Pressez **Delete** **1** (= Cue 1) et appuyez sur **l'exécuteur principal** dans la [fenêtre barre exécuteur](#).
- c) Pressez **Delete** **1** (= Cue 1) et appuyez sur la grande touche **Go** sur la console.

Si une liste de cue est stocké sur l'exécuteur principal, la console demande de [choisir la méthode de suppression](#).

Exemple 2

Supposons que vous voulez supprimer la mémoire 1 de l'exécuteur 1.

Il y a trois façons de le faire:

- a) Pressez **Delete 1** (= Cue 1) **Exec 1 Please**.
- b) Pressez **Delete 1** (= Cue 1) et appuyez sur dans la [fenêtre barre exécuteur](#).
- c) Pressez **Delete 1** (= Cue 1) et appuyez sur le bouton de l'exécuteur associé  sur la console.

Si une liste de cue est enregistré sur l'exécuteur 1, la console demander de [choisir la méthode de suppression](#).

Exemple 3

Supposons que, vous voulez supprimer le préréglage dimmer 1 dans la fenêtre de préréglage dimmer.

1. Ouvrez la [fenêtre de peset de dimmer](#).

Puis il y a deux façons de le faire:

- a) Pressez **Delete Preset 1 Please**.
- b) Pressez **Delete** et appuyez sur le préréglage 1 dans la fenêtre de préréglages dimmer.

Le préréglage 1 est supprimé de la fenêtre de préréglages dimmer.

Si le préréglage est utilisé dans une cue, la console demande de confirmer le processus.

Le lien entre le préréglage et la cue sera perdue et les valeurs de la présélection seront directement enregistrées dans les cues/mémoires.

Exemple 4

Supposons que, vous dépatcher le projecteur 1 d'un univers DMX.

Pressez **Delete** et appuyez sur le projecteur 1 dans la fenêtre de projecteurs.

La console demande de confirmer le processus :

Appuyez sur .

Le projecteur 1 est dépatché.



vérifier les projecteurs patchés dans [Patch and Fixture Schedule](#).

liens associés

- [Touche Delete](#)



- [Fenêtre choisir la méthode de suppression](#)
- [Patch and Fixture Schedule](#)

7.16. Commande Dmx

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande Dmx.

Pour utiliser la commande Dmx, pressez **DMX** sur la console.

Dmx est écrit dans la [ligne de commande](#).

Description

Avec la commande DMX vous pouvez

- Faire un test DMX
- Arrêter le testeur DMX
- Sélectionner un projecteur via son adresse DMX
- Patcher un projecteur à une adresse DMX
- Dépatcher l'adresse DMX d'un projecteur

Syntaxe

1. Faire un test DMX.

```
DMX 1.7 At 100
```



2. Arrêter le testeur DMX.

```
Off DMX Thru
```



3. Sélectionner un projecteur via son adresse DMX.

```
DMX 2.2
```



4. Patcher un projecteur à une adresse DMX.

```
Assign DMX 2.1 At Fixture 1
```



5. Dépatcher l'adresse DMX d'un projecteur.

```
Delete DMX 1.7
```



Exemple 1



Si le testeur DMX est activé, toutes les valeurs parquées et les valeurs du programmeur seront bloquées par la valeur de test du DMX.

Pour désactiver le testeur DMX, reportez-vous à l'exemple 2 ou ouvrir la [fenêtre Outils \(Tools \)](#).

Supposons par exemple vous voulez faire un test DMX avec l'adresse DMX 1,7 et réglez la valeur DMX à 100%.

Pressez **DMX 1 . 7 At 1 0 0 Please**.

La valeur DMX est 255 et s'affiche avec un fond rouge dans la [fenêtre DMX](#).

Exemple 2

Supposons par exemple vous voulez désactiver toutes les valeurs de testeur DMX en utilisant la commande DMX.

Pressez **Off DMX Thru Please**.

Toutes les valeurs de testeur DMX sont Off.



Vous pouvez également utiliser la [fenêtre Outils \(Tools \)](#) pour désactiver le testeur DMX.

Exemple 3

Supposons par exemple vous voulez savoir quel projecteur est patcher sur l'adresse DMX 2.2.

Press **DMX 2 . 2 Please**.

Le projecteur patcher à l'adresse DMX 2.2 est sélectionné.



Si vous cherchez un projecteur patché sur l'univers 1, appuyez simplement sur **DMX 2 Please**.
L'univers est pas nécessaire pour l'univers 1.

Exemple 4

Supposons par exemple vous voulez patcher le projecteur 1 à l'adresse DMX 2.1.

Pressez **[Label] + Label (= Assign) Fixture 1 At DMX 2 . 1 Please**.

Le projecteur 1 est patché à l'adresse DMX 2.1.



Double-cliquer sur l'adresse DMX dans la [fenêtre DMX](#) ou dans la [Table de configuration des projecteurs](#).

Exemple 5

Supposons par exemple vous voulez dépatcher le projecteur 1 de l'adresse DMX 1,7.

Pressez **Delete** **DMX** **1** **.** **7** **Please** .

Le projecteur avec l'adresse DMX 1.7 est dépatché.





Double-cliquer sur l'adresse DMX dans la [fenêtre DMX](#) ou dans la [Table de configuration des projecteurs](#).

Liens associés

- [Fenêtre DMX](#)
- [Table de configuration des projecteurs](#)
- [Commande Assign](#)
- [Qu'est ce que le testeur DMX ?](#)

7.17. Commande DmxUniverse

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande DmxUniverse.

Pour accéder à la commande DmxUniverse appuyez et maintenez la touche  ainsi que la touche  sur la console.

DmxUniverse est dans la [ligne de commande](#).

```
DmxUniverse 
```

Description

Avec la commande DmxUniverse, vous pouvez

- déparquer tous les canaux DMX d'un univers
- dépatcher tous les canaux DMX d'un univers

Syntaxe

1. déparquer tous les canaux DMX d'un univers





```
Unpark DmxUniverse 1 
```

2. dépatcher tous les canaux DMX d'un univers

```
Delete DmxUniverse 1 
```

Exemple 1

Supposons que nous voulons déparquer tous les canaux DMX de l'univers 1.

Appuyez sur  + la petite touche  (= Unpark) puis la touche  avec la touche  (=DmxUniverse) **1 Please**.

Tous les canaux DMX sont déparqués.

Exemple 2

Supposons que nous voulons dépatcher tous les canaux DMX de l'univers 2.

Appuyez sur   +  (=DmxUniverse) **2 Please**.

La console demande de confirmer pour dépatcher

7.18. Commande Edit

Cette page décrit la syntaxe et de la façon d'utiliser la commande Edit.

Pour aller à la commande Edit appuyez sur **Edit** sur la console.

Description

Avec la commande Edit, vous pouvez éditer,

- Ouvrir la vue de cue d'un exécuteur
- Mémoires
- Préréglages
- Groupes

Tant que vous êtes dans le mode d'édition, la touche **Edit** clignote.

Pour mettre à jour les valeurs modifiées, appuyez sur les touches **Update** **Please**.

Pour quitter le mode d'édition, appuyez sur la touche **Esc**.

Syntaxe

1. Ouvrez la fenêtre de mémoires d'un exécuteur.



2. Editer une mémoire.



3. Editer un preset.




4. Editer un groupe.





Exemple 1

Supposons que, vous voulez ouvrir la [Fenêtre de cues](#) de l'exécuteur 1 sur l'écran 1.

Il y a deux façons de faire ça:

- a) Appuyez sur **Edit Exec 1 Please**.
- b) Appuyez sur **Edit** puis sur le bouton  de l'exécuteur respectif.

La vue de cues de l'exécuteur 1 est visible sur l'écran 1.

 Pour cette fonction, vous pouvez également utiliser la [Touche Vue](#) / [Commande Vue](#) .

Exemple 2

Supposons que, vous voulez modifier la mémoire 2 de l'exécuteur 1.

Pressez **Edit 2** (= Cue 2) **Exec 1 Please**.

Les projecteurs de la mémoire 2 seront sélectionnés dans fenêtre de projecteurs et les valeurs seront actives dans le programmeur (valeurs rouges sur fond rouge).

Les valeurs (tracked) suivies venant de la mémoire 1 seront affichées en rouge.


Exemple 3

Supposons que, vous voulez modifier la mémoire active actuelle de l'exécuteur principal.

Pressez **Edit** puis la grande touche **Go**.

Les projecteurs de la mémoire en court seront sélectionnés dans fenêtre de projecteurs et les valeurs seront actives dans le programmeur (valeurs rouges sur fond rouge).

Les valeurs (tracked) suivies venant de la mémoire 1 seront affichées en rouge.

 Si aucun cue de l'exécuteur principal est actif, le cue 1 de l'exécuteur principal sera chargé dans le programmeur.

Exemple 4

Supposons que vous voulez modifier le pré réglage 1 des presets de position.

1. Ouvrir la fenêtre de position [presets](#).
2. Pressez **Edit** et appuyez sur le pré réglage numéro 1 dans la fenêtre de presets de position.

Les projecteurs enregistrés dans le pré réglage de position 1 seront sélectionnés dans la fenêtre de projecteurs et les valeurs enregistrées seront actives dans le programmeur.

Exemple 5

Supposons que vous voulez modifier le groupe 1 dans la fenêtre de [groups](#).

Il y a deux façons de le faire:



a) Ouvrez la fenêtre de groupes. Appuyez sur **Edit** puis sur le groupe 1.

b) Pressez **Edit** **Group** **1** **Please** .

Tous les projecteurs du groupe 1 seront sélectionnés dans la fenêtre de [Projecteurs](#).

Liens associés

- [Touche Edit](#)
- [Fenêtre de Cues](#)
- [Touche Vue](#)
- [Commande Vue](#)
- [Fenêtre Presets](#)

7.19. Effect Command

This page describes the syntax and how to use the **Effect** command.

To go to the Effect command, press **Effect** on the console.

Description

With the Effect command, you can start effects for the selected fixtures by using the effect object number.

The effect object numbers are in the upper left corner of an effect tile. For more information, refer to [effects view](#).

Syntax

Start dimmer effect 3 for the selected fixtures.



Example

Let's assume, you will start dimmer effect 3 for the selected fixtures.

- Press **At Effect 3 Please**.

Dimmer effect 3 starts for the selected fixtures in the programmer.



Hint:

You can also just tap on the effect in the [dimmer effect view](#). For more information, refer to [How to work with Effects?](#)

7.20. Commande Executor

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande Executor.

Pour accéder à la commande Executor appuyez **Exec** sur la console.

Executor est dans la [ligne de commande](#) maintenant.



Description

Avec la commande Executor vous pouvez, par exemple :

- sélectionner tous les projecteurs enregistrés dans un exécuteur
- supprimer des exécuteurs de la [fenêtre page Exécuteurs](#) et de la touche/fader associé sur la console
- supprimer des mémoires des exécuteurs
- régler l'intensité de un exécuteur
- déclencher un exécuteur

Syntaxe

1. Sélectionner tous les projecteurs enregistrés dans un exécuteur.



2. Supprimer un exécuteur de la fenêtre de la page exécuteurs et de la touche/fader associé sur la console.



3. Supprimer la cue 1 de l'exécuteur 1.



4. Régler l'intensité d'un exécuteur à 50%.



5. Déclencher un exécuteur avec un go.



Exemple 1

Supposons que vous voulez sélectionner tous les projecteurs utilisés dans la liste de cues de l'exécuteur 1 .

Il y a deux façons de le faire.

a) Pressez **Exec 1 Please** .

b) Pressez **Exec** puis appuyez sur .

Tous les projecteurs enregistrés dans la liste de cue de l'exécuteur 1 sont sélectionnés dans la [fenêtre de projecteurs](#).

Exemple 2

Supposons que vous voulez supprimer l'exécuteur 1 de la [fenêtre exécuteurs](#).

Il y a deux façons de le faire.

a) Pressez **Delete Exec 1 Please** .

b) Pressez **Delete Exec** puis appuyez sur .

L'exécuteur 1 est supprimé de la page exécuteur et de l'exécuteur bouton.


Exemple 3

Supposons que vous voulez supprimer la mémoire 1 sur l'exécuteur bouton 1.

Il y a trois façons différentes de faire ça.

a) Pressez **Delete 1** (= Cue 1) **Exec 1 Please** .

b) Pressez **Delete 1** (= Cue 1) puis appuyez sur dans la [fenêtre barre exécuteurs](#).

c) Pressez **Delete 1** (= Cue 1) puis appuyez sur la touche associé à l'exécuteur bouton  sur la console.

Si une liste de cues est enregistrée sur un exécuteur, la console demandera de [choisir la méthode de suppression](#).

Exemple 4

Supposons que, vous voulez régler l'intensité de l'exécuteur 1 à 50%.



Le fader physique ne bouge pas.

Pour que le fader soit a nouveau en fonction , vous devez déplacer le curseur une fois au moins jusqu'à sa valeur réelle.



Pour appliquer la valeur à l'exécuteur principal, ne tapez pas de numéro d'exécuteur. Appuyez simplement sur **Exec**.

Pressez **Exec 1 At 50 Please**.

L'exécuteur 1 est maintenant à 50%. Ce est la même chose que si vous déplacez le curseur jusqu'à 50%.

Exemple 5

Supposons que vous déclenchez l'exécuteur 1 par la [commande Go](#).

Appuyez sur la petite touche **Go + (=Go)** **Exec 1 Please**.

L'exécuteur 1 est déclenché par la commande Go. C'est la même chose que le bouton Go assigné à l'exécuteur.

liens associés

- [Touche Exec](#)
- [Fenêtre de Page](#)
- [Fenêtre de projecteurs](#)
- [Commande Go](#)

7.21. Commande Fade

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande fade (= fondu).

Pour accéder à la commande de fondu, il est nécessaire d'appuyer sur une autre touche de fonction avant, par exemple **Store Time** (=Fade).

Description

Avec la commande fade, vous indiquez un temps de fondu

- pour aller à une cue avec un temps de fondu
- pour créer une nouvelle mémoire avec un temps de fondu
- dans un mémoire existante

Syntaxe

1. Allez à la mémoire 2 avec un temps de transfert de 3 secondes.

```
Goto Cue 2 Fade 3
```



2. Créer la nouvelle mémoire 1 avec un temps de transfert de 3 secondes.

```
Store Cue 1 Fade 3
```



3. Attribuez un temps de fondu de 5 secondes à la cue 3 existante de l'exécuteur 1.

```
Assign Fade 3 Cue 1 Executor 1
```



Exemple 1

Supposons que vous désirez aller à la mémoire 2 de l'exécuteur 1 avec un temps de transfert de 3 secondes.

Pressez **Goto Cue 2 Exec 1 Time** (=Fade) **3 Please**.

La console va à la mémoire 2 de l'exécuteur 1 avec un temps de transfert de 3 secondes.

Exemple 2


Supposons que vous voulez enregistrer la mémoire 1 sur l'exécuteur principal avec un temps de transfert de 3 secondes.

Pressez **Store 1** (= Cue 1) **Time** (=Fade) **3 Please**.

La cue 1 est enregistré sur l'exécuteur principal avec un temps de fondu de 3 secondes.

Exemple 3

Supposons que vous voulez affecter à la mémoire existante 3 sur l'exécuteur 1 un temps de fondu de 5 secondes.

Pressez  + **Label** (=Assign) **Time** (=Fade) **5** **Cue** **3** **Exec** **1** **Please** .



Vérifiez le temps de fondu dans la [Fenêtre des Cues](#).

liens associés

- [Touche Time](#)
- [Fenêtre des Cues](#)
- [Commande Store](#)
- [Commande Assign](#)

7.22. Commande Fix

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande Fix.

Pour accéder à la commande Fix, pressez **Fix** sur la console.

Description

La commande Fix est une fonction de bascule.

Avec la commande Fix, vous pouvez forcer l'affichage d'un exécuteur dans le [barre d'exécuteur](#) et la [fenêtre de la barre exécuteur](#), sur toutes les pages.

Syntaxe

Fixer et défixer (unfix) un exécuteur.



Exemple 1

Supposons que vous fixez l'exécuteur 6 afin d'avoir toujours l'exécuteur visible dans la [barre d'exécuteur](#), et sur n'importe quelle page qui est affichée.

Pressez **Fix** **Exec** **6** **Please**.

L'exécuteur 6 est maintenant fixé. Un l'exécuteur fixé est affiché avec de [petites rayures](#).

Exemple 2

Supposons que vous voulez défixer (UnFix) l'exécuteur 6 par ce que vous n'avez plus besoin de l'avoir visible dans la barre de exécuteur.

Pressez **Fix** **Exec** **6** **Please**.

L'exécuteur 6 est maintenant défixer.

Liens associés

- [Couleurs système - Exécuteur](#)
- [Barre d'exécuteur](#)

7.23. Commande Fixture

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande Fixture.

Pour accéder à la commande Fixture, pressez **Fixture** sur la console.

Description

Avec la commande Fixture vous sélectionnez projecteurs dans la [fenêtre des projecteurs](#).

Syntaxe

Sélectionnez des projecteurs.



Exemple 1

Supposons que vous sélectionnez les projecteurs 1 à 10 :

Pressez **Fixture 1 Thru 10 Please**.

les projecteurs de 1 à 10 seront sélectionnés dans la fenêtre de projecteurs.

Exemple 2

Supposons que vous ne voulez sélectionner que le sous projecteur 5 du projecteur 11.

Pressez **Fixture 11 . 5 Please**.

le sous projecteur de 5 du projecteur 11 sera sélectionné dans la fenêtre de projecteurs.

liens associés

- [Fenêtre de projecteurs](#)
- [Touche Fixture](#)
- [Couleurs Système](#)

7.24. Commande Flash

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande flash.

Pour aller à la commande flash, pressez **Flash** sur la console.

Description

Avec la commande flash vous définissez les valeurs de la première cue de l'attribut dimmer d'un exécuteur, à 100% temporairement, aussi longtemps que vous appuyez et maintenez le bouton de l'exécuteur.

La commande flash ignore tous les temps de cue et temps individuels.

Syntaxe


Pour définir l'attribut dimmer à 100%.




Exemple

Supposons que vous voulez temporairement avoir pour l'exécuteur 3 l'attribut dimmer à 100% tant que vous appuyez et maintenez l'exécuteur.

Il y a deux façons de le faire:

a) Si vous n'avez pas changé la valeur par défaut dans la fenêtre [fonctions de l'exécuteur bouton](#), vous pouvez simplement appuyer sur la touche  de l'exécuteur 3.

b) Pressez **Flash** puis appuyez et maintenez le bouton respectif de l'exécuteur .

Tant que vous maintenez le bouton de l'exécuteur, la commande flash sera exécuté.

Dès que vous relâchez le bouton de l'exécuteur, l'exécuteur revient à son état antérieur.

Liens associés

- [Touche Flash](#)
- [Flash exécuteur](#)
- [Changer les fonctions des exécuteurs Boutons](#)

7.25. Commande Full

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande full .



Si vous voulez la commande full sur la console, appuyez sur la touche **Full** la commande sera exécutée directement.

Vous pouvez également utiliser la ligne de commande avec le clavier virtuel et tapez le mot Full.

Pour accéder à la commande full appuyer sur la touche **Full** sur la console.

La commande Full sera exécutée directement.

Description

Avec la commande full vous réglez l'intensité à 100%

- des projecteurs actuellement sélectionnés
- d'une sélection de projecteurs
- d'un exécuteur

Syntaxe

1. Réglez l'intensité des projecteurs sélectionnés à 100%.



Full

2. Définir l'intensité d'une sélection de projecteurs à 100%.



Fixture 1 Thru 3 Full

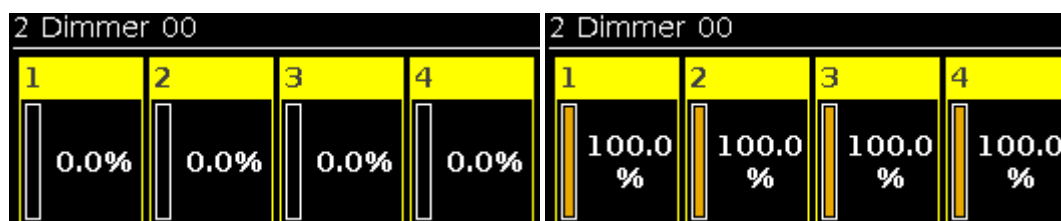
3. Définir l'intensité d'un exécuteur à 100%.



Executor 1 Full

Exemple 1

Supposons que vous réglez l'intensité des projecteurs sélectionnés à 100%.



Pressez **Full**.

La commande full sera directement exécuté. Les valeurs des projecteurs sélectionnés seront fixés à 100% et ils seront actifs dans le programmeur.



vérifier la commande exécutée dans la [fenêtre de l'historique de commande](#).

Exemple 2

Supposons que vous régler l'intensité des projecteurs 1 à 3 à 100%.



Assurez-vous qu'aucun autre projecteurs n'est sélectionnés. La commande full sera toujours exécuter pour tous les projecteurs sélectionnés.

Pressez **Fixture 1 Thru 3 Full**.

La commande full sera directement exécuté.

Les valeurs des projecteurs 1 à 3 seront fixées à 100% et ils seront actifs dans le programmeur.

Exemple 3

Supposons que vous régler l'intensité de l'exécuteur 1 à 100%.

C'est la même chose que si vous déplacez le curseur de l'exécuteur 1 vers le haut (= 100%).



Le fader physique ne bouge pas
Pour utiliser le fader après la commande full exécutée, déplacer le curseur vers le haut par vous-même.
Le fader fonctionne à nouveau.

Pressez **Exec 1 Full**.

La commande full sera directement exécuté.

L'intensité de l'exécuteur est réglé à 100%.

liens associés

- [Touche Full](#)
- [Fenêtre de l'historique de commande](#)
- [Qu'est ce qu'un programmeur](#)

7.26. Commande FullHighlight

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande FullHighlight.



Si vous voulez utiliser la commande FullHighlight dans la console, appuyer et maintenez **MA** + **Full** (=FullHighlight), la commande sera exécutée directement. Vous pouvez également utiliser la ligne de commande avec le clavier virtuel et taper le mot FullHighlight.

Pour aller à la commande FullHighlight, appuyez et maintenez **MA** + **Full** (=FullHighlight) sur la console.

La commande sera exécutée directement

Description

Avec la commande FullHighlight, vous aurez toutes les valeurs highlight dans le programmeur en sortie réelle. Les valeurs highlight sont définis à partir de la bibliothèque du projecteur.

Syntaxe

Pour avoir toutes les valeurs highlight des projecteurs sélectionnés dans le programmeur.

FullHighlight



Exemple

Supposons que vous avez sélectionné les projecteurs 1-3 et vous voulez mettre leurs valeurs à FullHighlight.

Appuyer **MA** + **Full** (=FullHighlight).

La commande FullHighlight sera directement exécuté.

Toutes les valeurs highlight sont actives dans le programmeur et vous les voyez en sortie réelle.

Fixtures														
ID	Name	Dim	Curve	Pan	Tilt	G1	G2	G2<=>	Anim ation	Anim ation	C1	R		
1	QWO Backtruss	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	49.8	0.0	100.0		
2	QWO Backtruss	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	49.8	0.0	100.0		
3	QWO Backtruss	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	49.8	0.0	100.0		

Liens associés

- [Touche MA](#)
- [Touche Full](#)
- [Qu'est ce que le programmeur ?](#)

7.27. Commande Go

Cette page décrit la syntaxe et l'utilisation de la commande go.

Pour aller à la commande go, appuyez sur la petite touche **Go +** sur la console.

Description

Avec la commande go, vous pouvez par exemple

- aller à la prochaine cue/mémoire d'une liste de cues (=séquence).
- mettre en marche un exécuteur.

Syntaxe

1. aller à la prochaine cue/mémoire d'une liste de cues (=séquence).




2. mettre en marche un exécuteur.



Exemple 1

Supposons que, l'exécuteur est en cours d'exécution et vous voulez aller à la prochaine cue/mémoire de la liste de cues stocké sur l'exécuteur 1.

Il y a deux façons de le faire.

a) Appuyez sur la petite touche **Go +** (= Go) puis sur la touche associée  à l'exécuteur.


b) Appuyez sur la petite touche **Go +** (= Go) puis sur le bouton associé dans la [fenêtre de la barre exécuteur](#).

La prochaine cue/mémoire est en fonctionnement.

Exemple 2

Supposons que, l'exécuteur 1 est éteint et vous allez commencer à le faire fonctionner.

Il y a deux façons de le faire.

a) Appuyez sur la petite touche **Go +** (= Go) puis sur la touche associée  à l'exécuteur.

b) Appuyez sur la petite touche **Go +** (= Go) puis sur le bouton associé dans la [fenêtre de la barre exécuteur](#).

L'exécuteur démarre avec la première cue/mémoire.




liens associés

- [Petite touche Go +](#)
- [Touche Exécuteur Go](#)

7.28. GoBack (Retour en arrière)

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande GoBack (retour en arrière)

Pour accéder à la commande GoBack, appuyez sur le petit  sur la console.

Description

Avec la commande GoBack, vous revenez à la cue précédente dans une liste de mémoires (=séquence).

Syntaxe




Retour à la cue précédente sur une liste de mémoires.



Exemple

Supposons que l'exécuteur 1 est en cour d'exécution et vous voulez revenir à la mémoire précédente dans la liste cues stocké sur l'exécuteur.

Il y a deux façons de le faire.

- a) Appuyez sur le petit  (= GoBack) puis sur le bouton de l'exécuteur .
- b) Appuyez sur le petit  (= GoBack) puis sur le bouton de l'exécuteur dans la [fenêtre barre exécuteur](#).

La mémoire précédente est en cours d'exécution.

liens associés

- [Touche Go - \(petite\)](#)
- [Fenêtre barre Exécuteur](#)

7.29. Commande Goto

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande Goto.

Pour aller à la commande Goto, appuyez sur la touche **Goto** sur la console.

Description

Avec la commande Goto, vous allez à une mémoire spécifique sur un exécuteur

- directement avec les temps de cue
- en indiquant pour cette fois un temps de fondu différent

Syntaxe

1. Vas à la mémoire 2 de l'exécuteur 1 (en utilisant les temps de la cue).

```
Goto Cue 2 Executor 1
```



2. Vas à la mémoire 2 de l'exécuteur 1 avec un temps de fondu de 5 secondes.

```
Goto Cue 2 Executor 1 Fade 5
```



Exemple 1

Supposons que vous exécutez directement la mémoire 2 sur l'exécuteur principal.


Pressez **Goto 2** (= Cue 2) **Please**.

Le cue 2 de l'exécuteur principal sera exécuté.

Exemple 2

Supposons que vous exécutez directement la mémoire 2 de l'exécuteur 1 (en tenant compte des temps).

Il y a trois façons de le faire.

a) Pressez **Goto 2** (= Cue 2) et la touche associée à l'exécuteur .

b) Pressez **Goto 2** (= Cue 2) et le bouton associé à l'exécuteur dans la [fenêtre Barre exécuteur](#).

c) Pressez **Goto 2** (= Cue 2) **Exec 1 Please**.

Le cue 2 de l'exécuteur 1 sera exécuté.

Exemple 3

Supposons que, vous désirez aller à la mémoire 2 de l'exécuteur 1 avec un temps de fondu de 5 secondes.



Pressez **Goto 2** (= Cue 2) **Exec 1 Time** (=Fade) **5 Please**.

Le cue 2 sera exécuté avec un temps de fondu de 5 secondes.

liens associés

- [Touche Goto](#)
- [Touche Please](#)

7.30. Commande Group

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande group.

Pour accéder à la commande de groupe, appuyez sur **Group** sur la console.

Description

Avec la commande group vous sélectionnez un groupe dans la [fenêtre de groupes](#).

Tous les projecteurs enregistrés dans le groupe sont sélectionnés dans [la fenêtre des projecteurs](#).

L'ordre des projecteurs est le même que celui sélectionné au moment d'enregistrer le groupe.

Syntaxe

Sélectionnez un groupe dans la fenêtre groupes sélectionne les projecteurs qui y ont été enregistrés.



Exemple

Supposons que vous sélectionnez tous les projecteurs enregistrés dans le groupe 1.

Il y a deux façons de le faire.

a) Appuyez sur le groupe 1 [fenêtre de groupes](#).

b) Pressez **Group 1 Please**.

Tous les projecteurs enregistrés dans le groupe 1 sont sélectionnés dans la fenêtre des projecteurs.

liens associés

- [Touche Group](#)
- [Fenêtre de groupes](#)

7.31. Commande Help

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande help/ aide.

Pour accéder à la commande d'aide, appuyez sur **Help** sur la console.

Description

Avec la commande d'aide vous ouvrez le mode d'emploi

- d'une manière générale
- concernant une commande en particulier

Syntaxe

1. Ouvrez le mode d'emploi sur la console.

A screenshot of a terminal window with a dark background. The text 'Help' is entered at the prompt. To the right of the text, there is a small grid of white dots representing a terminal cursor or a specific character set.

2. Ouvrez l' aide relative à une commande (ici Fix).

A screenshot of a terminal window with a dark background. The text 'Help Fix' is entered at the prompt. To the right of the text, there is a small grid of white dots representing a terminal cursor or a specific character set.

Exemple 1

Supposons que vous voulez ouvrir le mode d'emploi de la console MA dot 2.

Pressez **Help Please**.

Ouvre le mode d'emploi sur l'écran 1.

Exemple 2

Supposons que vous voulez ouvrir l'aide contextuelle à la commande fix.

Pressez **Help Fix Please**.

Ouvre l'aide à la commande de fix sur l'écran 1.

liens associés

- [Touche Help](#)
- [Touche Please](#)

7.32. Commande If

Cette page décrit la syntaxe et l'utilisation de la commande if.

Pour accéder à la commande If, appuyez sur **If** sur la console.

Description

Avec la commande if vous pouvez par exemple :

- désélectionnez des projecteurs de la sélection courante s'ils ne sont pas dans un groupe
- limiter la [commande clone](#) seulement aux projecteurs enregistrés sur un exécuteur
- limiter la [commande delete](#) et supprimer seulement un projecteur appartenant à une cue
- Sélectionnez les projecteurs uniquement s'ils se chevauchent

Syntaxe

1. Désélectionne les projecteurs de la sélection actuelle s'ils ne sont pas enregistrés dans le groupe 1.



If Group 1

2. Limiter la commande clone.



Clone Fixture 33 If Executor 1

3. Limiter la commande delete.



Delete Cue 3 If Fixture 1

Exemple 1

Supposons que vous vouliez désélectionner tous les projecteurs sélectionnés actuellement s'ils ne sont pas enregistrés dans le groupe 1.

Pressez **If** **Group** **1** **Please**.

Tous les projecteurs de la sélection actuelle qui ne sont pas enregistrés dans le groupe 1 seront retirés de votre sélection.

Exemple 2

Supposons que vous cloner le projecteur 1 uniquement sur l' exécuteur 2 car vous avez besoin de projecteurs supplémentaires pour éclairer les acteurs.

Pressez **Copy** + **Copy** (= Clone) **Fixture** **1** **At** **33** **Thru** **35** **If** et le bouton exécuteur associé **▶**



Please.

La console vous demandera de [choisir le méthode de clonage](#).

Le projecteur 1 est cloné sur les projecteurs 33 à 35, seulement pour l'exécuteur 2.

Exemple 3

Supposons que vous voulez supprimer simplement le projecteur de la mémoire 2 de l'exécuteur principal.

Pressez **Delete 2** (=Cue 2) **If Fixture 1 Please**.

Le projecteur 1 est supprimé de la Cue 2 de l'exécuteur principal.

Exemple 4

Supposons que vous ne voulez sélectionner que les projecteurs commun au groupe 1 (front truss) et au groupe 2 (wash lights).

Pressez **Group 1 If Group 2 Please**.

Tous les projecteurs qui se chevauchent dans le groupe 1 et 2 sont sélectionnés dans la fenêtre de projecteurs.

liens associés

- [Touche If](#)
- [Commande Clone](#)
- [Commande Delete](#)

7.33. Commande IfOutput

Cette page décrit la syntaxe et comment utiliser la commande IfOutput.

Pour activer la commande IfOutput, pressez le bouton **If** (= IfOutput) de la console.

Description

Avec la commande IfOutput vous pouvez sélectionner tous les projecteurs de la [Fenêtre de projecteurs](#) qui ont actuellement:

- l'intensité de sortie supérieure à zéro
- l'intensité de sortie comprise entre 2 valeurs
- un préréglage en sortie

Syntaxe

1. Sélectionner tous les projecteurs ayant une intensité de sortie supérieur à zéro:

```
IfOutput 
```

2. Sélectionner tous les projecteurs dont l'intensité de sortie est comprise entre 50 et 75:

```
IfOutput At 50 Thru 75 
```

3. Sélectionner tous les projecteurs dont la couleur vient du Préréglage cyan (preset 4.2):

```
IfOutput Preset 4.2 
```

Exemple 1

Supposons que vous désiriez sélectionner tous les projecteurs dont l'intensité de sortie est supérieure à zéro.

Pressez **If** (= IfOutput) **Please**.

Tous les projecteurs, dont l'intensité de sortie est supérieure à zéro, sont sélectionnés dans la fenêtre de projecteurs.

Exemple 2

Supposons que vous désiriez sélectionner tous les projecteurs dont l'intensité de sortie est comprise entre 50 et 75%.

Pressez **If** (= IfOutput) **At 50 Thru 75 Please**.

Tous les projecteurs, dont l'intensité de sortie est comprise entre 50 et 75%, sont sélectionnés.



Exemple 3

Supposons que vous désiriez que tous les projecteurs utilisant actuellement le préréglage de couleur "Cyan" (preset 4.2) prennent le préréglage de couleur "Orange".

Il existe 2 méthodes pour réaliser cela:

- a) Pressez **If** (= IfOutput) et appuyez sur le preset "Cyan" dans la fenêtre de préréglage de couleur.
- b) Pressez **If** (= IfOutput) **Preset 4** (= type de préréglage couleur) **. 2** (= second préréglage dans la fenêtre de préréglage de couleur) **Please**.

Tous les projecteurs ayant actuellement le préréglage couleur "Cyan" (4.2) sont sélectionnés, et il est désormais facile de leur donner une autre couleur.

Liens Associés

- [Touche If](#)
- [Fenêtre de Projecteurs](#)

7.34. Commande Invert (Inverser)

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande **Invert**.

Pour utiliser la commande Invert, pressez **Macro** sur la console et cliquez sur la Macro 17 "Invert". Invert est en [ligne de commande](#).

Description

Avec la commande inverser vous pouvez

- Sélectionner les projecteurs qui ne sont pas actuellement sélectionnés dans la [fenêtre de projecteurs](#)
- Désélectionner les projecteurs qui sont actuellement sélectionnés dans la [fenêtre de projecteurs](#)

Syntaxe

1. Inverser tous les projecteurs dans le groupe 1.



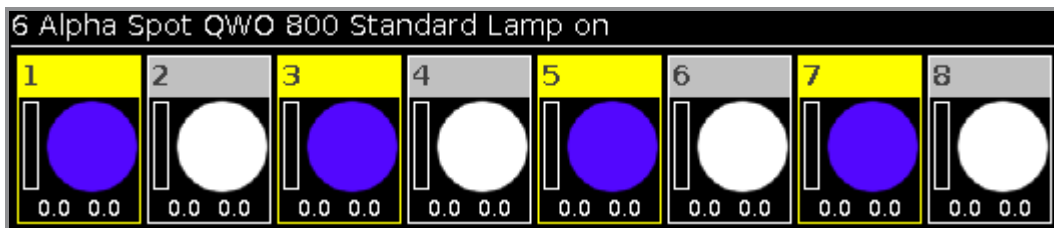
2. Inverser les projecteurs de la sélection.



Exemple 1

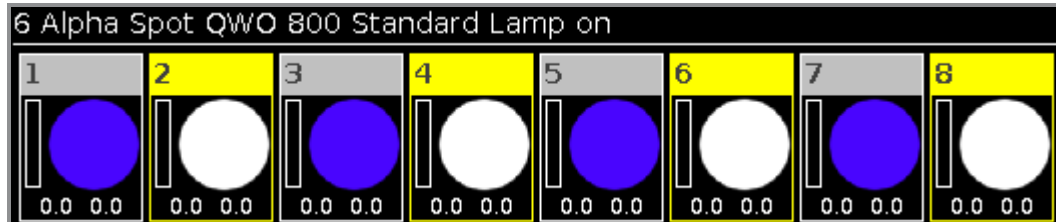
Supposons que tous les projecteurs du groupe 1 sont sélectionnés dans la fenêtre de projecteurs et ont la couleur bleu assignées.

Maintenant, vous sélectionnez les autres projecteurs du groupe 1 pour leurs attribuer une couleur.



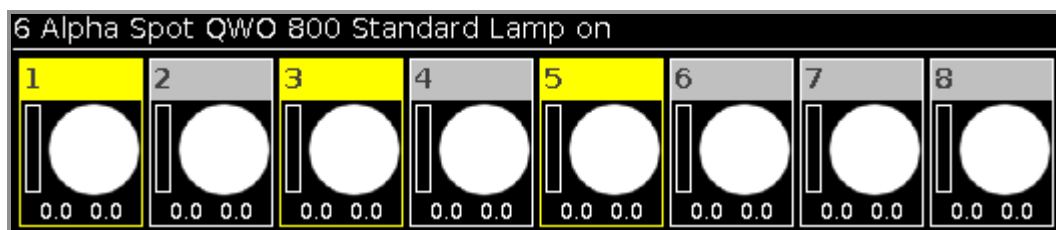
1. Pressez **Macro** sur la console. La [fenêtre de macros](#) s'ouvre.
2. Cliquez sur **Macro 17 "Invert"**, pressez **Group 1 Please**.

Les autres projecteurs du groupe 1 sont choisis pour leur attribuer une couleur.



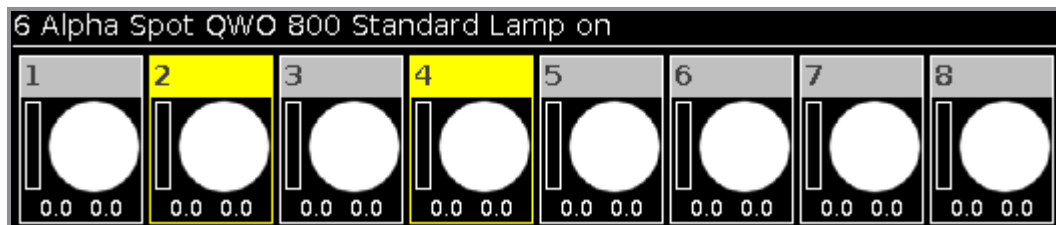
Exemple 2

Supposons que vous avez les projecteurs 1, 3 et 5 sélectionnés. Maintenant, vous allez sélectionner les projecteurs 2 et 4.



1. Pressez **Macro** sur la console. La **fenêtre de macros** s'ouvre.
2. Cliquez sur **Macro 17 "Invert"**, pressez **Fixture 1 Thru 5 Please**.

La sélection des projecteurs 1-5 est inversé. Les projecteurs 2 et 4 sont sélectionnés.



Liens associés

- [Fenêtre de Projecteurs](#)
- [Touche Macro](#)
- [Fenêtre de Macros](#)

7.35. Commande Label

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande label.

Pour accéder à la commande label, appuyez sur **Label** sur la console.

Description

Avec la commande label, vous pouvez par exemple nommer (ou renommer) :

- des projecteurs dans le [tableau de valeurs des projecteurs](#)
- des groupes dans la [fenêtre de Groupes](#)
- des préréglages dans la [fenêtre Presets](#)

Syntaxe

1. Nommer un projecteur.



2. Nommer un groupe.



3. Nommer un preset.



Exemple 1

Supposons que vous nommer les projecteurs 1 à 10 comme MAC700 avec un numéro consécutif à la fin, dans le tableau de valeurs des projecteurs.

Il y a deux façons.

a) Pressez **Label Fixture 1 Thru 10 Please**.

b) Pressez **Label** et sélectionnez les projecteurs 1 à 10 dans le tableau de valeurs des projecteurs.

La [fenêtre pour entrer un nom](#) s'ouvre.

Enter "Mac700 1".

Le projecteurs 1 à 10 sont nommer comme MAC700 avec un numéro consécutif à la fin, dans le tableau de valeurs de projecteurs.



Exemple 2

Supposons que vous voulez nommer le groupe 1 "All Studio Colors" dans la fenêtre de groupes.

Il y a deux façons.

- a) Pressez **Label** **Group** **1** **Please**.
- b) Pressez **Label** puis appuyez sur dans groupe 1 dans la fenêtre de groupes.

La [fenêtre pour entrer un nom](#) s'ouvre.

Enter "All Studio Colors".

Le groupe est nommé "All Studio Colors".

Exemple 3

Supposons que vous nommer une couleur prédéfinie: "Dark Red".

Il y a deux façons.

- a) Pressez **Label** **Preset** **4** (=famille Color Preset) **.** **1** (=Preset Object 1) **Please**.
- b) Pressez **Label** puis appuyez sur dans la case 1 de la fenêtre des couleur prédéfinie.

La [fenêtre pour entrer un nom](#) s'ouvre.

Enter "Dark Red".

Le pré réglage de couleur est nommer "Dark Red".

liens associés

- [Touche Label](#)
- [Fenêtre de projecteurs](#)
- [Fenêtre de Groupes](#)
- [Fenêtre Presets](#)

7.36. Commande Learn

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande learn (apprendre).

Pour utiliser la commande Learn, pressez **Speed** sur la console.

Learn est maintenant dans la [ligne de commande](#).



Description

Avec la commande learn (apprendre) vous réglez la vitesse en appuyant pour

- Les chaser
- Les effets
- Le master rate

Syntaxe

Réglez la vitesse d'objets en appuyant sur.



Exemple 1

Supposons que vous voulez régler la vitesse d'un chaser.

Appuyez et maintenez **Speed** (= Learn) et appuyez sur le bouton de l'exécuteur du chaser à plusieurs reprises pour caler la vitesse désirée.

Le chaser apprend la vitesse selon la frappe de la touche de l'exécuteur.

Exemple 2

Supposons que vous voulez régler la vitesse d'un effet.

Appuyez et maintenez **Speed** (= Learn) et appuyez sur le bouton de l'exécuteur de l'effet à plusieurs reprises pour caler la vitesse désirée.

L'effet apprend la vitesse selon la frappe de la touche de l'exécuteur.

Exemple 3

Supposons que vous voulez régler la vitesse du master Rate.

Appuyez et maintenez **Speed** (= Learn) et appuyez sur le bouton de l'exécuteur du master Rate à plusieurs reprises pour caler la vitesse désirée.



Le master Rate apprend la vitesse selon la frappe de la touche de l'exécuteur.

Liens associés

- [Touche Speed \(Vitesse \)](#)

7.37. Commande Macro

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande de marco.

Pour aller à la commande macro, appuyez sur **Macro** sur la console.

Description

Avec la commande macro, vous pouvez activer une macro de la [fenêtre macro](#).

Syntaxe

Lancer la macro 1.



Exemple

Supposons que vous allez activer la macro 1 (par exemple +5%) pour les projecteurs sélectionnés.

Pressez **Macro 1 Please**.

La macro 1 est lancée.

liens associés

- [Touche Macro](#)
- [Fenêtre Macro](#)

7.38. MidiNote Command

This page describes the syntax and how to use the **MidiNote** command.

To use the MidiNote command, type **MidiNote** or the short cut **Mn** in the [command line](#).

Description

With the MidiNote command, you send MIDI Note messages via the Midi Out port at the back of the console.

If a MIDI channel is entered in the command, the entered MIDI channel will be used.

If no MIDI channel is entered, the MIDI out channel in the [MIDI Show Control window](#) is used.

If a velocity is entered in the command, the entered velocity will be used.

If no velocity is entered, velocity 127 (full) will be used.

If the dot2 is in a session, the MIDI Notes messages will be send only on the session master to avoid double traffic.

If the Off command is used, a MidiNote Off is sent.



Hint:

To double-check the sent MIDI Notes, press **Tools** and tap under column MIDI at in the .
For more information, see [MIDI Monitor](#).

Syntax

1. Send MIDI Note with the selected MIDI channel from the [MIDI Show Control window](#) and full velocity (127).

```
MidiNote 12
```



2. Send MIDI Note with defined MIDI channel and full velocity (127).

```
MidiNote 1.12
```



3. Send MIDI Note with the selected MIDI channel from the [MIDI Show Control window](#) and a velocity of 60.

```
MidiNote 12 60
```



4. Send a MIDINote Off.

```
MidiNote 14 Off
```



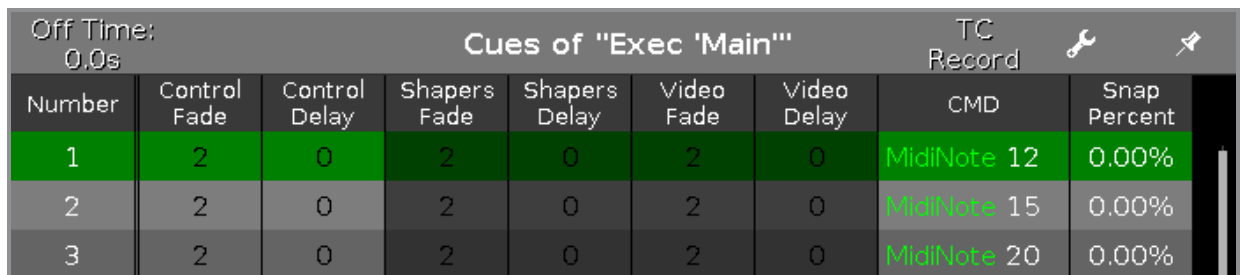
Example

Let's assume, you will send a MIDI note on a specific cue to trigger a sound station.

Requirements:

- Connected sound station device e.g. computer on the MIDI Out connector.
- Stored cue on an executor.

Open the [cues view](#) and type in the CMD (= command) column the following syntax: **MidiNote 12**





Off Time: 0,0s		Cues of "Exec 'Main'"						TC Record		
Number	Control Fade	Control Delay	Shapers Fade	Shapers Delay	Video Fade	Video Delay	CMD	Snap Percent		
1	2	0	2	0	2	0	MidiNote 12	0.00%		
2	2	0	2	0	2	0	MidiNote 15	0.00%		
3	2	0	2	0	2	0	MidiNote 20	0.00%		

Figure 1: Cues View with MIDI Notes in the CMD column

The MIDI note will be send if the cue is executed and will trigger the connected sound station.

7.39. Commande Move

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande Move (déplacer).

Pour utiliser la commande Move, pressez **Move** sur la console.

Description

Avec la commande Move, vous pouvez déplacer des objets par exemple.

- groupes à une autre position dans la [fenêtre Groupes](#)
- préréglage à une autre position dans la [fenêtre Presets](#)
- exécuteurs à une autre position dans la [fenêtre exécuteur](#) ou sur une autre [Page](#)

Syntaxe

1. Déplacer un groupe vers une autre position.



2. Déplacer un préréglage à une autre position.



3. Déplacer un exécuteur à une autre position sur la même page.



4. Déplacer un exécuteur à une autre position sur une autre page.



Exemple 1

Supposons que vous voulez déplacer le groupe 50 vers le groupe 1.

Il y a deux façons de le faire.

a) Pressez **Move Group 50 At 1 Please**.

b) Pressez **Move**, cliquez sur le **groupe 50** dans la [fenêtre Groupes](#), puis appuyez sur le **Groupe 1 vide**.

Le groupe 50 est déplacé et c'est maintenant le groupe 1.

Exemple 2

Supposons que vous voulez déplacer le préréglage de couleur 2 vers le préréglage de couleur 5.



Si vous déplacez un préréglage qui est utilisé dans une cue, le nouveau numéro de préréglage sera automatiquement redirigé vers la cue

1. Ouvrez la [fenêtre de préréglage couleur](#).

Il y a deux façons de le faire.

a) Pressez **Move** **Preset** **2** **At** **5** **Please**.

b) Pressez **Move**, et appuyez sur le dans la fenêtre de préréglages couleur, puis appuyez sur le .

Le préréglage de couleur 2 est déplacé et est maintenant le préréglage de couleur 5.



Exemple 3

Supposons que vous voulez déplacer l'exécuteur du fader1 à 6.

Il y a trois façons de le faire:

a) Pressez **Move** **Exec** **1** **At** **6** **Please**.

b) Pressez **Move**, appuyez sur l' dans la [fenêtre d'exécuteurs](#) puis appuyez sur l' .

c) Pressez **Move**, appuyez sur le bouton de l'exécuteur 1  sur la console puis appuyez sur le bouton de l'exécuteur 6  sur la console.

L'exécuteur est déplacé de la position 1 à la position 6.

Exemple 4

Supposons que vous voulez déplacer l'exécuteur 1 de la page 1 à la page 2.

Il y a trois façons de le faire:

a) Pressez **Move** **Exec** **1** (=Page 1) **.** **1** (=Exécuteur 1) **At** **Exec** **2** (=Page 2) **.** **1** (Exécuteur 1) **Please**.

b) Pressez **Move**, puis appuyez sur l' de la page 1 dans la [fenêtre exécuteur](#) et tapez sur l' de la page 2.

c) Pressez **Move**, puis appuyez sur l' de la page 1 dans la [fenêtre de la barre exécuteur](#) et cliquez sur l' de la page 2.



Liens associés

- [Touche Move](#)
- [Fenêtre Groupes](#)
- [Fenêtre de Préréglages](#)
- [Fenêtre Exécuteur](#)
- [Fenêtre Barre exécuteur](#)

7.40. Commande Off

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande Off.

Pour utiliser la commande Off, pressez **Off** sur la console.

Description

Avec la commande Off Vous pouvez

- mettre un exécuteur off
- mettre un exécuteur avec un temps de fondu off
- désactiver tous les exécuteurs contenant une liste de cues
- retirer des projecteurs sélectionnés de la [fenêtre de projecteurs](#)

Syntaxe

1. Mettre Off l'exécuteur principal.



Off

2. Mettre Off un exécuteur avec un temps de fondu.



Off Executor 1 Fade 2

3. Désactiver tous les exécuteurs contenant une liste de cues.



Off Thru

4. Retirer les projecteurs avec des valeurs dans le programmeur de la fenêtre de projecteurs.




Off Fixture 3

Exemple 1

Supposons que vous voulez mettre un exécuteur off.

Il y a trois façons de le faire.

- a) Pressez **Off**, et le bouton respectif de l'exécuteur .
- b) Pressez **Off** **Exec** **1** **Please**.
- c) Pressez **Off**, et appuyez sur le bouton respectif de l'exécuteur dans la [fenêtre de la barre exécuteur](#).



L'exécuteur 1 est Off.

Exemple 2

Supposons que vous voulez mettre l'exécuteur 1 Off avec un temps de fade de 2 secondes.

Pressez **Off** **Exec** **1** **Time** (=Fade) **2** **Please**.

L'exécuteur 1 sera Off avec un temps de fade de 2 secondes.

Exemple 3

Supposons que vous voulez stopper tous les exécuteurs contenant une liste de cues.

Pressez **Off** **Thru** **Please**.

Tous les exécuteurs contenant une liste de cues sont Off.

Exemple 4

Supposons que vous avez sélectionné les projecteurs 1-10 et vous voulez supprimer le projecteur 5 avec des valeurs dans le programmeur dans la fenêtre de projecteurs.

Il y a deux façons de le faire:

a) Pressez **Off** puis appuyez sur le projecteur 5 dans la [fenêtre de projecteurs](#).

b) Pressez **Off** **Fixture** **5** **Please**.

Le projecteur 5 et ses valeurs sont éliminés de la sélection.

Liens associés

- [Touche Off](#)
- [fenêtre barre exécuteur](#)
- [fenêtre de projecteurs](#)

7.41. Commande On

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande On.

Pour aller sur la commande On, pressez **On** sur la console.

Description

Avec la commande On vous pouvez :

- Activer un exécuteur
- Activer un exécuteur avec un temps de fondu (Fade)
- Activer sur tous les exécuteurs normaux assignés dans une liste de cues
- Activer toutes les valeurs d'un projecteur dans le programmeur
- Activer toutes les valeurs d'un réglage prédéfini pour les projecteurs sélectionnés, dans le programmeur

Syntaxe

1. Activer un exécuteur.

```
On 
```

2. Activer un exécuteur avec un temps de fondu (Fade)

```
On Executor 1 Fade 2 
```

3. Activer sur tous les exécuteurs normaux assignés dans une liste de cues

```
On Thru 
```

4. Activer toutes les valeurs d'un projecteur dans le programmeur

```
On Fixture 1 
```

5. Activer toutes les valeurs d'un réglage prédéfini pour les projecteurs sélectionnés, dans le programmeur

```
On PresetType 1 
```

Exemple 1

Supposons que vous allumez l'exécuteur 1.

Il y a trois façons de le faire :

- a) Pressez **On** et le bouton respectif de l'exécuteur **▶**.
- b) Pressez **On Exec 1 Please**.
- c) Pressez **On** et le bouton respectif de l'exécuteur dans la [fenêtre barre exécuteur](#).

L'exécuteur 1 est On (Allumé)

Exemple 2

Supposons que vous allumez l'exécuteur 1 avec un temps de fondu de 2 secondes :

Pressez **On Exec 1 Time (=Fade) 2 Please**.

L'exécuteur 1 sera lancé avec un temps de fondu de 2 secondes.

Exemple 3

Supposons que vous lancez sur tous les exécuteurs avec une liste de cues de la page courante :

Pressez **On Thru Please**.

Tous les exécuteurs avec une liste de cues sur la page courante sont allumés.

Exemple 4

Supposons que vous activez toutes les valeurs des projecteur 1 à 10 dans le programmeur.

Il y a deux façons de le faire :


- a) Pressez **On Fixture 1 Thru 10 Please**.
- b) Sélectionnez les projecteurs 1 à 10 dans la fenêtre de projecteurs et appuyez deux fois sur **Please**.

Toutes les valeurs des projecteurs 1 à 10 sont activées dans le programmeur.

Exemple 5

Supposons que vous activez toutes les valeurs de dimmer pour les projecteurs sélectionnés dans le programmeur.

Il y a trois façons de le faire :

- a) Pressez **On**  + **Preset (= PresetType) 1 Please**.
- b) Pressez **On**  + **Preset (= PresetType) Dimmer Please**.
- c) Double cliquez sur **Dimmer** dans la [barre de réglage predefini](#).

Les valeurs de dimmer des projecteurs sélectionnés sont activées dans le programmeur.



Liens connexes

- [Touche On](#)
- [Fenetre Barre exécuteur](#)
- [Touche Please](#)

7.42. Commande OutDelay

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande OutDelay (Retard de sortie).

Pour aller à la commande OutDelay il est nécessaire d'appuyer sur une autre touche de fonction avant, par exemple sur **Store** puis quatre fois sur **Time**.

Description

Avec la commande de OutDelay, vous pouvez enregistrer une cue et définir son temps de retard de sortie. OutDelay est un temps de retard/attente pour des valeurs de dimmer plus basses.

Syntaxe

Enregistrer une cue et définir son temps de retard de sortie.



Exemple

Supposons que, vous voulez enregistrer un nouveau cue 1 sur l'exécuteur principal et définir son temps de retard de sortie à 4 secondes.

Il existe trois façons de le faire:

- Pressez **Store** **1** (= Cue 1) quatre fois **Time** (= OutDelay) **4** **Please**.
- Pressez **Store** **1** (= Cue 1) quatre fois **Time** (= OutDelay) **4** puis appuyez sur la grande touche **Go**.
- Pressez **Store** **1** (= Cue 1) quatre fois **Time** (= OutDelay) **4** et appuyez sur le exécuteur principal dans la fenêtre de la barre exécuteur. [fenêtre de la barre exécuteur](#).

La cue la est enregistrée sur l'exécuteur principal avec un temps de retard de sortie de 4 secondes.



Vérifiez le temps de retard dans la [fenêtre de Cues](#).

liens associés

- [Touche Time](#)
- [Fenetre de Cues](#)
- [Fenêtre de la barre exécuteur](#).

7.43. Commande Sortie de Fondu (OutFade)

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande fondu de sortie (OutFade).

Pour aller à la commande fondu de sortie il est nécessaire d'appuyer sur une autre touche de fonction avant, par exemple, **Store** et appuyer sur **Time** deux fois (= OutFade).

Description

Avec la commande OutFade, vous pouvez définir des temps de fondu :

- pour une nouvelle Cue avec des temps de fondu
- dans un mémoire existante.

Indiquer les temps de transfert pour les valeurs de dimmers qui vont baisser.

Syntaxe

1. Enregistrer une nouvelle cue 1 avec un temps de sortie de fondu de 4 secondes.

```
Store Cue 1 OutFade 4 
```

2. Assigner un temps de fondu de sortie de 5 secondes pour la cue 1 existante sur l'exécuteur 1.


```
Assign OutFade 5 Cue 1 Executor 1 
```

Exemple 1

Supposons que vous voulez enregistrer une nouvelle cue sur le l'exécuteur principal avec un temps de fondu de sortie de 4 secondes.

Pressez **Store** **1** (= Cue 1) deux fois **Time** (= OutFade) **4** **Please**.

La cue 1 est enregistrée avec un temps de fondu de sortie de 4 secondes.

 Vérifiez le temps de la cue dans la [fenêtre de Cues](#).

Exemple 2

Supposons que vous assignez un temps de fondu de sortie de 5 secondes à la cue 3 existante enregistrée sur l'exécuteur 1.

Pressez **MA** + **Label** (=Assign) deux fois **Time** (= OutFade) **5** **Cue** **3** **Exec** **1** **Please**.

La cue 3 de l'exécuteur 1 a maintenant un temps de fondu de sortie de 5 secondes.



Liens associés

- [Touche Time](#)
- [Fenêtre de Cues](#)
- [Commande Store](#)


7.44. Commande Page

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande de la page.

Pour accéder à la commande page, appuyez sur **Page** sur la console.

Description

Avec la commande page, vous pouvez par exemple :

- désactiver tous les exécuteurs d'une page
- supprimer une page
- **enregistrer**  une page
- nommer une page

Syntaxe

1. Éteindre tous les exécuteurs d'une page.



Off Page 1

2. Supprimer une page



Delete Page 1

3. **Enregistrer**  une nouvelle page.



Store Page 2

4. Nommer une page.



Label Page 1

Exemple 1

Supposons que vous vouliez éteindre tous les exécuteurs de la page 1.

Il y a deux façons de le faire :

- a) Pressez **Off Page 1 Please**.
- b) Pressez **Off** et appuyer sur la case page 1 dans la [fenêtre page](#).

Tous les exécuteurs **enregistrés**  sur la page 1 sont éteints.



Exemple 2

Supposons que vous supprimiez tous les exécuteurs [enregistrés](#)  sur la page 1.

Il y a deux façons de le faire.

a) Pressez **Delete** **Page** **1** **Please**.

b) Pressez **Delete** et appuyer sur la case page 1 dans la [fenêtre page](#).

Tous les exécuteurs [enregistrés](#)  sur la page 1 sont supprimés.

Exemple 3

Supposons que vous allez créer une nouvelle page 3.

Il y a deux façons de le faire:

a) Pressez **Store** **Page** **3** **Please**.

b) Pressez **Page +** jusqu'à ce que vous atteignez la page 3.

La page 3 est créée.

Exemple 4

Supposons que vous souhaitez (re-)nommer la page 2.

Il y a deux façons de le faire:

a) Pressez **Label** **Page** **2** **Please**.

b) Pressez **Label** et appuyer sur la case page 2 dans la [fenêtre page](#).

La [fenêtre enter un nom](#) s'ouvre.


liens associés

- [Fenêtre de Pages](#)
- [Touche Page](#)
- [Touche Page +](#)



7.45. Commande Park (Bloquer/Parquer)

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande Park (Bloquer/Parquer).

Pour utiliser la commande Bloquer/Parquer, appuyez et maintenez  + **Pause** (=Park) sur la console.
Park est dans la [ligne de commande](#).

Description

Avec la commande Park, vous pouvez Bloquer/parquer :

- La valeur actuelle d'un projecteur
- Une valeur spécifique d'un projecteur
- Les valeurs d'un réglage prédéfinis provenant d'un projecteur sélectionné
- Un canal DMX spécifique



Les canaux DMX parqués sont affichés avec un fond bleu dans la [fenêtre DMX](#).



Si vous voulez déparquer les canaux DMX, ouvrez le [fenêtre Outils \(Tools\)](#).

Syntaxe

1. Parquer les valeurs actuelles d'un projecteur.



Park Fixture 1

2. Parquer tous les attributs d'un projecteur à 100%.



Park Fixture 1 At 100

3. Parquer les valeurs d'un réglage prédéfinis dimmer de la sélection actuelle de projecteurs.



Park PresetType Dimmer

4. Parquer un canal DMX spécifique.





Park DMX 1.1

Exemple 1


Supposons que vous parquer les valeurs actuelles du projecteur 1.

Il y a deux façons de le faire:

- Appuyez et maintenez  + **Pause** (=Park) et cliquez sur le projecteur 1 dans la [fenêtre de Projecteurs](#).
- Appuyez et maintenez  + **Pause** (=Park) **Fixture 1 Please**.

Exemple 2

Supposons que vous parquez tous les attributs d'un projecteur à 100%.




Appuyez et maintenez  + **Pause** (=Park) **Fixture 1 At 1 0 0 Please**.

Tous les attributs de projecteur un sont parqués à 100%.

Exemple 3

Supposons que vous parquez toutes les valeurs de dimmer de la sélection actuelle de projecteurs.

Il y a deux façons de le faire:



- Appuyez et maintenez  + **Pause** (=Park) et cliquez sur dans la [barre de réglages prédéfinis](#).
- Appuyez et maintenez  + **Pause** (=Park)  + **Preset** (=PresetType) et entrez dans la ligne de commande, le mot Dimmer. Valider avec .

Toutes les valeurs de dimmer de la sélection actuelle de projecteurs sont parquées.

Exemple 4

Supposons que vous parquez le canal DMX 1.2.

Il y a deux façons de le faire:

- Appuyez et maintenez  + **Pause** (=Park) et tapez sur canal DMX 1,2 dans la [vue DMX](#).
- Appuyez et maintenez  + **Pause** (=Park) **DMX 1 . 2 Please**.

Le canal DMX 1.2 est parqué.

Liens associés

- [Fenêtre DMX](#)
- [Fenêtre de Projecteurs](#)
- [Barre de préréglages](#)

7.46. Commande Pause

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande pause.

Pour accéder à la commande pause, appuyez sur la petite touche **Pause** sur la console.

Description

Avec la commande pause, vous pouvez

- mettre en pause un fondu enchaîné entre deux cues/mémoires
- arrêter une pause en cours d'un exécuteur

La commande pause est une fonction de bascule (toggle).

Si l'exécuteur est en cours d'exécution, la commande pause le met en pause.

Si l'exécuteur est déjà mis en pause, la commande pause arrête la pause et les cues reprennent le cours de leurs exécutions.


Syntaxe

Pour faire une pause et arrêter la pause d'un exécuteur.



Exemple 1


Supposons que vous voulez mettre en pause le chaser sur l'exécuteur 1.

Appuyez sur la petite touche **Pause** puis sur le bouton de l'exécuteur associé  sur la console.

L'exécuteur 1 est mis sur pause.

Exemple 2

Supposons que vous voulez arrêter la pause sur l'exécuteur 1 et rétablir le fonctionnement du chaser.

Appuyez sur la petite touche **Pause** puis sur le bouton de l'exécuteur associé  sur la console.

L'exécuteur s'exécute à nouveau.

liens associés

- [Touche Pause](#)
- [Exécuteur Bouton \[Go\]](#)

7.47. Commande preset

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande preset.

Pour aller à la commande preset, pressez **Preset** sur la console.

Description

Avec la commande preset, vous pouvez par exemple

- Nommer un preset
- Appliquer des presets aux projecteurs

Syntaxe

1. Nommer un preset.



Label Preset 1

2. Appliquer un preset à un projecteur.



Fixture 1 At Preset 1

Exemple 1

Supposons que vous nommez le preset dimmer 1 "Eteint".

1. Ouvrez la [fenêtre de preset de dimmer](#).

2. a) Pressez **Label Preset 1 Please**.

2. b) Pressez **Label** et pressez sur le bouton de pré réglage (preset) dimmer 1 dans la fenetre de presets dimmer .

La [fenêtre entrer un nom](#) s'ouvre.

Exemple 2

Supposons que vous vouliez appliquer le preset de couleur 2 (= rouge) sur le projecteur 1.

Il y a deux façons de le faire:

a) Sélectionnez le projecteur 1 dans la [fenêtre de projecteurs](#), ouvrez la [fenêtre preset de couleur](#) et pressez le preset 2 (= rouge).

b) Pressez **Fixture 1 At Preset 4 . 2 (= preset 2 rouge) Please**.

Le preset 2 de couleur est appliqué au projecteur 1.




Liens associés

- [Touche Preset](#)
- [Fenêtre de Preset](#)

7.48. Commande PresetType

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande PresetType.

Pour aller à la commande PresetType, appuyez et maintenez  et **Preset** sur la console.

Description

Avec la commande PresetType, vous ouvrez une :

- Fenêtre de Préréglages par le numéro du Préréglages
- Fenêtre de Préréglages par le nom du Préréglages

Syntaxe

1. Ouvrez une fenêtre de Préréglages par le numéro de Préréglages.



2. Ouvrez une fenêtre de Préréglages par le nom de Préréglages.




Exemple 1

Supposons que vous vouliez ouvrir la fenêtre de Préréglages couleur par le numéro.

Exigence: Le **Presets** est sélectionné dans la [barre de vue](#).

Il y a deux façons de le faire:

- Cliquez **Color** dans la [barre de Préréglage](#).
- Pressez  + **Preset** (= PresetType) **4** (= numéro du préréglage de type couleur) **Please**.


La fenêtre de préréglages couleur est ouverte.

Exemple 2

Supposons que vous vouliez ouvrir la fenêtre de Préréglages Control par le nom.

Exigence: Le **Presets** est sélectionné dans la [barre de vue](#).

Il y a deux façons de le faire:

- Cliquez sur **Control** dans la [barre de Préréglage](#).
- Pressez  + **Preset** (= PresetType) et entrez dans la ligne de commande, le mot **Control**. Tapez **Enter**.



La fenêtre de pré réglages control est ouverte

Exemple 3

Supposons que vous vouliez ouvrir une fenêtre de pré réglages sur l'écran 1.

Répétez les étapes de l'exemple 1 ou 2 sans sélectionner dans la [barre de vue](#).

Liens associés

- [Touche Preset](#)
- [Touche MA](#)
- [Barre de pré réglages](#)
- [Comment travailler avec les pré réglages \(Presets\) ?](#)

7.49. Commande pré-visualisation

Cette page décrit la syntaxe et comment utiliser la commande de pré-visualisation.

Pour entrer en pré-visualisation, pressez **Prvw** sur la console.

Preview s'inscrit dans la [ligne de commande](#).

Description

Avec la commande de pré-visualisation, vous passez la sortie de votre programmeur en mode pré-visualisation ainsi que le logiciel dot2 3D (s'il est connecté), sans influencer les sorties DMX.

Vous pouvez utiliser la commande preview pour pré-visualiser :

- des exécuteurs
- des cues



Si la console est en mode preview, la touche **Prvw** clignote et la barre de titre de votre tableau de projecteurs passe en rouge.



Pour sortir du mode preview, pressez **Esc** ou **Off Prvw** sur la console.

Syntaxe

1. pour avoir la pré-visualisation de l'exécuteur 102:



```
Preview ExecButton1 1.102
```

2. Pour avoir la pré-visualisation de la cue 1 de l'exécuteur principal:



```
Preview Cue 1
```

Exemple 1

Supposons que vous désiriez avoir une pré-visualisation du contenu de l'exécuteur 102 sans modifier l'envoi actuel de DMX

Il y a 5 façons pour ce faire:

- Pressez **Prvw** et appuyez sur l'exécuteur 102 dans la [Fenêtre de la barre exécuteur](#).
- Pressez **Prvw** et appuyez sur l'exécuteur 102 dans la [Fenêtre exécuteurs](#).
- Pressez **Prvw** et appuyez sur l'exécuteur 102 dans la [Fenêtre des playbacks virtuels](#).

d) Pressez **Prvw** et pressez **executor button** de l'exécuteur 102 sur la console.

e) Pressez **Prvw** **Exec** **1** **0** **2** **Please**.

La pré-visualisation de l'exécuteur est visible dans la [Fenêtre de projecteurs](#) sans créer de changement sur les sorties DMX.



Pour avoir un aperçu rapide en mode pré-visualisation de différents exécuteurs en même temps, pressez et restez appuyé sur la touche **Prvw** et pressez les différents **executor buttons** sur la console.

Exemple 2

Supposons que vous désiriez avoir une pré-visualisation du contenu de la cue 1 de votre exécuteur principal sans modifier l'actuel envoie de DMX.

Exigence: L'exécuteur principal doit être Off.

Il y a 3 façons de le faire:

a) Pressez **Prvw** et appuyez sur la cue 1 dans la [Fenêtre de Cues](#) de l'exécuteur principal.

b) Pressez **Prvw** **Cue** **1** **Please**.

c) Pressez **Prvw** **Please**.

La pré-visualisation de la cue 1 de l'exécuteur principal est visible dans la [Fenetre de projecteurs](#) sans créer de changement sur les sorties DMX.

Exemple 3

Supposons que vous désiriez avoir une pré-visualisation du contenu du déroulé des cues, avec les temps, de votre exécuteur principal sans modifier l'actuel envoie de DMX.

1. Ouvrez l'exécuteur en mode de pré-visualisation en pressant **Prvw** **Please**.

La Cue 1 de l'exécuteur principal est en pré-visualisation.

2. Pressez sur le petit **Go+** (=Go) **Prvw**.


La Cue 2 de l'exécuteur principal est arrivé en pré-visualisation avec les temps de la cue. exemple transphere.



Pour retourner de la cue 2 à la cue 1 en pré-visualisation, utilisez le petit **Go-** et **Prvw** de la console.

Exemple 4

Supposons que vous désiriez avoir une pré-visualisation du contenu du déroulé des cues, sans les temps, de la séquence enregistrée dans l'exécuteur 2 sans modifier l'actuel envoi de DMX.

1. Ouvrez l'exécuteur 2 en pré-visualisation en pressant **Prvw** et le bouton  de l'exécuteur 2

La Cue 1 de l'exécuteur 2 est désormais en pré-visualisation.

2. Pressez **Prvw** puis **Next**.

La Cue 2 de l'exécuteur 2 est en pré-visualisation.

3. répétez l'étape 2 jusqu'à la fin de la séquence.



Pour dérouler en marche arrière, pressez **Prvw** **Prev**.

Liens Associés

- [Fenêtre de la barre de l'exécuteur](#)
- [Fenêtre exécuteurs](#)
- [Fenêtre de projecteurs](#)
- [Fenêtre de Cues](#)
- [Fenetre de Playback Virtuels](#)

7.50. Commande Rate

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande Rate (Taux ou encore Rythme).

Pour aller à la commande Rate, il est nécessaire d'appuyer sur une autre touche de fonction avant, par exemple.

Store et ensuite **Speed**.

Description

C'est avec la commande Rate que vous pouvez enregistrer un [rate master](#) sur un exécuteur.

Syntaxe


Enregistrer un master Rate sur un exécuteur.



Exemple

Supposons que vous vouliez enregistrer un rate master sur l'exécuteur 6.

Il y a quatre façons de le faire:

- Pressez **Store** **Speed** (= Rate) **Exec** **6** **Please**.
- Pressez **Store** **Speed** (= Rate) et pressez sur le bouton respectif de l'exécuteur .
- Pressez **Store** **Speed** (= Rate) et pressez sur l'exécuteur 6 dans la [barre exécuteur](#).
- Tapez sur l'exécuteur 6 vide dans la barre exécuteur. La [fenêtre d'exécuteur vide](#) s'ouvre. Pressez **Rate Exécuteur 6**.

Liens associés

- [Touche Speed \(Vitesse \)](#)
- [Barre exécuteur](#)
- [Fenêtre exécuteur vide](#)

7.51. Record Command

This page describes the syntax and how to use the **Record** command.

To use the Record command, type **Record** in the [command line](#).

Description

With the Record command you can,

- turn on
- turn off

a timecode record for an executor.

Syntax

1. Turn on a timecode record.



2. Turn off a timecode record.



Example

Let's assume, you will start a timecode record for executor 6.

1. Open the [command line window](#) to use the virtual keyboard and type



2. Press **Please**.

The timecode record starts and the flashing **record icon**  is visible in the [executor bar](#) and the [executor bar window](#).

7.52. Commande Release

Cette page décrit la syntaxe et comment utiliser la commande **Release**.

Pour utiliser cette commande, écrivez **Release** dans la [ligne commande](#).

Description

Avec la commande **Release**, il est possible de:

- Entrer les valeurs Release pour les attributs dans la programmeur par une liste d'objet donnée. Cette liste est filtrée par la sélection actuelle.



Important:

Les valeurs Release qui sont enregistrées avec l'option "Merge" efface les valeurs de tracking précédentes dans la liste et les projecteurs utilisent leurs valeurs par défaut.



Important:

- Si vous "releasez" un objet, la commande **Release** sera appliquée à la couche des valeurs.
- Si vous "releasez" un effet, la commande **Release** sera appliqué à la couche des effets.

Syntaxe

1. Pour entrer les **valeurs release** pour tous les attributs dans le programmeur au sein de la sélection des projecteurs dans la couche des valeurs, écrivez dans la ligne de commande:

```
Release Selection
```



La lettre **R** sera affichée dans la couche des valeurs.

2. Pour entrer les **valeurs release** pour tous les attributs de Pan et Tilt au sein de la sélection des projecteurs dans la couche des valeurs, écrivez dans la ligne de commande:

```
Release PresetType "position"
```




3. Pour entrer les **valeurs release** pour un effet dans le programmeur, numéro 4 par exemple, écrivez dans la ligne de commande:

```
Release Effect 4
```



7.53. Commande Remove

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande remove (Supprimer).

Pour aller à la commande supprimer, appuyez et maintenez la touche  puis **Delete** sur la console.

Description

Avec la commande remove, vous supprimez les valeurs enregistrées à partir d'une cue.
Remove travail toujours avec un merge dans une cue existante.


Syntaxe

Supprimer des valeurs de dimmer.



Exemple

Supposons que, vous voulez supprimer la valeur de dimmer du projecteur 4 de la cue 2.

1. Sélectionnez le projecteur dans la [fenêtre de projecteurs](#).
2. Pressez la touche  + **Delete** (= Remove) et appuyer sur **Dimmer** dans la [barre de réglage predefinie](#).

-> La valeur de suppression est visible dans la fenêtre de projecteurs .

ID	Name	Dim
1	Dim 1	closed
2	Dim 2	closed
3	Dim 3	closed
4	Dim 4	Remove

3. Pressez **Store** **2** (= Cue 2) **Please**.



La valeur de dimmer du projecteur 4 dans la cue 2 est supprimée.


Liens associés

- [Touche Delete \(Supprimer\)](#)
- [Touche MA](#)
- [Fenêtre de projecteurs](#)

7.54. Commande Remplace

Cette page décrit la syntaxe et comment utiliser la commande remplace.

Pour accéder à la commande de remplace, pressez et restez appuyé sur  et  sur la console. Remplace s'inscrit dans la ligne de commande.

Si vous pressez  après avoir inscrit **Replace** dans la ligne de commande, celle-ci deviendra **With**.

Description

Avec la commande de Remplace, vous pouvez remplacer:

- Des réglages prédéfini par des réglages prédéfini
- Des projecteurs par des projecteurs
- des groupes par des groupes

pour un exécuteur ou pour un show complet.

Syntaxe

1. Remplacer un réglages prédéfini si celui-ci est utilisé dans un exécuteur



```
Replace Preset 1 With Preset 2 If ExecButton 1.2
```

2. Remplacer un projecteurs



```
Replace Fixture 1 With Fixture 2
```







3. Remplacer un groupe



```
Replace Group 1 With Group 2
```

Exemple 1

Supposons que vous désiriez remplacer les réglage prédéfini 4 "Chanteur" par le réglage prédéfini 5 "Piano" si celui-ci est utilisé dans l'exécuteur 2.

1. Ouvrez la fenetre de réglages prédéfini positions.
2. Pressez  +  (=Replace), et appuyez sur le , pressez  (=With), appuyez sur le , pressez  et le bouton  de l'exécuteur 2 puis .



```
Replace Preset 2.4 With Preset 2.5 If ExecButton 1.2
```

La console vous informe de la quantité d'information que ceci va changer et vous demande de confirmer

l'opération.

Acceptez et quittez la fenêtre en appuyant sur **Ok**.

Pour accepter et créer un rapport, appuyez sur **Ok Créer un Rapport**.

Le preset 4 "Chanteur" est remplacé par le preset 5 "Piano" si il était utilisé dans l'exécuteur 2.

Exemple 2

Supposons que vous désiriez remplacer le projecteur 1 par le projecteur 2 si celui-ci est utilisé dans l'exécuteur 1.

Pressez **MA** + **Move** (=Replace) **Fixture 1** **Move** (=With) **Fixture 2** **If**, pressez le bouton **▶** de l'exécuteur 1

La console vous informe de la quantité d'information que ceci va changer et vous demande de confirmer l'opération.

Acceptez et quittez la fenêtre en appuyant sur **Ok**.

Pour accepter et créer un rapport, appuyez sur **Ok Créer un Rapport**.

Le projecteur 1 est remplacé par le projecteur 2 si celui-ci était utilisé par l'exécuteur 1.

Exemple 3

Supposons que vous désiriez remplacer le groupe 1 par le groupe 2.



Remplacer le groupe ne remplacera pas le groupe dans le fenêtre des groupe.
Ceci remplacera les machines utilisées dans le groupe à l'intérieur du show. Ceci revient à remplacer des projecteurs par d'autres projecteurs.

Il y a 2 méthodes pour effectuer cela:

a) Pressez **MA** + **Move** (=Replace) **Group 1** **Move** (=With) **Group 2** **Please**.

b) Ouvrez la **fenêtre de groupes**. Pressez **MA** + **Move** (=Replace), appuyez sur le **Groupe 1**, pressez **Move** (=With), appuyez sur le **Groupe 2** **Please**.

La console vous informe de la quantité d'information que ceci va changer et vous demande de confirmer l'opération.

Acceptez et quittez la fenêtre en appuyant sur **Ok**.

Pour accepter et créer un rapport, appuyez sur **Ok Créer un rapport**.

Toutes les machines enregistrées dans le groupe 1 seront remplacées par les machines enregistrées dans le groupe 2.



Exemple 4

Supposons que vous désiriez supprimer la machine 1 de tous les endroits dans lesquels celle-ci est enregistrée (groupes, presets et exécuteurs).

Pressez **MA** + **Move** (=Replace) **Fixture 1** **Move** (=With) **Please**.

La console vous informe de la quantité d'information que ceci va changer et vous demande de confirmer l'opération.

Acceptez et quittez la fenêtre en appuyant sur **Ok**.

Pour accepter et créer un rapport, appuyez sur **Ok Crée un Rapport**.

Le projecteur 1 est supprimée de toutes les données du show.

Liens Associés

- [Touche Move](#)
- [Fenêtre de Groupes](#)
- [Fenêtre de réglages prédéfini](#)

7.55. Commande Select

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande select (Sélection).

Pour aller à la commande Select, appuyez sur **Select** sur la console.

Description

Avec la commande de sélection, vous sélectionnez les projecteurs :

- Par adresse Dmx
- A partir d'une liste de cues enregistrées sur un exécuteur
- A partir d'une cue spécifique.

Les projecteurs sélectionnés sont affichés dans la [fenêtre de projecteurs](#).

Syntaxe

1. Sélectionnez les projecteurs dans la fenêtre de projecteurs ou par adresse DMX.



Select Dmx 1.1

2. Sélectionnez tous les projecteurs à partir d'une liste de cues enregistrées sur un exécuteur.



Select ExecButton1 1.1

3. Sélectionnez les projecteurs dans une cue spécifique.



Select Cue 1 ExecButton1 1.2

Exemple 1

Supposons que, vous devez sélectionner le projecteur en utilisant l'adresse DMX 1.1.


Pressez **Select** **DMX** **1.1**

Le projecteur avec l'adresse DMX 1.1 est sélectionné.

Exemple 2

Supposons que, vous sélectionnez tous les projecteurs de la liste de cues, enregistrées sur un exécuteur.

Il y a trois façons de le faire:

- a) Pressez **Select** puis appuyez sur le bouton respectif de l'exécuteur, par exemple .

b) Pressez **Select** puis appuyez sur l'exécuteur 1 dans la [fenêtre barre exécuteur](#).


c) Pressez **Select Exec 1 Please**.

Tous les projecteurs enregistrés sur l'exécuteur 1 sont sélectionnés dans la fenêtre de projecteurs.

Exemple 3

Supposons que, vous sélectionnez tous les projecteurs de la cue 1 sur l'exécuteur 1.

Il y a trois façons de le faire:

a) Pressez **Select Cue 1** puis appuyez sur le bouton respectif de l'exécuteur, par exemple .

b) Pressez **Select Cue 1** puis appuyez sur l'exécuteur 1 dans le [fenêtre barre exécuteur](#).

c) Pressez **Select Cue 1 Exec 1 Please**.

Tous les projecteurs de la cue 1 sur l'exécuteur 1 sont sélectionnés.

Liens associés

- [Touche Select](#)
- [Fenêtre de projecteurs](#)
- [Fenêtre barre exécuteur](#)
- [Fenêtre DMX](#)

7.56. Commande Selection

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande Sélection.

Pour accéder à la commande Sélection, maintenez la touche **MA** enfoncée et **Fixture** sur la console.

Description

Avec la commande Sélection, vous pouvez désélectionner la sélection actuelle
Les projecteurs sont retirés du [programmeur](#).

Syntaxe

Désélectionne la sélection actuelle et retire les valeurs du programmeur.



Exemple

Supposons que vous voulez désélectionner la sélection actuelle et retirer les valeurs du programmeur.

ID	Name	Dim	ID	Name	Dim
1	Dim 1	50.0	1	Dim 1	closed
2	Dim 2	50.0	2	Dim 2	closed

Pressez **Off** **MA** + **Fixture** (=Selection) **Please**.

La sélection actuelle de projecteurs est désactivée.

liens associés

- [Touche MA](#)
- [Touche Off](#)
- [Touche Fixture](#)
- [Touche Please](#)

7.57. SetIP Command

This page describes the syntax and the use of the **SetIP** command.

To use the SetIP command, type **SetIP** into the [command line](#).

Description



Important:

Before using the SetIP command, save the show file. To save the show file, press **Backup** **Backup**. Reboot the console after executing the SetIP command. This is very important for the console to apply the new IP address.



Important:

The Art-Net IP address has to start with 2.x.x.x. or 10.x.x.x. .

With the SetIP command, you can:

- Change the Art-Net IP address
- Change the sACN IP / Web remote address
- See the available Ethernet interfaces along with their IP address in the [command line window](#).

After changing the IP address, reboot the console.

Syntax

1. Changes the Art-Net IP address.

```
SetIP eth0:1 2.2.3.5
```



2. Changes the sACN IP / Web remote address.

```
SetIP eth0 192.168.0.5
```



3. Displays the available Ethernet interfaces along with their IP address in the [command line window](#).

```
SetIP
```



Example

Let's assume you change the Art-Net IP address in your network.

1. To save the show file, press **Backup** **Backup**.



2. Open the [command line window](#) to use the virtual keyboard and type:

```
SetIP eth0:1 2.2.3.5
```

A small icon of a virtual keyboard is located on the right side of the command line window.

3. Press **Please**.

The console asks if you want to reboot now.

4. Tap **Reboot Now**.

The console reboots and the new IP address is applied.

7.58. Commande SnapPercent

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande SnapPercent (Bascule en pourcentage).


Pour aller à la commande SnapPercent, il est nécessaire d'appuyer sur une autre touche de fonction avant, par exemple. **Store** et ensuite cinq fois **Time**.

Description


Avec la commande SnapPercent, vous définissez un pourcentage de snap (bascule d'un attribut qui ne suis pas un fondu : par exemple un gobo ou une roue de couleur).

Syntaxe

1. Enregistrer une cue avec un SnapPercent de 4%.




2. Assignez un SnapPercent à une cue existante.



Exemple 1

Supposons que vous vouliez une nouvelle cue sur l'exécuteur 4 avec un SnapPercent de 2 (%).


Il y a trois façons de le faire:

- a) Pressez **Store** **1** (= Cue 1) **Exec** **4** cinq fois **Time** (= SnapPercent) **2** **Please**.
- b) Pressez **Store** **1** (= Cue 1) cinq fois **Time** (= SnapPercent) **2** et pressez sur le bouton respectif de l'exécuteur .
- c) Pressez **Store** **1** (= Cue 1) cinq fois **Time** (= SnapPercent) **2** et appuyez sur l'exécuteur 4 dans la [fenêtre Barre exécuteur](#).

La cue 1 est enregistrée sur l'exécuteur 4 avec un SnapPercent de 2.

Exemple 2

Supposons que vous avez enregistré une cue sur l'exécuteur principal et maintenant vous allez ajouter un SnapPercent de 2.

Pressez sur la touche  + **Label** (= Assign) **1** (= Cue 1) cinq fois **Time** (= SnapPercent) **2** **Please**.

Le snapPercent de 2 est affecté à la cue 1 sur l'exécuteur principal.



Vérifier le snappercent assigné dans la [fenêtre des cues](#).

Liens connexes

- [Touche Time](#)
- [Fenêtre des cues](#)

7.59. Solo Command

To enter the Solo command in the command line, press **MA** + **Hight** or type **Solo** or the shortcut **So** in the command line.

Description

The Solo command forces the dimmer attributes of all unselected fixtures to zero. Only the selected fixtures will have an intensity output.


This function is often used to focus gobos or to position fixtures.



Hint:

It is possible to protect fixtures against Solo. To do so disable React to Master in the Patch and Fixture Schedule.

For more information on **React to Master** see the [Patch and Fixture Schedule](#).

If Solo is on, **Hight** starts to blink and the Solo symbol is displayed in the message view .



Important:

If only a few fixtures are selected, the event location will go black.

Syntax

Solo

Solo On

Solo Off

Example



- Turn Solo on.

```
[Channel]> Solo On
```



7.60. Commande Stomp

Cette page décrit la syntaxe et comment utiliser la commande Stomp.

Pour activer la commande Stomp, pressez et restez appuyé sur  +  (= Stomp) de la console.

Déscription

Avec la commande Stomp, vous pouvez arrêter un effet actif.

Ceci est très pratique pour les effets de pan tilt, car comme ceux sont des effets relatifs, une nouvelle information de pan tilt n'arrêteras pas l'effet.

La commande Stomp est la même que celle de la [Fenêtre d'Effets](#).

Syntaxe



Arrêter un effet actif.



Exemple

Supposons que vous désiriez arrêter tous les effets de type position.

Il y a 2 façon de faire:

- a) Ouvrez la [Fenêtre d'effets de position](#) et appuyez sur .
- b) Pressez  +  (= Stomp) et appuyez sur dans [Barre de réglage prédéfinis](#).

Tous les effets de position seront arrêtés

Liens Associés

- [Touche MA](#)
- [Touche At](#)
- [Fenêtre d'Effets](#)

7.61. Commande de Store

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande Store.

Pour accéder à la commande d'enregistrement, appuyez sur **Store** sur la console.

Description

Avec la commande Store, vous pouvez enregistrer par exemple

- Une cue sur un exécuteur
- Une sélection de projecteurs en tant que groupe dans la [fenêtre de groupes](#)
- Une valeur active dans un [bouton de réglages prédéfinis](#)

Syntaxe

Enregistrer une cue dans un exécuteur.



Enregistrer une sélection de projecteurs comme un groupe dans la fenêtre de groupes.

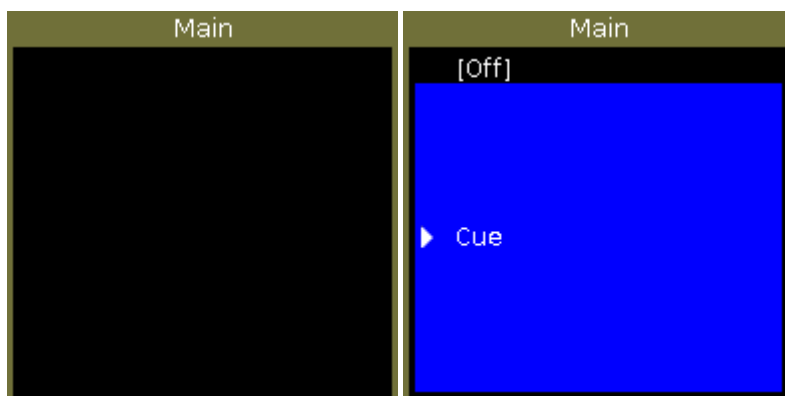


Enregistrer une valeur active de dimmer comme valeur prédéfinis dans la fenêtre de pré-réglages de type dimmer.



Exemple 1

Supposons par exemple que vous enregistrez la cue créé comme cue 1 sur exécuteur principal.



Il y a trois façons différentes de faire cela.

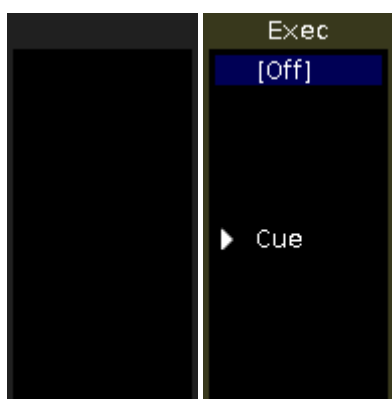
- Pressez **Store** **1** (=Cue 1) **Please**.
- Pressez **Store** **1** (=Cue 1) et pressez sur **l'exécuteur principal** dans la [barre exécuteur](#).
- Pressez **Store** et pressez sur le grand **Go** de la console.

Si c'est la deuxième cue sur le bouton exécuteur, la console vous demandera de choisir la méthode d'enregistrement.


La cue est enregistrée sur l'exécuteur principal comme la cue 1.

Exemple 2

Supposons que vous vouliez enregistrer une cue créé sur le bouton de l'exécuteur 1.



Il y a trois façons de faire cela.

- Pressez **Store** **1** (=Cue 1) **Exec** **1** **Please**.
- Pressez **Store** **1** (=Cue 1) et pressez sur **l'exécuteur 1** dans la [barre exécuteur](#).
- Pressez **Store** **1** (=Cue 1) et pressez sur le bouton respectif de l'exécuteur, par exemple  de la console.

La cue est enregistrée sur l'exécuteur.

Exemple 3

Supposons par exemple que, vous voulez enregistrer une sélection de projecteurs comme groupe 1 dans la [fenêtre de groupes](#).

Il y a deux façons de faire cela.

- Pressez **Store** **Group** **1** **Please**.
- Pressez **Store** et pressez sur le **bouton du groupe 1** dans la fenêtre de groupes.

La sélection de projecteurs est enregistrée comme groupe 1 dans la fenêtre de groupes.



Exemple 4

Supposons par exemple que, vous voulez enregistrer une valeur active de dimmer en tant que valeur prédéfinie 1 dans la [fenêtre de préréglages dimmer](#).

Il y a deux façons de faire cela.

a) Pressez **Store** **Preset** **1** (= dimmer preset pool) **.** **1** (= preset object 1) **Please**.

b) Pressez **Store** et pressez sur le **bouton de preset dimmer 1** dans la fenêtre de valeur prédéfinie dimmer.


La valeur de dimmer est enregistrée comme preset de dimmer 1 dans la fenêtre de valeur prédéfinie dimmer.

Liens associés

- [Barre exécuteur.](#)
- [Fenêtre de groupes.](#)
- [Touche Group](#)
- [Touche Please \(Enter\)](#)
- [Comment travailler avec des cues ?](#)

7.62. Commande StoreLook

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande StoreLook.

Pour aller à la commande StoreLook, appuyez et maintenez  et **Store** sur la console.

Description

Avec la commande StoreLook, vous pouvez stocker ce que vous voyez réellement sur scène comme une mémoire sur un exécuteur.

La commande StoreLook enregistre toutes les valeurs de dimmer de tous de projecteurs du show.

Si la valeur de dimmer est supérieur à 0 tous les autres attributs supplémentaires seront enregistrés.

Si la valeur de dimmer est 0, seule la valeur dimmer sera enregistrée parce qu'il n'y a aucune autre sortie réelle du projecteur.

Syntaxe



Conservez l'apparence réelle de tous les projecteurs de votre show.



Exemple

Supposons par exemple que vous allez enregistrer l'apparence réelle de tous les projecteurs de votre show sur l'exécuteur 1.

31	Spot 1	closed	116.0	min	gobo 1.1
32	Spot 2	89.2	116.0	min	gobo 1.1
33	Spot 3	89.2	116.0	min	gobo 1.1
34	Spot 4	89.2	116.0	min	gobo 1.1
35	Spot 5	89.2	116.0	min	gobo 1.1
31	Spot 1	closed	116.0	min	gobo 1.1
32	Spot 2	89.2	116.0	min	gobo 1.1
33	Spot 3	89.2	116.0	min	gobo 1.1
34	Spot 4	89.2	116.0	min	gobo 1.1
35	Spot 5	89.2	116.0	min	gobo 1.1

Pressez  + **Store** (=StoreLook) et le bouton respectif de l'exécuteur .



Toutes les valeurs dimmer sont enregistrées.

Tous les attributs sont enregistrés si la valeur dimmer est supérieur à 0.


Liens associés


- [Touche MA](#)
- [Touche Store](#)
- [Couleurs système - Valeurs](#)

7.63. Commande SyncEffects

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande SyncEffects. (Synchroniser les effets).



Pour accéder à la commande SyncEffects sur la console, appuyer et maintenez  + **Effect** (=SyncEffects), la commande sera exécutée directement.
Vous pouvez également utiliser la ligne de commande avec le clavier virtuel et tapez le mot SyncEffects.

Pour aller à la commande SyncEffects appuyez et maintenez  + **Effect** (=SyncEffects) sur la console.

La commande sera exécutée directement.

Description

Avec la commande SyncEffects, vous synchronisez tous les effets en cours d'exécution.



Vous pouvez également utiliser le bouton Sync dans la [fenêtre des effets](#).

Syntaxe

Pour synchroniser tous les effets en cours d'exécution.

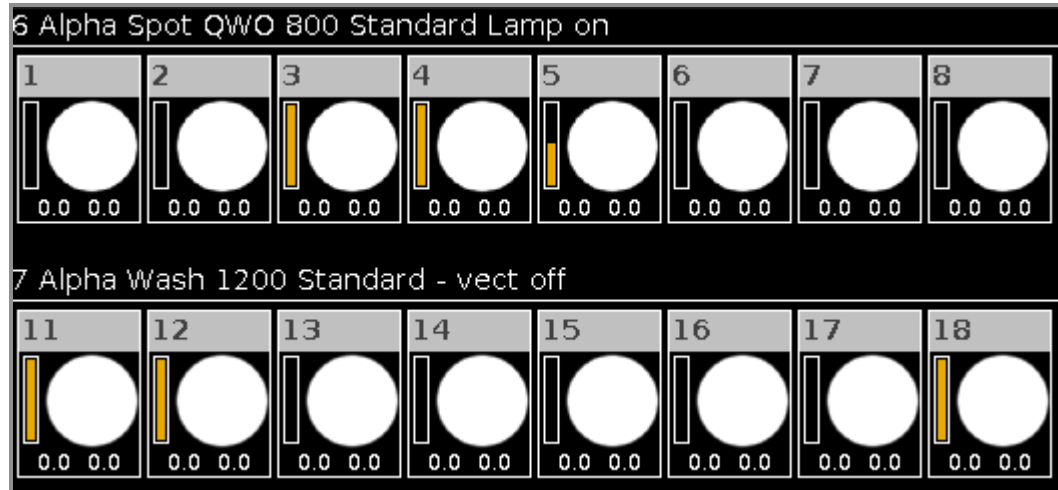


```
SyncEffects
```

Exemple

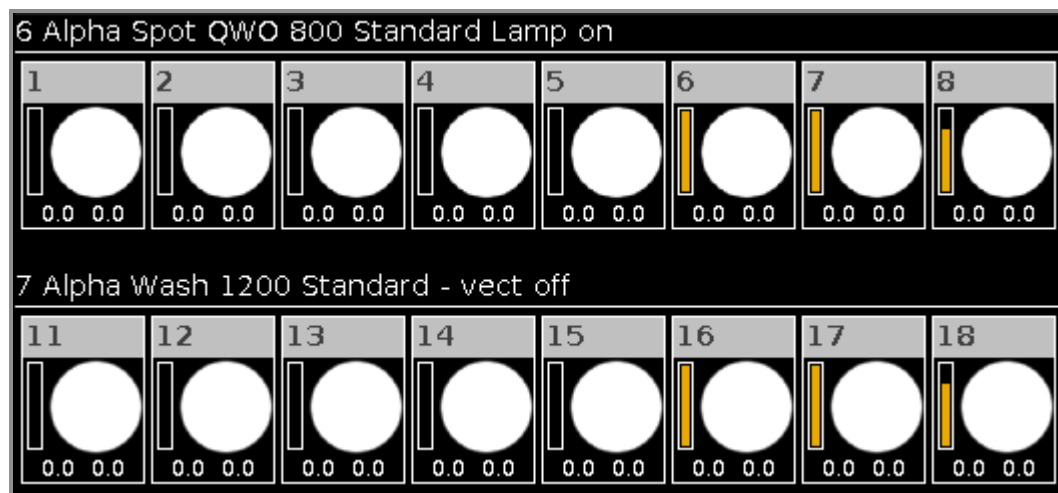
Supposons que vous avez les projecteur 1-8 fonctionnant avec un effet utilisant une courbe de dimmer PWM (modulation = largeur d'impulsions) et pour les projecteurs 11 à 18 un effet qui joue aussi avec une courbe d'effet de PWM de dimmer.

Ils ne sont pas synchronisés et vous voulez pouvoir les synchroniser.



Appuyez et maintenez **MA** + **Effect** (=SyncEffects).

La commande SyncEffects sera directement exécuté. Tous les effets en cours d'exécution sont synchronisés.




Liens associés

- [Fenêtre des effets](#)
- [Qu'est ce que les effets ?](#)
- [Comment travailler avec les effets ?](#)
- [Touche MA](#)

7.64. Commande Temp

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande Temp.

Pour accéder à la commande Temp, appuyez et maintenez la touche  et **Toggle** sur la console.

Description

Avec la commande Temp vous pouvez mettre sur ON un exécuteur de manière temporaire, c'est à dire aussi longtemps que vous maintenez le bouton de l'exécuteur enfoncé.

La commande Temp suit les temps du cue, les temps de Off et respecte la position du fader de l'exécuteur.

Si vous relâchez la touche de l'exécuteur, l'exécuteur s'éteint à nouveau. La commande Temp Off sera exécutée.



Syntaxe

Mette l'exécuteur en mode Temp .



Exemple

Supposons que vous voulez mettre l'exécuteur 1 en mode Temp, jusqu'à ce que vous relâchiez la touche de l'exécuteur.

Pressez  + **Toggle** (=Temp) et la touche associée de l'exécuteur  .

L'exécuteur est allumé aussi longtemps que vous maintenez la touche.

liens associés

- [Touche MA](#)
- [Touche Toggle](#)
- [Fenetre Barre Executeur](#)

7.65. Commande Thru

Cette page décrit la syntaxe et comment utiliser la commande thru.

Pour accéder à la commande Thru, appuyez sur **Thru** sur la console.

Description

Avec la commande Thru vous pouvez

- sélectionner tous les projecteurs dans la fenêtre de projecteurs
- sélectionnez la plage d'une sélection de projecteurs dans la fenêtre de projecteurs
- supprimer une cue et toutes les mémoires suivantes, de l'exécuteur principal
- supprimer une cue et toutes les mémoires suivantes, d'un bouton exécuteur

Syntaxe

1. sélectionne tous les projecteurs dans la fenêtre de projecteurs.

```
Fixture Thru 
```

2. sélectionne une plage de projecteurs dans la fenêtre de projecteurs.

```
Fixture 5 Thru 10 
```

3. Supprimer une cue et toutes les mémoires suivantes, de l'exécuteur principal.

```
Delete Cue 3 Thru 
```

4. Supprimer une cue et toutes les mémoires suivantes, d'un bouton exécuteur.

```
Delete Cue 3 Thru Executor 2 
```

La commande Thru est une commande d'aide et a besoin d'une seconde commande ou d'un numéro.

Exemple 1

Supposons que vous sélectionnez tous les projecteurs de votre show.

ID	Name
1	Dim 1
2	Dim 2
3	Dim 3
4	Dim 4
5	Dim 5
6	Dim 6
7	Dim 7
8	Dim 8
9	Dim 9
10	Dim 10
11	Dim 11

Pressez **Thru** (=Fixture Thru) **Please**.

Tous les projecteurs du spectacle seront sélectionnés.

Exemple 2

Supposons que vous sélectionnez les projecteurs 5 à 10.

Pressez **Fixture 5 Thru 10 Please**.

Les projecteurs de 5 à 10 sont sélectionnés.

Exemple 3

Supposons que vous supprimez la cue 3 et toutes les mémoires suivantes de l'exécuteur principal.

Pressez **Delete Cue 3 Thru Please**.

La cue 3 et toutes les mémoires suivantes sont supprimées de l'exécuteur principal.

Exemple 4

Supposons que vous supprimez la cue 3 et les cues suivantes de l'exécuteur bouton 1.



Après avoir appuyé sur **Delete Cue** apparaît sur l'écran 1 la liste des cues contenu dans l'exécuteur principal.

Continuer la commande avec **le numéro de la mémoire** et de **l'exécuteur** ou appuyez sur le **bouton exécuteur** concerné. La cue sera supprimé sur l'exécuteur.

Si vous n'entrez pas un numéro d'exécuteur (ou n'appuyez pas sur un bouton exécuteur), la cue sera supprimé de la liste de l'exécuteur principal.

Pressez **Delete Cue 3 Thru** et le bouton exécuteur respectif .

Ou

Pressez **Delete Cue 3 Thru Exec 1 Please**.

La cue 3 et toutes les mémoires suivantes de l'exécuteur 1 sont supprimés.

liens associés

- [Touche Thru](#)
- [Touche Delete](#)
- [Touche Fixture](#)
- [Comment travailler avec les Cues/ Mémoires?](#)

7.66. Commande Toggle

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande Toggle (bascule On Off).

Pour utiliser la commande Toggle, pressez **Toggle** sur la console.

Description

Avec la commande Toggle, vous basculez le statut courant entre On et Off en fonction de l'état actuel.

Si l'état actuel de l'exécuteur est éteint (Off), l'exécuteur sera mis sur (On) avec la commande Toggle et inversement.

Toggle est la fonction par défaut sur tous les boutons exécuteur.

Syntaxe


Toggle executor 1.



Exemple

Supposons par exemple que vous vouliez appliquer toggle à l'exécuteur 1.

Il y a trois façons de le faire:

- a) Pressez **Toggle** puis sur le bouton respectif de l'exécuteur  .
- b) Pressez **Toggle** **Exec** **1** **Please** .
- c) Pressez **Toggle** puis sur le bouton respectif de l'exécuteur dans la [fenêtre de la barre d'exécuteur](#).

L'exécuteur a le statut inversé.

Liens associés

- [Touche Toggle](#)
- [Touche Exec \(Exécuteur\)](#)
- [Touche Please](#)
- [Fenêtre Barre de l'exécuteur](#)

7.67. Commande Top

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande top.

Pour accéder à la commande top, appuyez et maintenez la touche  et la touche  sur la console.

Description

Avec la commande top, vous pouvez revenir directement au début d'une liste de cues d'un exécuteur (séquentiel) :

- directement (en tenant compte des temps de la cue)
- En indiquant pour cette fois un temps de fondu différent

La première mémoire de la liste de mémoires sera exécuté.

La commande top est essentiellement une [commande Goto](#).

Syntaxe

1. Aller directement en tête d'une liste de cue d'un exécuteur (en tenant compte des temps).



2. Aller directement en tête d'une liste de cue d'un exécuteur en indiquant un temps de fondu.













Exemple 1

Supposons que vous voulez aller directement à la première cue de l'exécuteur 1.



Pour que vos dimmer soient ouverts, assurez-vous que le fader de l'exécuteur n'est pas à 0%.
Si le fader est à 0%, vous n'obtenez pas de sortie des dimmer.

Il y a trois façons de le faire:

- a) Pressez  +  (=Top) et la touche de l'exécuteur associé .
- b) Pressez  +  (=Top)   .
- c) Pressez  +  (=Top) et le bouton de l'exécuteur associé dans la [fenêtre barre exécuteurs](#).

La première mémoire de la liste de mémoires sera exécuté.



Exemple 2

Supposons que vous voulez revenir à la première cue de l'exécuteur 1 avec le temps de fondu de 3 secondes.

Pressez  + **Flash** (=Top) **Exec 1** **Time** (=Fade) **3** **Please**.



La première mémoire de la liste de mémoires sera exécuté avec un temps de fondu de 3 secondes.

liens associés

- [Touche MA](#)
- [Commande Goto](#)
- [Touche Goto](#)
- [Touche Exec \(Executeur\)](#)

7.68. Commande Unpark (Déparquer)

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande Unpark.

Pour aller à la commande Déparquer, appuyez et maintenez  + petit  (=Unpark) sur la console. Unpark est dans la [ligne de commande](#).

Description

Avec la commande Unpark, vous Déparquez les canaux DMX parqués précédemment

- d'un projecteur
- de l'attribut parmi une sélection de projecteur



Les canaux parqués sont affichés avec un fond bleu dans la [fenêtre DMX](#).




Pour Déparquer tous les canaux DMX parqués précédemment, ouvrez la [fenêtre Outils \(Tools \)](#).

Syntaxe

1. Déparquer un projecteur parqué précédemment.



2. Déparquer un canal DMX précédemment parqué.





3. Déparquer les attributs de réglage prédéfinis dimmer de la sélection actuelle de projecteur.



Exemple 1

Supposons que vous Déparquer le projecteur 1 parqué précédemment.

Il y a deux façons de le faire:

a) Appuyez et maintenez  + le petit  (=Unpark) et cliquez sur le projecteur 1 dans le [fenêtre des projecteurs](#).

b) Appuyez et maintenez  + le petit  (=Unpark)   .













Le projecteur 1 est déparqué.

Exemple 2

Supposons que vous Déparquez le canal DMX 1.34 précédemment parqué.

Il y a deux façons de le faire:








- a) Appuyez et maintenez  + le petit  (=Unpark) et cliquez sur le canal DMX 1,34 dans la [fenêtre DMX](#).
- b) Appuyez et maintenez  + le petit  (=Unpark)      .

Le canal DMX 1.34 est déparqué.

Exemple 3

Supposons que vous Déparquez l'attribut Dimmer précédemment parqué de la sélection actuelle de projecteur.

Il y a deux façons de le faire:

- a) Appuyez et maintenez  + le petit  (=Unpark) et cliquez sur l'attribut Dimmer dans la [barre de Réglages prédéfinis](#).
- b) Appuyez et maintenez  + le petit  (=Unpark)  +  et entrez dans la ligne de commande le mot Dimmer. Appuyez sur .

L'attribut Dimmer précédemment parqué de la sélection actuelle de projecteur est déparqué.

Liens associés

- [Fenêtre Outils \(Tools \)](#)
- [Fenêtre des Projecteurs](#)
- [Fenêtre DMX](#)
- [Touche Go+ \(Petit \)](#)
- [Touche MA](#)

7.69. Commande Update (mise à jour)

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande Update.

Pour aller à la commande de mise à jour, appuyez sur **Update** sur la console.

Description

Avec la commande de mise à jour, vous pouvez mettre à jour :

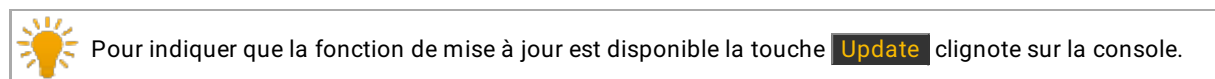
- groupes
- presets
- cues

Syntaxe



Exemple 1

Supposons par exemple que vous avez édité le groupe 1 en utilisant la [commande Edit](#), et maintenant vous allez appliquer les modifications au groupe 1.



Pressez **Update** **Please**.

La console demande, si vous souhaitez mettre à jour le groupe 1. Cliquez sur **Ok**.
Le groupe 1 est mis à jour.

Exemple 2

Supposons que vous avez modifié le préréglage 1 en utilisant la [commande Edit](#), maintenant vous allez appliquer les modifications au préréglage 1.

Pressez **Update** **Please**.

La console demande, si vous souhaitez mettre à jour le Preset 1. Cliquez sur **Ok**.
Le preset 1 est mis à jour.

Exemple 3

Supposons que vous avez certaines valeurs dans le programmeur et vous voulez mettre à jour le preset 1 à ces valeurs.

Il y a deux façons de le faire:

- a) Pressez **Update** et cliquez sur le **preset 1** dans la [fenêtre de réglage prédéfinis](#).
- b) Pressez **Update** **Preset** **1** **Please**.

Le Preset 1 est mis à jour avec les valeurs du programmeur.




Après une mise à jour, la fenêtre tableau de projecteurs affiche le nom du préréglage.
Pour voir les valeurs enregistrées dans le preset, appuyez et maintenez le préréglage.


Exemple 4

Supposons que vous voulez mettre à jour la cue 2 de l'exécuteur 2 avec les valeurs du programmeur.

Il y a trois façons de le faire:

- a) Pressez **Update** **2** (=Cue 2) **Exec** **2** **Please**.
- b) Pressez **Update** **2** (=Cue 2) et appuyez sur le bouton  de l'exécuteur 2.
- c) Pressez **Update** **2** (=Cue 2) et appuyez sur l'exécuteur 2 dans la [fenêtre barre d'exécuteur](#).



Si la cue 2 de l'exécuteur 2 de votre cue est active actuellement, appuyez sur **Update** et le bouton  de l'exécuteur 2


La cue 2 de l'exécuteur 2 est mise à jour avec les valeurs du programmeur.

Liens associés

- [Commande Edit](#)
- [Touche Update](#)
- [Qu'est ce que le programmeur](#)
- [Fenetre de réglages prédéfinis](#)

7.70. Commande Vue

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande vue.

Pour accéder à la commande de vue, appuyez sur la touche  sur la console.

Description

Avec la commande de vue, vous pouvez afficher les [cues/mémoires des exécuteurs](#).


Syntaxe

Voir les cues/mémoires de l'exécuteur 1.





Exemple

Supposons que vous voulez voir les cues/mémoires de l'exécuteur 1 nommé "Dimmer Front" :



← Esc		Cues of "Dimmer Front"				⚙
Number	Name	Trig	Trig Time	Fade	Out Fade	
1	Cue 1	Go		0	InFade	
2	Cue 2	Go		0	InFade	
3	Cue 3	Go		0	InFade	
4	Cue 4	Go		0	InFade	
5	Cue 5	Go		0	InFade	
6	Cue 6	Go		0	InFade	
7	Cue 7	Go		0	InFade	
8	Cue 8	Go		0	InFade	

Appuyez sur  puis sur le bouton de l'exécuteur concerné .

La fenêtre de cues/mémoires s'affiche sur l'écran 1.

liens associés

- [Touche Vue \[oeil\]](#)



- [Fenêtre de Cues/ mémoires](#)

7.71. Commande Zero

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande zéro.



Si vous voulez exécuter la commande zéro dans la console, appuyez deux fois sur la touche **..** et la commande sera exécutée directement.

Vous pouvez également utiliser la ligne de commande avec le clavier virtuel et tapez le mot zero.

Pour accéder à la commande zéro appuyez sur la touche **..** deux fois sur la console.

La commande sera exécutée directement.

Description

Avec la commande zéro, vous pouvez régler l'intensité à zéro :

- des projecteurs sélectionnés actuellement.
- d'une sélection de projecteurs
- venant d'un exécuteur

Syntaxe

1. Réglez l'intensité des projecteurs sélectionnés actuellement à zéro.



Zero

2. Définir l'intensité à zéro pour une sélection des projecteurs.



Fixture 1 Thru 3 Zero

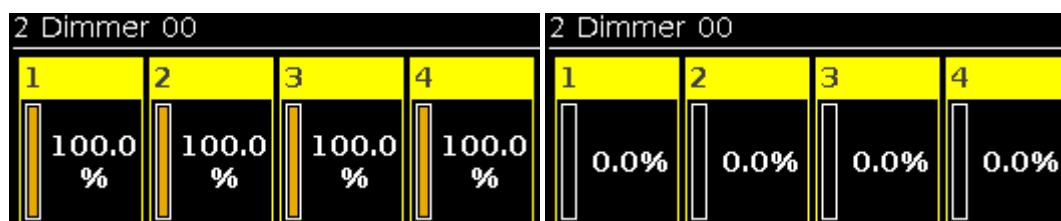
3. Réglez l'intensité d'un exécuteur à zéro.





Executor 1 Zero

Exemple 1

Supposons que vous régler l'intensité de tous les projecteurs sélectionnés à zéro.



Pressez  .

La commande zéro sera exécuté directement.
Les valeurs des projecteurs sélectionnés sont nuls.



Vérifier la commande exécutée dans la [fenêtre historique de commande](#).

Exemple 2

Supposons que vous régler l'intensité des projecteurs 1 a 3 à zéro



Assurez-vous qu'aucun autre projecteur soit sélectionné. Si des projecteurs sont sélectionnés, la commande zéro sera toujours exécuter pour tous les projecteurs sélectionnés.

Pressez      .

La commande Zéro sera directement exécuté.
Les valeurs des dimmers des projecteurs 1 a 3 sera 0%.

Exemple 3

Supposons que vous régler l'intensité des des projecteurs de l'exécuteur 1 à zéro.



Cette fonction ne fonctionne que pour des exécuteurs dans la fenêtre exécuteur et non pour l'exécuteur principal.



Le fader physique ne bouge pas.

Pressez    .

Les valeurs des projecteurs de l'exécuteur 1 sont mis à zéro car l'exécuteur est descendu à 0%.

lien associés

- [Touche point \[dot\]](#)
- [Historique de Commande](#)



8. Conseils pour l'exploitation

- Obtenez d'abord une vue d'ensemble de la console.
- **Lisez l'[Aide](#)** relative à votre sujet.
- **Enregistrez** le fichier de show **souvent** en double cliquant sur [Backup](#).
- **Enregistrez** un fichier de show **supplémentaire** sur un lecteur USB.
- **Nommer** les cues, exécuteurs, groupes, réglages prédéfinis (presets), et ainsi de suite, immédiatement après **l'enregistrement**. Reportez-vous à : [Commande Label](#).
- Connectez un **écran tactile externe** pour une meilleure manipulation et une meilleure vue d'ensemble. Nous recommandons l'**ELO 1928L** (Intelli - touch technologie tactile 4 fils) ou de l'**ELO 2200L** (Intelli - touch technologie tactile 4 fils pour la région Europe / Moyen-Orient / Afrique). Reportez-vous à Comment utiliser les écrans externes ?.
- Si vous travaillez sur un show en live, enregistrer un fader de programme time de sur un exécuteur. Reportez-vous à, [Fenêtre d'exécuteur vide](#).
- Utilisez les **réglages prédéfinis (presets)** pour la programmation. Si vous mettez à jour le show, toutes les modifications apportées dans les presets feront un lien vers les cues. Reportez-vous à, [Comment travailler avec des presets ?](#).



9. Gestion des erreurs

Si la dot 2 ne fonctionne pas comme dans la description du manuel, il existe plusieurs possibilités.

- **Message d'erreur:** Vous ne pouvez pas aller à l'étape suivante de la description et vous obtenez un message d'erreur:
Reportez vous à , [Messages d'erreurs](#) et essayer de répéter la procédure.
Si le problème est toujours là : contactez le support technique.
- **Le système ne fonctionne pas :** Si vous ne pouvez pas aller à l'étape suivante de la description et vous n'obtenez pas de message d'erreur:
Contactez le support technique et décrivez les dernières étapes que vous avez faites. Si la console "plante", utilisez les commandes [CrashLogCopy](#) et [CrashLogList](#) pour obtenir plus d'information pour le service technique;

Service et support technique

MA Lighting et son vaste réseau de distributeurs offrent un service technique sans pareil.

Faites appel à notre expertise pour de l'aide sur n'importe quel problème, peu importe si cela concerne le fonctionnement, les fonctionnalités du logiciel, l'installation de logiciels ou un dépannage.

Merci d'envoyer un e-mail (en anglais ou allemand) avec vos coordonnées et les informations nécessaires concernant votre problème. Voir l'adresse email en bas de page.

Ce service email est surveillé pendant les heures normales d'ouverture de MA Lighting en Allemagne de 08h30 à 17 heures, du lundi au vendredi.

Pour les services d'urgence s'il vous plaît contactez votre distributeur local ou la Hotline MA Lighting.

Appel au : +49.5251.688865-99. Veuillez noter que cette hotline 24/7 est strictement réservée aux cas d'urgence pour les personnes étant en difficulté sur le terrain.

Sujets Associés

- [CrashLogCopy](#) (copie des données du "crash" sur clé USB)
- [CrashLogDelete](#) (efface les données du "crash")
- [CrashLogList](#) (affiche les données du "crash" dans la ligne de commande)
- [Error Messages](#) (Messages d'erreur)

9.1. CrashLogCopy Command

This page describes the syntax and how to use the **CrashLogCopy** command.

To use the CrashLogCopy command, type **CrashLogCopy** in the [command line](#).

Description

With the CrashLogCopy command, you can copy crash log files to the inserted USB stick.

The crash log files are in the folder **dot2\temp**.

To delete crash log files from the dot2 console, use the [CrashLogDelete command](#).

For more information, refer to [Error Handling](#).

Syntax

```
CrashLogCopy 
```

Example

Let's assume, the console crashes and you will get a crash log file for technical support.

1. Type in the command line:

```
CrashLogCopy 
```

2. Press **Please**.

The crash log file is on the inserted USB stick in the folder dot2\temp.

9.2. CrashLogDelete Command

This page describes the syntax and how to use the **CrashLogDelete** command.

To use the CrashLogDelete command, type **CrashLogDelete** in the [command line](#).

Description

With the CrashLogDelete command, you can delete the crash logs from the console.

Use the CrashLogDelete command, after the technical support has received the crash log file.

Syntax

```
CrashLogDelete 
```

Example

Let's assume, the technical support solved the problem and you will delete the crash log files from the console.

1. Type in the command line:

```
CrashLogDelete 
```

2. Press **Please**.

All crash log files from the console are deleted.

9.3. CrashLogList Command

This page describes the syntax and how to use the **CrashLogList** command.

To use the CrashLogList command, type **CrashLogList** in the [command line](#).

Description

The CrashLogList command displays in the [command line view](#), if a crash log file exist.

To export the crash log file, use the [CrashLogCopy Command](#).

For more information, refer to [Error Handling](#).

Syntax

```
CrashLogList 
```

Example

Let's assume, the console crashes and you will check if a crash log file is provided.

1. Type in the command line:

```
CrashLogList 
```

2. Press **Please**.

The [command line view](#) displays, if a crash log file is provided.

9.4. Messages d'erreurs

Si les messages d'erreurs suivants ne résolvent pas le problème, s'il vous plaît appelez ou envoyez un email au support technique. Voir l'adresse email du support technique en bas de page.

Phone: +49 5251 688 865 27

Urgence téléphone : +49 5251 688 865 99 (**Utilisez cette Hotline seulement si vous rencontrez des problèmes peu de temps avant un show imminent.**)

Erreurs	Raison
# 0 Erreur inconnue	Il y a une erreur inconnue dans la console.
# 1 Commande inconnue	La commande entrée est inconnue.
# 2 Entrée trop longue	La commande entrée est trop longue.
# 3 Caractère illégal	Le caractère entré est illégal.
# 4 Commande non implémentée	La commande entrée n'est pas pris en charge par la console.
# 5 Nombre attendu	La console attend un nombre.
# 6 IP attendu	La console attend une adresse IP.
# 7 Nombre trop long	Le numéro entré est trop long.
# 8 Nombre trop petit	Le numéro de la commande entrée est trop petit (minimum 1 caractère).
# 9 Nombre trop grand	Le numéro de la commande entrée est trop grande (max = 1).
# 10 Attendu	La console attend plus d'entrée.
# 11 Argument attendu	La commande entrée a un argument manquant.
# 12 Nom attendu	La console attend un nom, par exemple une annulation Commande Label .
# 13 Nom illégal	Le nom de l'objet saisi n'est pas autorisé. Utilisez uniquement des caractères autorisés.
# 14 Objet n'existe pas	L'objet avec lequel vous essayez de travailler n'existe pas, par exemple, assigner une fonction à un exécuteur sans cues enregistrées.
# 15 Objet non accessible	L'objet saisi n'est pas accessible.
# 16 re-dimensionner interdit	La commande pour re-dimensionner est interdite.
# 17 supprimer interdit	La commande Delete pour supprimer cet objet est interdite.
# 18 Créer interdit	La commande Create entrée pour créer cet objet est interdit.
# 19 plage illégale	La valeur entrée est en dehors de la plage autorisée.
# 20 Vous ne pouvez pas quitter la destination actuelle	Vous ne pouvez pas quitter la destination actuelle. Il pourrait y avoir un conflit multi-utilisateur.

Erreurs	Raison
# 21 Vous ne pouvez pas accéder à la destination	Un autre utilisateur accède actuellement à la destination.
# 22 Fichier introuvable	Vous essayez d'importer un fichier introuvable
# 23 Format de fichier invalide	Le format du fichier ne correspond pas à la destination.
# 24 Aucune séquence unique donné	Vous tentez d'accéder à une information de plusieurs séquences.
# 25 Aucune page unique donné	La commande entrée a besoin d'un numéro unique de page.
# 26 Erreur de syntaxe	La syntaxe saisie est fausse.
# 27 Aucune source de cue donné	Un numéro de cue est manquant pour la source.
# 28 Numéro de cue illégal	Le numéro de cue n'est pas valide.
# 29 Aucun exécuteur par défaut	Vous avez essayé d'accéder à un exécuteur par défaut, mais ne l'avez pas sélectionné.
# 30 limite dépassée	Vous essayez de dépasser la limite.
# 31 Option inconnue	L'option sélectionnée n'existe pas.
# 32 Destinations non vide, pas de mode de copie donnée	Vous essayez de copier quelque chose vers une destination occupé, et vous n'avez pas précisé comment la console doit réagir.
# 33 Pas de cue pour part donnée	Un numéro de cue est manquant et nécessaire.
# 34 Modifier seulement un objet unique	Vous avez essayé de modifier plusieurs objets, et vous ne pouvez en éditer qu'un.
# 35 Trop de numéros	Il y a trop de numéros dans la commande.
# 36 Copie de N à M éléments non prise en charge	Vous essayez de copier un grand nombre d'objets vers un plus petit nombre d'objets.
# 37 Déplacement de 1 à M éléments non pris en charge	Vous essayez de déplacer un objet vers plusieurs destinations.
# 38 Hardware manquant	Vous tentez d'accéder à du matériel qui n'existe pas.
# 39 Layer illégal	Le layer auquel vous tentez d'accéder est illégal.
# 40 nom de fichier illégal	Le nom de fichier n'est pas valide.
# 41 Mot de passe requis	Un mot de passe est requis.
# 42 Droits utilisateur insuffisants	Vous ne disposez pas des droits suffisants.
# 43 Source de clone non-valide	La source pour votre action de clone n'est pas valide. Il pourrait y avoir un décalage entre la source et la destination projecteurs.

Erreurs	Raison
# 44 Destination de clone non-valide	La destination pour votre action de clone n'est pas valide. Il pourrait y avoir un décalage entre la source et la destination projecteurs.
# 45 La liste des projecteurs source clonés est attendue	La console attend une liste de projecteur source.
# 46 La liste de destination des projecteur à cloner est attendue	La console attend la liste de destination des projecteurs.
# 47 Objet devant être cloné attendu	La console attend plusieurs projecteurs.
# 48 Version invalide	Cette fonction est pas pris en charge par cette version.
# 49 Format de temps illégal	Le format de temps entré n'est pas valide.
# 50 Opération annulé par l'utilisateur	L'opération a été annulée par l'utilisateur.
# 51 Variable introuvable	La variable entrée est vide ou n'existe pas.
# 52 Preview est seulement pour les cues	L'objet saisi ne supporte pas un aperçu.
# 53 Objet ne prend pas en charge la commande info	L'objet ne supporte pas la commande information.
# 54 Objet est verrouillé	Vous avez essayé d'accéder à un objet verrouillé.
# 55 Destination illégale	L'objet ne peut être déplacé vers la destination.
# 56 Edition impossible	Vous ne pouvez pas modifier l'objet.
# 57 Déplacement impossible	Vous ne pouvez pas déplacer l'objet.
# 58 Copie impossible	Vous ne pouvez pas copier l'objet.
# 59 Commande non supportée	La commande n'est pas valide.
# 60 Insérer interdit	Vous ne pouvez pas insérer l'objet.
# 61 Vous ne pouvez pas assigner	Vous ne pouvez pas assigner l'objet.
# 62 Valeur trop petite	La valeur entrée est trop petite.
# 63 Valeur trop grande	La valeur entrée est trop grande.
# 64 Aucune coupure ou copie tampon pour coller	Vous ne pouvez pas coller car rien ne se trouve dans le presse-papiers.
# 65 Coupure Tampon est vide	Vous ne pouvez pas coller car rien ne se trouve dans le presse-papiers.
# 66 Coller impossible	Vous ne pouvez pas coller car rien ne se trouve dans le presse-papiers.



Erreurs	Raison
# 67 Commande non exécutée	La commande que vous avez essayé d'exécuter ne peut être exécutée (par exemple, exécuter un exécuteur sans cues).



10. Glossaire

A

Art-Net:

Communication standard Ethernet Art-Net. Un protocole pour transmettre le protocole de contrôle lumière DMX 512-A à travers le réseau Internet UDP. Pour utiliser l'Art-Net, voir la [Fenêtre de configuration des protocoles réseaux](#).

Attribut:

Fonction contrôlable d'un projecteur, exemple: pan ou roue de gobo 3.

Auto-Fix:

Tous les exécuteurs actifs seront automatiquement fixés en cas de changement de page

B

Blind (Aveugle):

Création de mémoires sans la sortie DMX active. Reportez-vous à la [Touche Blind](#).

B.O. (black out):

Force les niveaux des projecteurs à zéro. Reportez-vous à la [Touche B.O.](#)

BPM (beats par minute):

Vitesse des chasers et effets comptée en battement par minute. Reportez-vous à [Fenêtre de Sélection Trig](#).

Button Wing:

C'est une extension de la console avec des boutons exécuteurs additionnels.

C

Channel:

Reportez-vous à canaux DMX.

ChannelSets:

Valeur par défaut par type de machines pour accéder plus rapidement à la machine. Reportez-vous à [Réglage prédefini Video](#)

Chaser:

Un chenillard est une séquence qui tourne en boucle, en aléatoire ou en aller-retour. Reportez-vous [Réglage des exécuteurs](#) ou [Fenêtre de Cues](#).

Cmd (Commande):

Instruction que l'on entre directement dans la console.



Aire de Commande:

Zone droite de la console , sous l'écran N°1 , ainsi que toutes les touches de commande et les encodeurs.

Command Line:

Situé sur l'écran 1, pour entrer des commandes dans la console. Reportez-vous à [Comment utiliser la Ligne de Commande](#) ou [Ligne de Commande](#).

Control:

Attribut de type Control, exemple: Contrôle de la lampe, Fonctions global du projecteur. Pré réglage de type 7. Reportez-vous à [Réglages prédéfini Control](#).

Cue (Mémoire):

Un état lumineux. Reportez-vous à [Qu'est ce qu'une Cue](#), [Comment travailler avec les Cues](#) ou [Cue](#).

Cue List (Séquentiel):

Liste des Cues,(séquence) qu'en nous avons plus d'une cue enregistrée dans un exécuteur.

D

Roue de Dimmer:

La roue la plus à droite de la console . Elle est toujours attribuée à la fonction dimmer des projecteurs sélectionnés.

DMX (digital multiplex, DMX 512):

Protocole de communication permettant de connecter les projecteurs à la console lumière.

DMX address (Adresse DMX):

Adresse de début que l'on affecte au projecteur et à la console. Réglez l'adresse DMX du projecteur dans la console dans la [Fenêtre d'adressage DMX](#).

DMX channel (Circuit DMX):

Chaque attribut de projecteur a besoin d'un (8bit) ou deux (16bit) canaux DMX. Un univers DMX dispose de 512 canaux. Pour voir tous les canaux disponibles pour les 8 univers, ouvrir la [Fenêtre DMX](#)

DMX footprint (Empreinte DMX):

Ceci indique la quantité de canaux DMX nécessaire pour le projecteur.

DMX universe (Univers DMX):

Un univers DMX contient 512 canaux. Vous pouvez connecter un univers sur un connecteur XLR.

DVI-D (digital visual interface - digital):

Connecteur pour un écran externe.

E

Effet:

Manipuler et créé des boucles de changement de valeur pour les attributs.



Encoder:

Les quatre boutons rotatifs sous l'écran 1, permettant le contrôle des attributs et la navigation dans les fenêtres.

Ethernet:

Connexion réseau de la console. Vous pouvez y insérer un connecteur RJ45 de type Ethercon.

Exécuteur:

Bouton et fader exécuteur de la console ainsi que les exécuteurs dans la [Fenêtre de Playbacks virtuels](#). Vous enregistrez des cues (mémoires) dans un exécuteur.

Exécuteur Bouton:

Touche physique de la console permettant l'exécution de mémoires.

Exécuteur Fader:

Potentiomètre physique de la console permettant l'exécution de cue.

Exécuteur Master Temps:

Ecrase les fondus des cues on/off et règle le délai à zéro.

F

Fade time (temps de fondu):

Temps de changement entre 2 valeurs.

Fader Wing:

C'est une extension de la console composée de potentiomètres et exécuteurs additionnels.

Features:

Groupe d'attributs pour une meilleure vue d'ensemble. Reportez-vous à [Réglage prédéfini Video](#)

Fixture ID (n° identifiant de projecteur):

Identifiant unique pour chaque projecteur. Vous affectez l'ID du projecteur dans [Patch and Fixture Schedule](#).

Fixture Library (librairie de projecteurs):

Bibliothèque contenant tous les projecteurs standards, permettant l'import dans votre show. Reportez-vous à [Fenêtre importer des projecteurs](#).

Fixture Type (type de projecteur):

Tous les appareils contrôlables par la console. Dans fixture type sont attribués tous les attributs à leur canaux DMX.

Flip:

Flip est une fonction permettant de changer la combinaison de pan tilt et de pointer le projecteur dans la même direction. Reportez-vous aux [Réglages prédéfini de Position](#).

Frame (fps = frames par seconde):

C'est la fréquence d'une image. Par défaut nous utilisons 30 fps. Ainsi 1 frame équivaut à 0,03



seconde. Reportez-vous à la [Fenêtre Calculatrice](#).

G

Grand master:

Potentiomètre le plus à droite de la console, permettant de réduire l'intensité lumineuse des tous les projecteurs.

Reportez-vous au [Guide de démarrage - Configuration physique et mise en page](#).

Groupe:

Permettant une sélection rapide, enregistrez les projecteurs sélectionnés dans un groupe. Reportez-vous à la [Fenêtre des Groupes](#).

H

Hue:

Notation de la couleur compris entre 0 et 360 degrés.

I

Instances:

Contrôle d'une partie du projecteur ,exemple: 1 Pixel d'un panneau de LED. Reportez-vous à la [Fenêtre Importer des projecteurs..](#)

Iris:

Système d'ouverture contrôlant la taille du faisceau

M

Macro:

Combinaison de commande prédéfinie.

Master Rate (Ratio):

Le master rate multiplies toutes les valeurs par un facteur temps.

Le facteur temps du master rate va de Stop (= blocage des sorties) via 1:1 (= temps enregistrés) jusqu'à 256 (= multiplie les temps par 256).

Le master rate est un fader dynamique ce qui signifie qu'à sa position de 50%, le ratio du facteur temps sera 1:1.

De 1:1, le fader augmente progressivement jusqu'à 256 qui est équivalent à une position de 100%. Il en est de même de 1:1 diminuant à stop.

Master Speed (vitesse):

Contrôle la vitesse des effets dans un cue et la vitesse de restitution des chasers (chenillards)

MIDI (musical instrument digital interface):

Standard digital pour échange de contrôle de la console. Reportez-vous à la [Fenêtre de configuration des sources distantes](#).



MSC (MIDI Show Control):

MSC envoie les fonctions d'un exécuteur via un signal MIDI d'un autre appareil, ex: une autre console ou un séquenceur MIDI. Reportez-vous à la [Fenêtre MIDI Show Control](#).

N

Natural Values:

La Dot2 affiche toutes les données des canaux en valeurs naturelles avec une décimale. Habituellement, la plage est de 0 à 100 ce qui équivaut aux valeurs DMX de 0 à 255. Exception: La plage de valeurs pour le Pan est de -270 à 270 et pour le Tilt de -125 à 125

O

Out Delay (Temps d'attente de sortie):

Temps d'attente pour les valeurs d'intensité allant vers un niveau plus faible.

P

Pan:

Axe de déplacement horizontal du projecteur. reportez-vous à la [Fenêtre des réglages prédéfini de Position](#).

Presets (Réglages prédéfini):

Il existe 9 types de preset (réglages prédéfinis) depuis la console. Reportez-vous à la [Fenêtre de réglages prédéfini](#) et à la [Barre de pré-réglages](#).

Priority:

Des valeurs ont une priorité plus haute que les autres. En d'autres mots, elles ne seront pas écrasées par celle qui ont une priorité plus basse. Le programmeur, par exemple, a une priorité plus haute qu'un exécuteur.

Programmeur:

Nous y retrouvons toutes les valeurs des attributs ajustés manuellement. Ces valeurs sont en fond rouge..

Reportez-vous à la [Couleur des Valeurs](#).

Program Time Master (master temps programmeur):

Le temps du programmeur principal contrôle le temps de transfert entre les différentes valeurs et les effets du programmeur, temps ajustable de 0 à 10 secondes.

Cela affecte aussi bien l'ajout et la modification de valeur dans le programmeur ainsi que le fait de vider celui-ci avec la touche **Clear**.

Le temps du programmeur principal est un potentiomètre de fondu. Reportez-vous à la [Fenêtre exécuteurs vides](#).

R

Rpm (révolution par minute):

Vitesse de rotation d'un gobo, son unité est en révolution par minute, reportez-vous à [Fenêtre de pré-réglages Gobo](#).



S

Shutter:

Fermeture et ouverture rapide de la source lumineuse du projecteur.

SMPTE (society of motion picture and television engineers):

Code temporel permettant la synchronisation des projecteurs provenant de l'industrie audio et vidéo. Reportez-vous à [Fenêtre de Sélection Trig](#)

La dot2 reçoit 24,25 ou 30 trames par secondes. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Timecode Configuration](#).

Snap:

Beaucoup de projecteurs sont équipés de roue de couleur et de roue de gobo. Ces paramètres sont Snap. Cela signifie que ces attributs seront directement exécutés sans tenir compte du temps de la mémoire.

Snap Percent:

Ce réglage défini à quel pourcentage de transfert l'attribut "cut" sera exécuté.

Par défaut, la valeur est de 0%. Reportez-vous à [Fenêtre de Cues](#).

Special Master:

Exécuteur avec une fonction spéciale, exemple: Program Time, Master ou Rate Master.

Speed Master:

Voir Master Speed.

Strobe:

Répétitions rapides d'ouverture et de fermeture de la source lumineuse.

Super Priority (!):

Super Priorité (!) a une priorité plus haute que les exécuteurs et le programmeur. Pour plus d'informations voir [Réglages d'un exécuteur](#).

T

Tilt:

Axe de déplacement vertical du projecteur. Reportez-vous à la [Fenêtre de Préréglages Position](#).

Trig (Trigger):

Ce qui déclenche la mémoire.

U

Univers:

Reportez-vous à [DMX universe](#).

W



Web remote (Télécommande Web) :

Fonctionnement de la télécommande Dot2 par serveur web. pour plus d'informations, voir [Réglages Globaux](#).

Wing:

Reportez-vous à Fader Wing ou Button Wing.

X

XFade:

Permet de faire un transfert manuel d'une mémoire à l'autre.

XLR A-D:

Connecteurs 5 broches, délivrant le signal DMX, se situant à l'arrière de la console . Reportez-vous à [Guide de démarrage - Configuration physique et mise en page..](#)

11. Index

- [Moins] (Commande) [7.3.](#)
- [Moins] (Touche) [5.39.](#)
(Preset) [3.4.](#)
+ (Touche) [5.52.](#)
+ [Plus] (Commande) [7.4.](#)
<<< [5.28.](#)
<<< [Retour Rapide] (Touche) [7.2.](#)
>>> [5.29.](#)
>>> [Avance rapide] (Touche) [7.1.](#)
4 Master Speeds [6.40.](#)
Add New Fixtures Window [6.3.](#)
AF [6.76.](#)
Afficher Chemin [6.78.](#)
Aide Vues et fenêtres [6.](#)
Ajouter nouveau projecteur [6.51.](#)
Align [6.52.](#)
Align (Touche) [5.1.](#)
Align Effets [6.23.](#)
All Presets [6.53.](#)
Allumer ou Éteindre la console [4.1.](#)
Amplitude [6.23.](#)
Analog remote [6.54.](#)
Artnet [6.45.](#)
Art-Net [6.45.](#)
Assign (Commande) [7.5.](#)
Assign (Touche) [5.34.](#)
Assigner les Wings [6.17.](#)
Assigner SnapPercent [7.58.](#)
At [5.2.](#)
At (Commande) [7.6.](#)
At Effect [7.19.](#)
Attributs [6.1.4.](#)
Autofix [6.32.](#)
Autofix Global [6.32.](#)
Autofix Off [6.32.](#)
Autofix On [6.32.](#)



[Autosauvegarde 4.4.](#)
[avance rapide \(Touche\) 5.29.](#)
[Backup \(Touche\) 5.3.](#)
[Barre Bleu 6.1.3.](#)
[Barre de titre 6.1.5.](#)
[Barre de titre Bleu 6.1.5.](#)
[Barre de titre Rouge 6.1.5.](#)
[Barre de Type de Preset 6.1.4.](#)
[Barre de vues/ Fenêtre 6.1.6.](#)
[Barre d'exécuteur 6.1.3.](#)
[Barre Encodeur 6.1.2.](#)
[Barre Fader 6.1.3.](#)
[Beam Preset 6.53.](#)
[Beam Preset Type View 6.5.](#)
[Black \(Touche\) 5.28.](#)
[Black \[Noir\] \(Commande\) 7.7.](#)
[Black Out \(Touche\) 5.5.](#)
[Blind 3.10.](#)
[Blind \(Commande\) 7.8.](#)
[Blind \(Touche\) 5.4.](#)
[Blocs 6.23.](#)
[Blue DMX values 6.21.](#)
[BO 5.5.](#)
[Bouton 1 6.60.](#)
[Bouton 2 6.60.](#)
[Bouttons des Chenillards 6.19.](#)
[BPM 6.75.](#)
[Brut Dimmer 6.20.](#)
[Calculatrice 6.6.](#)
[Call \(Commande\) 7.9.](#)
[Cangement 6.37.](#)
[Carte Graphique 2.2.](#)
[Carte Reseau 2.2.](#)
[Center 6.52.](#)
[Change Art-Net IP address 7.57.](#)
[Changer de type de projecteur 4.3.](#)
[Chargement 4.4.](#)

Charger un show [6.4.](#)
Charger un Show [4.4.](#)
Chemin [2.3.](#)
Chenillard [6.71.](#)
Chenillards [4.10.](#)
Choisir la methode de Clonage [6.9.](#)
Choisir la méthode de copie [6.10.](#)
Choisir la méthode de suppression [6.11.](#)
Choose Update Method Window [6.13.](#)
Clear (Touche) [5.6.](#)
Clone (Commande) [7.10.](#)
Clone (Touche) [5.7.](#)
CmdDelay [5.62.](#)
Collision de Session [6.70.](#)
colonne Console [6.72.](#)
colonne Réseau [6.72.](#)
colonne Show [6.72.](#)
Color Picker View [6.15.](#)
Color Preset [6.53.](#)
Color Preset Type View [6.15.](#)
Commande Déparquer (UnPark) [7.68.](#)
Commande Edit [7.18.](#)
Commande Flash [7.24.](#)
Commande Invert (Inverser) [7.34.](#)
Commande Learn [7.36.](#)
Commande Move [7.39.](#)
Commande Park [7.45.](#)
Commande PresetType [7.48.](#)
Commande Release [7.52.](#)
Commande Update (Mise à Jour) [7.69.](#)
Comment [4.](#)
Comment ajouter et adresser des projecteurs dans votre show [4.3.](#)
Comment connecter wings nodes 3D et onPC [4.12.](#)
comment faire – utiliser la télécommande web [4.16.](#)
Comment mettre à jour la console [4.2.](#)
Comment remettre à zéro la console [4.17.](#)
Comment sauvegarder et charger votre Show [4.4.](#)



[Comment travailler avec les Chenillards 4.10.](#)
[Comment travailler avec les effets ? 4.11.](#)
[Comment Utiliser la Ligne de Commande ? 4.5.](#)
[Comment utiliser un écran externe 4.15.](#)
[Configuration des Protocoles Réseau 6.45.](#)
[Configuration requise dot2 onPC 2.2.](#)
[Configuration Timecode 6.80.](#)
[Conflit d'IP 6.76.](#)
[Connexion visualiseur 3D 4.12.](#)
[Connexion Wings 4.12.](#)
[Conseils pour l'exploitation 8.](#)
[Control Elements 6.1.](#)
[Control Preset 6.53.](#)
[Control Preset Type View 6.18.](#)
[Copie Circulaire < 6.39.](#)
[Copie Circulaire > 6.39.](#)
[Copy 5.7.](#)
[Copy \(Commande\) 7.11.](#)
[Core Fader 6.69.](#)
[Couleur des Exécuteurs 3.1.2.](#)
[Couleur Grise 3.1.](#)
[couleur Jaune 3.1.](#)
[couleur Rouge 3.1.](#)
[Couleurs dans l'historique de commande 3.1.1.](#)
[Couleurs système 3.1.](#)
[Crash Log File 9.1.](#)
[CrashLogCopy 9.1.](#)
[CrashLogDelete Command 9.2.](#)
[CrashLogList Command 9.3.](#)
[Création d'une Seconde Cue 6.12.](#)
[Créer 6.78.](#)
[Cue \(Commande\) 7.12.](#)
[Cue \(Touche\) 5.8.](#)
[Cue seulement 3.5.](#)
[Cue Zéro 6.71.](#)
[Cues 4.9.](#)
[Cyan 3.1.3.](#)

[Débloquer 6.19.](#)
[Déconnecter les équipements 6.17.](#)
[Default \(Touche\) 5.11.](#)
[Default Link \(Lien par défaut \) 6.6.](#)
[Défaut \(Commande\) 7.13.](#)
[DefGoBack \(Touche\) 5.25.](#)
[DefGoForward 5.27.](#)
[Delay 5.62.](#)
[Delay \(Commande\) 7.14.](#)
[Delete 5.9.](#)
[Delete \(Commande\) 7.15.](#)
[Delete Crash Log 9.2.](#)
[Deparker channels DMX 6.81.](#)
[Déparquer cannal DMX 7.68.](#)
[Déparquer des attributs 7.68.](#)
[Déparquer des projecteurs 7.68.](#)
[Dépatché Selectionner 6.51.](#)
[dépatcher adresse DMX 7.16.](#)
[derFenêtre de Réglages des exécuteurs 6.71.](#)
[Dimmer Preset 6.53.](#)
[Dmx \(Commande\) 7.16.](#)
[DMX \(Touche\) 5.10.](#)
[DMX Address 6.21.](#)
[DMX remote 6.54.](#)
[DMX Sheet 6.21.](#)
[DMX tester off 6.81.](#)
[DMX Universe 6.21.](#)
[DMX View 6.21.](#)
[DmxUniverse \(Commande\) 7.17.](#)
[Dossier 6.38.](#)
[dot 5.11.](#)
[Douceur 6.23.](#)
[Down \(Touche\) 5.12.](#)
[écran externe 4.15.](#)
[Edit \(Touche\) 5.13.](#)
[Edit Cue 7.18.](#)
[Edit Group 7.18.](#)

[Edit Preset 7.18.](#)
[Effacer un type de projecteur 4.3.](#)
[Effect 5.14.](#)
[Effect Command 7.19.](#)
[Effect Continu 6.1.5.](#)
[Effect Preset 6.53.](#)
[Effet Direction 6.23.](#)
[Effets 3.9.](#) [4.11.](#)
[E-Mail 9.](#)
[Encoder 5.15.](#)
[Encoder key 5.15.](#)
[Encoders \(onPC\) 4.6.](#)
[Enregister un Groupe 7.61.](#)
[Enregister un Preset 7.61.](#)
[Enregister une Cue 7.61.](#)
[Enregistrer sous..... 6.55.](#)
[Enregistrer timecode exécuteurs 6.19.](#)
[Entrée analogique déclenchement 4.13.](#)
[Entrée Art-Net 4.13.](#)
[Entrée DMX de déclenchement 4.13.](#)
[Entrée Midi déclenchement 4.13.](#)
[Entrée Multicast 4.13.](#)
[Entrée sACN 4.13.](#)
[Entrées déclenchement à distance 4.13.](#)
[Esc \(Touche\) 5.16.](#)
[Espace disque dure 2.2.](#)
[Exec 5.17.](#)
[Exec Flash \(Touche\) 5.18.](#)
[Exec Go \(Touche\) 5.19.](#)
[Exec Time 6.40.](#)
[Executeur Fade 6.24.](#)
[Executeur Groupe 6.24.](#)
[Executeur Off 7.40.](#)
[Executeur On 7.41.](#)
[Executeur principal 6.1.3.](#)
[Executeur Rate 6.24.](#) [7.50.](#)
[Exécuteur Vide 6.24.](#)

[Exécuteurs sur off 6.48.](#)
[Exécuteurs Virtuels 6.83.](#)
[Executor \(Commande\) 7.20.](#)
[Executor \(Touche\) 5.17.](#)
[Executor Time 6.40.](#)
[External Screen 6.68.](#)
[Fabricant 6.35.](#)
[Fade 5.62.](#)
[Fade \(Commande\) 7.21.](#)
[Fader 100 mm 6.61.](#)
[Fader View 6.15.](#)
[Fader Virtuel 6.83.](#)
[Fenêtre barre exécuteur 6.26.](#)
[Fenêtre Chargement de show 6.38.](#)
[Fenêtre de Backup \(Fenêtre de sauvegarde \) 6.4.](#)
[Fenêtre de calibrage des écrans 6.7.](#)
[Fenêtre de configuration 6.72.](#)
[Fenêtre de Configuration des emplacements 6.17.](#)
[Fenêtre de configuration du réseau 6.46.](#)
[Fenêtre de projecteurs 6.28.](#)
[Fenêtre de Réglages 6.84.](#)
[Fenêtre de sélection bouton 6.60.](#)
[Fenêtre de sélection de la méthode d'enregistrement 6.12.](#)
[Fenêtre de sélection de station 6.64.](#)
[Fenêtre de sélection de type de projecteur 6.59.](#)
[Fenêtre de sélection du type 6.66.](#)
[Fenêtre de sélection ID projecteur\(s\) 6.58.](#)
[Fenêtre de symbole 6.28.](#)
[Fenêtre de Temps par défaut 6.79.](#)
[Fenêtre Effets 6.23.](#)
[Fenêtre Entrez le nom pour... 6.25.](#)
[Fenêtre Exécuteur 6.27.](#)
[Fenêtre Groups 6.33.](#)
[Fenêtre Import de Projecteur 6.35.](#)
[Fenêtre Informations système 6.78.](#)
[Fenêtre Ligne de Commande 6.16.](#)
[Fenêtre nouveau show 6.47.](#)



Fenêtre Off... [6.48.](#)
Fenêtre Oops [6.49.](#)
Fenêtre Outils/Tools [6.81.](#)
Fenêtre Page [6.50.](#)
Fenetre Playbacks virtuels [6.83.](#)
Fenêtre pour Editer le numéro de cue(s) [6.22.](#)
Fenêtre pour modifier les fonctions des exécuteurs boutons [6.8.](#)
Fenêtre pour Sélectionner une adresse DMX [6.56.](#)
Fenêtre rétroéclairage des touches [6.36.](#)
Fenêtre sélection de vues/ Fenêtre [6.67.](#)
Fenêtre slots [6.85.](#)
Fenetre Statuts et Messages [6.76.](#)
Fenêtre Table de configuration des projecteurs [6.51.](#)
Fenêtre tableau [6.28.](#)
Fenêtre Wings [6.85.](#)
fenêtres aide [6.](#)
Fenêtres d'Aide [6.34.](#)
Fichiers [6.38.](#)
Fix (Commande) [7.22.](#)
Fix; Unfix; Autofix (Touche) [5.20.](#)
Fixture (Commande) [7.23.](#)
Flash [5.22.](#)
Flip [6.52.](#)
Focus Preset [6.53.](#)
Focus Preset Type View [6.30.](#)
Fonctions des exécuteurs [6.61.](#)
Full (Commande) [7.25.](#)
Full (Touche) [5.23.](#)
FullHighlight (Commande) [7.26.](#)
Function Encodeur [6.1.2.](#)
Gestion des erreurs [9.](#)
Glossaire [10.](#)
Glossary [10.](#)
Go- [5.24.](#) [5.25.](#)
Go (Commande) [7.27.](#)
Go- (Large) [5.25.](#)
Go (Touche) [5.26.](#)

[Go Moins \(Touche\) 5.24.](#)
[Go+ 5.26. 5.26.](#)
[Go+ \(Grande Touche\) 5.27.](#)
[GoBack \(Commande\) 7.28.](#)
[Gobo Preset 6.53.](#)
[Gobo Preset Type View 6.31.](#)
[Gobowheel 6.31.](#)
[Goto \(Commande\) 7.29.](#)
[Goto \(Touche\) 5.30.](#)
[Grise 3.1.3.](#)
[Group \(Commande\) 7.30.](#)
[Group \(Touche\) 4.7. 5.31.](#)
[Groupes 6.23.](#)
[Help \(Commande\) 7.31.](#)
[Help \(Touche\) 5.32.](#)
[Help Commande 7.](#)
[Heure Système 6.77.](#)
[Hex 6.43.](#)
[Highlight \(Touche\) 5.33.](#)
[Hight 5.33.](#)
[How to use Encoder in the onPC 4.6.](#)
[How to work with cue 4.9.](#)
[How to work with Presets 4.8.](#)
[Icônes 6.2.](#)
[Icônes de déclenchement 6.2.](#)
[Icônes d'Exécuteur 6.2.](#)
[Icônes master spécial Cue Transition 6.2.](#)
[Icônes master spécial Program Time 6.2.](#)
[ID impair 6.39.](#)
[ID pair 6.39.](#)
[ID Projecteur\(s\) 6.58.](#)
[If 5.35.](#)
[If \(Commande\) 7.32.](#)
[If Not 7.32.](#)
[IfOutput 5.35.](#)
[IfOutput \(Commande\) 7.33.](#)
[IfProg 6.39.](#)



[impair 6.39.](#)
[InDelay 6.6.](#)
[InFade 6.6.](#)
[Installation 2.3.](#)
[Instances 6.35.](#)
[Interface Réseau 6.44.](#)
[Interne 6.38.](#)
[Inverser Groupe 7.34.](#)
[Invert 6.39.](#)
[IP address 7.57.](#)
[IP Address 6.85.1.](#)
[IPv4 6.78.](#)
[IPv6 3.12. 6.85. 6.85.1.](#)
[Iris 6.5.](#)
[Jaune 3.1.3.](#)
[Joindre une Session 6.63.](#)
[Knockout Invert 6.39.](#)
[Knockout Selection 6.39.](#)
[la session 6.46.](#)
[Label 5.34.](#)
[Label \(Commande\) 7.35.](#)
[Lamp Off 6.18.](#)
[Lamp On 6.18.](#)
[les périphériques connectés 6.46.](#)
[Ligne de Commande 4.5. 6.1.1.](#)
[Limit 7.32.](#)
[List Crash Log 9.3.](#)
[Liste des projecteurs Présentation de la fenêtre du patch 6.29.](#)
[logiciel de téléchargement 2.3.](#)
[MA \(Touche\) 5.36.](#)
[Macro \(Commande\) 7.37.](#)
[Macro \(Touche\) 5.37.](#)
[Magic \(Touche\) 5.38.](#)
[Magic Speed View 6.40.](#)
[Main Executor 5.25.](#)
[Master Program Time 6.24.](#)
[master program time sur Off 6.48.](#)



[Master Rate 5.59.](#) [6.24.](#) [6.40.](#)
[Master Vitesse 5.59.](#)
[Merge \(Fusionner\) 6.12.](#)
[Messages 6.76.](#)
[Messages d'erreurs 9.4.](#)
[Méthode de suppression 6.11.](#)
[MIB 6.71.](#)
[MIDI 4.14.](#) [6.54.](#) [6.80.](#)
[MIDI Channel 7.38.](#)
[MIDI Configuration 6.41.](#)
[MIDI In 6.41.](#)
[MIDI Monitor Window 6.42.](#)
[MIDI note 4.14.](#)
[MIDI Note 6.42.](#) [7.38.](#)
[MIDI onPC 6.41.](#)
[MIDI Out 6.41.](#)
[MIDI Show Control 6.43.](#)
[MIDI Show Control \(MSC\) 4.14.](#)
[MIDI Show Control Window 6.43.](#)
[MIDI Time Code \(MTC\) 4.14.](#)
[MidiNote 7.38.](#)
[MidiNote Command 7.38.](#)
[Mise à jour console 4.2.](#)
[Mise à jour du logiciel via USB 6.74.](#)
[Mise à l'échelle 6.84.](#)
[Mise à l'échelle horizontale 6.84.](#)
[Mise à l'échelle par défaut 6.84.](#)
[Mise à l'échelle Verticale 6.84.](#)
[Mode 6.35.](#)
[Mot de Passe Télécommande Web 6.32.](#)
[Mouvement au Noir 6.71.](#)
[Move \(Touche\) 5.40.](#)
[Move Exécuteur 7.39.](#)
[Move Groupe 7.39.](#)
[Move Presets 7.39.](#)
[MSC 4.14.](#)
[MTC 4.14.](#)



Multipatch de projecteur [4.3.](#)
Multipatch d'un projecteur [4.3.](#)
Next (Touche) [5.41.](#)
Node4 [4.12.](#)
Node4 Univers [6.57.](#)
Nom de fichier [6.38.](#)
Nom du fichier [6.47.](#)
Normal (Touche) [5.2.](#)
Nouveau dans ce Manuel [1.](#)
Nouveau show [6.4.](#)
Nouveaux projecteurs [4.3.](#)
Nouvelle Session [6.63.](#)
Numeric (Touche) [5.42.](#)
Numéro de cue [6.22.](#)
Numéro dExécuteur [6.1.3.](#)
œil (Touche) [5.67.](#)
Off [5.43.](#)
Off (Commande) [7.40.](#)
Off (Touche) [5.43.](#)
Off All Executor [6.39.](#)
Off Effets [6.23.](#)
Offset [6.3.](#)
On (Commande) [7.41.](#)
On (Touche) [5.44.](#)
onPC [2.3.](#) [4.12.](#)
onPC Encoders [4.6.](#)
Oops (Touche) [5.45.](#)
OutDelay [5.62.](#)
OutDelay (Commande) [7.42.](#)
OutFade [5.62.](#) [7.43.](#)
Outil [6.1.5.](#)
Ouvrir fenêtre de préréglages [7.48.](#)
Overwrite (Ecraser) [6.12.](#)
Page [6.1.3.](#)
Page (Commande) [7.44.](#)
Page (Touche) [5.46.](#)
Page- (Touche) [5.48.](#)



[Page+ \(Touche\) 5.47.](#)
[pair 6.39.](#)
[Palette des Macros 6.39.](#)
[Parquer des préréglages 7.45.](#)
[Parquer des Projecteurs 7.45.](#)
[Parquer un Cannal DMX 7.45.](#)
[Pas assez de paramètres 6.76.](#)
[Patch 6.3.](#) [6.51.](#)
[patch adresse DMX 7.16.](#)
[Patcher projecteurs 4.3.](#)
[Pause 5.50.](#)
[Pause \(Commande\) 7.46.](#)
[Pause \(Touche\) 5.49.](#)
[Périphériques réseau 6.64.](#)
[Pin 6.1.5.](#)
[Pin Layout 6.54.](#)
[Please \(Touche\) 5.51.](#)
[Plus 5.52.](#)
[Point 5.11.](#)
[Ports non assignés 6.76.](#)
[Position Preset 6.53.](#)
[Position Preset Type View 6.52.](#)
[Poubelle 6.1.5.](#)
[Préréglages 3.4.](#)
[Preset 5.53.](#)
[Preset \(Commande\) 7.47.](#)
[Preset Pool View 6.53.](#)
[Presets 4.8.](#)
[PresetType 5.53.](#)
[Prev 5.54.](#)
[Preview 3.10.](#)
[Preview Touche 5.55.](#)
[Pré-visualisation \(Commande\) 7.49.](#)
[Pré-visualiser un exécuteur 7.49.](#)
[Pré-visualiser une cue 7.49.](#)
[priorité sACN 6.45.](#)
[Prisma 6.5.](#)

[Processeur 2.2.](#)
[Prog T 6.40.](#)
[Programmer Time 6.40.](#)
[Programmeur 3.2.](#)
[Projecteur 5.21.](#)
[Projecteur Off 7.40.](#)
[Prvw Touche 5.55.](#)
[Que sont les Chasers ? 3.8.](#)
[Qu'est ce que le programmeur ? 3.2.](#)
[Qu'est ce que le réseau pour la dot2 3.11.](#)
[Qu'est ce que le testeur DMX ? 3.13.](#)
[Qu'est ce que l'IPv6 3.12.](#)
[Qu'est ce qu'un effet ? 3.9.](#)
[Qu'est ce qu'un exécuteur 3.7.](#)
[Qu'est ce qu'un réglages prédéfinis 3.4.](#)
[Qu'est ce qu'une cue \(=Mémoire\) ? 3.6.](#)
[Qu'est que les fonctions Prévisualisation et Aveugle \(Preview et Blind\) ? 3.10.](#)
[Qu'est-ce que les Groupes ? 3.3.](#)
[RAM 2.2.](#)
[Rate \(Commande\) 7.50.](#)
[Raw Beam 6.5.](#)
[Raw Color View 6.15.](#)
[Raw Gobo View 6.31.](#)
[Record 7.51.](#)
[Record Command 7.51.](#)
[Red DMX values 6.21.](#)
[Réglages Globaux 6.32.](#)
[Release 7.52.](#)
[release valeurs 7.52.](#)
[Remote control 6.54.](#)
[Remote input configuration 6.54.](#)
[Remove \(Commande\) 7.53.](#)
[Remove \(Supprimer\) 6.12.](#)
[Remove \(Touche\) 5.9.](#)
[Remplace \(Commande\) 7.54.](#)
[Remplacer des Groupes 7.54.](#)
[Remplacer des Projecteurs 7.54.](#)



[Remplacer des réglages prédéfini 7.54.](#)
[Renommer les Cue\(s\) 6.22.](#)
[Réseau 3.11.](#)
[Réseau Perdu 6.76.](#)
[Reset 6.18.](#)
[Reset de la console 4.17.](#)
[reset master Rate 6.48.](#)
[reset master special 6.48.](#)
[Reset Next/Previous Key 6.39.](#)
[Reset Usine 4.17.](#)
[retour \(Touche\) 5.54.](#)
[Rouge 3.1.3.](#)
[sACN 6.45.](#)
[Sauvegarde 4.4.](#)
[Sauvegarder un Show 4.4.](#)
[Sauver un show 6.4.](#)
[Sauver un show sous.. 6.4.](#)
[Screen Areas 6.1.](#)
[Screens 6.1.](#)
[Scroll other screens 5.15.](#)
[Select \(Commande\) 7.55.](#)
[Select \(Touche\) 5.56.](#)
[Select View for External Screen 6.68.](#)
[Selection \(Commande\) 7.56.](#)
[Selection Aléatoire 6.23.](#)
[Sélection de la langue 6.62.](#)
[Sélection de projecteurs 7.55.](#)
[Sélection déclenchement Trig 6.65.](#)
[Sélection des fonctions des boutons d'exécuteurs 6.61.](#)
[Sélection des Wings 6.69.](#)
[Sélection du numéro de Session 6.63.](#)
[Selection port DMX 6.57.](#)
[Selection Univers 6.57.](#)
[Set \(Touche\) 5.57.](#)
[SetIP 7.57.](#)
[SetIP Command 7.57.](#)
[Setup \(Touche\) 5.58.](#)

[Shaper Preset 6.53.](#)
[Show Démo 6.38.](#)
[Shuffle Selection 6.39.](#)
[Shuffle Values 6.39.](#)
[Shutter 6.5.](#)
[SMPTE 6.80.](#)
[Snap Percent \(Commande\) 7.58.](#)
[SnapPercent 5.62.](#)
[Solo command 7.59.](#)
[Sortie de Fondu \(Commande\) 7.43.](#)
[Sortir de la fenêtre Table de configuration des projecteurs 6.37.](#)
[Sound In 6.75.](#)
[Sound Input Configuration 6.75.](#)
[Sous dossier 6.38.](#)
[Speed 5.59.](#)
[Stations Recherchées 6.76.](#)
[Statuts Session Status 6.76.](#)
[Stomp \(Commande\) 7.60.](#)
[Stomp Effets 6.23.](#)
[Store 5.60.](#)
[Store \(Commande\) 7.61.](#)
[Store Executor 6.24.](#)
[StoreLook \(Commande\) 7.62.](#)
[StoreLook \(Touche\) 5.60.](#)
[Strobe 6.5.](#)
[Suivi 3.5.](#)
[Support 9.4.](#)
[Support technique 9.](#)
[Suppression normale 6.11.](#)
[Supprimer cue seulement 6.11.](#)
[Supprimer des projecteurs 4.3.](#)
[Swatchbook View 6.15.](#)
[Sync Effets 6.23.](#)
[SyncEffect \(Touche\) 5.14.](#)
[SyncEffects \(Commande\) 7.63.](#)
[Synchroniser Effets 7.63.](#)
[system colors – background 3.1.4.](#)



[Systemes d'exploitations 2.2.](#)
[Télécommande Web 6.32.](#)
[Téléphone 9.](#)
[Temp \(Commande\) 7.64.](#)
[Temp \(Touche\) 5.63.](#)
[Temps de Off 6.71.](#)
[Temps Off 6.19.](#)
[test DMX 7.16.](#)
[Testeur DMX 3.13.](#)
[Thru \(Commande\) 7.65.](#)
[Thru \(Touche\) 5.61.](#)
[Time 5.62.](#)
[Timecode 4.14.](#)
[Toggle 5.63.](#)
[Toggle \(Commande\) 7.66.](#)
[Tools \(Touche\) 5.64.](#)
[Top \(Commande\) 7.67.](#)
[Touche en surbrillance 6.36.](#)
[Touche Fixture 5.21.](#)
[Touche Flash 5.22.](#)
[Touche If 5.35.](#)
[Touche inutilisée 6.36.](#)
[Touche par défaut 6.36.](#)
[Touche Pause \(Large\) 5.50.](#)
[Touche Preset 5.53.](#)
[Touche Speed 5.59.](#)
[Touche Time 5.62.](#)
[Tracking Shield \(Protection Suivi\) 3.5.](#)
[Trigger 4.9.](#) [6.65.](#)
[Type de Projecteur 6.35.](#)
[Undo 6.49.](#)
[Unfix Exécuteur 7.22.](#)
[Universe 6.21.](#)
[Unpark 5.26.](#)
[Up \(Touche\) 5.65.](#)
[Update 6.13.](#)
[Update \(Touche\) 5.66.](#)

[Update Cue Only 6.13.](#)
[Update Method 6.13.](#)
[Update Mode 6.13.](#)
[Update Normal 6.13.](#)
[USB 6.38.](#)
[Utilisation prévue 2.1.](#)
[Valeur Basse 6.23.](#)
[Valeur Haute 6.23.](#)
[Valeurs colorée Verte 3.1.3.](#)
[Valeurs Défaut 7.13.](#)
[Valeurs Highlight 7.26.](#)
[Velocity 7.38.](#)
[Version 6.74.](#)
[version du logiciel 6.78.](#)
[Video Preset 6.53.](#)
[Vider le programmeur 6.48.](#)
[View 5.67.](#)
[views and windows – clock 6.14.](#)
[Violette 3.1.3.](#)
[vitesse 5.59.](#)
[Vitesse de chaser 7.36.](#)
[vitesse d'effects 7.36.](#)
[Vitesse du master rate 7.36.](#)
[Vitesse Magique 6.61.](#)
[Vue \(Commande\) 7.70.](#)
[Vue de Preset Dimmer 6.20.](#)
[Vue Dimmer 6.20.](#)
[Vue Shapers Préréglages 6.73.](#)
[Vue Video préréglages 6.82.](#)
[Vues/ Fenetre de Cues 6.19.](#)
[Wings 6.23. 6.52.](#)
[Wings & Nodes Diagnosis 6.85.1.](#)
[With 7.54.](#)
[Zero 5.11.](#)
[Zero \(Commande\) 7.71.](#)
[Zoom 6.30.](#)