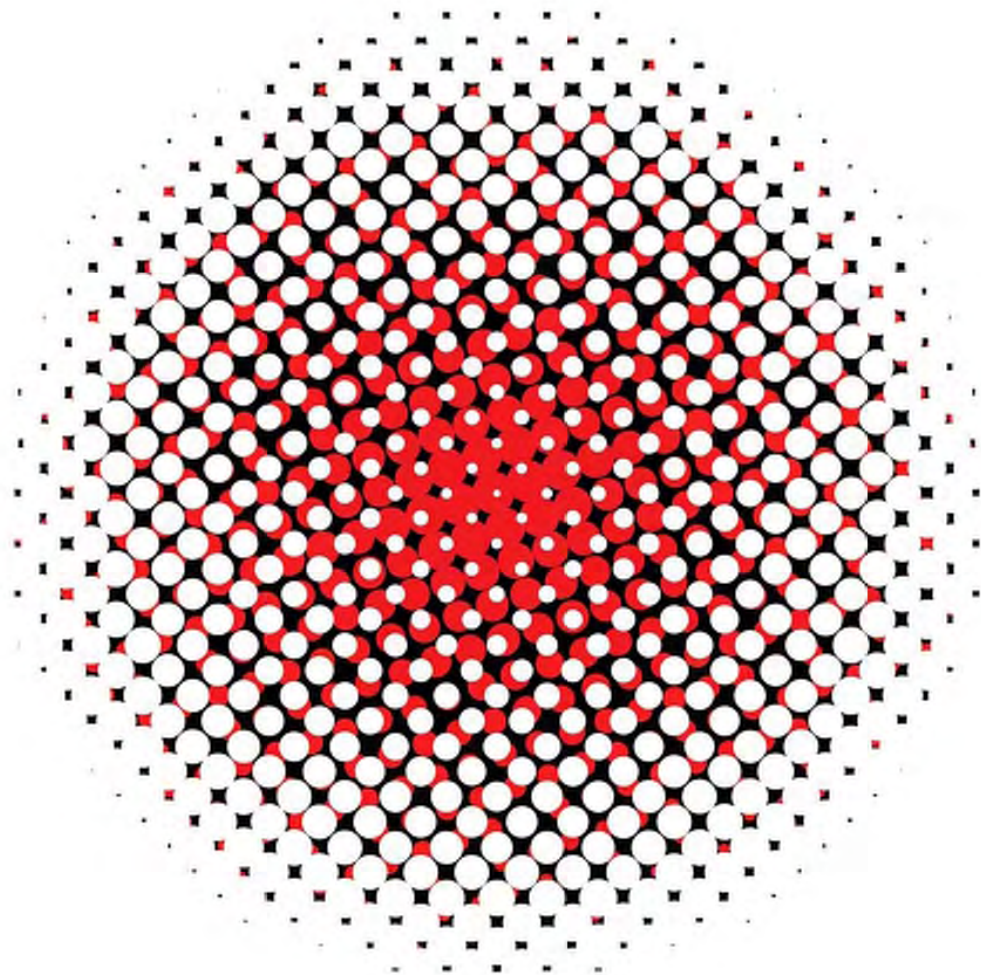


Vista V2

Simple, Puissante, Visuelle



Version 2.1



Copyright & conformité



This product is approved for use in Europe and Australia/New Zealand and conforms to the following standards:

- | | |
|------------------|------------------------------------|
| ○ European Norms | Australian / New Zealand Standards |
| ○ EN55103-1 | AS/NZS 4251.1 |
| ○ EN55103-2 | AS/NZS 4252.1 |
| ○ EN60950 | AS/NZS60950 |

Conformance has been achieved for intended usage in environment E1: Residential.

To ensure continued compliance with EMC Directive 89/336 and the Australian Radio communications Act 1992, use only high quality data cables with continuous shield, and connectors with conductive back shells. Examples of such cables are: DMX: Belden 8102 (100% Aluminium foil screen, 65% Copper braid)

TIP: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not properly installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation.

If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- reorient or relocate the receiving antenna;
- increase the separation between the equipment and receiver;
- connect the equipment into an outlet on a different circuit from that to which the receiver is connected;
- consult the dealer or an experienced radio/television technician for help.

Important

Les informations contenues dans ce manuel peuvent changer, sans être forcément accompagnées d'une « release note », ce qui ne constitue pas un argument d'attaque envers le vendeur. Jands Pty Limited ne pourrait être tenu pour responsable des pertes ou dommages survenus lors de l'utilisation ainsi que les erreurs contenues dans le présent manuel. Il est obligatoire de s'adresser directement à ESL SA. ou à Jands pour toutes questions, réparations ou appels au service après vente. Jands Pty Limited et ESL SA. ne prendrons pas en garantie toute intervention, maintenance ou réparation ainsi que les dommages ou pertes occasionnés alors, par du personnel non autorisé par le fabricant ou le distributeur.

Cette présente console doit être utilisée uniquement pour l'éclairage en accord avec le présent manuel. Déconnectez l'alimentation quand elle n'est pas utilisée.

© Copyright JANDS PTY LIMITED 2004 – 2011 Tous droits réservés.

Fabriqué en Australie par:

JANDS Pty Limited ACN 001 187 837
Locked Bag 15 (40 Kent Rd) MASCOT NSW 1460 Sydney Australia
Phone: +61-2-9582-0909
Fax: +61-2-9582-0999
Web: www.jands.com.au

Distribué en France par:

ESL SA.
982 Avenue des platanes. 34 970 LATTES
Phone: 04 99 13 28 28
Fax: 04 99 13 28 29
Web: www.esl-france.com

Traduction française : Tetyana Jolivet
Mise en page et relecture : Jean-Marc Jolivet

Sommaire

1. Bienvenue sur Vista	7
Qu'est-ce qui est différent sur la Vista ?	7
Quoi de similaire avec les autres consoles ?	7
Au sujet du modèle générique des projecteurs	8
Plus d'information ?	8
2. Débuter	9
Réglage de la console	9
Allumage	9
Créer et charger les shows	11
3. Utiliser l'interface	15
Barre de menu	15
Barre d'outils principale	15
Barre latérale (Sidebar)	23
Barres d'outils	24
4. Patcher le kit des projecteurs	29
Ajouter un projecteur dans le Patch	29
Changer d'univers	32
Réarranger les projecteurs sur l'écran de patch	33
Paramétrer les propriétés d'un projecteur	34
Visualisations différentes du Patch	36
Contrôler les projecteurs	38
Cloner les projecteurs	39
Changer de type de projecteurs	39
Importer les informations du Patch	39
Configurations DMX & sorties Ethernet	41
5. La fenêtre du Sélecteur	43
L'écran du Sélecteur	43
Arranger les projecteurs dans un calque de travail (layouts)	44
Utiliser la barre d'outils latérale du Programmeur	59
L'onglet Palette	60
Utiliser le panneau 'All'	62
Utiliser les panneaux détaillés	67
Onglet Components	78
Groupes	84

Presets	85
SmartFX	89
Extracts	90
Utiliser le clavier numérique de la fenêtre du Programmeur	91
Les Contrôles ‘Hardware’ du Programmeur	93
6. Travailler avec les Cuelists (Clips)	97
Store All	98
Store Part	103
Ouvrir une Cuelist dans l’Editeur	106
La fenêtre de ‘Timeline’	107
Insérer une cue ‘Move in Black’	114
A propos de la Timeline	128
Evénements dans la Timeline	128
Extracts	141
Créer et appliquer un Extract	141
Utiliser les commandes à l’intérieur d’une Cuelist	142
Mettre à jour les Presets et les Cuelists pendant leur restitution	143
7. SmartFX	145
Types d’effets	145
Utiliser les effets	145
Commandes de contrôle d’un Effet	148
Créer un effet à partir de zéro	156
Arrêter un effet	157
8. Automatisation la Restitution (Playback)	159
Utiliser le Timecode pour contrôler les Cuelists	159
Utiliser ‘Date & Time’ pour restituer les Cuelists	163
Créer un Nouvel Evénement	164
9. Fenêtre de Contrôle du Registre de Restitution	167
Contrôle et Suivi du Registre de Restitution	167
Editer dans la fenêtre de Contrôle de Restitution	170
10. Utiliser le hardware de la console	173
Disposition de la console	173
Console T4	173
Console T2	173
Console I3	174

Surface de Contrôle S3	174
Surface de Contrôle S1	174
Surface de Contrôle M1	174
Grand Master et DBO	174
Boutons de fonction	174
Touches de modification	175
Superplayback /Contrôles de Programmeur	176
Modules de restitution avec potentiomètres	183
Modules de restitution sans potentiomètres	184
Contrôles des pages	184
Configurer la console pour la Restitution	184
Indication d'état de restitution	189
Menu popup des registres de restitution	190
Régler les propriétés des Cuelists	191
Masters de Groupe	193
Pages	195
Snapshots	196
11. Fenêtre 'Output'	199
Configurer la fenêtre de vue de la Sortie	200
12. Préférences	203
Réglages système (uniquement pour les séries T et I)	203
Calibrer le stylet numérique	203
Ecran et Périphériques d'entrée (Input devices)	204
Utiliser l'écran de veille (Screensaver)	205
Préférences Réseau (Network)	206
Date et heure	206
13. Annexe 1 - Références des Menus et de la Barre d'outils	207
Menus	207
14. Annexe 2 - Installer un nouveau software	219
Installation (Consoles T2, T4 et I3)	219
Installation (Windows XP, Vista & 7)	221
Se connecter à la console via le protocole FTP	221
15. Annexe 3 - Créer une clé USB de démarrage	223
16. Annexe 4 - Backup en temps réel	226
Configuration	226

Lancer le Backup en temps réel	228
Qu'est-ce qui se passe si le Master tombe en panne?	230
Etat du Backup	230
Résolution de problèmes	231
Adresses IP privés	232
17. Annexe 5 - Utiliser le VNC sur les consoles de séries T et I	233
Mot de passe de VNC	233
Démarrer le VNC	233
Se connecter à la Vista depuis un PC sous Windows	233
Se connecter à la Vista depuis un Mac	234
18. Annexe 6 - Editeur de Projecteur	236
Editeur de Librairies de Projecteurs	236
Créer un profil de Projecteur	237
Onglet 'Main'	239
Onglet DMX Chart	241
Canaux avec des Plages Personnalisées	261
19. Annexe 7 - Crash Logs (Journaux d'accidents)	262
Récupérer les fichiers de Crashes de soft de consoles de série T2, T4 et I3	262
Récupérer les fichiers de crash de soft à partir d'un PC sous Windows	263
20. Annexe 8 - le Touchpad et le Stylet	267
Utiliser le pad	267
Travailler avec le stylo	267
Pointe du stylo	268
Utilisation du stylo	269
Enlever et installer le Duo Switch	273
Précautions d'utilisation de la palette graphique	275
21. Annexe 9 - Informations techniques	277
Alimentation	277
Service & Maintenance	277
Remplacer la batterie	277
Installation	278
Eteindre la Vista T2, T4 ou I3	278
Spécifications générales	278

1. Bienvenue sur Vista

Bienvenue dans le manuel d'utilisation de la console d'éclairage Jands Vista. Ce manuel est fait pour vous donner les informations nécessaires à l'utilisation de la console et vous permettre d'encoder le plus rapidement possible.

N.B. Ce manuel sera mis à jour au fur et à mesure des évolutions de Vista. une version courante sera disponible sur notre site www.esl-france.com ou sur www.jandsvista.com.

Qu'est-ce qui est différent sur la Vista?

Rien. Ou presque!!! Vous avez pu remarquer que la console Vista est différente des consoles que vous avez l'habitude d'utiliser. A la place d'un clavier numérique, on utilise un stylo ; au lieu de vous obliger à taper des centaines de commande au clavier, Vista vous permet de tout faire visuellement (*au lieu d'avoir à mémoriser l'emplacement et le numéro de centaines de projecteurs, la Vista vous laisse tout contrôler visuellement*); au lieu de représenter un show par un tableur numérique, la Vista le représente avec des événements dans le temps.

Si vous avez l'habitude d'utiliser des logiciels de son ou de video actuel, la Timeline vous sera familière et vous serez aussitôt à l'aise. N'ayez crainte si vous n'en avez jamais utilisé, vous saurez la prendre en main très rapidement.

La Vista est différente, mais tout est fait pour une utilisation des plus simples. Après la lecture de ce manuel, vous aurez une bonne idée des possibilités de la console et vous pourrez créer votre premier show.

Quoi de similaire avec les autres consoles?

A part la tablette graphique et le concept de Timeline, la Vista possède toutes les fonctions basiques nécessaires en éclairage «live» que vous connaissez déjà. Vous trouverez tous les contrôles d'intensité, de couleur, de beam, de gobos ainsi que les librairies de projecteurs des fabricants les plus courants ; vous trouverez également les potentiomètres, boutons et écran LCD usuels.

Alors, ne soyez pas inquiet, la Vista propose de ce qu'il y a de plus commun avec ce qu'on trouve dans les autres consoles - nous avons pris les meilleurs éléments des consoles existantes et nous y avons ajouté une toute nouvelle dimension. Vous vous sentirez très vite à votre aise sur la Vista.

Au sujet du modèle générique des projecteurs

Sur la Vista, une chose n'est pas claire de suite, il s'agit du modèle générique de projecteur. Qu'est-ce que c'est?

C'est une partie du soft qui travaille en arrière plan et qui permet de traiter tous les projecteurs de la même manière, sans se soucier ni du type ni du fabricant.

Disons que vous avez programmé un show en utilisant un type de projecteurs et que vous avez besoin de les remplacer par un autre type. Normalement c'est un problème car, les bibliothèques des projecteurs étant différentes, il faudra alors trouver une machine similaire et ré-encoder toutes les mémoires.

Avec la Vista, vous pouvez remplacer un projecteur et ne pas avoir à tout encoder de nouveau. Pourquoi? Parce que tout ce que vous avez programmé est enregistré sous forme générique plutôt qu'en terme de valeurs DMX uniquement. Par exemple, si vous avez programmé un éclairage en rouge, la Vista peut transmettre cette information à n'importe quel projecteur et ainsi obtenir la même couleur.

Bien sûr si vous remplacez un projecteur à trichromie par un projecteur à roue de couleurs vous n'obtiendriez pas un résultat avec la même exactitude. Mais, même dans ce cas, la Vista s'adaptera et proposera le remplacement le plus fidèle possible.

Plus d'information ?

Si vous avez des questions sur la Vista ou si vous désirez plus d'informations, rendez-vous sur le site www.esl-france.com , appelez-nous au 04 99 13 28 28 ou envoyez-nous un mail à l'adresse vista@esl-france.com.

2. Débuter

Réglage de la console

Alimentation

Connectez les séries Vista T, I et S sur un réseau 50 Hz compris entre 100 et 240 VAC. La Vista M1 est directement alimentée via le port USB.

Ecrans externes

Il est possible d'ajouter 2 écrans supplémentaires sur les séries T en utilisant les deux sorties au standard VGA. La résolution est de 1024x768.

La Vista I3 dispose d'une connexion DVI et d'une connexion VGA. Vous pouvez utiliser un adaptateur DVI-VGA si vous voulez disposer de 2 écrans VGA. La résolution maximum des écrans est de 2048x1536.

N.B. La Vista a été testé avec Wacom Pen Tablet LCD et écran 1715 ELO 'Intellitouch' model. ELO produit beaucoup de modèles différents d'écrans tactiles y compris le modèle 'AccuTouch' qui n'est pas compatible avec Vista. S'il vous plaît, vérifiez la compatibilité de l'écran tactile avec la console Vista avant de l'acheter.

Pour les séries S et M, la configuration de l'écran dépendra de la configuration de l'ordinateur que vous utilisez.

Lampes d'éclairage

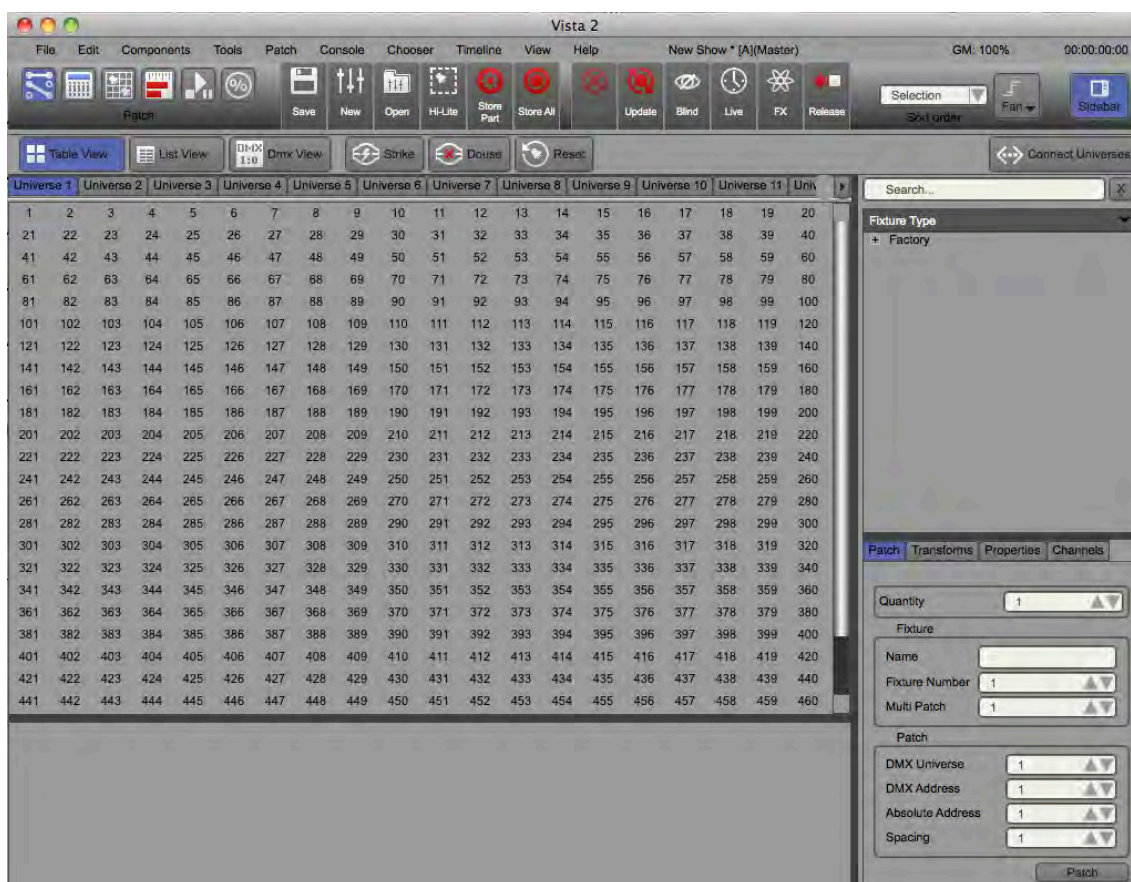
Vous pouvez ajouter 2 Littlelites (ou lampes équivalentes) sur les consoles Vista de série T et 1 sur les consoles Vista de séries S et I.

Allumage

Lorsque vous allumez la console ou que vous lancez le logiciel sur votre ordinateur, Vista démarre et affiche l'écran suivant :



Une fois le chargement du programme terminé, la Vista affiche l'écran de Patch. Si c'est la première fois que vous ouvrez Vista V2 ou que vous démarrez un nouveau show, la table de patch sera vide :



Cet écran de patch attend la création d'un nouveau show. Les autres fenêtres de Vista sont accessible grâce aux boutons situés en haut à gauche dans la barre d'outils :

Ce bouton	Sa fonction
	Affiche la fenêtre du Patch
	Affiche la console virtuelle
	Affiche la fenêtre sélecteur du Programmeur
	Affiche la vue timeline du Programmeur
	Affiche la fenêtre de contrôle des PlayBacks
	Affiche la fenêtre d'état de sortie des projecteurs

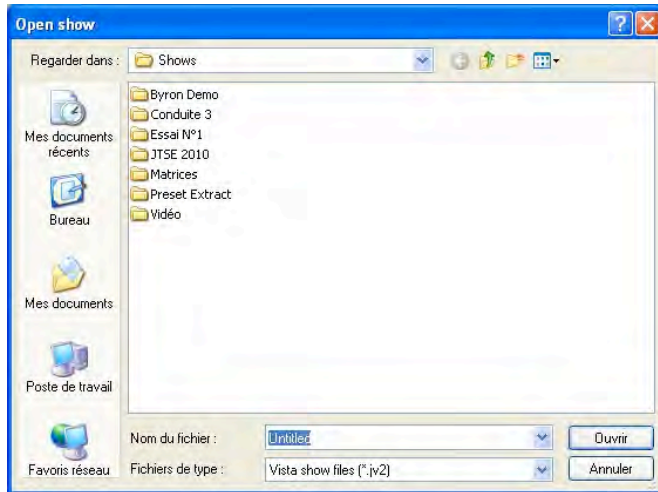
Créer et charger les shows

Créer un show

Pour créer un nouveau show, allez dans le menu 'File' et sélectionnez 'New Show'.

Charger un show existant

Pour charger un show déjà créé, allez dans le menu 'File' et sélectionnez 'Open Show'. La Vista affiche alors cette fenêtre :

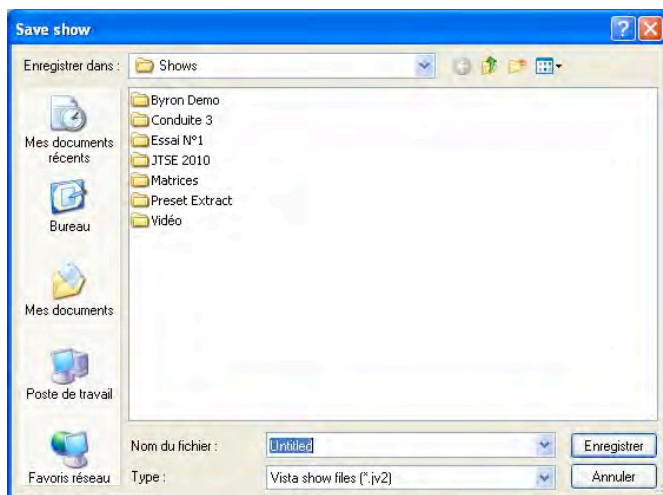


Pour charger un show préalablement enregistré (ou chargé dans la console avec la fonction export/import), allez dans le répertoire où il est stocké, puis sélectionnez-le et ouvrez-le avec fonction 'Open'.

Sauvegardez un show

Pour enregistrer, à tout moment, sélectionnez 'Save File' dans le menu 'File'. Procédez de manière identique à l'enregistrement d'un fichier sur un ordinateur. Faites-le aussi souvent que possible afin de ne rien perdre, dans l'éventualité d'une coupure d'alimentation.

La première fois que vous sauvegardez un nouveau show, la Vista affiche la fenêtre ‘Save As’ :



Donnez un nom à votre fichier et cliquez sur ‘Save’. Vista crée automatiquement un nouveau dossier portant le même nom dans lequel figure votre show. Une fois le fichier nommé, chaque fois que vous choisirez ‘Save’, la Vista ré-écrira le fichier avec tous les nouveaux détails sans afficher cette fenêtre. **Prenez garde de bien sauvegarder votre nouveau show dans le dossier ‘User data’ > ‘Show’ et ne créez pas de sous-dossier dans le dossier ‘Show’.**

Sauvegardez une copie d’un show

Pour enregistrer une autre version de votre show, vous pouvez l’enregistrer avec un autre nom grâce à l’option ‘Save Show As...’ du menu ‘File’. Vous pouvez ainsi donner un autre nom à votre show, la console créera elle-même un dossier différent avec le nouveau nom.

Importer un show

Vous pouvez charger un show créé sur un ordinateur ou une autre console. Le show doit être sur un CD ou sur tout autre support de stockage que vous pouvez connecter sur le port USB (par exemple, une clé USB).

Pour le charger, connectez la clé USB ou insérez un CD dans le lecteur (si disponible), puis allez dans le menu ‘File’ et sélectionnez l’option ‘Import > Show’.

Exportez un show

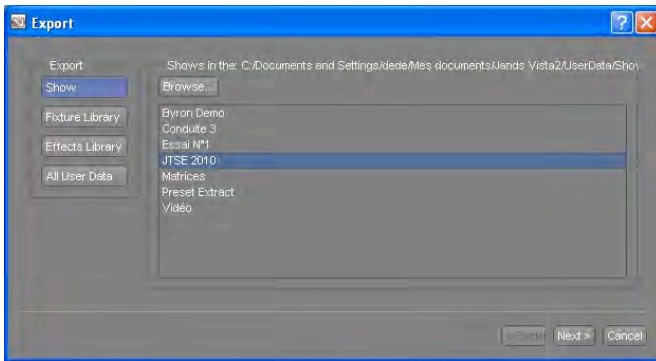
Il est extrêmement important de faire des copies de vos dossier de shows. Comme dans n’importe quelle structure informatique même dédiée, la Vista enregistre vos shows sur son disque dur. Ce disque dur peut lâcher (très peu fréquent mais possible, par exemple, suite à un choc sur la console) et vous pourriez perdre tout votre travail.

Pour cette raison, nous vous recommandons de faire régulièrement les sauvegardes sur un support de stockage via le port USB :

Pour ce faire:

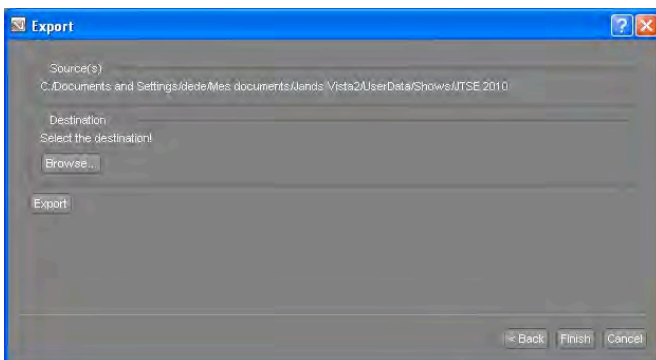
1. Connectez la clef USB ou le disque externe via le port USB de la console.

2. Sélectionnez l'option 'Export' dans le menu 'File'. Vista affiche alors la fenêtre d'export :



3. Cliquez sur le bouton 'Show' puis sélectionnez le show à exporter dans la liste des shows affichés.

4. Cliquez ensuite le bouton 'Next'. Vista affiche alors la fenêtre suivante :



5. Cliquez le bouton 'Browse' et sélectionnez alors le répertoire et le dossier dans le quel sauvegarder le show. Cliquez ensuite sur le bouton 'Export'.

6. Cliquez ensuite sur le bouton 'Finish' pour fermer la fenêtre.

Effacer un show

Pour effacer un show, sélectionnez l'option 'Open Show' dans le menu 'File', cliquez droit sur le dossier du show à effacer puis sélectionnez 'Delete' dans le menu popup.

Mot de passe / Protéger votre show

Vous pouvez verrouiller votre show afin de prévenir toute modification, pour cela:

1. Choisissez l'option 'lock' dans le menu file et sélectionner 'lock curent show' dans le menu Pop up . La vista ouvre la fenêtre 'Lock the show':



2. Entrer votre mot de passe dans les champs et cliquez sur ' OK '

Si vous avez donné un mot de passe au show, vous devrez taper votre mot de passe pour sauvegarder toute modification.

3. Utiliser l'interface

La dernière version du logiciel Vista dispose d'une nouvelle interface encore plus simple. Que vous ayez ou non travaillé avec l'ancienne version de Vista, il est recommandé de passer un peu de temps pour se familiariser avec l'environnement et les différentes fonctions.

Barre de menu

En haut de la fenêtre Vista, vous trouverez la barre de menu principale. Cliquez sur n'importe quel en-tête pour accéder aux boîtes de dialogue, sous-menus et commande de Vista.

Cette barre de menu principale affiche également :

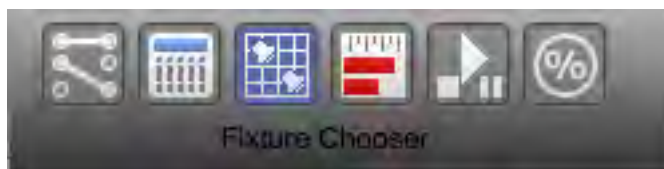
- Le nom du show - si la fonction 'Autosave' est activée, ce nom sera suivi de '[A]'
- Le niveau du Grand Master
- L'heure

Barre d'outils principale



En haut de la fenêtre Vista, vous trouverez la barre d'outils principale, barre qui est commune à toutes les fenêtres. Elle contient les boutons donnant accès aux fonctions les plus utilisées et est divisée en trois sections. La section centrale dispose de 12 boutons correspondant aux boutons de fonction de la console ainsi qu'aux touches F1-F12 de votre clavier. Ces boutons sont entièrement configurables selon votre utilisation.





Navigation dans les fenêtres

Les 6 boutons placés en haut à gauche de la barre d'outils principale permettent de naviguer dans les fenêtres de base. Vous pouvez également atteindre ces fenêtres en sélectionnant les options 'Patch', 'Console', 'Fixture Chooser', 'Timeline', 'Playback' ou 'Output' accessibles depuis le menu 'View'.



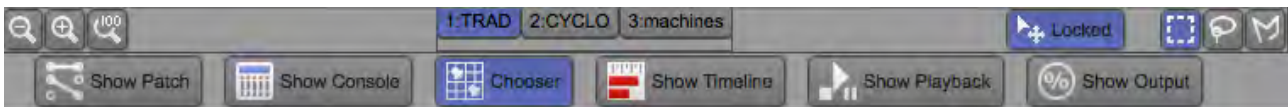
>> Astuce : Passer le pointeur au-dessus de l'icône permet d'afficher le nom du bouton.

Ce bouton	Sa fonction
	Affiche la fenêtre du Patch
	Affiche la console virtuelle

Ce bouton	Sa fonction
	Affiche la fenêtre sélecteur du Programmeur
	Affiche la vue timeline du Programmeur
	Affiche la fenêtre de contrôle des PlayBacks
	Affiche la fenêtre d'état de sortie des projecteurs

Navigation dans les fenêtres dans le style classique Vista V1

Si vous préférez sélectionner les différentes fenêtres depuis le bas de votre écran, vous pouvez ouvrir une barre d'outils qui simulera l'ancienne présentation de Vista. Pour ce faire, sélectionnez l'option 'Vista Toolbar' dans le menu 'View'. La Vista place alors la barre d'outils au bas de la fenêtre :

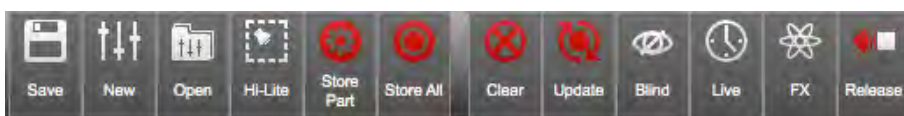


Cliquez ensuite sur les boutons pour sélectionner les fenêtres 'Patch', 'Console', 'Fixture Chooser', 'Timeline', 'Playback' ou 'Output'.

Les touches de fonction











Les douze boutons situés au centre de la barre d'outils principale offrent des accès rapides aux commandes, fonctions et fenêtres fréquemment utilisés.


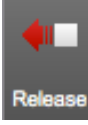
- Si vous travaillez avec une console de série T, ces fonctions sont automatiquement affectées aux touches de fonction situées au-dessus de la tablette graphique.
- Si vous travaillez avec une console de série I ou S, les 6 premiers boutons (5 sur la S3) sont automatiquement affectés aux touches de fonction situées au centre de la surface de contrôle.
- Sur tous les systèmes Vista, vous pouvez utiliser les touche F1-F12 du clavier pour activer ces fonctions.



Boutons standard

Lorsque vous démarrez un nouveau show, Vista charge le kit standard des boutons. Il vous est possible de configurer chacun d'eux à votre convenance.

Ce bouton	Sa fonction
	Permet de sauvegarder le show sur le disque
	Ouvre une nouvelle Cuelist dans l'Editeur
	Ouvre une Cuelist existante dans l'Editeur
 Hi-Lite	<p>Passé l'Editeur en mode 'Highlight'. Lorsque vous effectuez un focus ou un test de projecteurs, vous pouvez utiliser cette fonction pour enclencher l'intensité de chaque projecteur automatiquement lorsque ces derniers sont sélectionnés dans le Programmeur.</p>
 Store Part	<p>Affiche la fenêtre de la fonction 'Store Part' dans la quelle vous pouvez sauvegarder le contenu du Programmeur dans n'importe quelle cue de n'importe quelle cuelist. Cette fonction offre de nombreuses options et doit être utilisée en mode tracking pour opérer correctement. <i>Voir chapitre Store Part page 103</i></p>
 Store All	<p>Affiche la fenêtre de la fonction 'Store All' dans laquelle vous pouvez sauvegarder la sortie complète de la console (état lumineux général sur scène). Cette fonction vous assure de restituer exactement le même état lumineux que ce que vous aviez au moment de l'enregistrement.</p>
 Clear	<p>Efface toutes les informations contenues dans le Programmeur (onglet Live). Si un onglet Cuelist est ouvert et sélectionné, cette fonction permet de fermer l'onglet.</p>
 Update	<p>Affiche la fenêtre 'Update' dans laquelle les informations venant de l'Editeur (onglet Live ou Cuelist) peuvent être utilisées pour mettre à jour des Cues et des Presets.</p>
 Blind	<p>Mode « Aveugle » : Passe la sortie de l'Editeur sur 'Off'. Dans ce mode il est toujours possible d'éditer des cues mais aucune information de l'Editeur ne sera envoyée vers projecteurs.</p>
 Live	<p>Affiche la fenêtre 'Time Live' dans laquelle vous pourrez régler un temps de montée qui s'appliquera à n'importe quelle sélection faite dans l'Editeur via les palettes ou les Presets.</p>

Ce bouton	Sa fonction
	Affiche la fenêtre 'SmartFX' dans laquelle vous pourrez créer et éditer les effets.
	Release All'. En cliquant sur ce bouton, les projecteurs s'affranchissent de toutes les informations provenant des Cuelists et retournent à leurs réglages par défaut.




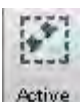

Boutons de modification Shift, Alt, Ctrl








Les touches de fonctions offrent différentes possibilités lorsqu'elles sont associées aux touches Rouge (Shift), Verte (Alt), Jaune (Ctrl) ou Bleue (Ctrl+Alt).

Touche Shift (touche de modification rouge)

Appuyez et maintenez la touche rouge (ou touche Shift de votre clavier) pour afficher et accéder aux fonctions suivantes :

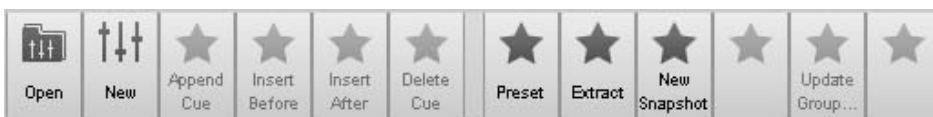




Ce bouton	Sa fonction
	Sélectionne le premier projecteur (ou celui qui suit la sélection en cours) et désélectionne les suivants. Chaque appui sur cette touche va sélectionner le projecteur suivant. Très utile au moment d'effectuer des focus de machines.
	Sélectionne le dernier projecteur (ou celui qui précède la sélection en cours) et désélectionne les suivants. Chaque appui sur cette touche va sélectionner le projecteur précédent. Très utile au moment des focus de machines.
	Inverse la sélection des projecteurs (tous les projecteurs sélectionnés sont dé-sélectionnés, et tous les autres projecteurs sont sélectionnés).
	Sélectionne tous les projecteurs actifs (ceux qui disposent d'une intensité non nulle).
	Sélectionne tous les projecteurs actifs dans le programmer où dans la cue ouverte dans l'éditeur.

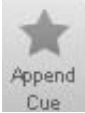


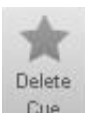






Ce bouton	Sa fonction
 Select All	Sélectionne tous les projecteurs.
 De-select All	Désélectionne tous les projecteurs.
 Prev Sel	Vista garde en mémoire la dernière sélection de projecteurs. Cette touche permet de revenir à votre sélection précédente.
 Next Sel	Si vous avez utilisé le bouton de sélection précédente; ce bouton vous permet de revenir à la sélection que vous aviez avant le changement.
 Strike	Allume les lampes des projecteurs sélectionnés (Amorçage).
 Douse	Eteint les lampes des projecteurs sélectionnés.
 Reset	Active la fonction 'Reset' des projecteurs sélectionnés. Très utile si un projecteur à un problème de contrôle sur un ou plusieurs paramètres.

Touche Alt (touche de modification verte)

Appuyez et maintenez la touche verte (ou touche Alt de votre clavier) pour afficher et accéder aux fonctions suivantes :



Ce bouton	Sa fonction
 Open	Ouvre une nouvelle cuelist (séquence) dans l'Editeur
 New	Ouvre une cuelist (séquence) existante dans l'Editeur

Ce bouton	Sa fonction
	Ajoute une nouvelle cue (mémoire) à la fin de la cue list en cours d'édition.
	Ajoute une nouvelle cue avant la cue qui est en cours d'édition.
	Ajoute une nouvelle cue après la cue qui est en cours d'édition.
	Efface la cue sélectionnée.
	Affiche la fenêtre de création des Presets.
	Affiche la fenêtre de création des Extracts.
	Affiche la fenêtre de création des Snapshots.
	Affiche la fenêtre de création des groupes.
	Met à jour le groupe sélectionné en y incluant les nouveaux projecteurs qui ont été sélectionnés.
	Crée une nouvelle matrice dans la fenêtre.

Touche Ctrl (touche de modification jaune)

Appuyez et maintenez la touche jaune (ou touche Ctrl de votre clavier) pour afficher et accéder aux fonctions suivantes:



Ce bouton	Sa fonction
Live properties	Ouvre la fenêtre des propriétés de l'onglet Live. (Programmeur)
Cuelist properties	Ouvre la fenêtre des propriétés de la Cuelist. (Séquence)
Insert Command	Ouvre la fenêtre d'insertion de commande grâce à laquelle vous pourrez ajouter des commandes à la cue en cours d'édition (par exemple pour déclencher une autre cue dans une autre cuelist).
Convert to release events	Permet aux événements sélectionnés de relâcher le paramètre en question. (Release sélectif par paramètre à l'activation de la cue)
Merge Cues	Permet de fusionner les événements de 2 ou plusieurs cues sélectionnées dans une cue unique. (Sélectionnez les Cues à fusionner dans la barre de navigation des Cues.)
Show tracked events	Affiche ou cache les événements issus du maintien d'état (tracking) dans la Timeline. Les événements provenant d'une cue précédente (tracking) sont affichés dans une couleur transparente plus claire et ne peuvent pas être sélectionnés.
Clear Fixtures	Efface toutes les données des projecteurs sélectionnés, afin qu'ils retournent à leur état précédent.
Home Fixtures	Envoi les projecteurs sélectionnés à leur réglage par défaut.
Block Cue	Le Blocking copie tous les événements issus des cues précédentes (tracking) dans la cue sélectionnée et empêche cette cue de subir les modifications effectuées en amont sur la cuelist. Cela signifie que quelles que soit les modifications effectuées sur les autres cues de la cuelist, la cue conservera le même d'état qu'au moment où elle a été bloquée. <i>Voir chapitre 'blocking cue', page 114</i>
Super-Block Cue	Si une cue est «Super-Blocked», tous les événements des projecteurs impliqués qui ne sont pas dans cette cue seront automatiquement renvoyés à leurs valeurs par défaut. Cela signifie que la cue sera restitué comme elle le serait si aucune autre cuelist ne jouait en même temps.

Ce bouton	Sa fonction
Unblock Cue	Permet d'enlever les événements redondants de la cue sélectionnée. Cela signifie que si la cue sélectionnée contient le même événement que la cue précédente, cet événement sera effacé. Le «Unblocking» ne changera pas l'aspect de la cue.
Move in Black	Ouvre la fenêtre 'Move in Black' dans la quelle vous pourrez créer une mémoire MIB (ou Mark cue) qui prépare les projecteurs sélectionnés à leur état futur afin de ne pas voir les déplacements, changements de couleur ou de gobos lorsque l'intensité sera envoyé.

Touche Ctrl+Alt (touche de modification bleue)

Appuyez et maintenez la touche bleue (ou touches Ctrl+Alt de votre clavier) pour afficher et accéder aux fonctions suivantes:



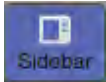
Ce bouton	Sa fonction
Show selection order	Affiche l'ordre de sélection des projecteurs.
Show tracked events	Affiche ou cache les événements issus du maintien d'état (tracking) dans la Timeline.
Cue Only Editing	
Not Used	
Not Used	
Set Event Timing	Ouvre la fenêtre de réglage des temps des événements sélectionnés.
Align Start	Aligne entre eux le début des événements sélectionnés
Align End	Aligne entre eux la fin des événements sélectionnés
Not Used	
Not Used	
Stop FX	Arrête tous les effets en cours.
Not Used	

Configurer les boutons de fonction

Pour changer la fonction d'un bouton, cliquez droit sur le bouton et sélectionnez la commande ou la fonction dans le menu popup. N'importe quelle commande de n'importe quel menu peut être attribuée au bouton. Pour changer une des configurations alternatives, appuyez et maintenez Shift, Alt ou Ctrl en cliquant droit.

Barre latérale (Sidebar)

Pour afficher ou cacher la barre latérale cliquez sur le bouton 'Sidebar' en haut à droite de la barre de menu principal:



La barre latérale offre un accès aux différentes fonctions. Cela dépend de la fenêtre que vous avez ouverte:

- Dans la fenêtre Patch en utilisant la barre latérale, vous pouvez sélectionner les projecteurs dans la bibliothèque ainsi que les configurer.
- Dans la fenêtre Console en utilisant la barre latérale, vous pouvez sélectionner les composants (par exemple, Cuelist, Groupes, Presets, etc) et les attribuer aux Playbacks. Vous pouvez également attribuer les fonctions des potentiomètres et des boutons au contrôle des playbacks.
- Dans le Sélecteur de projecteur et la Timeline, la barre latérale est composée par les palettes (Intensité, Position, Couleur, Gobo, Beam) et les panneaux des composants (Groupes, Presets, Extraits, Effets, etc).
- Il n'y a pas de la barre latérale dans les fenêtres 'Playback' et 'Output'.

Configurer la barre latérale

Si vous le souhaitez, la barre latérale pourra être déplacée du côté gauche de toutes les fenêtres. Pour ce faire, sélectionnez 'Sidebar', ensuite option 'Dock left' dans le menu 'View'.

Vous pouvez ajuster la largeur de la barre latérale. Pour ce faire, cliquez sur le diviseur de la fenêtre et glissez-le à droite ou à gauche.



Barres d'outils

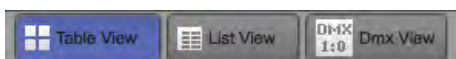
La plupart des fenêtres possèdent des barres d'outils facultatives qui vous offrent les boutons pour actionner les commandes des menus. Pour afficher ou cacher n'importe quelle barre d'outils, sélectionnez option 'Toolbars' de menu 'View'.

Barre d'outils de la fenêtre de Patch

Il y a trois barres d'outils dans la fenêtre du Patch.

Barre d'outils 'View'

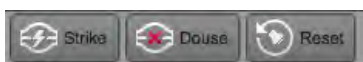
Pour ouvrir ou fermer la barre d'outils, sélectionnez l'option 'Toolbars' dans le menu 'View':



Ce bouton	Sa fonction
Table view	Passe le panneau principal de la fenêtre du Patch en mode tableau standard.
Liste View	Passe le panneau principal de la fenêtre du Patch en mode liste. Les projecteurs patchés sont organisé dans un tableur éditable.
DMX View	Passe le panneau principal de la fenêtre du Patch en mode DMX. L'état de sortie de chaque canal de chaque projecteur est indiquée sur ce tableau des canaux DMX.

Barre d'outils macro (également disponible dans les fenêtres du Selecteur et de la Timeline)

Pour ouvrir ou fermer la barre d'outils, sélectionnez l'option 'Toolbars' dans le menu 'View':



Ce bouton	Sa fonction
Strike	Lance l'amorçage des lampes des projecteurs sélectionnés.
Douse	Eteint les lampes des projecteurs sélectionnés
Reset	Active la fonction 'Reset' des projecteurs sélectionnés. Très utile si un projecteur à un problème de contrôle sur un ou plusieurs paramètres.

Barre d'outils de Connections

Pour ouvrir ou fermer la barre d'outils, sélectionnez l'option 'Toolbars' dans le menu 'View':



Ce bouton	Sa fonction
Connect universes	Ouvre la fenêtre de Connection DMX dans la quelle vous pourrez connecter votre console et qu'importe quel Node Ethernet-DMX externe aux univers du Patch.

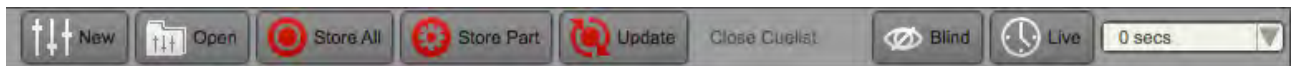
Barre d'outil du Sélecteur et de la Timeline

Il y a neuf barres d'outils disponibles pour les fenêtres de l'Editeur.

Barre d'outils 'Update'

Tous les boutons de cette barre d'outils se situent sur le panneau standard des boutons de fonction.

Cependant si vous avez changé la configuration des boutons de fonction, cette barre d'outil vous sera utile.






Ce bouton	Sa fonction
New	Ouvre une nouvelle Cuelist dans l'Editeur
Open	Ouvre une nouvelle Cuelist dans l'Editeur
Store All	Affiche la fenêtre de la fonction 'Store All' dans laquelle vous pouvez sauvegarder la sortie complète de la console (état lumineux général sur scène). Cette fonction vous assure de restituer exactement le même état lumineux que ce que vous aviez au moment de l'enregistrement.
Store Part	Affiche la fenêtre de la fonction 'Store Part' dans la quelle vous pouvez sauvegarder le contenu du Programmeur dans n'importe quelle cue de n'importe quelle cuelist. Cette fonction offre de nombreuses options et doit être utilisée en mode tracking pour opérer correctement. <i>Voir chapitre Store Part page 103</i>
Clear / Close	Efface toutes les informations contenues dans le Programmeur (onglet Live). Si un onglet Cuelist est ouvert et sélectionné, cette fonction permet de fermer l'onglet.
Update	Affiche la fenêtre 'Update' dans laquelle les informations venant de l'Editeur (onglet Live ou Cuelist) peuvent être utilisées pour mettre à jour des Cues et des Presets.

Ce bouton	Sa fonction
Blind	Mode « Aveugle » : Passe la sortie de l'Editeur sur 'Off'. Dans ce mode il est toujours possible d'éditer des cues mais aucune information de l'Editeur ne sera envoyée vers les projecteurs.
Live	Affiche la fenêtre 'Time Live' dans laquelle vous pourrez régler un temps de fade qui s'appliquera à n'importe quelle sélection faite dans l'Editeur via les palettes ou les Presets.

Barre d'outils 'Edit'

Pour ouvrir ou fermer la barre d'outils, sélectionnez l'option 'Toolbars' dans le menu 'View':





Cette icône	Sa fonction
 Ctrl X	Coupe l'objet sélectionné.
 Ctrl C	Copie l'objet sélectionné.
 Ctrl V	Colle l'objet sélectionné.

Barre d'outils 'Undo'

Pour ouvrir ou fermer la barre d'outils, sélectionnez l'option 'Toolbars' dans le menu 'View':











Cette icône	Sa fonction
 Ctrl+Z	Annule la dernière action
 Ctrl+Y	Rétablie la dernière action

Barre d'outils 'Fixture selection' (sélection de projecteur)

Pour ouvrir ou fermer la barre d'outils, sélectionnez l'option 'Toolbars' dans le menu 'View':



Cette icône	Sa fonction
 Previous selection	Vista garde en mémoire la dernière sélection de projecteurs. Cette touche permet de revenir à votre sélection précédente.
 Next selection	Si vous avez utilisé le bouton de sélection précédente; ce bouton vous permet de revenir à la sélection que vous aviez avant le changement.
 Previous fixture	Sélectionne le premier projecteur (ou celui qui suit la sélection en cours) et désélectionne les suivants. Chaque appui sur cette touche va sélectionner le projecteur suivant. Très utile au moment d'effectuer des focus de machines.
 Next fixture	Sélectionne le dernier projecteur (ou celui qui précède la sélection en cours) et dé-sélectionne les suivants. Chaque appui sur cette touche va sélectionner le projecteur précédent. Très utile au moment des focus de machines.
De-select all	Dé-sélectionne tous les projecteurs.
 Invert	Inverse la sélection des projecteurs (tous les projecteurs sélectionnés sont dé-sélectionnés, et tous les autres projecteurs sont sélectionnés).
 All	Sélectionne tous les projecteurs.
 Active	Sélectionne tous les projecteurs actifs (ceux qui disposent d'une intensité non nulle).
 Programmed	Sélectionne tous les projecteurs programmés dans la cue en cours.







Barre d'outils 'Command Line'

Voir 'Utiliser le clavier dans la fenêtre du Programmeur', page 92.

Barre d'outils 'Fan'

Utilisez la barre 'Fan' pour régler la répartition des valeurs de paramètres et de temps des événements.





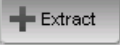
Ce bouton	Sa fonction
 Linear Fan Diverged from center	Les valeurs de paramètres se répartissent dans le sens positif et négatif depuis la valeur de base située au centre de la sélection des projecteurs.
 Fan from end Linear from Start	Les valeurs de paramètres se répartissent dans une direction depuis la valeur de base située sur le premier projecteur sélectionné.
 Fan from Start Linear from End	Les valeurs de paramètres se répartissent dans une direction depuis la valeur de base située sur le dernier projecteur sélectionné.
 Fan from centre Linear from Extremities	Les valeurs de paramètres se répartissent dans une direction depuis les valeurs de base situées sur le premier et le dernier projecteur sélectionné.
 Inverted Fan Diverged from Extremities	Les valeurs de paramètres se répartissent dans le sens positif et négatif depuis les valeurs de base, situées sur le premier et le dernier projecteur sélectionné.
 Fan from both ends Linear from Centre	Les valeurs de paramètres se répartissent dans une direction depuis la valeur de base situé au centre de la sélection des projecteurs.

>> Astuce : Pour créer un 'Fan' sur un paramètre ou sur des événements, sélectionnez le mode de 'Fan' souhaité, puis appuyez et maintenez la touche de modification jaune ou la touche Contrôle (ctrl) du clavier en réglant la valeur de l'élément ou en glissant la barre de l'événement.

Barre d'outils 'Components'

Cette barre d'outils se compose de boutons de création de nouveaux Presets, Groupes et Extraits:

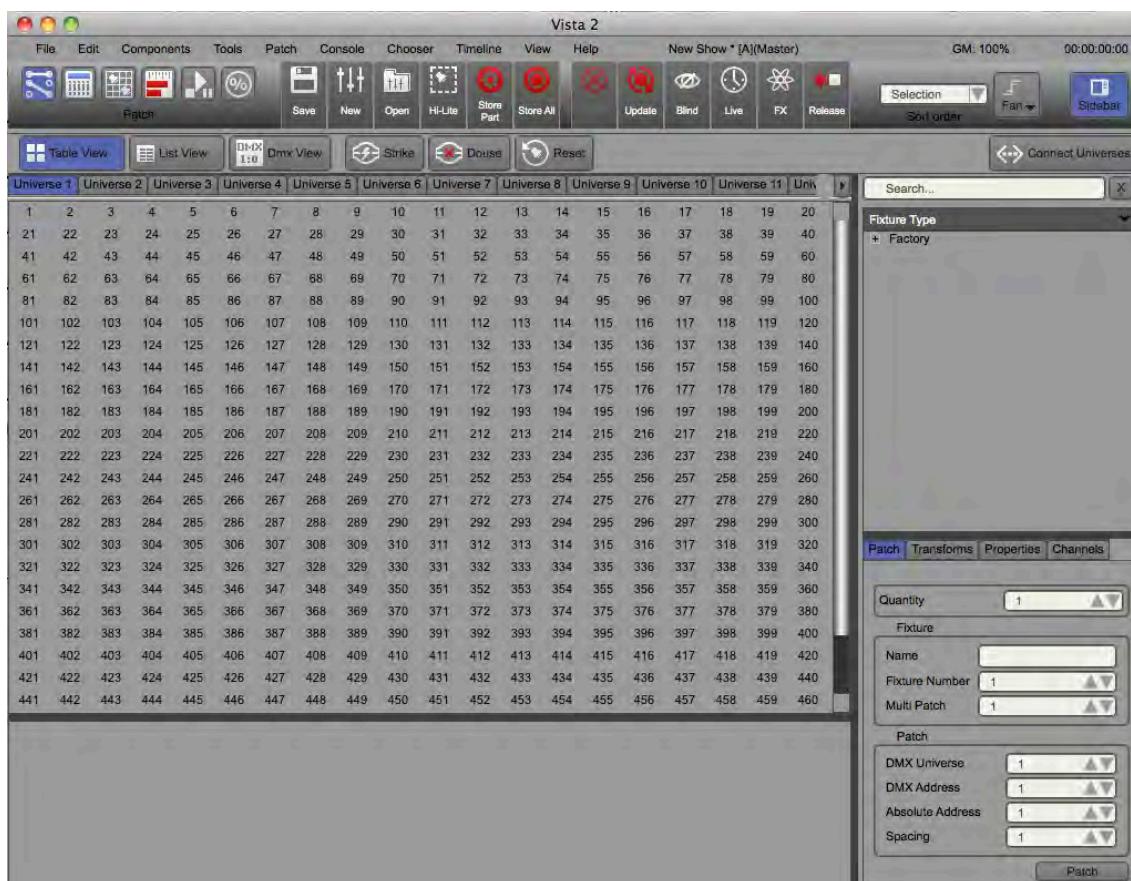


Ce bouton	Sa fonction
	Ouvre la fenêtre de création d'un nouveau Preset
	Ouvre la fenêtre de création d'un nouveau Groupe
	Ouvre la fenêtre de création d'un nouvel 'Extract'

4. Patcher le kit de projecteurs

Une fois que vous avez connecté et branché la Vista, vous pouvez commencer à patcher les projecteurs comme vous le souhaitez dans la fenêtre du Patch.

Si la fenêtre de Patch n'est pas encore ouverte, cliquez sur l'icône 'Patch' ou sélectionnez l'option Patch dans le menu 'Window'. La Vista affiche l'écran du Patch:



C'est la fenêtre où vous allez mettre en place tous les projecteurs de votre kit . Vous indiquez les canaux DMX de chaque projecteur ainsi que leurs univers et vous pouvez configurer une gamme de paramètres de fonctionnement pour chaque projecteur.

Ajouter un projecteur dans le Patch

La liste de librairie de projecteurs ('Fixture Type') dans la Barre latérale vous propose plusieurs possibilités pour ajouter un projecteur dans le Patch. Vous pouvez:

- Choisir un projecteur dans le fichier 'Factory', qui contient les projecteurs les plus récents de la librairie de Vista, classés par fabricant et par ordre alphabétique.
- Choisir un projecteur dans la liste 'User', qui contient tous les projecteurs que vous avez créés.
- Taper les critères de recherche dans la fenêtre de recherche 'Search' et choisir un projecteur qui correspond le plus aux critères saisis dans la liste de résultat.

Choisir un projecteur dans la liste 'Factory'

Pour ajouter un projecteur à partir de la liste 'Factory':

1. Cliquez sur le symbole '+' situé à coté de la librairie 'Factory'. La Vista affiche la liste des fabricants.
2. Cliquez sur le symbole '+' à coté du nom du fabricant de votre choix pour voir la liste de ses projecteurs.
3. Descendez plus bas dans la liste jusqu'à ce que vous trouviez le projecteur dont vous avez besoin.

Ajouter un projecteur à l'écran de patch

Il y a deux possibilités pour ajouter le projecteur choisi sur la table de patch:

- Glisser et déposer un ou plusieurs projecteurs directement sur une position DMX de l'écran, ou
- Utiliser l'onglet 'Patch' pour placer plusieurs exemplaires de projecteurs sur la table de patch.

Glisser et déposer des projecteurs individuels.

Pour patcher les projecteurs de cette manière, cliquez sur le nom du projecteur dans la liste des librairies de projecteurs (Fixture type), tapez un chiffre dans la fenêtre 'Quantity' et glissez le (les) projecteur(s) sur l'écran de patch à l'endroit désiré.

Quand vous déposez le projecteur, Vista remplit la quantité de canaux DMX nécessaires avec les caractéristiques du projecteur choisi. Dans cet exemple vous voyez 8 projecteurs Vari*lite VL2500 qui ont été déposés sur le canal 1. Chaque projecteur utilise 22 canaux DMX.

Universe 1	Universe 2	Universe 3	Universe 4	Universe 5	Universe 6	Universe 7	Universe 8	Universe 9	Universe 10	Universe 11	Ur									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1:VL2500Sp	13	14	15	16	17	18	19	20		
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	1:VL2500Sp	45	46	47	48	49	50		
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	1:VL2500Sp	79	80		
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	1:VL2500Sp		
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	
1:VL2500Sp	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
141	142	1:VL2500Sp	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	
161	162	163	164	1:VL2500Sp	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	

Après avoir déposé le projecteur sur l'écran de patch, vous pouvez le déplacer vers n'importe quel autre canal DMX. Pour ce faire, il faut cliquer sur le projecteur et le glisser à un autre endroit.

La Vista affiche le projecteur sous forme d'une barre colorée, le numéro ID est affiché devant le nom. La barre couvre la quantité de canaux DMX dont le projecteur a besoin. Certains projecteurs couvriront plus de canaux que les autres.

La couleur foncée montre que le projecteur est actuellement sélectionné. Si vous cliquez sur un autre endroit de l'écran de patch, Vista désélectionne le projecteur. Sa couleur devient transparente, cela veut dire que le projecteur n'est plus sélectionné.

Dans notre exemple ci-dessus le nom du projecteur sélectionné est '2 VL2500Sp'. Ce nom se compose de deux éléments:

- le numéro ID unique [2] affecté automatiquement par Vista. Ce numéro permet d'identifier le projecteur de façon unique dans tout le système et dans tous les univers. (Deux projecteurs différents ne porteront jamais le même numéro ID).
- le nom (VL2500Sp) que vous pouvez changer dans le champ 'Name' de l'onglet de Propriétés (Properties).

Patcher plusieurs projecteurs dans la fenêtre 'Patch'

Si vous préférez utiliser le clavier pour patcher les projecteurs, vous pouvez utiliser l'onglet Patch de la barre latérale.

Vous utilisez cette fonction pour ajouter plusieurs projecteurs d'un seul coup. Pour ce faire:

1. Sélectionnez le projecteur dont vous avez besoin dans la liste 'Factory' ou 'User' de la liste des bibliothèques de projecteurs (Fixture type).
2. Saisissez la quantité de projecteurs à ajouter dans le champ 'Quantity'.
3. Cliquez sur l'onglet 'Patch', si l'onglet n'est pas encore sélectionné.



4. Si vous voulez renommer le projecteur, saisissez le nouveau nom dans le champ 'Name'.
5. Si vous voulez affecter un numéro ID individuel à l'ensemble des projecteurs, cliquer sur 'Fixture Number' et saisissez le numéro ID unique pour le premier projecteur du groupe. Sinon, la Vista lui affectera le prochain numéro disponible.
6. Saisissez un numéro dans la fenêtre 'MultiPatch' seulement si vous voulez patchez plusieurs copies du même projecteur. Par exemple, vous pouvez utiliser cette fonction pour patcher plusieurs gradateurs sur un seul canal de projecteur.

7. Dans le champ 'DMX Universe', Vista affiche automatiquement le numéro de l'univers actuellement sélectionné. Si vous voulez ajouter ces projecteurs dans un autre univers, saisissez son numéro dans ce champ.
8. Dans le champ 'DMX address', saisissez le numéro du premier canal DMX du groupe. Si vous avez déjà ajouté un projecteur dans cet univers, Vista affichera le prochain numéro de canal disponible.
9. Si vous voulez vous pouvez patchez le projecteur à une adresse absolue (Absolute address). Par exemple, en saisissant 513 dans le champ de l'adresse absolue, vous passez automatiquement au numéro DMX 1 de l'Univers 2. Si vous avez déjà ajouté un projecteur à cet univers, Vista affichera le prochain numéro de canal disponible.
10. Dans le champ 'Spacing', Vista affiche la quantité de canaux qui seront occupés par les projecteurs sélectionnés. Si vous voulez laisser des canaux libres entre tous les projecteurs, vous pouvez augmenter ce chiffre. Par exemple, si les projecteurs occupent 12 canaux mais que vous voulez les patcher de 20 en 20, taper 20 et la Vista laissera un intervalle de 7 canaux libres entre chaque projecteur de ce groupe.
11. Quand vous avez rempli les champs selon vos besoins, appuyez sur le bouton Patch. Vista ajoutera ce groupe de projecteurs sur la table de Patch.

>> Astuce : Si vous avez déjà ajouté plusieurs projecteurs disons, entre le canal 10 et le canal 50, et après cela vous voulez ajouter encore un groupe de projecteurs à partir du canal 1, Vista mettra la quantité de projecteurs qu'elle pourra sur les canaux de 1 à 9, et le 'reste', à partir du canal 51.

>> Astuce : Après avoir saisi les mots clés dans la fenêtre de recherche, vous pouvez utiliser le bouton 'Down Arrow' de votre clavier pour bouger le curseur sur la liste des projecteurs et ensuite tabuler (tab) sur le champ 'Quantity' ou les autres champs.

>> Astuce : Normalement, lorsque vous patchez un nouvel ensemble de projecteurs du même type, la Vista va générer automatiquement un nouveau Groupe dans la fenêtre du Sélecteur. Pour désactiver cette fonction, désélectionnez l'option 'Auto generate fixture type groups' dans l'onglet 'User Preferences' > 'Patch' que vous trouverez dans le menu 'file'

Changer d'univers

Chaque univers peut contenir et gérer une certaine quantité de projecteurs. Cette quantité dépend du nombre de canaux DMX dont chaque projecteur a besoin pour fonctionner. Pour ajouter des projecteurs dans un autre univers, cliquez sur l'onglet de cet univers en haut de la table de patch pour voir l'ensemble de canaux DMX disponible suivant.

Réarranger les projecteurs sur l'écran de patch

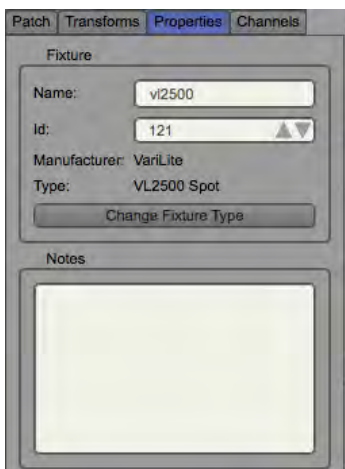
Déplacer les projecteurs sur l'écran de patch

Une fois les projecteurs ajoutés sur l'écran de patch, vous pouvez les réarranger comme vous le voulez. Il faut juste sélectionner les projecteurs que vous voudriez déplacer et les faire glisser sur un autre canal. Une fois les projecteurs déposés sur l'écran, Vista réarrange tous les projecteurs à partir de ce nouveau canal.

Attention vous pouvez déplacer les projecteurs de cette manière seulement s'il y a de la place dans cet univers.

Renommer les projecteurs

Pour renommer un ou plusieurs projecteurs: sélectionnez-les dans le patch et choisissez ensuite l'onglet Propriétés (Properties) de la barre latérale:



Saisissez le nom que vous voulez donner aux projecteurs sélectionnés dans le champ 'Name' et appuyez sur 'Enter'. La Vista renomme alors tous les projecteurs que vous avez sélectionné.

Renommer les projecteurs

Pour changer le numéro d'identité unique 'ID' (par exemple, <12>) d'un projecteur (vous ne pouvez renommer qu'un seul projecteur à la fois ici):

1. Sélectionnez le projecteur sur le panneau de l'univers.
2. Choisissez l'onglet Propriétés de la barre latérale.
3. Saisissez un nouveau numéro d'identité dans le champ ID et appuyez sur le bouton 'Enter' de votre clavier.

Supprimer un projecteur

A tout moment vous pouvez supprimer des projecteurs de l'écran de patch. Pour ce faire:

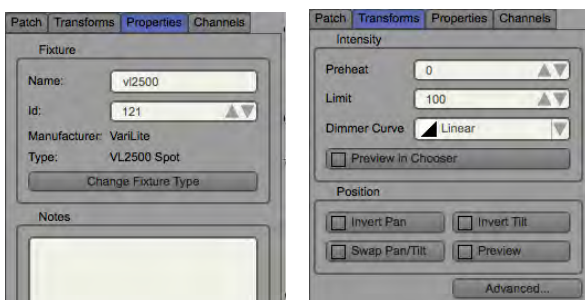
1. Sélectionnez le projecteur sur la table DMX de l'Univers.

2. Sélectionnez l'option 'Delete fixture' dans le menu Patch ou cliquez droit sur le (les) projecteur(s) que vous voulez supprimer et ensuite sélectionnez 'Delete' dans le menu déroulant.

Paramétrer les propriétés d'un projecteur

Une fois les projecteurs ajoutés à l'écran de patch et placés là où vous en avez besoin, il est possible de paramétrer plusieurs propriétés de chaque projecteur en utilisant les onglets 'Propriétés' et 'Transforms' de la barre latérale.

Pour visualiser et paramétrer un ou plusieurs projecteurs, sélectionnez les projecteurs sur la table de patch en utilisant le stylo. La Vista affiche les propriétés des projecteurs sélectionnés dans les onglets 'Propriétés' et 'Transforms':



>> Astuce : Si vous sélectionnez plusieurs types de projecteurs, Vista affichera les détails du premier type sélectionné. Si l'onglet de Patch est actif, appuyez sur l'onglet 'Propriétés' pour afficher la fenêtre des propriétés.

L'onglet 'Propriétés'

Name	Le nom que vous avez saisi ou que la Vista a affecté au projecteur lorsque vous l'avez patché. Vous pouvez le modifier dans ce champ.
ID	Le numéro d'identité unique (ID / Fixture Number) attribué au projecteur lorsque vous l'avez patché. Vous pouvez le modifier dans ce champ, mais faites attention; Vista ne vous permettra pas d'utiliser un numéro déjà affecté à un autre projecteur.
Type	Ce champ n'est pas modifiable. Pour changer un type de projecteur sans devoir le supprimer, cliquez sur le bouton 'Change Fixture Type' (voir <i>Changing a fixture type page 39</i>).
Notes	Ce champ affiche les notes concernant le projecteur. Ici vous pouvez écrire tous les détails que vous souhaitez.

L'onglet 'Transforms'

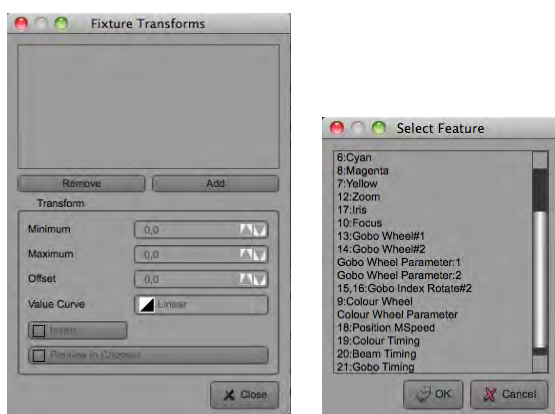
Preheat	Pourcentage de préchauffe du projecteur avant l'allumage. C'est une fonction utile pour les lampes de type Par 64 qui sont longues à s'allumer à froid.
---------	---

Limit	Pourcentage qui détermine l'intensité maximale d'un projecteur. C'est une fonction utile pour prolonger la vie d'une lampe ou pour ne jamais lui permettre d'atteindre son intensité maximale.
Dimmer Curve	Ce popup vous permet de sélectionner la courbe de variation du dimmer. Cette option par défaut est Linéaire mais vous pouvez sélectionner une des options suivantes: Linear, Damp, Snap Start, Snap end, Square Law, Inverse Square, Switch, Hot power, Flourescent and Sinus
Preview in Chooser	Cochez cette case pour que les icônes de projecteurs du Sélecteur affichent l'effet de la transformation d'intensité.
Invert pan	Cochez cette case pour inverser le sens du mouvement Pan du projecteur. C'est utile pour coordonner la direction de projecteurs accrochés dans des positions différentes.
Invert tilt	Cochez cette case pour inverser le sens du mouvement Tilt du projecteur. C'est utile pour coordonner la direction de projecteurs accrochés dans des positions différentes.
Swap pan/tilt	Cochez cette case pour inverser le Pan avec le Tilt donc le Tilt va fonctionner avec la commande Pan et vice versa. C'est utile pour coordonner la direction des mouvements de projecteurs accrochés sur des ponts verticaux.
Preview	Cochez cette case pour que les icônes de projecteurs dans le Sélecteur affichent l'effet de la transformation de position.

Transformations avancées 'Advanced'

Ce bouton vous offre un accès à la personnalisation avancée des projecteurs. Par exemple, le réglage d'offset du pan et du tilt vous permettent de corriger la position par défaut des projecteurs.

Pour ajouter une transformation, cliquez sur le bouton 'Advanced' pour ouvrir la fenêtre des transformations, cliquez ensuite sur le bouton 'Add' pour ajouter une transformation.



Comme indiqué ci-dessus, certaines transformations sont disponibles dans l'onglet des Propriétés. Pour choisir une des transformations avancées, cliquer sur 'Pan Offset' ou 'Tilt Offset'.

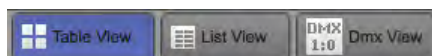
Ce bouton	Sa fonction
Minimum	Règle la valeur minimale de ce paramètre (en pourcentage). Par exemple, réglage de Pan à -25 signifie que le projecteur va utiliser seulement 3/4 de sa course normale vers la valeur basse.
Maximum	Règle la valeur maximale de ce paramètre (en pourcentage). Par exemple, réglage de Pan à 75 signifie que le projecteur va utiliser seulement 3/4 de sa course normale vers la valeur haute.
Offset	Règle l'angle de l'Offset. Par exemple, réglage d'Offset de Tilt à 45 va modifier la position des projecteurs par défaut de 45 degrés.
Value Curve	Ce popup vous permet de sélectionner la courbe de variation du paramètre. Cette option par défaut est Linéaire mais vous pouvez sélectionner une des options suivantes: Linear, Damp, Snap Start, Snap end, Square Law, Inverse Square, Switch, Hot power, Flourescent and Sinus
Invert	Inverse le sens de commande du paramètre : de 255 vers 0
Preview in Chooser	Cochez cette case pour visualiser l'effet des transformations sur les icônes de projecteurs dans le Sélecteur.

Onglets 'channels'

C'est une liste des paramètres et des canaux des projecteurs. Elle montre aussi quel canal DMX contrôle chaque paramètre.

Visualisations différentes du Patch.

La Vista vous propose trois modes différents de visualisation du patch afin que vous puissiez voir plusieurs types d'informations. Pour changer le mode de visualisation, sélectionnez l'option 'Table', 'List' ou 'DMX' dans le menu 'View' ou cliquez sur un des trois boutons correspondant de la barre d'outils.



Vue 'Table'

La vue 'Table' est la vue par défaut de l'écran patch. C'est le mode de visualisation que vous utiliserez le plus souvent. Ici vous pouvez faire glisser et déposer les projecteurs dans chaque univers ainsi que les arranger.

Vue 'List'

Si vous choisissez le mode 'List' les projecteurs patchés sont organisé sur une liste avec des colonnes (tableur)



The screenshot shows the 'List View' interface with a search bar and several control buttons (Table View, List View, DMX 1:0, Strike, Douse, Reset). Below is a table with the following data:

Fixture	User ID	Name	Fixture Type	Patch Part	DMX Universe	DMX Address
121.vl2500	121	vl2500	VL2500 Spot	1	2	1
122.vl2500	122	vl2500	VL2500 Spot	1	2	23
123.vl2500	123	vl2500	VL2500 Spot	1	2	45
124.vl2500	124	vl2500	VL2500 Spot	1	2	67

Vous pouvez choisir les colonnes à cacher ou afficher en cliquant droit sur la ligne d'entête et en choisissant les champs dans le menu popup. Vous pouvez aussi réarranger les colonnes en cliquant sur le nom de colonne et en le glissant à droite ou à gauche. L'organisation des colonnes par défaut est la suivante:

Fixture label - le label du projecteur (comme indiqué dans le Sélecteur)

ID number - numéro d'identité (ID)

Name - Nom

Fixture type - Type du projecteur

Patch part - Nombre de partie dans le patch (pour les projecteurs patché en 2 parties ou plus). Par exemple, certains projecteurs asservis ont l'Intensité (Dimmer) patchée séparément.

DMX univers - Univers de DMX

DMX address - Adresse du DMX

Si vous cliquez sur l'intitulé d'une colonne, la liste sera triée par cette colonne. Cliquez encore une fois pour trier de l'ordre ascendant et vice versa.

Vue DMX

Si vous choisissez l'option DMX, la Vista affichera un tableau où chaque cellule montre le canal DMX ainsi que son niveau de sortie (DMX output).



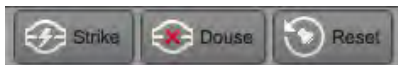
The screenshot shows the 'DMX View' interface with a grid of DMX channels and their output levels. The grid is organized by universe (Universes 1 to 11) and channel number (1:0 to 144:128). The output levels are displayed in a grid format, with some cells highlighted in blue.

Universe 1	Universe 2	Universe 3	Universe 4	Universe 5	Universe 6	Universe 7	Universe 8	Universe 9	Universe 10	Universe 11					
1:0	2:128	3:0	4:128	5:0	6:0	7:0	8:0	9:0	10:128	11:0	12:128	13:0	14:0	15:0	16:0
17:255	18:255	19:255	20:255	21:255	22:0	23:0	24:128	25:0	26:128	27:0	28:0	29:0	30:0	31:0	32:128
33:0	34:128	35:0	36:0	37:0	38:0	39:255	40:255	41:255	42:255	43:255	44:0	45:0	46:128	47:0	48:128
49:0	50:0	51:0	52:0	53:0	54:128	55:0	56:128	57:0	58:0	59:0	60:0	61:255	62:255	63:255	64:255
65:255	66:0	67:0	68:128	69:0	70:128	71:0	72:0	73:0	74:0	75:0	76:128	77:0	78:128	79:0	80:0
81:0	82:0	83:255	84:255	85:255	86:255	87:255	88:0	89:0	90:128	91:0	92:128	93:0	94:0	95:0	96:0
97:0	98:128	99:0	100:128	101:0	102:0	103:0	104:0	105:255	106:255	107:255	108:255	109:255	110:0	111:0	112:128
113:0	114:128	115:0	116:0	117:0	118:0	119:0	120:128	121:0	122:128	123:0	124:0	125:0	126:0	127:255	128:255
129:255	130:255	131:255	132:0	133:0	134:128	135:0	136:128	137:0	138:0	139:0	140:0	141:0	142:128	143:0	144:128

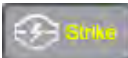


Vous pouvez utiliser cet écran pour afficher les valeurs de chaque canal DMX. Chaque cellule affiche le numéro du canal ainsi que sa valeur de sortie DMX. Les cellules sont vides s'il n'y a aucune sortie. Elles sont mises en couleurs si la sortie a été ajustée. Pour afficher une autre sortie, cliquez simplement sur l'onglet d'un autre univers en haut de l'écran.

Contrôler les projecteurs

L'écran de Patch offre 3 boutons en haut de la page qui vous permettent de contrôler les projecteurs sélectionnés.



Attention, seulement certains types de projecteurs soutiennent ces fonctions. Veuillez vous référer au manuel d'utilisateur de vos projecteurs.

Ce bouton	Sa fonction
	Allume les lampes des projecteurs sélectionnés.
	Eteint les lampes des projecteurs sélectionnés
	Active la fonction 'Reset' des projecteurs sélectionnés. Très utile si un projecteur a un problème de contrôle sur un ou plusieurs paramètres.
Park	Verrouille un projecteur à son état actuel. Par exemple, un projecteur allumé en backstage en mode 'Park' ignorera toute commande jusqu'à ce qui soit libéré.
Unpark	Libère un projecteur du mode 'Park' afin qu'il opère de nouveau normalement.

>> Astuce : Normalement, le projecteur 'Parké' est affiché dans un cadre rouge, cependant, l'icône du projecteur n'indique ni l'intensité ni aucun autre paramètre. Si vous préférez afficher les réglages du projecteur, sélectionnez l'option 'Preview Parked fixtures' dans le menu 'File' > 'User Preferences' > 'Patching'.

>> Astuce : Ces cinq commandes sont disponibles dans le menu 'Patch'. Vous pouvez également cliquer droit sur les icônes du projecteur dans la fenêtre du Patch ou du Programmeur.

Cloner les projecteurs

Le clonage est un moyen spécial d'ajouter des projecteurs dans votre Patch. Ce qui est très utile si vous avez déjà terminé la programmation de votre show et que vous voulez ajouter quelques nouveaux projecteurs dans une des Cuelists, des Groupes et des Presets existants.

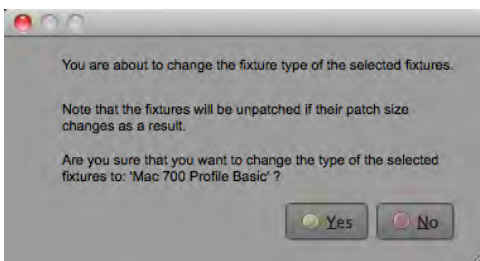
Pour cloner un ou plusieurs projecteurs :

1. Sélectionner le(s) projecteur(s) que vous voulez cloner dans le tableau ou la liste du Patch.
2. Sélectionnez l'option 'Clone Fixtures' dans le menu 'Patch'. Vous pouvez également cliquer droit sur le projecteur et sélectionner 'Clone' dans le menu popup.
3. La Vista crée un nouveau projecteur et le place dans l'espace d'attente en bas de la fenêtre.

Changer de type de projecteur

Si vous avez cloné certains projecteurs et que vous voulez changer leur type :

1. Sélectionnez le(s) projecteur(s) que vous voulez changer dans l'espace d'attente ou dans le Patch.
2. Sélectionnez l'option 'Change Fixture Type' dans le menu 'Patch'. Vous pouvez également cliquer droit sur le projecteur et sélectionner cette option dans le menu popup.
3. Vista ouvrira la fenêtre 'Select Fixture Type'.
4. Sélectionnez le nouveau type de projecteur désiré dans la liste 'Fixture Type'.
5. Cliquez sur 'OK'.
6. Vista affichera la fenêtre de confirmation 'Confirm Change Fixture Type' :



7. Cliquez sur 'Yes' pour confirmer la modification.

Importer les informations du Patch

Pour gagner du temps, vous pouvez importer et exporter les informations du patch à l'aide des fichiers .csv 'Comma Separated Values'.

Exporter le patch

Non implémenté

Importer le patch

Vous pouvez importer un fichier .csv contenant les informations de patch. Le plus facile est de créer un tableau étendu comme indiqué ci-dessous et le sauvegarder comme un fichier .csv en utilisant la fonction 'Save as'.

ID	Univ:Adrs	Fixture Type	Fixture Name
1	1:1	Vari-lite_2000E Wash	Vari-lite_2000E Wash.1
2	1:16	Vari-lite_2000E Wash	Vari-lite_2000E Wash.2
3	1:31	Vari-lite_2000E Wash	Vari-lite_2000E Wash.3
13	1:401	GenericDimmer	GenericDimmer.1
13	1:401	GenericDimmer	GenericDimmer.1
14	1:332	GenericDimmer	GenericDimmer.2
15	1:402	GenericDimmer	GenericDimmer.3
25	2:1+3:1	VL5 Mode3	VL5 Mode3.1
26	2:11+3:2	VL5 Mode3	VL5 Mode3.2
35	3:21	Not Sure	

Dans cet exemple, le tableau a une ligne des intitulés. Elle est facultative mais ici elle facilite l'explication. Les colonnes sont organisées de la manière suivante:

- ID (1) qui détermine le numéro d'identité unique (ID).
- Universe: DMX address number (1:1) qui indique l'Univers et l'adresse DMX de départ du projecteur.
- Fixture Type (Vari-lite_2000E Wash): indique le type de projecteur qui sera patché.
- Fixture Name (Vari-lite_2000E Wash.1) indique le nom du projecteur (facultatif).

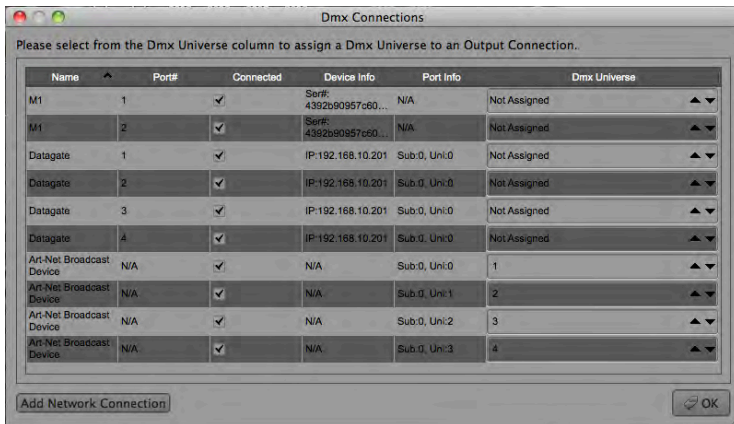
Pour les projecteurs en deux parties (par exemple, les projecteurs avec un dimmer externe patché séparément), les deux parties du patch doivent être inclus dans la colonne Universe/Address. Le format pour les deux parties doit être Contrôle + Intensité.

Dans l'exemple ci-dessus, le projecteur avec ID 25 est un Varilite VL5 dont le bloc des canaux de contrôles est patché au canal 1 de l'univers 2 et le canal d'Intensité est patché au canal 1 de l'univers 3.

ID, Universe:DMX Address et Fixture Type doivent être obligatoirement enregistrés dans le fichier .csv. Si vous ne spécifiez pas de nom valide de fixture type Vista; durant le temps d'importation la Vista vous demandera de le choisir dans une liste proposée. Sinon, la Vista en donnera un par défaut.

Configurations DMX & sorties Ethernet.

La Vista V2 Byron ne connecte pas automatiquement les Univers aux sorties DMX de votre console ni aux périphériques externes Artnet. Pour effectuer les connections, cliquez sur le bouton 'Connect univers' de la barre d'outils pour ouvrir l'écran des connections DMX:



Vous utiliserez cet écran pour vous connecter aux sorties DMX de la Vista, aux interfaces Ethernet-DMX externes où aux connections 'broadcast Art-net.'

La Vista possède quatre sorties DMX de 512 canaux. Vous pouvez ajouter jusqu'à 12 sorties supplémentaires en connectant votre périphérique externe ArtNet ou Pathport via le port Ethernet. Vous pouvez aussi ajouter des sorties DMX sur une console ou un ordinateur en utilisant le câble Vista USB-DMX.

Pour configurer ces connexions, cliquez sur le bouton 'Connect Universes' de la barre d'outils de l'écran de Patch ou sélectionnez l'option 'Connect Universes' dans le menu Patch.

Cette fenêtre vous montre tous les dispositifs connectés via Ethernet ou le port USB à la console ou à l'ordinateur aussi que les détails de la connexion des univers. Vous l'utilisez pour configurer les connexions DMX de chaque univers et pour vérifier si tout fonctionne correctement.

>> Astuce : Vous pouvez également connecter plusieurs sorties au même univers. Par exemple, vous pouvez connecter Univers 1 à la sortie DMX 1 et à un appareil Artnet en même temps.

Connexion des Univers aux sorties DMX et Ethernet de la console

La fenêtre des connexions DMX énumère toutes les connexions internes DMX, USB-DMX, interface Ethernet-DMX et les dispositifs compatibles ArtNet connectés et reconnus par la Vista:

Dans l'exemple ci-dessus vous pouvez voir plusieurs sorties: Deux sorties DMX M1 connectées via un câble DMX; les autres sorties Datagate sont des sorties disponibles sur une interface externe (Art-net) raccordée via Ethernet. Vous pouvez aussi avoir les

dispositifs Pathport et Art-net Broadcast . Les cartes DMX internes des consoles T2, T4 et I3 apparaissent également dans cette liste.

>> Astuce : Si l'appareil connecté à la Vista n'apparaît pas dans la liste, vous pouvez le connecter en utilisant le mode 'ArtNet Broadcasting'.

Pour connecter la sortie DMX d'une console ou d'une surface de contrôle:

1. Trouvez la ligne correspondante à la sortie DMX.
2. Cliquez sur le champ de la colonne 'DMX Universe' ensuite saisissez le numéro de l'Univers ou choisissez-le en utilisant les boutons fléchés 'en haut' et 'en bas' de votre clavier.

Pour connecter un appareil d'interface externe:

1. Trouvez la ligne correspondante à la sortie de l'appareil d'interface. Certains appareils peuvent avoir plusieurs sorties.
2. Cliquez sur le champ de la colonne 'DMX Universe' et ensuite saisissez le numéro de l'Univers ou choisissez-le en utilisant les boutons fléchés 'en haut' et 'en bas' de votre clavier.

Déconnecter une sortie

Pour déconnecter une sortie DMX ou d'interface Ethernet-DMX:

3. Trouvez la ligne correspondante à la sortie DMX ou à la sortie de l'appareil d'interface.
4. Cliquez sur le champ de la colonne 'DMX Universe' et ensuite saisissez '0' ou sélectionnez l'option 'Not assigned' en utilisant les boutons fléchés 'en haut' et 'en bas' de votre clavier.

>> Astuce : Pour changer les paramètres d'une interface externe , vous devrez la déconnecter et ensuite la reconnecter pour activer les nouveaux paramètres.

Mode 'ArtNet Broadcasting'

Certains appareils compatibles avec 'ArtNet' peuvent ne pas apparaître dans la fenêtre des Connexion DMX. Dans ce cas, vous pouvez programmer votre Vista pour qu'elle diffuse les informations ArtNet sans préalablement établir la connexion avec l'appareil. Vous pouvez diffuser de cette façon sur quatre univers. Pour ce faire:

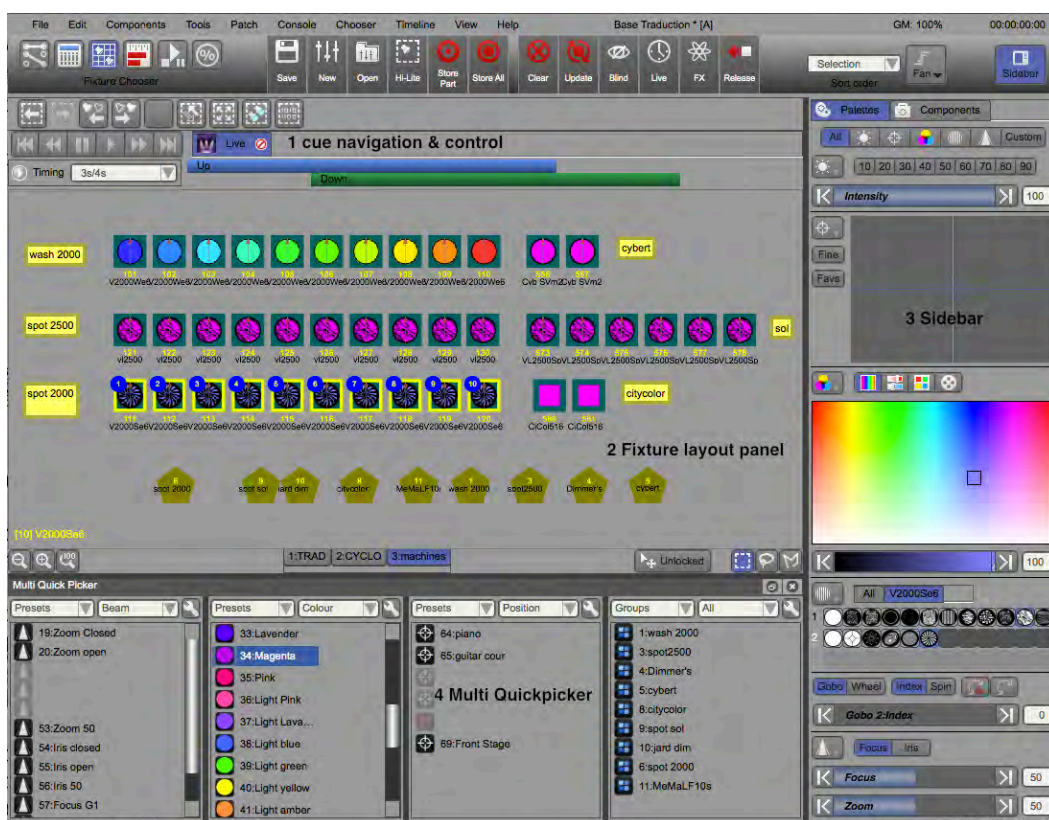
1. Trouvez une ligne 'ArtNet Broadcast'. Normalement il y en a quatre de disponibles.
2. Cliquez sur le champ de la colonne 'DMX Universe' et ensuite saisissez le numéro de l'Univers ou choisissez-le en utilisant les boutons fléchés 'en haut' et 'en bas' de votre clavier.

5. La fenêtre du Sélecteur

L'écran du Sélecteur

Pour régler et allumer tous vos projecteurs, cliquez sur le bouton Sélecteur (Chooser) de la barre d'outils en haut de l'écran. Si vous ouvrez cette fenêtre pour la première fois, vous devriez vous trouver dans l'onglet 'Live', si ce n'est pas le cas, cliquez sur l'onglet 'Live' pour l'activer.

La Vista affiche l'écran des projecteurs:



Cet écran se compose de quatre éléments principaux :

1. La partie de contrôle de l'éditeur où vous pouvez choisir de travailler dans l'onglet Live (Programmeur) ou dans quelconque séquence (Cuelist) que vous avez ouverte. Si vous avez une Cuelist ouverte, cette partie va aussi comprendre le panneau de contrôle de navigation des mémoires (Cues).
2. La partie des calques de projecteurs où vous pouvez afficher et organiser les icônes des projecteurs pour qu'ils répondent à vos besoins.
3. La Barre latérale où vous pouvez utiliser les palettes et l'onglet des composants pour ajuster l'Intensité, la Position, la Couleur, les Gobos, Le Faisceau, et autres paramètres de chaque projecteur.

4. Le panneau 'Multi-quickpicker' où vous pouvez choisir les Presets, Groups et autres composants. Cette partie est facultative et vous pouvez la fermer pour avoir plus de place sur le calque des projecteurs.

Arranger les projecteurs dans un calque de travail (layouts)

La Vista affiche tous les projecteurs que vous avez ajouté sur l'écran du Patch sous la forme d'icônes. La première fois que vous ouvrez cet écran, les projecteurs sont organisés dans l'ordre numérique, par numéro d'identité unique, comme une banque d'icônes.

Pour réarranger les projecteurs:

1. Cliquez sur le bouton 'Locked' en bas de la fenêtre du Sélecteur pour déverrouiller > «Unlocked».
2. Glissez et déposez les icônes des projecteurs à l'endroit de l'écran qu'il vous convient.
3. Pour annuler le déplacement appuyez Ctrl+Z ou choisissez l'option d'annulation 'Undo' dans le menu 'Edit'.
4. Quand vous avez terminé, cliquez sur le bouton «Unlocked» pour verrouiller > 'Locked'.

>> Astuce : Si vous déplacez l'icône d'un groupe de projecteurs, cliquez et maintenez-le en le déplaçant pour éviter la sélection et le déplacement des projecteurs individuels du groupe.




Zoom avant et arrière

Vous pouvez ajuster la taille du calque de projecteurs ainsi que la taille d'un projecteur ou d'une icône de groupes.

Pour effectuer un zoom avant ou arrière du calque, cliquez sur l'icône de loupe situé en bas à gauche de la fenêtre du Sélecteur de projecteurs.



Pour effectuer un zoom avant ou arrière d'un projecteur sélectionné ou d'une icône de groupe, appuyez et maintenez la touche de modification jaune ou la touche de Contrôle (Control Key) tout actionnant les boutons de Zoom.

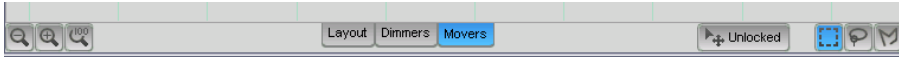
Ce bouton	Sa fonction
	Zoom avant ou agrandi la taille des icônes de projecteurs.
	Zoom arrière ou diminue la taille des icônes de projecteurs.
	Ajuste la tailles des icônes dans la fenêtre

>> Astuce : Vous pouvez utiliser la roue de la souris pour effectuer un zoom de calques ou d'icônes.

Utiliser différentes vues de calques de travail.

Vous pouvez créer autant de vues différentes de projecteurs que vous le souhaitez, chacune ayant une disposition propre. Pour créer une nouvelle vue de calque:

5. Cliquez droit sur la fenêtre du Sélecteur de projecteur. Sélectionnez 'New Layout' dans le menu popup. La Vista ouvre une nouvelle fenêtre de calque.
6. Saisissez le nom du nouveau calque et cliquez 'OK'. La Vista crée un nouveau calque et ajoute un onglet qui lui correspond en bas du panneau de calque.



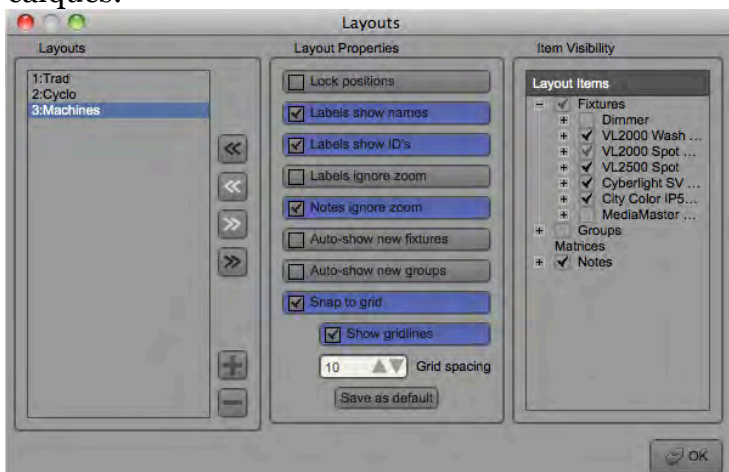
7. Arrangez les projecteurs comme décrit ci-dessus.

8. Quand vous avez terminé cliquez sur le bouton 'Unlocked' pour verrouiller le calque : 'Locked'.

Pour passer d'un calque à un autre, cliquez sur l'onglet du calque que vous voulez utiliser. Vous pouvez sélectionner des projecteurs dans un onglet, passer à un autre onglet et ajouter d'autres projecteurs à votre sélection.

Gérer les vues des calques de travail

Vous pouvez ajouter, renommer, dupliquer et modifier les vues 'layout'. Pour ce faire, sélectionnez 'Manage Layouts' dans le menu du Sélecteur. La Vista ouvre la fenêtre des calques:









La fenêtre des calques est divisée en trois parties:

Layouts :

Le panneau des calques vous montre tous les calques que vous avez créés. Vous pouvez:

- Renommer le calque. Pour cela faites un double click sur le nom du calque et tapez un autre nom.
- Changer l'ordre des onglets de calques. Pour cela sélectionnez un calque et déplacez-le en haut ou en bas de la liste en utilisant les boutons 'Move Up', 'Move Down', 'Move to Top', 'Move to Bottom'.
- Ajouter un nouveau calque en appuyant sur 'Add Layout'.
- Supprimer un calque. Pour cela sélectionnez le calque et cliquez sur 'Delete Layout'.

Ce bouton	Sa fonction
	Déplace le calque sélectionné en haut de liste
	Déplace le calque sélectionné plus haut
	Déplace le calque sélectionné plus bas
	Déplace le calque sélectionné en bas de liste
	Ajoute un nouveau calque
	Supprime un calque sélectionné

Propriétés du calque

Le panneau de propriétés vous permet de configurer la façon dont le calque affiche les noms, les numéros d'identité 'ID' et les autres propriétés. Pour ce faire:

9. Sélectionnez le calque que vous voulez ajuster dans le panneau 'Layout' :

Ce bouton	Sa fonction
Lock positions	Verrouille le calque afin que les projecteurs ne puissent pas être déplacés. Vous pouvez aussi verrouillez et déverrouillez le calque en utilisant le bouton 'Locked/Unlocked', à coté des onglets de calque dans la fenêtre du Sélecteur.
Labels Show Names	Affiche le nom de l'icône du projecteur.
labels Show IDs	Affiche le numéro d'identité 'ID' du projecteur.
Labels Ignore Zoom	La taille du nom de l'icône reste inchangée lorsque les icônes des projecteurs sont agrandis ou diminués.
Notes Ignore Zoom	La taille des étiquettes reste inchangée lorsque les icônes des projecteurs sont agrandis ou diminués.
Auto-Show new Fixtures	Tous les projecteurs ajoutés dans la fenêtre Patch s'ajoutent automatiquement sur le calque.
Snap to Grid	Accroche les icônes sur la grille.
Show Gridlines	Affiche la grille sur la fenêtre de calque du Sélecteur de projecteurs.
Grid Spacing	Règle la taille des espaces entre les lignes de la grille. Plus le chiffre est important, plus l'espace est grand.

Ce bouton	Sa fonction
Save as Default	Sauvegarde toutes les options du calque actif comme options par défaut pour tous les nouveaux calques.

>> Astuce : Vous pouvez aussi modifier certains de ces paramètres dans le menu 'Layouts options'.

Masquer et afficher les projecteurs et les groupes de projecteurs

Vous pouvez utiliser le panneau 'Item Visibility' (Visibilité d'objet) pour masquer les projecteurs, les types de projecteurs ou les groupes de projecteurs dans un calque. Cette action les extrait de l'écran mais ils restent toujours dans le patch.

Pour masquer un projecteur, un groupe ou une étiquette:

1. Sélectionner un calque avec lequel vous voudriez travailler dans la liste affichée sur le panneau 'Layout'.
2. Cliquez sur '+' à côté des mots 'Fixtures', 'Groups' ou 'Notes' sur le panneau 'Item Visibility', pour voir tous les types de Projecteurs que vous avez patché, tous les groupes que vous avez créé et toutes les étiquettes.
3. Pour masquer tous les Projecteurs d'un certain type, décochez la case à côté du nom de ce type de projecteurs. Pour voir tous les Projecteurs individuels de ce type, cliquez sur '+' à côté du nom des projecteurs.
4. Pour masquer tous les Groupes, décochez la case à côté du mot 'Groups'. Pour voir tous les Groupes qui ont été créés, cliquez sur symbole '+' à côté du mot 'Groups'.
5. Pour masquer toutes les Etiquettes, décochez la case à côté du mot 'Notes'. Pour voir toutes les Etiquettes qui ont été créés, cliquez sur symbole '+' à côté du mot 'Notes'.
6. Pour masquer individuellement les Projecteurs, les Groupes ou les Etiquettes, décochez la case à côté des objets (item) que vous voulez cacher.

Pour afficher les projecteurs masqués, cochez la case à côté des objets (items) que vous voudriez afficher.

>> Astuce : Vous pouvez masquer un projecteur, un groupe ou une étiquette en cliquant droit sur l'icône ou étiquette et en sélectionnant 'Hide' dans le menu popup.

Options du calque

Le sous-menu d'options des calques vous permet de configurer rapidement certaines propriétés de vos calques. Pour le faire:

1. Sélectionnez le calque que vous voulez ajuster en cliquant sur son onglet en bas de la fenêtre du Sélecteur.
2. Sélectionnez 'Layout options' dans le menu du 'Chooser'. La Vista affiche le sous-menu:

Ce bouton	Sa fonction
False Intensity	Simule une intensité à l'icône du projecteur sans aucune influence sur le niveau réel du projecteur.
Fixed Label size	Conserve la même taille pour le nom de l'icône quelque soit le niveau de zoom de l'icône.
Show selection order	Affiche les numéros de l'ordre de sélection des icônes chaque fois qu'ils ont été sélectionnés.
Show grid	Affiche la grille sur le calque.
Snap to grid	Colle les icônes sur la grille.
Show Names	Affiche le nom des icônes de projecteurs.
Show IDs	Affiche le numéro d'identité 'ID' des icônes de projecteurs.
Auto-add new fixtures	Ajoute automatiquement tous les nouveaux projecteurs patchés dans le calque.
Preview refresh rate	Fixe le taux de rafraîchissement des icônes. Un taux de rafraîchissement élevée et/ou un grand nombre d'icône demande plus de ressources au processeur.

Activer les vues des calques

Cliquez sur l'onglet d'un calque pour l'activer:



Dupliquer un calque

Pour dupliquer un calque, cliquez sur l'onglet du calque et sélectionnez ensuite l'option 'Duplicate Layout' dans le menu 'Chooser'. La Vista affichera la fenêtre 'Duplicate Layout'.

Tapez le nom de ce nouveau calque et cliquez 'OK'. La Vista créera une copie du calque et ajoutera un onglet correspondant en bas de la fenêtre des calques.

Configurer un calque

Il y a de nombreuses façons de personnaliser les calques et la manière dont les icônes sont affichés. Pour cela choisissez une option dans le menu 'Chooser'.

Ce bouton	Sa fonction
Colours and Background (submenu) - Background colour	Ouvre le sous-menu: Ouvre le sélecteur de couleur de fond du calque
- Background image - Erase Background Image - Resize Background - Icon Colour - Gel Colour - Set note colour	Ouvre une fenêtre de sélection de l'image de fond du calque. Une image d'approximativement 700x560 pixels couvrira la fenêtre de calque. Efface l'image du fond si vous en avez ajouté une. Sélectionne l'image de fond qui pourra être déplacée ou redimensionnée en étant glissé par le coin inférieur à droite. Cliquez à coté du fond pour terminer. Ouvre le sélecteur de couleurs de contour des icônes sélectionnés. Ouvre la fenêtre d'affichage du niveau de couleurs des icônes sélectionnés. C'est utile pour simuler un filtre de couleur pour un projecteur conventionnel. Ouvre la fenêtre de sélecteur de couleurs des étiquettes sélectionnées. Change la couleur du lien et du fond de la note.
Shrink to fit	Règle le Zoom du calque pour qu'il soit adapté au nombre de projecteurs.
Label Position	Déplace le nom à droit, à gauche, en haut ou en bas de l'icône.
Manage Layouts	Ouvre la fenêtre 'Manage Layouts'.
Duplicate Layout	Crée une copie du calque actif. Ouvre une fenêtre où vous pourrez lui donner un nom.
Layouts options	Ouvre la fenêtre 'Layouts options'.

Configurer un calque 2

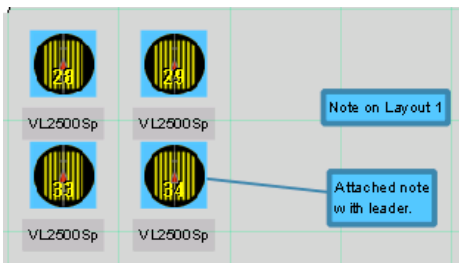
>> Astuce : Vous pouvez également ajuster un calque ainsi qu'une icône en cliquant droit sur le calque, l'icône(s) ou l'étiquette(s) et en sélectionnant une option correspondante dans le menu popup:

Ce bouton	Sa fonction
Manage Layouts	Ouvre la fenêtre du calque où vous pouvez ajouter, effacer, arranger et personnaliser vos calques.
New Layout	Ouvre la fenêtre 'New Layout'.
Duplicate Layout	Crée une copie du calque actif et ouvre la fenêtre où vous pouvez lui donner un nom.
Delete Layout	Efface tout de suite le calque actif.
Rename Layout	Ouvre la fenêtre 'Rename Layout' où vous pouvez changer le nom du calque actif.
Rename	Ouvre la fenêtre 'Rename' où vous pouvez renommer le (les) projecteur(s) sélectionné(s).
ReNUMBER	Ouvre la fenêtre 'ReNUMBER' où vous pouvez renuméroter le (les) projecteur(s) sélectionné(s).
Delete Item	Efface l'objet sélectionné sur le calque.
Hide Item	Masque les projecteurs, groupes ou étiquettes sélectionnés.
Unhide all Items	Affiche tous les objets masqués du calque actif.
Resize item(s)	Permet de redimensionner l'objet sélectionné.
Rotate Items	Permet de pivoter les icônes de projecteurs sur n'importe quel angle en utilisant une poignée virtuelle.
Label Position	Déplace le nom à droite, à gauche, en haut ou en bas de l'icône.
Add Note	Ajout une case de texte sur le calque. Si l'icône du projecteur est sélectionné, une ligne de lien apparaîtra entre l'icône et la case de texte.
New Fixture Group	Crée un nouveau groupe de projecteurs qui contient tous les projecteurs actuellement sélectionnés.
Update Fixture Group	<i>Actualise le groupe actif pour ajouter tous les projecteurs sélectionnés</i>
Create Matrix	Crée une nouvelle grille de matrice. Vous pouvez la redimensionner en la glissant par l'angle inférieur droit. >> Astuce : Désélectionnez tous les projecteurs pour activer cette option.
Resize Matrix	Permet de redimensionner la matrice sélectionnée.

Ce bouton	Sa fonction
Align	Permet d'aligner les projecteurs à droite, à gauche, en haut ou en bas du groupe.
Distribute	Permet de distribuer (répartir) les projecteurs verticalement entre le projecteur d'en haut et le projecteur d'en bas ou horizontalement entre le projecteur le plus à gauche et le projecteur le plus à droite.
Flip	Inverse la position verticale ou horizontale du groupe d'icônes. Les projecteurs les plus à gauche occuperont la place de ceux le plus à droite, etc.
Arrange in Grid	Ouvre la fenêtre 'Grid' pour y arranger les objets sélectionnés. Les objets peuvent être arrangés en ligne ou en colonne. Vous pouvez les trier par leurs numéros d'identité 'ID' ou par leur ordre de sélection.
Background colour	Ouvre le sélecteur de couleur pour choisir la couleur de fond du calque
Background image	Ouvre une fenêtre de sélection de l'image de fond du calque. Une image d'approximativement 700x560 pixels couvrira la fenêtre du calque.
Erase Background Image	Efface l'image de fond si vous en avez ajouté une.
Resize Background	Sélectionne l'image de fond qui pourra être déplacée ou redimensionnée en étant glissé par le coin inférieur à droite. Cliquez à côté du fond pour terminer.
Icon Colour	Ouvre le sélecteur de couleurs de contour des icônes sélectionnées.
Gel Colour	Ouvre la fenêtre d'affichage du niveau de couleurs des icônes sélectionnées. C'est utile pour simuler le filtre des couleurs pour un projecteur conventionnel.
- Set note colour	Ouvre la fenêtre de sélecteur de couleurs des étiquettes sélectionnées. Change la couleur du lien et du fond de la note.

Ajouter les étiquettes sur un calque

Vous pouvez ajouter des cases de texte pour identifier facilement les zones et les types de projecteurs différents. Une étiquette peut être attachée à un objet sur le calque, par exemple à un projecteur, ou elle peut être placée indépendamment.



Pour ajouter une étiquette:

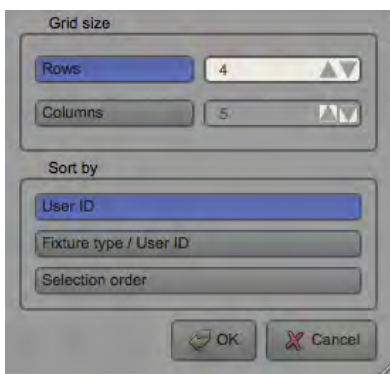
1. Pour attacher une étiquette à un projecteur ou à un groupe, vous devez d'abord le sélectionner. Pour une étiquette indépendante, faites attention à ne pas choisir ni un projecteur ni un groupe.
2. Cliquez droit sur la fenêtre de sélection des projecteurs et sélectionnez 'Add Note' dans le menu popup. La Vista crée une étiquette sur le calque.
3. Taper le texte et ensuite cliquez sur le fond du calque pour terminer.

Pour déplacer une étiquette, déverrouillez le calque et cliquez ensuite sur le coin supérieur gauche de l'étiquette et glissez-la à un autre endroit. Pour éditer une étiquette, faites double click sur le texte - vous pouvez le changer ou le remplacer. Pour supprimer une étiquette, cliquez droit sur le texte et sélectionnez l'option 'Delete Item' dans le menu popup.

Arranger les projecteurs sur la grille

Vous pouvez arranger vos projecteurs en lignes ou en colonnes. Pour ce faire:

1. Sélectionnez les projecteurs à arranger sur la grille.
2. Cliquez droit sur les projecteurs sélectionnés et choisissez 'Arrange in Grid' dans le menu popup. La Vista ouvre la fenêtre 'Arrange in Grid':



Ce bouton	Sa fonction
Rows	Précisez le nombre de rangées désirées. Si vous saisissez un chiffre dans ce champ, le nombre de colonnes sera calculé automatiquement.

Ce bouton	Sa fonction
Colonnes	Précisez le nombre de colonnes désirées. Si vous saisissez un chiffre dans ce champ, le nombre de rangées sera calculé automatiquement.
User ID	Arranger les projecteurs par leur numéro d'identité (ID).
Type/User ID	Arranger les projecteurs d'abord par leur type et ensuite par leur numéro d'identité (ID).
Selection Order	Arranger les projecteurs par l'ordre de sélection.

3. Cliquez sur le bouton 'OK' pour arranger les projecteurs.

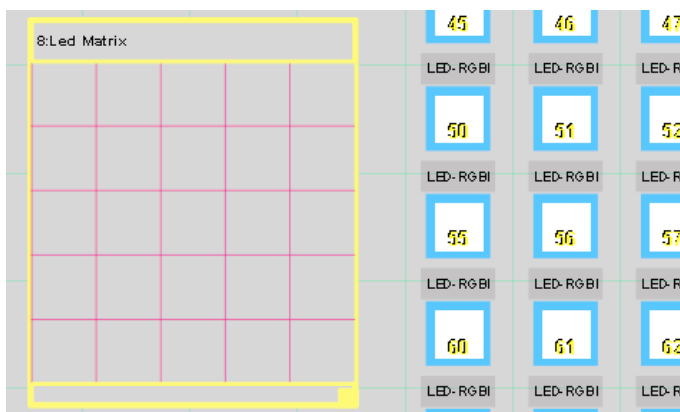
Placer les projecteurs dans une Matrice

Vous pouvez mettre les projecteurs dans une Matrice pour pouvoir les contrôler séparément ou en groupe. Après avoir déposé les projecteurs dans la matrice, vous pouvez:

- Sélectionnez une matrice et appliquez les mêmes paramètres à tous les projecteurs de la matrice.
- Sélectionnez des projecteurs dans la matrice et appliquez des paramètres spécifiques seulement aux projecteurs sélectionnés.
- Appliquez les effets matrice qui passent par les axes X et Y. Par exemple, vous pouvez appliquer un effet d'intensité qui passe par la matrice en 'sliding door' ou un effet de couleur qui passe par la matrice en 'clock hand'.
- Appliquez un effet video animé en format GIF.

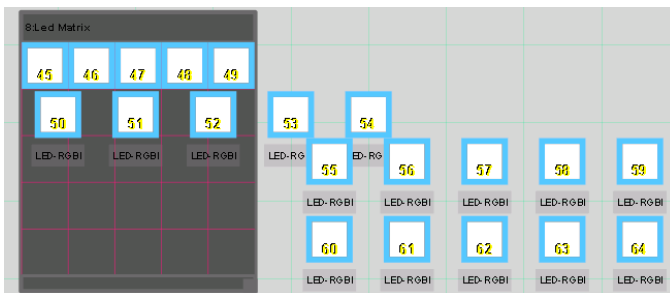
Créer une matrice et y mettre les projecteurs:

1. Cliquez droit sur le calque de projecteurs et sélectionnez l'option 'Create Matrix' dans le menu popup. La Vista crée une nouvelle matrice sur le calque actif:



2. Ajuster la taille de la matrice en utilisant la manivelle dans le coin inférieur droit.

3. Faites glisser vos projecteurs dans la matrice un par un ou par groupe. Si vous faites glisser un groupe de projecteurs, la Vista les arrange en largeur et en hauteur dans la matrice par l'ordre ID.



Sélectionner les projecteurs




La façon la plus simple est de sélectionner les projecteurs ou les groupes un par un. Par contre, la Vista vous propose trois autres outils de sélection et certaines options pour réaliser les sélections complexes.

Outils de sélection

Pour sélectionner un certain nombre de projecteurs, dessinez un cadre de sélection autour des projecteurs que vous voulez sélectionner. La Vista vous offre trois outils de sélection.

Pour sélectionner l'outil que vous voulez utiliser, cliquez sur une des icônes situées dans l'angle inférieur droit du calque ou sélectionnez une d'option 'Selection Tools' dans le menu 'Chooser':



Ce bouton	Sa fonction
	Dessine un cadre rectangulaire quand vous cliquez glisser le stylet autour du groupe de projecteurs.
	Permet de dessiner une forme libre autour des projecteurs désirés pour les sélectionner.
	Permet de dessiner une ligne à travers les projecteurs désirés pour les sélectionner.

Trier les projecteurs

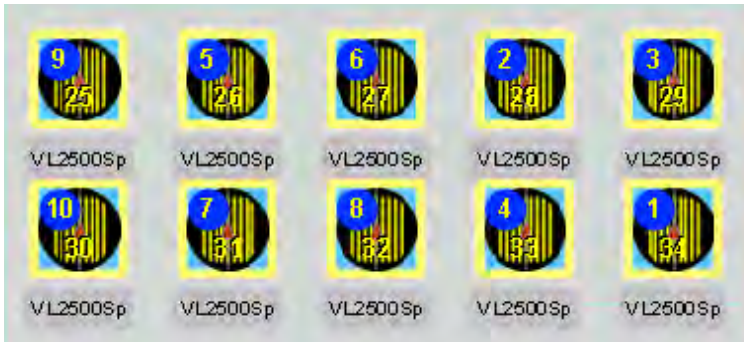
Il est souvent important de trier les projecteurs par un certain ordre. Par exemple, quand vous enregistrez les groupes, appliquez les effets de 'Fan' et lorsque vous copiez et collez information d'un projecteur à l'autre.

La Vista affiche l'ordre de sélection et vous permet de trier les projecteurs par leur IDs, l'ordre de sélection, position sur le calque, etc.

Afficher l'ordre de sélection

Pour afficher l'ordre de sélection, choisissez l'option 'Show selection order' dans le sous-menu 'Layout Options' du menu 'Chooser'.

La Vista affiche le numéro d'ordre de sélection dans un petit cercle en haut à gauche de l'icône du projecteur:



Trier où classer les projecteurs

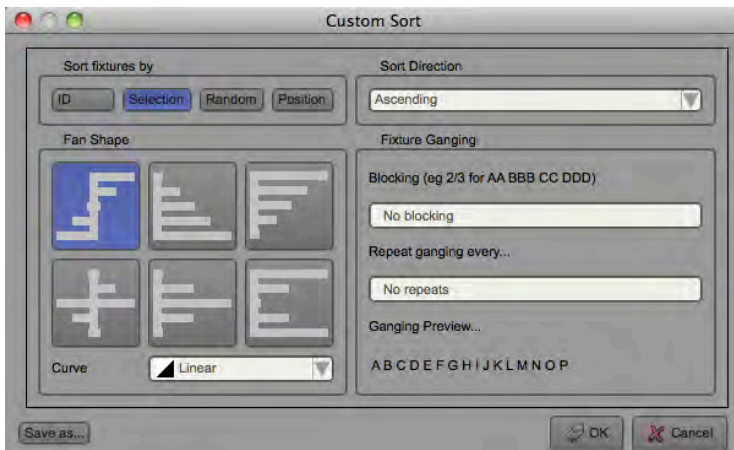
Il y a plusieurs façons de trier les projecteurs. Pour ce faire, sélectionnez les projecteurs, cliquez ensuite sur le menu déroulant 'Sort Order' de la barre d'outils principale. La Vista affiche la fenêtre popup 'Sort':



Ce bouton	Sa fonction
Custom Sort	L'ordre de classement personnalisé que vous créez dans la fenêtre 'Custom' inclut certaines options avancées comme décrit ci-dessous.
Selection	L'ordre dans lequel vous choisissez les projecteurs dans le calque de sélection.
ID	Par ordre d'identité ID.
Random	Par ordre aléatoire. Chaque fois que vous désélectionnez et réselectionnez les projecteurs, ils seront classés dans un ordre aléatoire différent.
Position	De gauche à droite et de haut en bas, en fonction de la position des projecteurs sur le calque.
Manage Sorts	Cette option ouvre la fenêtre 'Manage Sorts' où vous pouvez personnaliser vos choix d'ordres de classement et les sauvegarder.

Créer un ordre de classement personnalisé

Quand vous sélectionnez l'option 'Custom Sort', la Vista affiche la fenêtre suivante:



Vous pouvez utiliser cette fenêtre pour créer un nouvel ordre de classement avec les options avancées pour grouper les projecteurs ensemble, répéter les paramètres appliqués et fixer le type de forme d'éventail que vous pourrez utiliser pour répartir les valeurs 'fan' d'un paramètre à travers les projecteurs sélectionnés.

Ce bouton	Sa fonction
Sort Fixtures By...	Classe les projecteurs par leurs numéros d'identité (ID), ordre de sélection, ordre aléatoire ou position.
Fan Shape	Vous permet de choisir la forme d'éventail à utiliser pour la répartition des valeurs 'fan'. Voir 'Fan Shapes' page 58.
Curve	Répartit les projecteurs dans la courbe d'éventail choisie. La disposition par défaut est linéaire ('Linear'): les projecteurs sont répartis uniformément. Les autres types de courbes, comme par exemple un carré ou un carré inversé, mettront certains projecteurs en groupe et répartiront les autres.
Sort Direction	Effectue un classement par ordre ascendant ou descendant.
Fixture Ganging	Permet de grouper les projecteurs ensemble. C'est-à-dire, si vous répartissez une valeur de paramètre sur quelques projecteurs, cette valeur peut être appliquée à un bloc et/ou répétée à l'intérieur de votre sélection. Regardez les exemples ci-dessous.
Blocking	Vous permet de créer des blocs de projecteurs consécutifs. Vous pouvez appliquer une taille de bloc, par exemple 2, ou plusieurs tailles différentes. Par exemple, premier bloc contient 4 projecteurs, deuxième bloc contient 6 projecteurs, etc. Pour appliquer des blocs complexes, séparez la taille des blocs par un slash '/'. Par exemple, 4/6.

Ce bouton	Sa fonction
Repeat Ganging	Vous permet de répéter la valeur du paramètre tous les 2, 3 ou 4 projecteurs où blocs de projecteurs. (Où tout autre choix...)
Save As...	Ouvre l'option 'Save As...' de la fenêtre 'Custom Sort' où vous pouvez donner un nom à votre choix de classement personnalisé et le sauvegarder.

Sélectionner les projecteurs pairs et impairs

Vous pouvez sélectionner les projecteurs portant les numéros pairs ou impairs. Pour ce faire, sélectionnez la fonction de trie par ID dans 'Sort fixtures by' et tapez '2' dans le champ 'repeat ganging'. Ensuite, utilisez les boutons «Next Fixture» et «Previous Fixture» pour basculer entre les projecteurs pairs et impairs.

Exemples de Ganging personnalisé

Dans ces exemples, il y a 10 projecteurs à trichromie sélectionnés. Cette couleur est répartie (Fan) entre des projecteurs en utilisant le classement personnalisé avec les valeurs de Ganging (Blocking & Repeat) suivantes:

1. 'Blocking' à 3, 'Repeat' à 0 (Sans répétition).



2. 'Blocking' à 3, 'Repeat' à 2.



3. 'Blocking' à 1/2/3, 'Repeat' à 0 (Sans répétition).



4. 'Blocking' à 2/3, 'Repeat' à 2.



Formes d'éventail (Fan) personnalisées

Dans ces exemples, il y a 10 projecteurs sélectionnés. Leur intensité est répartie (Fan) entre les projecteurs en utilisant les formes de fan suivantes:

1. Fan depuis le centre.









2. Fan depuis les deux extrémités.



Formes de 'fan'.

Il existe plusieurs formes d'éventail que vous pouvez choisir et sauvegarder dans le classement personnalisé (manage sort):

Ce bouton	Sa fonction
 Linear Fan Diverged from center	Les valeurs de fan se répartissent dans le sens positif et négatif depuis la valeur de base située au centre de la sélection des projecteurs.
 Fan from end Linear from Start	Les valeurs de fan se répartissent dans une direction depuis la valeur de base, située sur le premier projecteur sélectionné.
 Fan from Start Linear from End	Les valeurs de fan se répartissent dans une direction depuis la valeur de base, située sur le dernier projecteur sélectionné.
 Fan from centre Linear from Extremities	Les valeurs de fan se répartissent dans une direction depuis les valeurs de base, situées sur le premier et le dernier projecteur sélectionné.
 Inverted Fan Diverged from Extremities	Les valeurs de fans se répartissent dans le sens positif et négatif depuis les valeurs de base, situées sur le premier et le dernier projecteur sélectionné.
 Fan from both ends Linear from Centre	Les valeurs de fans se répartissent dans une direction depuis la valeur de base situé au centre de la sélection des projecteurs.

>> Astuce : Pour 'Fanner' un élément ou un événement, sélectionnez le mode de 'Fan' souhaité, puis appuyez et maintenez la touche de modification jaune ou la touche Contrôle (ctrl) du clavier en réglant la valeur de l'élément ou en glissant la barre de l'événement.

>> Astuce : L'option miroir (Mirror) de la Vista 1 a été remplacée par les formes 'Fan from Centre' et 'Inverted Fan'.

Gérer les classements sauvegardés

Vous pouvez renommer, dupliquer ou modifier le classement sauvegardé. Pour ce faire, sélectionnez l'option 'Manage sorts' dans la liste déroulante 'Sort order'. La Vista ouvre la fenêtre 'Manage Sorts':



Pour modifier un classement par défaut ou un de classement que vous avez sauvegardé, Effectuez comme ceci:

1. Sélectionnez le nom du classement dans la liste à gauche.
2. Modifiez les options de classement des projecteurs, options de fan et autres valeurs.
3. Cliquez sur le bouton 'Save'.

Renommer un classement

- Pour renommer le classement, faites double clic sur son nom situé à gauche et tapez un autre nom.

Dupliquer un classement

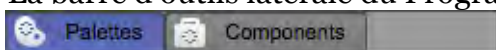
- Pour réaliser une copie d'un classement, sélectionnez-le et appuyez sur le bouton 'Duplicate'.

Supprimer un classement

- Pour supprimer un classement, sélectionnez-le et appuyez sur le bouton 'Delete'.

Utiliser la barre latérale du Programmeur

La barre d'outils latérale du Programmeur possède deux onglets:



L'onglet Palettes contient les panneaux de contrôle des valeurs principales de vos projecteurs: l'intensité, la position, la couleur, le gobo et le beam.

L'onglet Components contient les objets que vous avez enregistré sous formes de Groupes, Presets, Extracts et Snapshots ainsi que les Effects (Fx Templates)







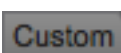
L'onglet Palette

Si l'onglet n'est pas encore actif, sélectionnez-le en cliquant sur l'onglet Palette de la barre d'outils latérale.

Vue détaillée ou résumée

Pour basculer de la vue généralisée 'All' vers la vue détaillée des différents panneaux de contrôle, utilisez les 7 boutons au-dessous de l'onglet Palette.








Ce bouton	Sa fonction
	Affiche une vue combinée des valeurs les plus utilisées: l'intensité, la position, la couleur, le gobo et le beam.
	Affiche le panneau de contrôle de l'Intensité.
	Affiche le panneau de contrôle de la Position.
	Affiche le panneau de contrôle de la Couleur.
	Affiche le panneau de contrôle des Gobos.
	Affiche le panneau de contrôle du Beam.(Zoom, Focus, Iris, Frost...)
	Affiche les panneaux de contrôles personnalisés de tous les canaux des projecteurs sélectionnés. <i>Ces panneaux sont généralement utilisés pour contrôler les valeurs qui n'apparaissent pas dans les palettes de contrôles génériques ou pour régler certains canaux à des valeurs qui ne sont pas utilisées couramment.</i>

Fonctions communes des Palettes

Chaque palette a un menu popup. Pour l'ouvrir cliquer sur le bouton du type de palette:



Cliquez sur la flèche du menu déroulant ▼ sur le bouton du type de palette pour ouvrir le menu popup:

Ce bouton	Sa fonction
 Clear	Cette option vous permet d'effacer tous les évènements <i>pour ce type de paramètre</i> ou d'effacer seulement quelques évènements. Par exemple, le popup de la Couleur vous permet d'effacer seulement la Roue de Couleurs 'Color Wheel' ou le Mix de Couleur ou seulement les évènements CMY individuels.
 Home	Cette option vous permet de restituer les paramètres par défaut pour tous les évènements <i>de ce type de paramètre</i> (par exemple: 0% Intensité, 50% pan et tilt, Couleur blanche, etc.)
 Create Preset	Cette option ouvre la fenêtre de Preset, ce qui vous permet de créer un nouveau Preset.
 New Effect	Cliquez sur cette option pour ouvrir la fenêtre 'Create Effect' qui vous permet de sélectionner le type d'effet, les paramètres à inclure et entrer un nom pour l'effet.
 Stop Effect	Cette option vous permet d'arrêter les effets en cours pour ce type de paramètre.

Plusieurs palettes possèdent un curseur qui vous permet de modifier une valeur facilement:



Pour ajuster les valeurs, faites une des actions suivantes :

- Cliquez sur les flèches situées à l'extrême gauche ou à l'extrême droite pour aller à 0% ou 100% respectivement.
- Cliquez et faites glisser le curseur pour fixer la valeur donc vous avez besoin.
- Cliquez sur le champ de valeur et tapez un chiffre en utilisant votre clavier.

Pour donner des attributs à un ou plusieurs projecteurs, sélectionnez les projecteurs désirés dans le Sélecteur et cliquez ensuite sur la Palette que vous voulez utiliser.

Contrôler le bon fonctionnement

Une des premières choses que vous souhaitez probablement faire, après avoir patché et configuré vos projecteurs, est de vous assurer que tout fonctionne correctement. Le moyen le plus rapide est de sélectionner les projecteurs un par un ou par groupe sur le calque des projecteurs et d'activer leur intensité et leur couleur.

Pour ce faire :

1. Sélectionnez la vue 'All' des palettes.
2. Sélectionnez un ou plusieurs projecteurs sur le calque des Projecteurs.

3. Cliquez sur l'icône de la flèche droite du curseur d'Intensité de la palette d'intensité.
4. Cliquez n'importe où dans la palette de couleurs.
5. Les projecteurs sélectionnés afficheront leurs couleurs avec l'intensité à fond.


>> Astuce: Vous pouvez également utiliser les roues codeuses pour régler l'Intensité, la Position, la Couleur ainsi que les autres valeurs.

>> Astuce: Si vous ne voyez aucune réaction sur vos projecteurs, vérifiez que le Grand Master est à 100% et que les potentiomètres du Superplayback sont bien montés.

Highlight et Lowlight

Quand vous effectuez un focus ou testez vos projecteurs, vous pouvez utiliser la fonction 'Highlight' pour augmenter automatiquement l'intensité de chaque projecteur dès qu'il est sélectionné.

Pour cela, faites une des actions suivantes :

- Cliquez sur le bouton 'Highlight' , normalement c'est le «softbutton» No.4 (F4 de votre clavier) ou ;
- Sélectionnez l'option 'Highlight' dans le menu 'Tools' (Ctrl+H).

Vous pouvez modifier le mode de fonctionnement de cette fonction en modifiant les presets de Highlight et de Lowlight. Voir 'Les Presets de Highlight et Lowlight', page 88.

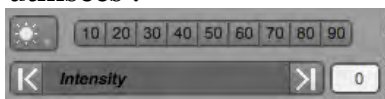
63

Utiliser le panneau 'All'

Grace au panneau 'All', vous pouvez contrôler les valeurs les plus souvent utilisées de vos projecteurs. Il vous offre une possibilité de réglage rapide de l'intensité, de la position, de la couleur, du gobo et du beam sans devoir passer d'un panneau à l'autre. Les panneaux individuels des valeurs vous offrent les mêmes fonctions de contrôle plus quelques autres fonctions avancées.

Intensité

Ici le panneau de contrôle Intensité vous propose les paramètres d'intensité les plus utilisés :



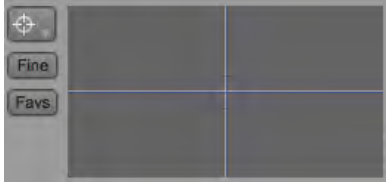
Dans ce panneau :

- Les boutons de 10 à 90 règlent l'intensité des projecteurs sélectionnés.
- Le curseur d'intensité contrôle l'intensité des projecteurs sélectionnés dans l'intervalle de pourcentage entre 0% et 100%.

Vous remarquerez que dès que vous changez les valeurs de l'intensité, les icônes des projecteurs refléteront ces changements.

Position

Le panneau de contrôle Position vous offre la possibilité de contrôler la position des projecteurs sélectionnés.



Pour ajuster la position, cliquez sur le symbole de la cible et déplacez-le à l'endroit désiré.

Vous remarquerez que dès que vous modifiez la position dans le panneau de contrôle, les icônes des projecteurs refléteront ce changements également.

Mode «Fine» (Réglage fin)

Il n'est pas toujours facile de régler certaines valeurs, par exemple la position, quand la palette est en mode normal (standard). Cliquez sur le bouton 'Fine' pour passer en mode réglage fin. Cliquez encore une fois pour revenir au mode normal.

Réglage des couleurs

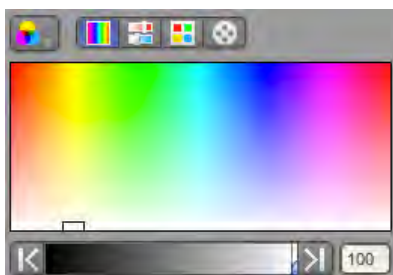
La Palette de couleurs vous propose quatre boutons correspondant au quatre moyens de régler la couleur :



- HSV - Valeurs de nuances et saturation
- Sliders (Curseurs) - Cyan, Magenta, Yellow (jaune) ou Red (Rouge), Green (vert), Blue (bleu) ou Nuances, Saturation.
- Swatch - Couleurs par nom et numéro de référence Lee
- Wheel (Roue de couleurs) - Pour les projecteurs ayant des roues de couleurs.

Valeurs de Nuances et Saturation

L'onglet HSV vous propose le spectre des couleurs et le curseur de saturation :



Pour choisir une couleur et sa saturation, cliquez sur la nuance désirée du spectre des couleurs et faites glisser le curseur situé au-dessous de la palette de couleurs pour fixer le niveau de la saturation.

Cyan, Magenta, Yellow / Red, Green, Blue

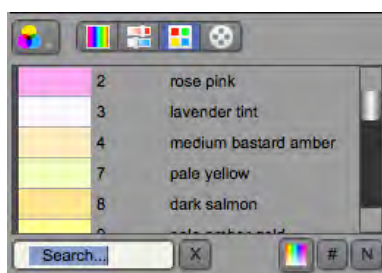
Cet onglet vous permet de régler la couleur en utilisant les valeurs de CMY, RGB ou HSV :



Pour choisir la méthode que vous voulez utiliser, cliquez sur le bouton du 'slider mode' correspondant. Ajuster ensuite la couleur à l'aide des curseurs.

Swatch

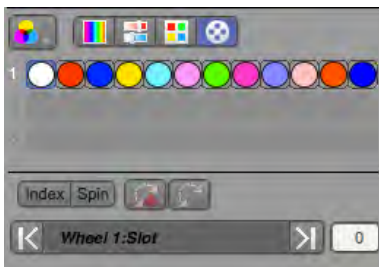
Cet onglet vous propose les couleurs de gélâtines actuelles avec leurs numéros et leurs noms, issues du nuancier Lee ce qui vous permet de choisir exactement la couleur désirée :



Pour trier la liste par nom, numéro ou couleur cliquez sur le bouton du nom, du numéro ou de la couleur. Vous pouvez également effectuer une recherche. Pour cela, tapez le nom clé dans le champ de recherche.

Roue de couleurs (Color Wheel)



Quand les projecteurs possèdent une roue de couleurs, vous pouvez utiliser cet onglet pour choisir la position de la roue de couleur du projecteur (slot):



Les projecteurs qui possèdent plus d'une roue de couleurs affichent une ligne des couleurs disponibles pour chaque roue. Les couleurs sont affichées dans le même ordre que sur la roue. Il faut juste cliquer sur le nuancier pour les choisir.

Vous pouvez faire tourner la roue de couleurs par petits incréments pour obtenir un faisceau bicolore. Pour ce faire, cliquez sur le bouton 'Index' et ajustez le curseur pour indexer la roue dans un sens ou dans l'autre.

Vous pouvez aussi activer la rotation continue de la roue en cliquant sur le bouton 'Rotate' et en ajustant le curseur pour régler la vitesse et le sens de rotation.

Si la roue de couleurs est en train de tourner, vous pouvez changer la direction de la rotation en cliquant sur le bouton 'Reverse'  ou l'arrêter en cliquant sur le bouton 'Stop' .

Réglage des gobos.

Le panneau de contrôle des Gobos affiche les icônes de gobos disponibles pour les projecteurs sélectionnés:





Si vous avez sélectionné un type de projecteur, les icônes affichées par Vista représentent tous les gobos disponibles pour ce projecteur. Les projecteurs qui possèdent plus d'une roue de gobo affichent une ligne de gobos pour chaque roue. Les gobos sont affichées dans le même ordre que sur la roue. Vous pouvez sélectionner un gobo sur une seule roue ou un gobo sur chaque roue en même temps pour combiner leurs images ensemble.



Pour choisir un gobo, cliquez sur le gobo que vous voulez utiliser. Si vous avez sélectionné plusieurs types de projecteurs, les icônes gobos seront grisés car leurs gobos sont différents.

Rotation

En tournant la roue de gobos par petits incréments, vous pouvez créer un motif entre 2 gobos. Pour ce faire, cliquez sur les boutons 'Wheel' et 'Index' et ajustez le curseur afin d'indexer la roue dans un sens ou dans l'autre.

Vous pouvez également activer la rotation continue de la Roue de gobos en cliquant sur les boutons 'Wheel' et 'Rotate' et en ajustant le curseur afin d'ajuster le sens et la vitesse de rotation. Si la roue de gobos est en train de tourner, vous pouvez changer la direction de la rotation en cliquant sur le bouton 'Reverse'  ou l'arrêter en cliquant sur le bouton 'Stop' .

Certains projecteurs vous permettent de faire tourner les gobos individuellement. Avec ces projecteurs vous pouvez :

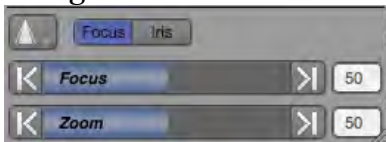
- Vous pouvez faire tourner le gobo par petits incréments pour aligner l'image. Pour ce faire, cliquez sur les boutons 'Gobo' et 'Index' et ajustez le curseur afin d'indexer le gobo dans un sens ou dans l'autre.
- Vous pouvez également activer la rotation continue du gobo sélectionné en cliquant sur les boutons 'Gobo' et 'Spin' et en ajustant le curseur afin d'ajuster le sens et la vitesse de rotation.
- Si le gobo est en train de tourner, vous pouvez changer la direction de la rotation en cliquant sur le bouton 'Reverse'  ou l'arrêter en cliquant sur le bouton 'Stop' .

Régler la taille du Faisceau (Beam) et le focus

Le panneau de contrôle du faisceau (Beam) se compose de deux onglets qui vous permettent de contrôler les valeurs de beam les plus utilisées.

Focus

L'onglet Focus contrôle le focus et le zoom des projecteurs sélectionnés :



Utilisez le curseur de focus pour ajuster la netteté. Utilisez le curseur de Zoom pour agrandir ou réduire l'étalement du faisceau.

Iris

L'onglet Iris contrôle la taille du faisceau (ou diamètre) des projecteurs sélectionnés s'il en possèdent un.

Utilisez le curseur d'Iris pour définir la taille du faisceau.

Utiliser les panneaux détaillés

Intensité

Cliquez sur le bouton Intensité pour sélectionner le panneau de réglage avancé de tous les canaux du groupe d'Intensité :



Dans ce panneau :

- Les boutons de 10 à 90 règlent l'intensité des projecteurs sélectionnés à la valeur de pourcentage correspondante.
- Les boutons extrêmes des deux cotés fixent l'intensité à 0% ou à 100%, tandis que les autres augmentent ou diminuent l'intensité par petits incréments de 5% ou 10%.
- Le curseur d'intensité contrôle l'intensité des projecteurs sélectionnés dans l'intervalle de pourcentage entre 0 et 100%.
- Si les projecteurs sélectionnés possèdent la fonction stroboscope, le curseur 'Strobe' contrôle la vitesse du stroboscope.
- Si les projecteurs ont un shutter blackout , les boutons 'Open' et 'Closed' règlent sa position.

Valeurs personnalisées (Custom)

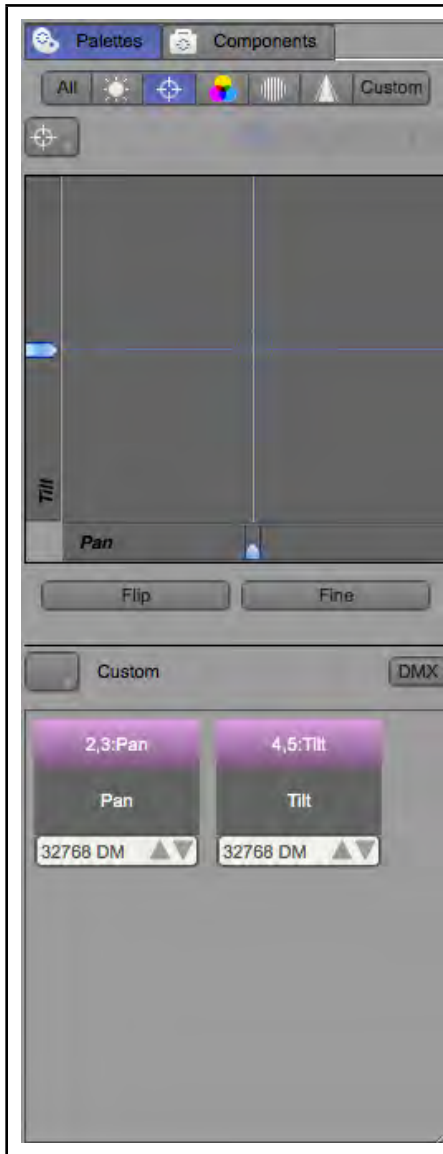
Certains projecteurs possèdent des effets et d'autres paramètres spéciaux que vous pouvez utiliser en attribuant une valeur particulière à un canal. Ces paramètres peuvent varier d'un projecteur à l'autre. Pour cette raison ils ne sont pas inclus dans les contrôles génériques de la Vista.

Pour plus d'information, regardez la chapitre 'About custom values', page 76.

Position

Le panneau de réglage avancé de la Position est une version détaillée du panneau de position cible.

Vous remarquerez que sur ce panneau vous pourrez ajuster seulement le pan ou seulement de tilt en utilisant les curseurs Pan et Tilt situés en bas et à gauche du panneau cible.



Mode Fine (Réglage fin)

Il n'est pas toujours facile à régler la position quand la palette est en mode normal (standard). Cliquez sur le bouton 'Fine' pour passer en mode réglage fin.

Flip

Cliquez sur le bouton pour inverser la position pan et tilt des projecteurs tout en conservant la même direction de réglage.

Valeurs personnalisées

Certains projecteurs possèdent des effets et d'autres paramètres spéciaux que vous pouvez utiliser en attribuant une valeur particulière à un canal. Ces paramètres peuvent varier d'un projecteur à l'autres. Pour cette raison ils ne sont pas inclus dans les contrôles génériques de la Vista.

Pour plus d'information, regardez la chapitre 'About custom values', page 76

Couleur

La Palette de couleurs avancée vous permet de choisir le mode de contrôle du mécanisme de mixage des couleurs et des roues de couleurs de vos projecteurs :



Les boutons au milieu du panneau de contrôle des couleurs sélectionnent le mécanisme des couleurs. Il y a trois options :

- HSV - Valeurs de nuances et de saturation.
- Lee - Nuancier de couleurs aux références Lee.
- Wheel - Choix de la couleur dans la roue de couleurs des projecteurs.

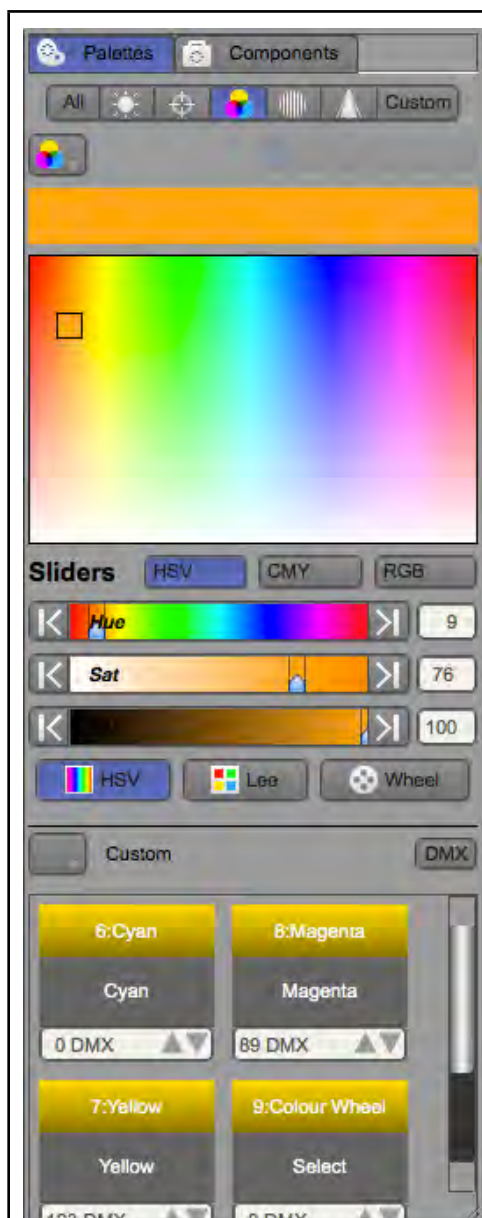
Si le projecteur possède uniquement un mécanisme de mixage des couleurs (CMY/RGB), vous pouvez choisir la couleur soit dans le HSV, soit dans le nuancier Lee. La couleur choisie sera alors appliquée au mécanisme de mixage (Trichromie). La section de roue de couleurs ne sera pas disponible.

Si le projecteur possède un mécanisme de mixage (CMY/RGB) et une roue de couleurs, vous pouvez choisir la couleur soit dans le HSV, soit dans le nuancier Lee. La couleur choisie sera alors appliquée au mécanisme de mixage (Trichromie). Vous pouvez également choisir la couleur dans la roue de couleurs de la section Wheel. La couleur choisie sera appliquée à la roue de couleur. C'est-à-dire, vous pouvez appliquer des couleurs différentes au mécanisme de mixage et à la roue de couleur.

Si le projecteur possède uniquement une (des) roue(s) de couleur, vous pouvez choisir la couleur soit dans le HSV, soit dans le nuancier Lee, soit dans la roue de couleur de la section Wheel. La couleur choisie sera appliquée à la roue de couleur. Si vous choisissez les couleurs dans le HSV ou dans le nuancier Lee, la couleur la plus proche sur la roue de couleur sera sélectionnée.

Valeurs de nuances et de saturation

Quand vous sélectionnez l'option de couleurs HSV, le panneau de contrôle des couleurs vous propose le colour picker et les curseurs.



Pour choisir la nuance et sa saturation, cliquez sur la couleur désirée sur le spectre chromatique et faites glisser le pointeur pour ajuster la couleur et régler le niveau de saturation.

Vous pouvez également ajuster la couleur en utilisant trois curseurs. Cliquez sur le bouton 'slider mode' HSV, CMY ou RGB et réglez ensuite la couleur en ajustant les curseurs.

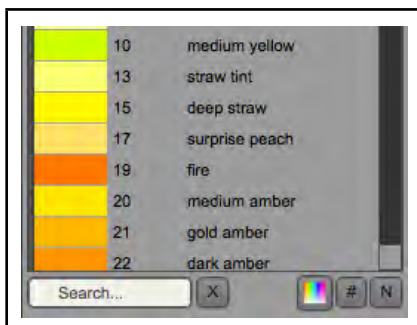
Valeurs personnalisées

Certains projecteurs possèdent des effets et d'autres paramètres spéciaux que vous pouvez utiliser en attribuant une valeur particulière à un canal. Ces paramètres peuvent varier d'un projecteur à l'autre. Pour cette raison ils ne sont pas inclus dans les contrôles génériques de la Vista.

Pour plus d'information, regardez la chapitre 'About custom values', page 76

Nuancier Lee

Cette option vous propose une liste de filtres du nuancier Lee. Vous pouvez choisir la couleur par son nom, son numéro ou sa nuance.



Pour classer la liste par nom, numéro ou nuance de couleur, cliquez sur Couleur, Numéro (#) ou Nom (N). Vous pouvez également effectuer une recherche par nom et par numéro. Pour cela tapez le nom de la couleur ou son numéro dans le champ de recherche.

Wheel (Roue de couleur)



Si vous travaillez avec des projecteurs à roue de couleurs, vous verrez une présentation graphique de la roue de couleurs. Grâce à cette option, vous pouvez voir les couleurs disponibles ainsi que leurs positions sur la roue :



Si le projecteur possède plusieurs roues de couleurs, les boutons de choix situés au-dessus de la roue seront disponibles. Pour choisir la roue de couleur avec laquelle vous voulez travailler, appuyez sur le bouton correspondant.

Pour créer des faisceaux bicolores, tournez la roue par petits incréments, en cliquant sur le bouton Index et en ajustant la direction de la rotation de la roue par le curseur.

Vous pouvez aussi activer la rotation continue de la roue. Pour ce faire, cliquez sur le bouton 'Rotate' et ajustez le sens et la vitesse de rotation à l'aide du curseur.

Si la roue de couleurs est en train de tourner, vous pouvez changer le sens de rotation en cliquant sur le bouton 'Reverse'  ou l'arrêter en cliquant sur le bouton 'Stop' .

Si vous avez sélectionné plusieurs types de projecteurs, la Vista affichera leur onglet en haut du panneau. Pour travailler avec le type de projecteurs désiré, cliquez sur l'onglet correspondant.

Valeurs personnalisées

Certains projecteurs possèdent des effets et d'autres paramètres spéciaux que vous pouvez utiliser en attribuant une valeur particulière à un canal DMX. Ces paramètres peuvent varier d'un projecteur à l'autre. Pour cette raison ils ne sont pas inclus dans les contrôles génériques de la Vista.

Pour plus d'information, regardez la chapitre 'About custom values', page 76

Gobo

Le panneau de réglage avancé des Gobos vous propose une présentation graphique de la roue de gobos.

Grace à cette option, vous pouvez voir les gobos disponibles ainsi que leurs positions sur la roue :





Si le projecteur possède plusieurs roues de gobos, les boutons de choix situés au-dessus de la roue seront disponibles. Pour choisir la roue avec laquelle vous voulez travailler, appuyez sur le bouton correspondant.



Rotation

En tournant la roue de gobos par petits incréments, vous pouvez créer un motif entre 2 gobos. Pour ce faire, cliquez sur le bouton Index et utilisez le curseur pour ajuster la direction de rotation de la roue.

Vous pouvez aussi activer la rotation continue de la roue. Pour ce faire, cliquez sur les boutons 'Wheel' et 'Spin' et ajustez la direction et la vitesse de la rotation à l'aide du curseur.

Si la roue de Gobo est en train de tourner, vous pouvez changer le sens de rotation en cliquant sur le bouton 'Reverse'  ou l'arrêter en cliquant sur le bouton 'Stop'  .

Certains projecteurs vous permettent de faire tourner les gobos individuellement. Avec ces projecteurs vous pouvez :

- Vous pouvez faire tourner le gobo par petits incréments pour aligner l'image. Pour ce faire, cliquez sur les boutons 'Gobo' et 'Index' et ajustez le curseur afin d'indexer le gobo dans un sens ou dans l'autre.
- Vous pouvez également activer la rotation continue du gobo sélectionné en cliquant sur les boutons 'Gobo' et 'Spin' et en ajustant le curseur afin d'ajuster le sens et la vitesse de rotation.
- Si le gobo est en train de tourner, vous pouvez changer la direction de la rotation en cliquant sur le bouton 'Reverse'  ou l'arrêter en cliquant sur le bouton 'Stop' .

Si vous avez sélectionné plusieurs types de projecteurs, la Vista affichera leur onglet en haut du panneau. Pour travailler avec le type de projecteurs désiré, cliquez sur l'onglet correspondant.

DMX Personnalisé

Certains projecteurs possèdent des effets et d'autres paramètres spéciaux que vous pouvez utiliser en attribuant une valeur particulière à un canal DMX. Ces paramètres peuvent varier d'un projecteur à l'autre. Pour cette raison ils ne sont pas inclus dans les contrôles génériques de la Vista.

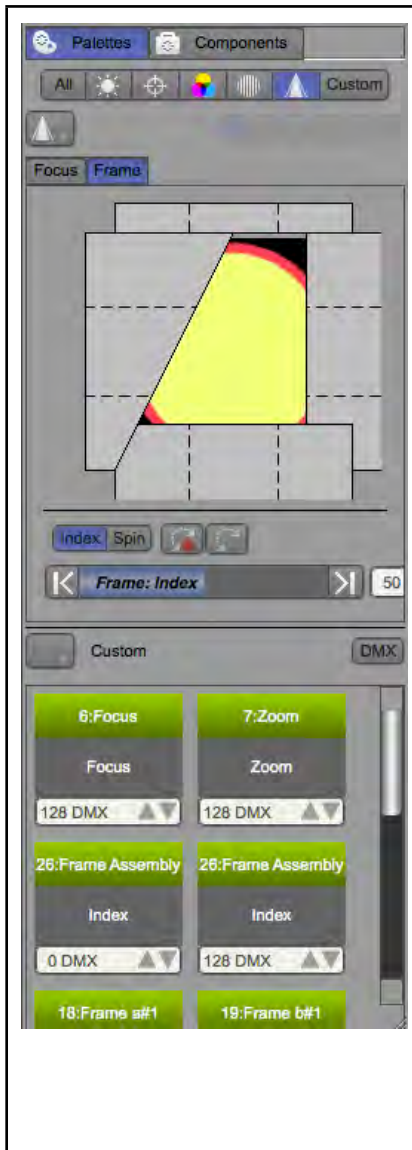
Beam

Le panneau de contrôle avancé des paramètres 'Beam' (Faisceaux) contient les curseurs de tous les paramètres de beam, ainsi qu'une présentation graphique du réglage Frame (gestion des couteaux) sous la condition que le projecteur en possède.

	<p>Focus</p> <p>Utilisez le curseur de focus pour ajuster la netteté du faisceau.</p> <p>Zoom</p> <p>Utilisez le curseur de zoom pour ajuster l'angle du faisceau du plus serré au plus large.</p> <p>Iris</p> <p>L'onglet Iris contrôle la taille (ou le diamètre) du faisceau des projecteurs sélectionnés.</p>
--	--

Framing

L'onglet Frame est spécifique pour les projecteurs équipés d'une fonction de découpe motorisée. Ce qui vous permet de couper des parties du faisceau :



Pour régler la position des couteaux sur les projecteurs sélectionnés, cliquez sur le couteau désiré et déplacez-le là où vous voulez, comme il est montré dans cet exemple. (En cliquant sur les bords des couteaux vous ajusterez leurs angles)

Vous pouvez également régler l'angle de rotation de l'ensemble des couteaux et la rotation continue en utilisant le curseur :

- Index - pour ajuster l'angle de la découpe, cliquez sur le bouton 'Index' et déplacez le curseur pour ajuster sa position.
- Rotate - pour faire tourner en continu l'ensemble des couteaux, cliquez sur le bouton 'Rotate' et déplacez le curseur pour régler la vitesse et la direction de rotation.

Valeurs personnalisées

Certains projecteurs possèdent des effets et d'autres paramètres spéciaux que vous pouvez utiliser en attribuant une valeur particulière à un canal DMX. Ces paramètres peuvent varier d'un projecteur à l'autre. Pour cette raison ils ne sont pas inclus dans les contrôles génériques de la Vista.

Pour plus d'information, regardez la chapitre 'About custom values', page 76

Custom (valeurs personnalisées)

Le panneau de contrôle avancé Custom vous offre un mini panneau de réglage de chaque canal du projecteur sélectionné. Les mini panneaux de réglage sont arrangés en sections selon les types de valeurs : l'Intensité, la Position, la Couleur, le Gobo, le Beam et le Miscellaneous. La section 'Misc' (Paramètres Divers) contient les réglages pour tous les canaux n'appartenant pas aux groupes des valeurs IPCGB.

Pour ouvrir la section, cliquez sur son nom.

A propos des valeurs 'Custom'

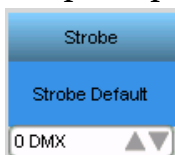
Certains projecteurs possèdent des effets et d'autres paramètres spéciaux que vous pouvez utiliser en attribuant une valeur particulière à un canal DMX. Ces paramètres peuvent varier d'un projecteur à l'autre. Pour cette raison ils ne sont pas inclus dans les contrôles génériques de la Vista.

Par exemple, certains projecteurs possèdent un où plusieurs réglages spéciaux du canal de stroboscope (Strobe) qui activent un mode strobe aléatoire ou une fonction 'pulse'. Le déplacement du curseur de Strobe de la Vista à droite ou à gauche n'activera jamais ces effets parce que le curseur fonctionne seulement dans la plage DMX générique qui règle la vitesse de stroboscope commune à tous les projecteurs.

>> Pour accéder aux paramètres spéciaux d'un canal, utilisez le petit panneau de contrôle : Custom.

Panneaux Custom

Les petits panneaux de contrôle custom se composent de trois sections.



- La section haute affiche le nom du canal dans une barre colorée.
- La section centrale affiche la plage du canal DMX. Normalement son nom est le même que celle du canal mais il peut être changé si une plage spéciale a été sélectionnée. Voir plus bas.
- La section basse affiche la valeur du canal. Normalement, elle est affichée en valeur DMX (0-255) mais elle peut être changée en valeur de pourcentage (%). Pour cela, il faut désélectionner le bouton DMX.

Il existe trois possibilités de réglage de la valeur d'un canal custom :

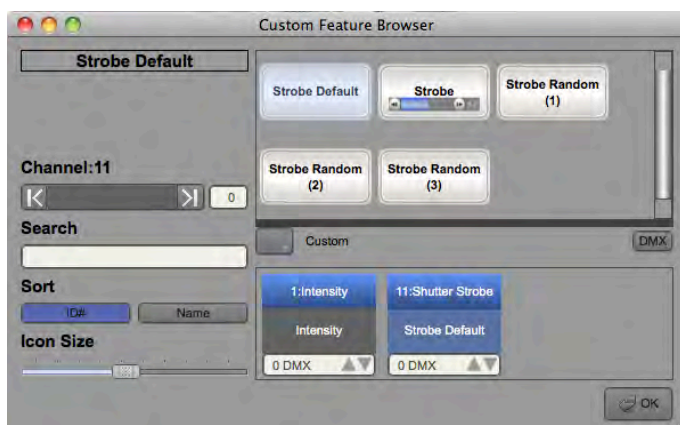
- Cliquez sur les boutons 'en haut' et 'en bas' dans la section basse pour ajuster la valeur. Chaque fois vous appuyez sur le bouton, la valeur passe de '+1' ou '-1'.
- Cliquez sur le champ de valeur pour le sélectionner et tapez-y une autre valeur à l'aide de votre clavier.
- Cliquez sur le champ de valeur pour le sélectionner et maintenez le stylet ou la souris pour que le curseur prenne la forme d'une flèche ↑. Maintenant bougez le stylet ou la souris de bas en haut comme si vous ajustiez la valeur à l'aide d'un curseur.



Pour de nombreux projecteurs, la librairie de Vista contient les informations sur les valeurs de canaux nécessitant être réglé pour les effets particuliers. Dans ce cas, vous pouvez cliquer sur le nom du panneau de custom ou faire un double clic à n'importe quel endroit du panneau pour ouvrir la fenêtre de paramètres personnalisés.

Fenêtre de Paramètres personnalisés

La fenêtre de paramètres personnalisés vous permet de sélectionner n'importe quel effet spécial ou valeur disponible pour le projecteur sélectionné dans la librairie Vista :



Ce champ	Sa fonction
Name	Affiche le nom du canal ou de la plage de canal sélectionné.
Range Fader (top)	Ajuste la valeur du canal à l'intérieur la plage sélectionnée si elle existe.
Channel Fader (lower)	Ajuste la valeur du canal à n'importe quelle valeur DMX entre 0 et 255.
Search	Pour localiser une valeur spéciale ou une plage DMX sur des projecteurs comportants de multiples valeurs personnalisées (par exemple, les média serveurs), tapez le mot clé dans le champ de recherche.
Sort	Pour des projecteurs comportants de multiples canaux personnalisés (par exemple, les media serveurs), vous pouvez trier les valeurs par leurs numéros d'identité 'ID' (normalement c'est le trie par défaut des valeurs dans le tableau des canaux DMX) ou par leurs noms.
Icone Size	Ajuste la taille des boutons du sélecteur de plage de valeurs custom, situés dans la colonne de droite.
Range buttons	Dans cette colonne il y a toujours un bouton de sélection de la plage entière du canal (c'est-à-dire entre 0 et 255). Si la librairie de la Vista dispose d'informations sur quelconques valeurs custom de projecteurs, il y aura un bouton pour chaque valeurs spéciales ou pour chaque plages. En cliquant sur ce bouton, vous réglerez un canal à cette valeur ou cette plage. S'il s'agit d'une plage, vous pouvez ajuster la valeur à l'intérieur de la plage en utilisant le curseur du haut.

Ce champ	Sa fonction
DMX/Units	A l'aide de ce bouton, vous pouvez sélectionner les valeurs DMX (0-225) ou les unités (normalement 0-100).
Associated feature panels	S'il existe d'autres paramètres associés avec le paramètre sélectionné, vous pouvez les sélectionner et les ajuster dans cette fenêtre.

Onglet Components

S'il n'est pas encore sélectionné, cliquez sur l'onglet 'Components' en haut de la barre latérale:



C'est ici que vous sauvegardez, sélectionnez et organisez vos Groupes, Presets, Extracts, Effets, Cuelists et Snapshots. Cette fenêtre est divisée en plusieurs zones qui vous permettent de:

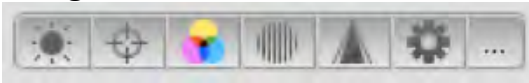
- Choisir la visualisation des composants.
- Choisir le type de composants avec lequel vous voulez travailler : Groupes, Presets, Extracts, Effets, Cuelists et Snapshots.
- Choisir un composant, l'activer ou le modifier.
- Créer de nouvelles pages ce qui vous permettent de rassembler des composant dans des listes personnalisées.

Cet écran vous donne un accès rapide à tous les éléments nécessaires pour programmer et restituer un show. Pour choisir le type de composants, utilisez les boutons en haut de la colonne :

Ce bouton	Sa fonction
QP1	Affiche un multi-panneau 'Quick picker'. Les 'Quick pickers' vous permettent d'arranger et de sélectionner facilement les Presets, Groupes, Extracts, SmartFX, etc.
QP2	Affiche le second multi-panneau 'Quick picker'.
Groups	Affiche les groupes que vous avez sauvegardés ; permet de les sélectionner et de les modifier.
Presets	Affiche les presets que vous avez sauvegardés ; permet de les sélectionner et de les modifier.
FX	Affiche et vous permet de sélectionner les effets intégrés de Vista.
Extracts	Affiche les extracts que vous avez sauvegardé ; permet de les sélectionner et de les modifier.

Barre filtre de paramètre (parameter filter bar)

Si vous travaillez avec les Presets, Effets ou Extracts, vous pouvez utiliser la barre de filtrage des paramètres qui vous permet de filtrer les objets affichés ou les paramètres enregistrés:

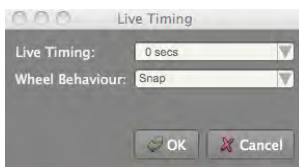


Pendant l'enregistrement d'un Preset, la barre de filtrage vous montre les paramètres qui seront enregistrés et ceux qui ne le seront pas. Cliquez sur les icônes pour inclure ou exclure des paramètres. Les paramètres inclus sont en surbrillance.

Pour plus d'information sur les presets et les filtres, voir 'Presets», page 85.

Si vous appliquez un objet contenant plusieurs types de paramètres, vous pouvez les filtrer à l'aide de la barre de filtre et n'appliquer que des paramètres dont vous avez besoin. Par exemple, Vous pouvez avoir un Preset qui inclut l'Intensité, la Position et la Couleur mais vous ne voulez utiliser que la partie Couleur. Dans ce cas, avant de sélectionner ce Preset, cliquez sur tous les icônes de la barre de filtre sauf celle de la Couleur.

Si vous appliquez les presets depuis le panneau des Composants, le Preset sera activé en fondu au travers du 'Live Time'. Par exemple, vous travaillez dans l'onglet du Programmeur Live et vous voulez changer une couleur ou une position sur quelques projecteurs en plusieurs secondes. Pour ce faire, utilisez la fenêtre 'Live Time':



Outils de la fenêtre des composants

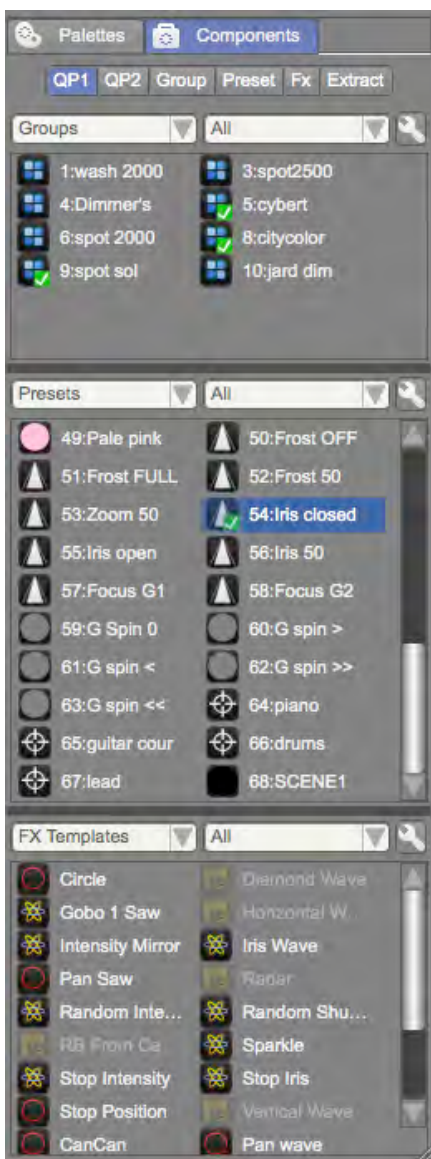
Si vous travaillez avec les Groupes, Presets, Effets ou Extracts, vous pouvez utiliser la barre d'outils en bas du panneau:

Ce bouton	Sa fonction
[+]	Crée un nouveau composant du type sélectionné.
[-]	Permet de supprimer un composant.
Search	Affiche ou filtre les éléments qui correspondent au mot clé saisi dans le champ de recherche.
X	Efface le contenu du champ de recherche.

Panneaux du Quick Picker

Les panneaux du Quick Picker vous permettent de sélectionner facilement un des éléments que vous avez créé :

- Groupes
- Presets
- SmartFX (FX templates)
- Cuelists
- Extracts
- Favoris
- Snapshots



La barre latérale se compose de deux panneaux (QP1 et QP2) qui à son tour affichent normalement trois panneaux de quickpicker. Pour ajuster la taille du Quick Picker, cliquez sur la barre de division et tirez-la vers le haut ou vers le bas. Pour masquer un ou deux panneau(x) du Quick Picker, faites glisser le(s) diviseur(s) en bas du panneau.

Vous pouvez sélectionner le contenu du Quick Picker en utilisant les options dans le menu déroulant en haut à gauche de chaque colonne. Une fois que vous avez le type d'information que vous voulez voir s'afficher, vous pouvez également sélectionner quelle page va s'afficher à l'intérieur de cette colonne à l'aide d'un second menu déroulant.

Pour ajouter une page au quickpicker, cliquez droit sur le panneau dans lequel vous voulez ajouter cette page et sélectionnez 'add new page' dans le menu popup.

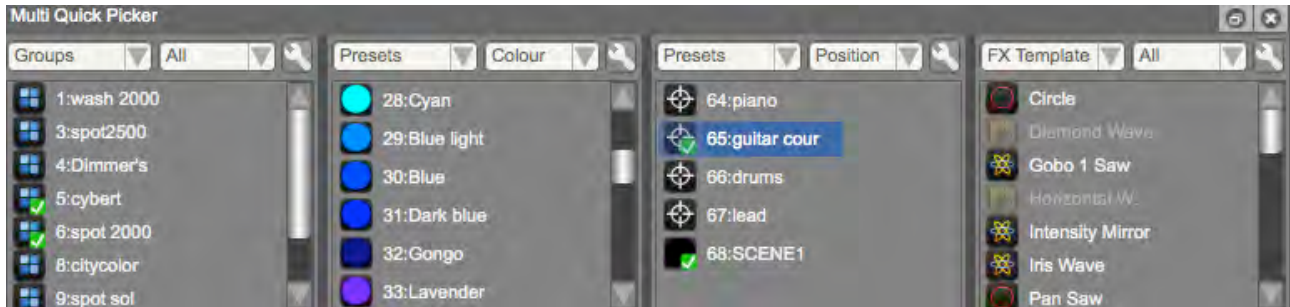
Pour supprimer une page du quickpicker, cliquez droit sur le panneau d'où vous voulez la supprimer et sélectionnez 'remove' dans le menu popup. La suppression d'une page ne supprime pas les éléments de cette page.

Pour copier un élément, sélectionnez-le tout en maintenant le bouton 'Alt' appuyé (ou la touche de modification verte) et glissez l'élément d'une page à l'autre.

>> Astuce : Vous pouvez aussi avoir les quickpickers en bas de la fenêtre du Programmeur et sur les moniteurs où écrans tactiles externes.

Multi Quick Picker

Le Multi-quickpicker se compose de quatre panneaux. Il est normalement affiché en bas de la fenêtre du Sélecteur ou de la Timeline. S'il n'est pas encore ouvert, sélectionnez l'option 'Multi-quickpicker' dans le menu 'View' > 'Add floating window'. La Vista affichera le Multi-Quickpicker.



Le multi-quickpicker est une fenêtre flottante. Elle peut être accrochée dans la fenêtre principale ou elle peut flotter en haut ou bien à coté de la page.

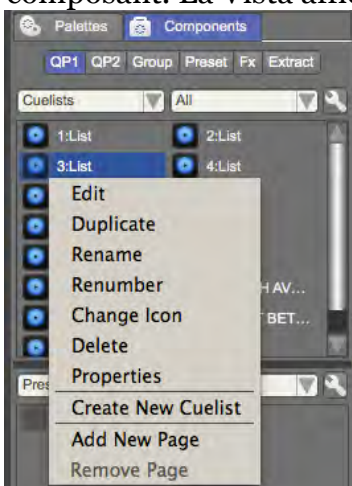
Pour décrocher la fenêtre flottante, cliquez sur la barre du titre et déplacez-la hors de la fenêtre principale. Pour accrocher la fenêtre flottante, déplacez-la à l'intérieur du calque ou du panneau Timeline et déposez-la en haut, en bas, à droite ou à gauche du panneau.

Normalement le Multi-quickpicker affiche quatre panneaux. Pour ajuster la largeur du Quick picker, cliquez sur la barre de division et tirez-la vers la gauche ou vers la droite. Pour masquer un ou deux panneau(x) du Quick Picker, faites glisser le(s) diviseur(s) à droite du panneau.

>> Astuce : Vous pouvez également avoir les Quickpickers sur les moniteurs où écrans tactiles externes.

Menu Popup du Quickpicker


Plusieurs options sont disponibles dans le menu contextuel du Quickpicker pour les composants différents. Pour ouvrir ce menu, cliquez droit sur le titre de n'importe quel composant. La Vista affichera le menu contextuel:

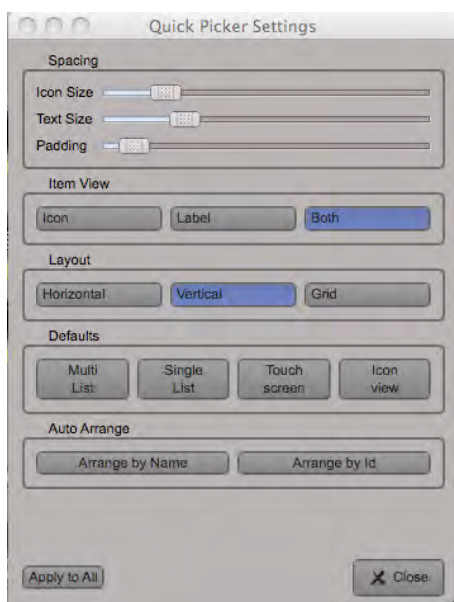


Ce bouton	Sa fonction
Edit	Edite l'élément sélectionné.
Duplicate	Duplique l'élément sélectionné
Rename	Ouvre le champ destiné à renommer l'élément sélectionné
ReNUMBER	Ouvre le champ destiné à modifier le n° de l'élément sélectionné
Change Icon	Ouvre la fenêtre destinée à choisir un autre icône pour l'élément.
Delete	Supprime l'élément sélectionné.
Properties	Ouvre la fenêtre des propriétés de l'élément (Cuelist)
Create New	Permet de créer un nouvel élément (Cuelist, Preset ou Groupe)
Add New Page	Permet de créer un nouvel onglet pour arranger vos éléments.
Remove Page	Supprime l'onglet sélectionné.

Arranger les panneaux du Quick Picker

Quand vous affichez le panneau du Quick picker pour la première fois, vous verrez que les éléments sont disposés comme des boutons dans une grille. Vous pouvez re-arranger les éléments dans une liste à une ou deux colonnes ainsi que changer le mode d'affichage des éléments.


Pour ce faire cliquez sur l'icône des paramètres 'settings' . La Vista affichera la fenêtre des paramètres du Quickpicker:



Ce bouton	Sa fonction
Icon Size	Ajuste la taille des icônes affichées dans le Quickpicker.
Text Size	Ajuste la taille des étiquettes.
Padding	Ajuste l'espace entre les icônes.
Icon	Cliquez sur le bouton pour n'afficher que les icônes de chaque élément.
Label	Cliquez sur le bouton pour n'afficher que les étiquettes de chaque élément.
Both	Cliquez sur ce bouton pour afficher les icônes et les étiquettes de chaque élément.
Multi-list	Cliquez sur ce bouton pour arranger les éléments dans une liste avec plusieurs colonnes. Les éléments seront organisés de gauche à droite et de haut en bas.
Single list	Cliquez sur ce bouton pour arranger les éléments dans une liste à une seule colonne.
Touch screen	Cliquez sur ce bouton pour arranger les éléments dans une grille utilisable sur un écran tactile externe.
Icon View	Cliquez sur ce bouton pour arranger les éléments dans une grille compacte des icônes sans étiquettes.
Auto-arrange	Arrange les icônes par leurs noms (ordre alphabétique) ou par leurs numéros d'identité (ID).
Apply to all	Cliquez sur ce bouton pour appliquer ces paramètres à toutes les fenêtres du Quickpicker.

Étiquettes des Presets

Lorsque vous sélectionnez certains projecteurs, la couleur des étiquettes des presets change pour indiquer ceux qui sont disponibles :

Cette étiquette	Indique
Grisé	Texte et icônes grisés indique que ce Preset n'a aucun réglage sauvegardé pour les projecteurs sélectionnés.
Normal	Texte et icône affichage normal indique que ce Preset possède certains réglages pour quelques projecteurs ou pour tous projecteurs sélectionnés.
Coché 	icône cochée, indique que le Preset est actif.

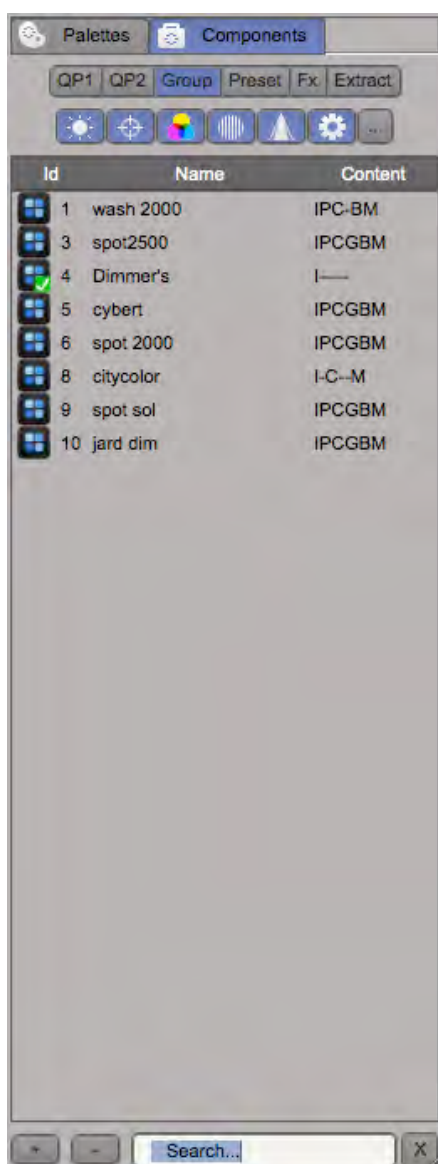
Groupes

Si vous avez un gros kit de projecteurs, la dernière chose que vous voudriez faire est de manipuler des dizaines de projecteurs individuellement. Pour faciliter le contrôle des tous les projecteurs de votre kit, la Vista crée automatiquement les groupes pour chaque type de projecteurs que vous avez patché. Vous pouvez également créer vos propres groupes.

Un groupe peut être composé de n'importe quel nombre de projecteurs quel qu'en soit le type. Vous pouvez mettre dans votre groupe tous ce que vous voulez. Certains groupes typiques peuvent se composer des n° pairs ou impairs d'un type des projecteurs, de tous les projecteurs du pont de contre, ou de tous les projecteurs que vous utilisez sur une partie de la scène, etc...

Créer un groupe

Quand vous créez un groupe pour la première fois, il est plus facile de le faire dans la fenêtre du calque qui affiche le panneau des Groupes sur sa barre latérale. Si vous ne le voyez pas, cliquez sur l'onglet 'Components' et sélectionnez ensuite le bouton 'Groups':



Pour créer un groupe:

1. Sélectionnez les projecteurs que vous voulez mettre dans le groupe.
2. Cliquez sur le bouton 'Add Group' [+] en bas du panneau 'Group'. La Vista ouvrira une fenêtre de création d'un nouveau groupe 'Create New Group'.
3. Taper le nom du Groupe et cliquez sur 'OK' ou appuyez sur 'Enter'. Si vous ne voulez pas donner un nom à votre groupe tout de suite, vous pouvez accepter le nom proposé par Vista et renommer votre groupe plus tard.

Vous pouvez créer autant de groupes que vous voulez. Vous pouvez également créer n'importe quel nombre de groupes contenant d'autres groupes.


Presets

Les Presets sont des 'blocs de construction' que vous utilisez pour élaborer vos cuelists. Ce sont les ensembles de paramètres dont vous aurez besoin de façon récurrente dans votre show, comme par exemple une couleur (Red, Blue, etc..) ou une position particulière (sur le batteur, sur le Piano, etc..).

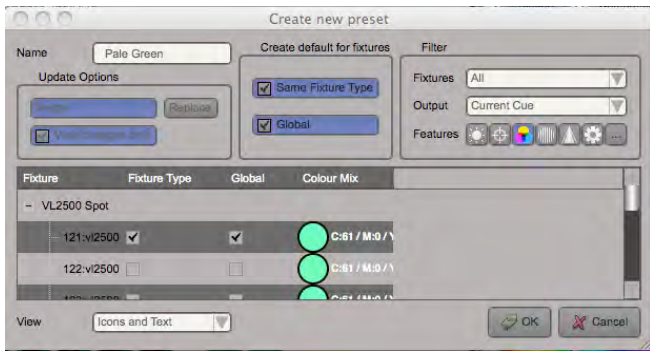
Il y a deux raisons pour utiliser les Presets. Premièrement, grâce aux Presets vous pouvez assigner facilement l'Intensité, la Position, la Couleur, le Gobo, le Beam ou une autre valeur à n'importe quel nombre de projecteurs sans être obligé d'ajuster les paramètres de chaque projecteur individuellement. Deuxièmement, si vous sauvegardez vos cues en utilisant les Presets, vous pouvez mettre à jour rapidement votre programmation sans être obligé d'éditer chaque cue.

Créer un Preset

Pour créer un preset:

1. Sélectionnez un ou plusieurs projecteurs.
2. Réglez les valeurs de l'Intensité, la Position, la Couleur, le Gobo ou le Beam sur les palettes.
3. Faites une des actions suivantes:
 - Cliquez sur n'importe quel bouton de type de palette  et sélectionnez l'option 'Create Preset' dans le menu popup, ou
 - Sélectionnez l'option 'New Preset' dans le menu 'Components', ou
 - Cliquez sur le bouton '+Preset' sur la barre d'outils 'Components'. (Pour ouvrir la barre d'outils 'Components', choisissez 'Toolbar' > 'Components toolbar' dans le menu 'View'.)
 - Cliquez droit dans une fenêtre Preset du Quickpicker et sélectionnez l'option 'Create Preset'.

La Vista affiche la fenêtre 'Create New Preset':



4. Saisissez le nom du preset dans le champ 'name' .

5. Réglez les options de sauvegarde du Preset:

Ce bouton	Sa fonction
Update options	Peuvent être utilisées seulement dans le cas d'une mise à jour d'un Preset existant. Voir ci-dessous.
Create default for fixture	<p>Cochez l'option 'Same Fixture Type' si vous voulez utiliser ce preset pour un autre projecteur du même type, même s'il n'a pas été sélectionné lors de la création du preset. Si vous choisissez cette option, vous verrez que dans la colonne 'fixture type column' le projecteur qui sera utilisé comme référence est coché. Pour utiliser un autre projecteur comme référence, cochez le champ à coté du projecteur désiré.</p> <p>Cochez l'option 'Global' si vous voulez utiliser ce preset pour n'importe quel projecteur de n'importe quel type, même s'il n'a pas été sélectionné lors de la création du preset. Si vous choisissez cette option, vous verrez que dans la colonne 'global column' le projecteur qui sera utilisé comme référence est coché. Pour utiliser un autre projecteur comme référence, cochez le champ à coté du projecteur désiré.</p>
Filter Fixtures	Par défaut, tous les projecteurs actifs dans le programmeur sont inclus dans le Preset. Si vous voulez enregistrer uniquement les projecteurs sélectionnés, cliquez sur le menu déroulant et choisissez l'option ' Selected Fixture'
Filter Output	Par défaut les Presets sauvegardent les valeurs actives dans le programmeur (Live) ou dans la cue ouverte. Pour sauvegarder l'ensemble des valeurs actives dans le programmeur ainsi que les valeurs des cues ou des playbacks en cours de restitution, cliquez sur le champ déroulant et sélectionnez l'option 'All Output'.

Ce bouton	Sa fonction
Filter Features	<p>Les Presets sont généralement créés «par palettes». C'est-à-dire que vous créez des presets différents pour l'intensité, la position, la couleur, le gobo, le beam et autres paramètres.</p> <p>Cependant, la barre de filtres vous permet d'inclure ou d'exclure les paramètres à inclure dans votre preset.</p> <p>Pour inclure un paramètre, cliquez sur son icône. Il sera surligné en couleur.</p> <p>Pour exclure un paramètre, cliquez sur son icône. La coloration de l'icône disparaît; le paramètre est masqué.</p>
Preview panel	<p>Le panneau inférieur de la fenêtre 'New Preset' affiche un aperçu (preview) des projecteurs que vous avez sélectionnés ainsi que des paramètres qui seront sauvegardés dans ce Preset.</p>

7. Cliquez sur le bouton 'OK'. La Vista crée un nouveau Preset qui apparaît sur le panneau 'Presets' de la barre latérale des 'Components' et dans le Quickpicker configuré pour afficher tous les Presets ou ceux du type que vous avez créé.

Appliquer les Presets

Pour appliquer le Preset:

1. Sélectionnez les projecteurs.
2. Cliquez sur le Preset.
3. La Vista applique les paramètres du Preset au(x) projecteur(s) sélectionné(s).

>> Astuce : Normalement, lors de l'utilisation d'un preset, tous les paramètres (Intensité, Position, Couleurs, etc.) sauvegardés dans ce preset sont appliqués au(x) projecteur(s) sélectionné(s). Si vous voulez filtrer un preset et n'appliquez qu'un seul paramètre, sélectionnez l'option 'Enable Quick Picker page filtering' dans l'onglet 'User Preferences > Presets'. Dans ce cas, seul le paramètre sélectionné dans le menu déroulant du Quickpicker sera appliqué. (Vous pouvez ouvrir la fenêtre 'User Preferences' dans le menu 'File')

Mettre à jour les Presets

Vous pouvez utiliser le Programmeur pour mettre à jour l'information sauvegardée dans un preset.

4. Lorsque vous éditez une cuelist ou sur l'onglet 'Live', sélectionnez les projecteurs que vous voulez modifier ou ajouter au preset.
5. Faites les modifications à l'aide des palettes.
6. Cliquez droit sur le Preset dans le panneau des Presets ou du Quick Picker et sélectionnez 'Update' dans le menu popup.
7. La Vista affiche la fenêtre 'Update Preset'.

>> Astuce : Vous pouvez également mettre à jour le Preset en mettant à jour la Cuelist en cours de restitution.

Presets 'Highlight' et 'Lowligh'

Il existe deux presets spéciaux, 'Highlight' et 'Lowligh', qui gèrent le comportement des projecteurs lorsque le mode 'Highlight' est activé.

- Quand vous sélectionnez un projecteur, il prend la valeur du preset 'Highlight'.
- Quand vous désélectionnez un projecteur, il prend la valeur du preset 'Lowligh'.

Pour modifier ces 2 presets:

1. Réglez l'intensité, la position, la couleur, le beam, etc., des projecteurs.
2. Cliquer droit sur la barre latérale, Composants, panneaux de Presets et sélectionnez 'Update Highlight Preset' ou 'Update Lowligh Preset'.

Live Time

Lorsque vous travaillez en Live avec les Presets, Palettes ou autres panneau de la barre latérale, la fenêtre 'Live Time' peut être utilisé pour contrôler le temps de fondu (crossfade).

Lorsque vous appliquez un Preset ou si vous sélectionnez une valeur dans les palettes de la barre latérale, vous pouvez régler le temps de montée pour ces paramètres. Par exemple, si vous travaillez dans l'onglet du Programmeur Live et vous voulez que certains projecteurs atteignent une certaine couleur ou une certaine position en quelques secondes.

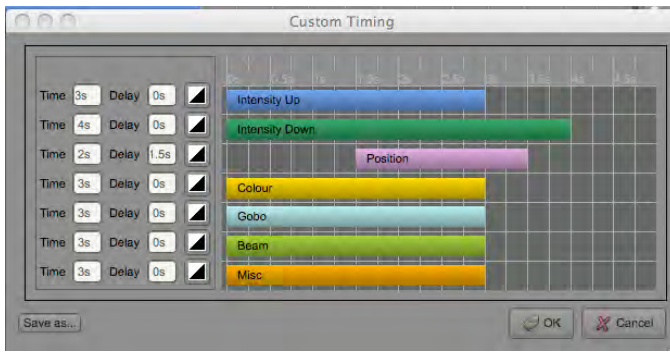
Pour régler le Live Time

1. Cliquez le bouton 'Live' de la barre d'outils principale. Ce bouton correspond normalement au bouton F10 de votre clavier. Vous pouvez également sélectionner l'option 'Live Time' dans le menu 'Tools'.
2. Saisissez le temps en secondes ou cliquez sur le champ déroulant et sélectionnez un des presets de temps disponible.

Presets de Live Time

La Vista possède 2 presets de Live Time: 2s et 5s. Mais si vous utilisez régulièrement d'autres paramètres de temps, vous pouvez les enregistrer comme des presets qui ensuite apparaîtront dans la liste déroulante. Pour ce faire:

1. Cliquer sur le bouton 'Live' ou sélectionnez l'option 'Live Time' dans le menu 'Tools'.
2. Une fois la fenêtre 'Live Time' ouverte, sélectionnez l'option 'Custom Timing' dans le menu déroulant. La Vista ouvre la fenêtre: 'Custom Timing'.



3. Régler le temps de fondu (fade), la temporisation (delay time) et la courbe de fondu (fade curve) pour chaque valeur: l'intensité, la position, la couleur, le gobo, le beam et le miscellaneous.

Ce champ	Sa fonction
Time	Règle le temps de fondu en secondes. Vous pouvez également régler le temps de fondu en cliquant sur la barre de timing et en la faisant glisser la poignée droite de gauche à droite.
Delay	Règle la temporisation en secondes. Vous pouvez également régler la temporisation en cliquant sur la barre de timing et la déplaçant sur la droite lorsque le curseur se transforme en 'main'.
Fade Curve	Règle la courbe de fondu. Pour régler la courbe de fondu, cliquez sur son icône et sélectionnez une option dans la liste popup.

4. Cliquez sur le bouton 'Save As' et donnez un nom à ce preset de temps.

5. Cliquez sur 'OK' pour enregistrer. Dès maintenant, ce nouveau preset de temps est disponible dans la liste déroulante du Live Time.

SmartFX

La Vista possède de nombreux effets préprogrammés ce qui vous permet de créer rapidement une scène dynamique avec des impulsions d'intensité, des mouvements de position, des chasers de couleurs, etc.

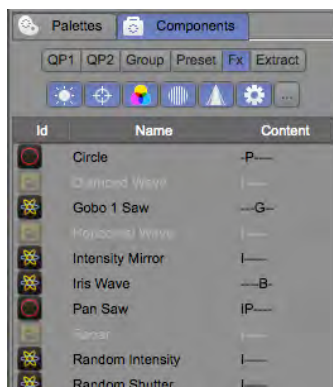
Pour voir les effets préprogrammés, cliquez sur l'onglet 'Components' et sélectionnez le bouton 'FX'. Cela vous permet d'appliquer un des effets préprogrammés en cliquant simplement dessus. Vous pouvez également utiliser la fenêtre 'SmartFX' pour modifier l'effet préprogrammé ou créer vos propres effets.

Voir la fenêtre 'SmartFX', page 145.

Appliquer un effet préprogrammé

Pour appliquer un effet:

1. Sélectionnez les projecteurs dans la fenêtre du Sélecteur.
2. Cliquez sur le bouton 'FX' dans l'onglet 'Components'. La Vista affiche la liste de tous les effets préprogrammés.



3. Vous pouvez cliquer sur les icônes de la barre de filtrage pour inclure ou exclure les effets avec certaines valeurs.
4. Les lettres dans la colonne 'content' vous indiquent les valeurs utilisées par cet effet. Par exemple, I - Intensité, P - Position, C - Couleur, etc.
5. Cliquez sur l'effet désiré pour l'appliquer.
6. Pour ajuster les valeurs d'un effet, ouvrez la fenêtre 'SmartFX' et ajustez-les en utilisant les barres de contrôle (voir 'Effects controls', page 148)

Effets de modulation (modulate) et d'oscillation (swing).

Les effets préprogrammés sont réglés pour moduler ou osciller. Osciller signifie que les projecteurs se déplacent entre deux différents réglages de paramètres déterminés (par exemple, un déplacement de droite à gauche). Les effets réglés pour moduler vont appliquer leurs propres paramètres variables à partir d'un réglage particulier (par exemple, création d'un cercle autour d'une position donnée).

'Extracts'

Les 'extracts' sont une sorte de modèles de programmation; ils peuvent contenir n'importe quel paramètre défini dans les palettes: l'intensité, la position, la couleur, le beam, etc. En plus, ils sauvegardent les valeurs de temps associées avec les événements.

Un extrait est une section d'une cuelist (ou une suite d'événements) que vous pouvez sauvegarder et ré-appliquer aux autres cuelists. Cela vous permet de ne pas gaspiller votre temps à re-crée vos effets lumineux favoris.

Créer des 'Extracts'

Pour créer un extract:

1. Sélectionnez une partie de la cuelist ou les événements dans la timeline que vous voulez utiliser comme extract.
2. Pour sauvegarder un extract, faites l'une des actions suivantes:
 - Sélectionnez le bouton 'Extracts' dans l'onglet 'Components' de la barre latérale. Cliquez ensuite sur le bouton '+', ou
 - Cliquez sur le bouton 'New Extracts', normalement Alt-F8 de votre clavier, ou
 - Cliquez droit sur le panneau 'Extracts' et sélectionnez l'option 'Create Extract'.
3. Tapez le nom de l'Extract et cliquez sur le bouton 'OK'.
4. La Vista ajoute un nouvel élément dans la liste des Extracts.

Appliquer les Extracts

Pour appliquer un extract:

1. Sélectionnez un ou plusieurs projecteurs dans la fenêtre du Sélecteur.
2. Cliquez sur le bouton 'Extract' dans l'onglet 'Components' de la barre latérale.
3. Trouvez l'extract que vous voulez utiliser et cliquez dessus pour le sélectionner.

Réglez les boutons des masques pour appliquer les paramètres désirés. Les paramètres masqués d'un extract ne seront pas appliqués.

Utiliser le clavier numérique de la fenêtre du Programmeur

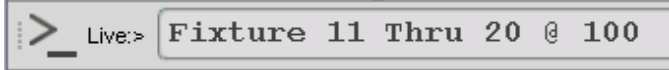
La Vista V2 possède une fenêtre CLI (Command Line Interface) qui vous offre une syntaxe familière du clavier numérique pour la sélection de projecteurs, le réglage d'intensités et la sauvegarde de cues. La ligne de commande se situe en bas de la fenêtre de l'éditeur. Elle est parfaitement synchronisé avec l'interface. Alors, lorsque vous tapez une commande, vous visualisez son action également sur les icônes de projecteurs et sur les palettes de contrôles.

Vous pouvez utiliser le CLI à l'aide de votre clavier ou d'un clavier numérique USB adapté. Vous pouvez laisser la fenêtre CLI ouverte tout le temps. Cette fenêtre acceptera les saisies seulement lorsque le clavier ou le clavier numérique ne sera pas utilisé dans une autre fenêtre.

Utiliser la ligne de commande (CLI)

Pour ouvrir ou fermer la ligne de commande:

- Sélectionnez l'option 'Command Line' dans le menu 'View'; ou
- Appuyez sur le bouton Pause de votre clavier.



Claviers:

Lorsque la ligne de commande est affichée vous pouvez utiliser le clavier de la console ou un clavier externe. Le bouton 'Num lock' doit être actif. En addition des touches de numéros, vous pouvez utiliser les touches spéciales suivantes:

Ce bouton	Sa fonction
/	Thru (également utiliser pour sauvegarder les cues - voir ci-dessous)
* ou @	At
** ou @@	At+Full
Backspace	<- Effacer (clear)
F	Projecteur
G	Groupe
S	Sauvegarder tout (STORE ALL)
P	Sauvegarder une partie (STORE PART)
T	Temps

Sélectionner les projecteurs à l'aide de la ligne de commande.

Pour faire une sélection simple, tapez les numéros des projecteurs. Cependant vous pouvez également sélectionner les Groupes et les Projecteurs en saisissant 'G' pour les Groupes et 'F' pour les Projecteurs avant leurs numéros d'identité ID.

Par exemple:

- 1+5+10 Enter; sélectionne les projecteurs 1, 5 et 10.
- G1+F20 Enter; sélectionne tous les projecteurs du groupe 1 plus le projecteur 20.
- 1/10-4/6 Enter; sélectionne les projecteurs 1, 2, 3, 7, 8, 9 et 10.

Sélectionner les projecteurs et régler les niveaux à l'aide de la ligne de commande. (CLI)

Vous pouvez également régler les niveaux à l'aide du clavier. Pour faciliter cette opération, la Vista effectue une saisie automatique de certains donnés.

Le deuxième chiffre affiché pour les sélections des projecteurs à l'aide de 'through' (/) signifie que tous les projecteurs de numéros supérieurs seront sélectionnés.

Pour l'intensité, les chiffres simples sont interprétés comme des dizaines. (@5 est la même chose que @50)

Régler des niveaux à l'aide de 'though' (/) peut également distribuer les valeurs d'intensités entre les projecteurs sélectionnés.

Par exemple:

- 1/10 @50 Enter; sélectionne les projecteurs de 1 à 10 et règle leurs intensités à 50%.
- 1/10 @@; sélectionne les projecteurs de 1 à 10 et règle leurs intensités à 100%.
- 1/3 @ 20/100 Enter; sélectionne les projecteurs de 1 à 3 et répartit leurs intensité entre 20 et 100% (projecteur 1 = 20%, projecteur 2 = 60%, projecteur 3 = 100%).
- 10>@9 Enter; sélectionne tous les projecteurs à partir de 10 et règle leurs intensités à 90%.
- 1 @ 05 Enter; sélectionne le projecteur 1 et règle son intensité à 5%.
- 1 @ 5 Enter; sélectionne le projecteur 1 et règle son intensité à 50%.

Sauvegarder à l'aide de la ligne de commande (CLI)

La ligne de commande peut aussi être utilisée pour sauvegarder les cues et régler le timing.

Par exemple:

- S 100 Enter

Store All > Cue 100 dans la cuelist ouverte ou récemment utilisé.

- S2/10 Enter

Store All > Cuelist 2 > Cue 10

- S5/8 T 2/3 Enter

Store All > Cuelist 5 > Cue 8 avec 2s de temps de montée et 3s de temps de descente.

- P9/1 T 2/3 Enter

Store Part > Cuelist 9 > Cue 1 avec 2s de temps de montée et 3s de temps de descente.

Les Contrôles 'Hardware' du Programmeur

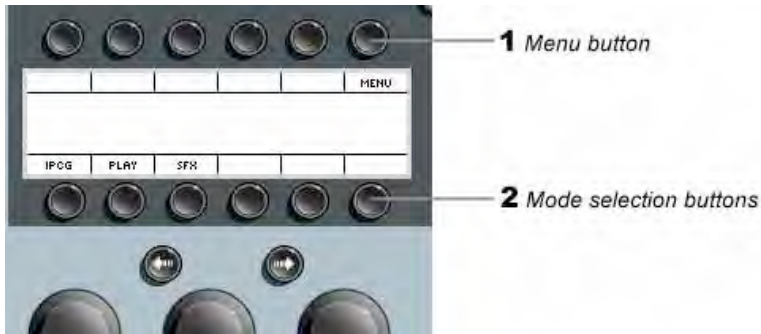
Les roues codeuses, les écrans LCD et les boutons de la console Vista vous permettent de faire des ajustements beaucoup plus précis qu'avec les réglages sur la palette graphique. En cours de programmation, vous pouvez les utiliser pour ajuster les valeurs des paramètres d'Intensité, de Position, de Couleur, de Gobo ainsi que des paramètres divers.

Intensité du Programmeur

L'intensité générale du Programmeur est contrôlé par le potentiomètre de gauche situé sous les roues codeuses.

Mode Programmeur

Si les contrôles de n'affichent pas dans le mode de programmation, appuyez sur le bouton 'Menu' et sélectionnez ensuite le bouton 'IPCGB':



La Vista passe les contrôles en mode programmation:



Ce bouton	Sa fonction
I + P	Appuyez sur ce bouton pour passer les roues codeuses et les 6 boutons du bas en mode de réglage d'intensité et de position. Appuyez à nouveau pour passer aux autres paramètres disponibles ou aux modes de réglages supplémentaires (Position angulaire, Strobe & Shutter), ou bien maintenez la pression sur le bouton et choisissez directement la page de contrôle sur les boutons situés au bas de l'écran (IP , Strobe)
Col	Appuyez sur ce bouton pour passer les roues codeuses et les 6 boutons du bas en mode de réglage de couleur (HSV). Appuyez à nouveau pour passer aux autres paramètres disponibles ou aux modes de réglages supplémentaires (CMY, RGB, Frame/Index et Color swatch), ou bien maintenez la pression sur le bouton et choisissez directement la page de contrôle sur les boutons situés au bas de l'écran (CMY, RGB, HSV, Wheel)

Ce bouton	Sa fonction
Gobo	Appuyez sur ce bouton pour passer les roues codeuses et les 6 boutons du bas en mode de réglage de gobo. Appuyez à nouveau pour passer aux autres paramètres disponibles ou aux modes de réglages supplémentaires, ou bien maintenez la pression sur le bouton et choisissez directement la page de contrôle sur les boutons situés au bas de l'écran.
Beam	Appuyez sur ce bouton pour passer les roues codeuses et les 6 boutons du bas en mode de réglage de beam. Appuyez à nouveau pour passer aux autres paramètres disponibles ou aux modes de réglages supplémentaires, ou bien maintenez la pression sur le bouton et choisissez directement la page de contrôle sur les boutons situés au bas de l'écran (Focus, Frost, Frame)
Home	Règle les paramètres associés à leurs valeurs par défaut: Home Intensité > réglera l'Intensité à 0%. >> Astuce: Maintenez enfoncé la touche de modification jaune (ou la touche Ctrl) pour changer la fonction de ce bouton en 'Clear'. (Effacer le paramètre)
Full	Règles les paramètres associés à leurs valeurs maximales: Full Intensité > réglera l'Intensité à 100%. >> Astuce: Appuyez simultanément sur les touches Home et Full pour régler le paramètre à sa valeur médiane (Intensité 50%) >> Astuce: Maintenez enfoncé la touche de modification jaune (ou la touche Ctrl) pour changer la fonction de ce bouton en 'Zero'
Encoders	Tournez les roues codeuses pour régler les paramètres associés aux valeurs requises.
<- Left Arrow	Sélectionne le projecteur précédent.
-> Right Arrow	Sélectionne le projecteur suivant.

6.Travailler avec les Cuelists (Séquences)

Une fois que vous avez configuré votre patch, arrangé vos projecteurs, que vous les avez assigné dans les groupes, et créé tous les presets nécessaires, vous être prêt à créer une Cuelist.

C'est précisément ici que la Vista diffère radicalement de n'importe quelle autre console traditionnelles. Car au lieu de lui indiquer ce que vous voulez en entrant des suites de numéros, vous le faites visuellement sur un grand écran à l'aide du stylo optique ou de la souris et des contrôles 'hardware'.

La Vista propose également trois façons pour créer une nouvelle Cuelist. Vous pouvez:

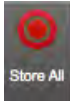
- Sauvegarder une Cue directement sur un des playback de restitution en seulement trois clics de bouton. Avec cette méthode, la cuelist sera automatiquement nommé et numéroté et la cue que vous avez enregistré sera prête à jouer. Plus tard, vous pourrez l'ouvrir dans l'éditeur et y ajouter d'autres cues, changer le temps de fade (fondu) et modifier d'autres paramètres.
- Utiliser un des deux boutons 'Store' de la barre d'outils principale pour la sauvegarder directement dans le playback ou dans la cuelist existante. La fonction 'Store All' est très facile à utiliser; elle choisit automatiquement toutes les options les plus populaires. La fonction 'Store Part' vous offre un accès aux options plus avancées.
- Ouvrir une nouvelle cuelist vide dans l'éditeur et y sauvegarder une ou plusieurs cues. En utilisant cette méthode, vous pouvez sauvegarder et éditer le temps de fade des cues ainsi que tous les autres éléments de cette cuelist au fur et à mesure de sa création. Une fois que la cuelist est enregistré, vous pouvez la faire glisser dans un des playbacks de restitution de la fenêtre de Console.

La Vista est une console qui utilise le tracking (maintien d'état)

Ce fonctionnement vous permet de ne sauvegarder que les valeurs qui ont été modifiées. Par exemple, si dans la cue 1, un projecteur est réglée à 50% d'intensité mais ne change pas dans les autres cues jusqu'à la cue 5, aucun changement d'intensité ne sera enregistré dans les cues 2 à 4 de ce projecteur. C'est-à-dire que si vous modifiez l'intensité dans la cue 1 pour ce projecteur cela affectera l'état lumineux des cues 2, 3 et 4.

Ce qu'il faut comprendre avec un fonctionnement en mode maintien d'état (Tracking), c'est que si aucun niveau n'est enregistré, aucune modification n'aura lieu.

Store All



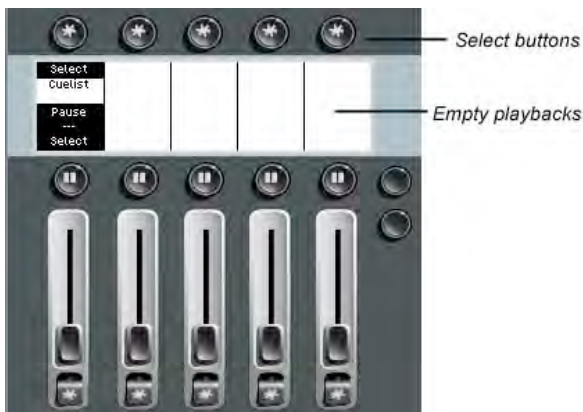
La fonction 'Store All' possède quelques caractéristiques importantes:

- Toutes les valeurs que la console envoie aux projecteurs sont enregistrées. Les valeurs peuvent être envoyées à partir de l'onglet 'Live', de n'importe quelle Cuelist en cours d'édition, du registre de restitution ou de n'importe quelle autre commande de la console. (*valeurs actives en sortie de console*)
- La fonction 'Store All' **n'enregistre pas** les valeurs de paramètres par défaut des projecteurs. Par exemple, si votre projecteur est réglé à 100% d'Intensité et en couleur bleue; la fonction 'Store All' enregistrera ces valeurs mais n'enregistrera aucune information concernant le Gobo, la Position ou d'autres paramètres. Cela veut dire qu'il est possible qu'une autre cue influence l'image de que vous verrez pendant la restitution de votre cue.
- Lorsque vous utiliserez la fonction 'Store All', votre cue sera sauvegardé par défaut à la fin de la dernière cueliste enregistrée.
- Si vous voulez sauvegarder votre cue sur une cue existante, celle-là sera remplacée. Par exemple, si votre cuelist se compose de 10 cues, une autre cue sera enregistré comme cue 11 par défaut. Si vous voulez l'enregistrer en Cue 4, celle-là sera remplacée.
- Si vous insérez une cue avant une cue existante, ses paramètres ne changeront pas l'état lumineux que vous avez enregistré pour la cue existante. Cette fonction s'appelle 'Cue Only' et elle signifie que les paramètres d'une cue insérée ne seront appliqués qu'à cette cue-là et n'auront pas influence sur les cues suivantes.
- Quand vous sauvegardez avec 'Store All' directement dans un Registre de Restitution, il prendra immédiatement le contrôle de la cue et toutes les valeurs provenant de l'onglet 'Live' seront effacées. Puisque 'Store All' inclus toutes les valeurs de la sortie de console, cela n'aura aucun effet sur l'état des projecteurs. Cela modifie simplement la source de l'information.

Sauvegarder un état lumineux en trois clics

Si vous avez la fenêtre du Sélecteur ouverte et que vous travaillez dans l'onglet Live, vous avez probablement déjà sélectionné certains projecteurs et réglé leurs Intensité, Couleurs, etc. Pour créer rapidement une nouvelle cuelist :

1. Cliquez sur le bouton 'Store All' ou sélectionnez l'option 'Store All' dans le menu 'Tools'.
La Vista affiche la fenêtre 'Store All' avec les options de sauvegarde prédéterminées mais ne les modifiez pas pour le moment.
2. Appuyez deux fois sur le bouton de sélection du registre d'enregistrement vide de votre console. Si vous travaillez sur la version PC, passez dans la fenêtre de la Console et faites double clic sur le bouton de sélection.



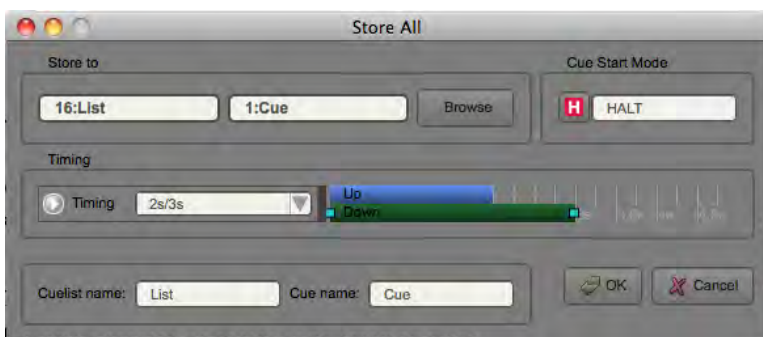
3.La nouvelle Cuelist est prête en restitution. Vous pouvez déplacer le potentiomètre pour accrocher le niveau et le contrôler.

>> Astuce : Lorsque vous utilisez la fonction 'Store All' de cette façon, le potentiomètre de la console sera automatiquement affecté en Submaster.

Sauvegarder un état lumineux avec options

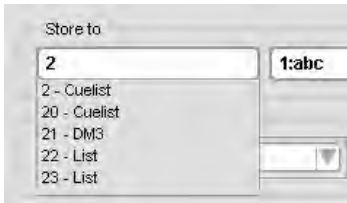
Si vous voulez ajuster le timing de la cue, changer son nom ou son numéro avant de la sauvegarder; vous devez utiliser la fenêtre 'Store All'. Pour ce faire:

1. Cliquez sur le bouton 'Store All' ou sélectionnez l'option 'Store All' dans le menu 'Tools'.
La Vista affiche la fenêtre 'Store All':



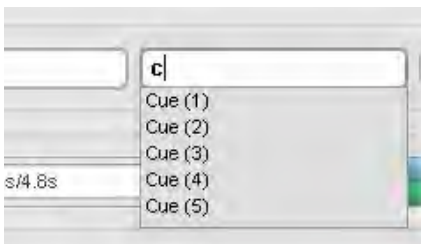
2.Par défaut, la Vista sauvegarde la nouvelle Cue (mémoire) dans la dernière cuelist (séquence) que vous avez créé. Si vous voulez la sauvegarder dans une nouvelle cuelist ou dans une autre cuelist existante, faites une des actions suivantes:

- Tapez un nouveau numéro de cuelist, ou
- Tapez quelques lettres ou chiffres du nom de la cuelist désirée et sélectionnez-la dans le menu popup. La Vista affichera toutes les cuelists comprenant les lettres et les chiffres saisis:



3. La Vista attribue un numéro à la cue et la positionne à la fin de la cuelist. Si vous voulez attribuer un autre numéro à votre cue ou la sauvegarder sous le numéro d'une cue déjà existante, faites une des actions suivantes:


- Tapez un nouveau numéro de cue, ou
- Tapez quelques lettres ou chiffres du nom de la cue désirée et sélectionnez-la dans le menu popup. La Vista affichera toutes les cues comprenant les lettres et les chiffres saisis:



4. Si vous voulez sauvegarder dans une cuelist existante mais vous n'êtes pas certain de vous rappeler son nom ou son numéro. Cliquez sur le bouton 'Browse'. La Vista affiche la fenêtre des cuelists et des cues, vous pouvez alors choisir parmi toutes les cuelists existantes:

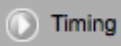


Ce bouton	Sa fonction
All	Affiche toutes les cuelists (séquences) que vous avez créé.
Recent	Affiche seulement quelques cuelists récemment sauvegardées.

Ce bouton	Sa fonction
Playing	Affiche seulement les cuelists en cours de restitution.
Console	Affiche seulement les cuelists visibles sur la console. C'est-à-dire, les cuelists présentes sur les pages de restitution visibles.
New	Crée une nouvelle cuelist avec le prochain numéro disponible.
Cuelist number field	Affiche le numéro de la cuelist à enregistrer. Dans ce champ vous pouvez saisir un autre numéro.
Search (cuelist)	Tapez quelques lettres ou chiffres dans le champ de recherche du browser pour voir seulement les cuelists qui correspondent à votre recherche.
Select Cue	Affiche les cues (mémoires) déjà enregistrées dans la cuelist sélectionné. Normalement la ligne 'New Cue' sera affichée en couleur pour indiquer que vous enregistrez dans une nouvelle cue à la fin de la cuelist. Pour sauvegarder par dessus une cue existante, cliquez sur la cue désiré pour la sélectionner.
	Insère une cue avant la ligne de l'icône sur lequel vous cliquez.
Search (cues)	Tapez quelques lettres ou chiffres dans le champ de recherche du browser pour voir seulement les cues qui correspondent à votre recherche.

5. Cliquez sur l'icône dans la section 'Cue Start Mode' pour régler le mode de lancement de la cue. Voici les options:

- Halt - Appuyez sur le bouton 'Play' pour restituer cette cue.
- Follow - Restitue dans 'n' secondes après la fin de la cue précédente.
- Start - Restitue dans 'n' secondes après le début de la cue précédente.
- Timecode - Restitue sur le 'Timecode' spécifié (01:02:03:04 commencera restituer la cue quand l'information timecode : 1 heure, 2 minutes, 3 secondes et 4 frames sera reçue).

6. Si vous avez choisi le mode de lancement 'Follow' ou 'Start', saisissez le temps en secondes pour lancer la cue à partir de la fin ou du début de la cue précédente.
7. Régler le temps de transfert pour la cue:
 - Tapez le temps de montée (infade) et temps de descente (outfade) dans le champ 'time'. Par exemple, 2/3 règle le temps de montée pour tous les paramètres à 2 secondes et le temps de descente pour l'Intensité à 3 secondes, ou
 - Cliquez sur la liste déroulante et choisissez le preset de temps préprogrammé. Pour plus d'information, consulter 'Timing' page 124, ou
 - Cliquez sur les barres de temps et faites-les glisser jusqu'à la valeur de temps désirée, ou
 - Cliquez sur le bouton d'expansion  pour ouvrir le panneau détaillé du timing:



Dans le panneau détaillé, vous pouvez régler le temps de transfert (fade time), le temps d'attente (delay time) et la courbe (fade curve) pour chacun des six paramètres - l'Intensité (Up and Down), la Position, la Couleur, le Gobo, le Beam et les canaux divers. Pour régler le temps, vous pouvez le taper dans les champs 'Time' et 'Delay', soit cliquer sur les barres de temps pour les ajuster. Pour changer la courbe de transfert, cliquez sur l'icône et sélectionnez-la dans la liste popup.

8. Lorsque vous sauvegardez dans une nouvelle cuelist, vous pouvez la nommer en saisissant son nom dans le champ 'Cuelist Name'.
9. Lorsque vous sauvegardez dans une nouvelle cue, vous pouvez la nommer en saisissant son nom dans le champ 'Cue Name'.
10. Cliquez sur 'OK' pour terminer la sauvegarde de l'état lumineux ou appuyez deux fois sur le bouton 'Select' du registre de restitution choisi pour sauvegarder cette Cuelist dans ce registre.

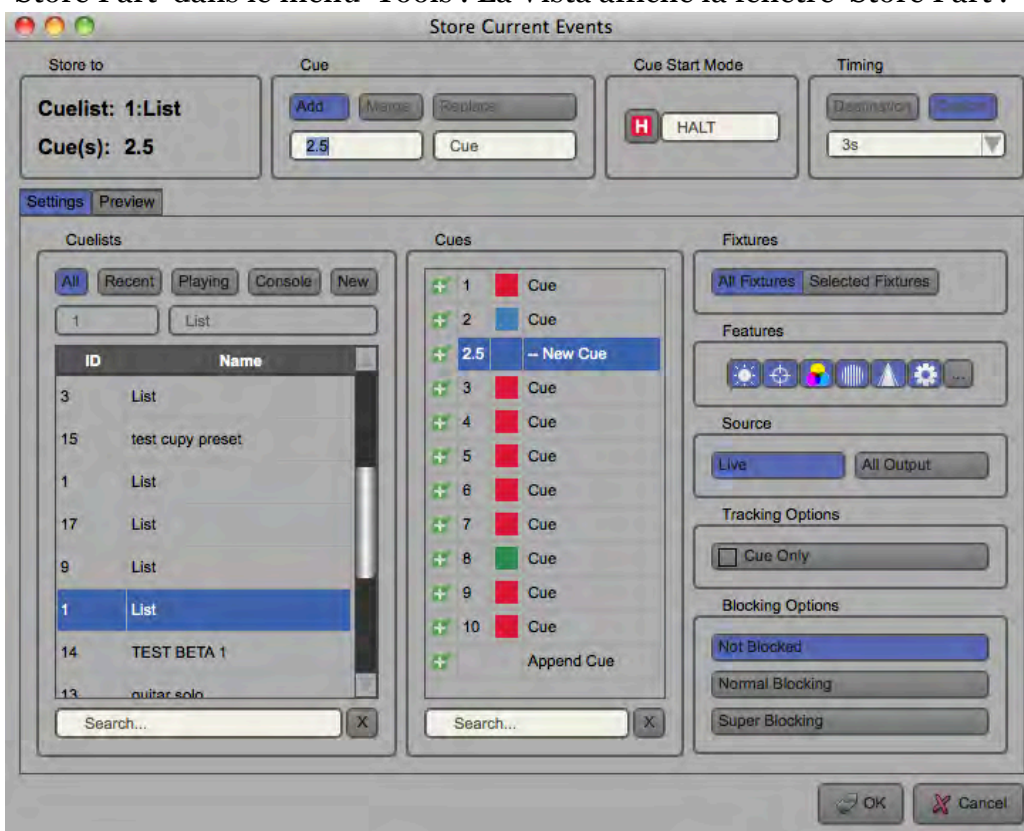
>> Astuce : Appuyez et maintenez la touche de modification jaune de votre console (touche 'Ctrl' de votre clavier) et appuyez sur le bouton 'Select' du registre de restitution vide pour sauvegarder votre état lumineux et pour ouvrir la cuelist dans la fenêtre de l'Editeur.

Store Part

‘Store Part’ est la méthode avancée d’enregistrement de la Vista. Elle vous propose quelques options qui ne sont pas disponibles avec ‘Store ALL’.

Si vous avez créé une information dans l’onglet ‘Live’ de l’éditeur (ou d’une autre cue list), vous pouvez l’ajouter ou la fusionner à une cue list existante. Vous pouvez également l’utiliser pour remplacer complètement une cue existante. Vous pouvez aussi utiliser la méthode ‘Store Part’ pour commencer la création d’une nouvelle cue list.

Pour enregistrer de cette façon; cliquez sur le bouton ‘Store Part’ ou sélectionnez l’option ‘Store Part’ dans le menu ‘Tools’. La Vista affiche la fenêtre ‘Store Part’.



Sélectionner la cue list dans laquelle vous voulez enregistrer

La Vista sauvegarde automatiquement dans la dernière cue list enregistrée.

Si vous voulez sauvegarder dans une nouvelle cue list ou dans une autre cue list existante:

- Cliquez sur le bouton ‘New’ sur le panneau ‘cue list’ pour commencer une nouvelle cue list
- Appuyez sur le bouton ‘Select’ du registre de restitution de la console pour sélectionner la cue list de ce registre, ou
- Cliquez sur la cue list désirée dans la liste du panneau ‘cue lists’ ou sont visibles tous les éléments enregistrés.

Pour faciliter la recherche d'une cueiliste particulière, vous pouvez les filtrer en utilisant les options de recherche:

Cette option	Sa fonction
All	Affiche toutes les cueilists (séquences) que vous avez créé.
Recent	Affiche seulement quelques cueilists récemment sauvegardées.
Playing	Affiche seulement les cueilists en cours de restitution.
Console	Affiche seulement les cueilists visibles sur la console. C'est-à-dire, les cueilists présentes sur les pages de restitution visibles.
New	Crée une nouvelle cueilist avec le prochain numéro disponible.
Search (cueilists)	Tapez quelques lettres ou chiffres dans le champ de recherche du browser pour voir seulement les cueilists qui correspondent à votre recherche.

Sélectionner la Cue et les options de sauvegarde

Vous pouvez ajouter une nouvelle cue ou la fusionner avec une cue existante. Vous pouvez également l'utiliser pour remplacer complètement une cue existante. Lors de la première ouverture de la fenêtre 'Store Part', le bouton 'Add' est sélectionné automatiquement. Pour activer les options 'Merge' et 'Replace', il faut d'abord sélectionner une cue.

1. Lors de l'addition d'une nouvelle cue, vous pouvez accepter le numéro proposé par Vista ou lui attribuer un autre numéro. Pour cela vous pouvez taper le numéro désiré dans le champ 'Cue number' ou cliquez sur l'un des icônes d'insertion des cues dans la listes des cues pour choisir sa position.



- insert cue icon

2. Si vous voulez fusionnez ou remplacez une cue, vous pouvez taper son numéro dans le champ 'Cue number' ou bien cliquez sur n'importe quelle cue dans la liste.

3. Pour créé une nouvelle cue, saisissez son numéro et son nom.

4. Cliquez sur l'icône dans la section 'Cue Start Mode' pour régler le mode de lancement de la cue. Voici les options:

- Halt - Appuyez sur le bouton 'Play' pour restituer cette cue.
- Follow - La cue est restituée 'n' secondes après la fin de la cue précédente.
- Start - La cue est restituée 'n' secondes après le début de la cue précédente.
- Timecode - Restitue sur le 'Timecode' spécifié (01:02:03:04 commencera restituer la cue quand l'information timecode : 1 heure, 2 minutes, 3 secondes et 4 frames sera reçu).

5. Si vous avez choisi le mode de lancement 'Follow' ou 'Start', saisissez le temps en secondes pour lancer la cue à partir de la fin ou du début de la cue précédente.

6. Sélectionnez l'option de timing pour cette cue parmi les options suivantes:

- Destination - utilisez le temps de la cue que vous enregistrez.
- Custom - utilisez le temps de l'Editeur ou réglez-le manuellement.

7. Sélectionnez les projecteurs que vous voulez inclure pendant la sauvegarde:

Cette option	Sa fonction
All Fixtures	Inclus les valeurs de tous les projecteurs actifs dans le programmeur (Live tab) ou dans toute autre cue ouverte dans l'Editeur.
Selected Fixtures	Inclus uniquement les projecteurs sélectionnés dans le programmeur (Live tab) ou dans toute autre cue en cours d'édition.

8. Sélectionnez les paramètres à sauvegarder en utilisant la barre des filtres. Cliquez sur l'icône de l'Intensité, la Position, la Couleur, le Gobo, le Beam ou Divers pour masquer ou afficher ce paramètre.

9. Sélectionnez les options de la source des informations à enregistrer (Store Source).

Cette option	Sa fonction
Current Editor Tab	Choisis automatiquement les informations du programmeur 'Live' ou de la Cuelist en cours d'édition.
All Output	Choisissez cette option pour sauvegarder toutes les informations provenant de l'Editeur et de tous les registres de restitution actifs.

10. Option de tracking. (Maintien d'état)

Cette option	Sa fonction
Cue only	Cliquez sur ce champ pour relâcher les modifications effectuées lors du passage à la cue suivante. Cette option n'aura aucun effet si vous enregistrez dans la dernière cue de la séquence.

11. Sélectionnez les options de blocking.

Cette option	Sa fonction
No Blocking	La cue est sauvegardée normalement.
Normal Blocking	Assure que les événements issus du maintien d'état dans la cue en cours d'enregistrement ne subiront aucun changement même s'ils sont modifiés par la suite dans le(s) cue(s) précédente(s).
Super Blocking	Assure une capture 'en block' de l'état lumineux total et une restitution fidèle de ce qui était visible sur votre scène lors de l'enregistrement. (Relâche les paramètres et les projecteurs qui n'ont pas été utilisés pour créer la mémoire) Une cue 'Superblock' et 'All fixture' écrase toutes les autres Cuelist en cour de restitution.

Ouvrir une Cuelist dans l'Editeur

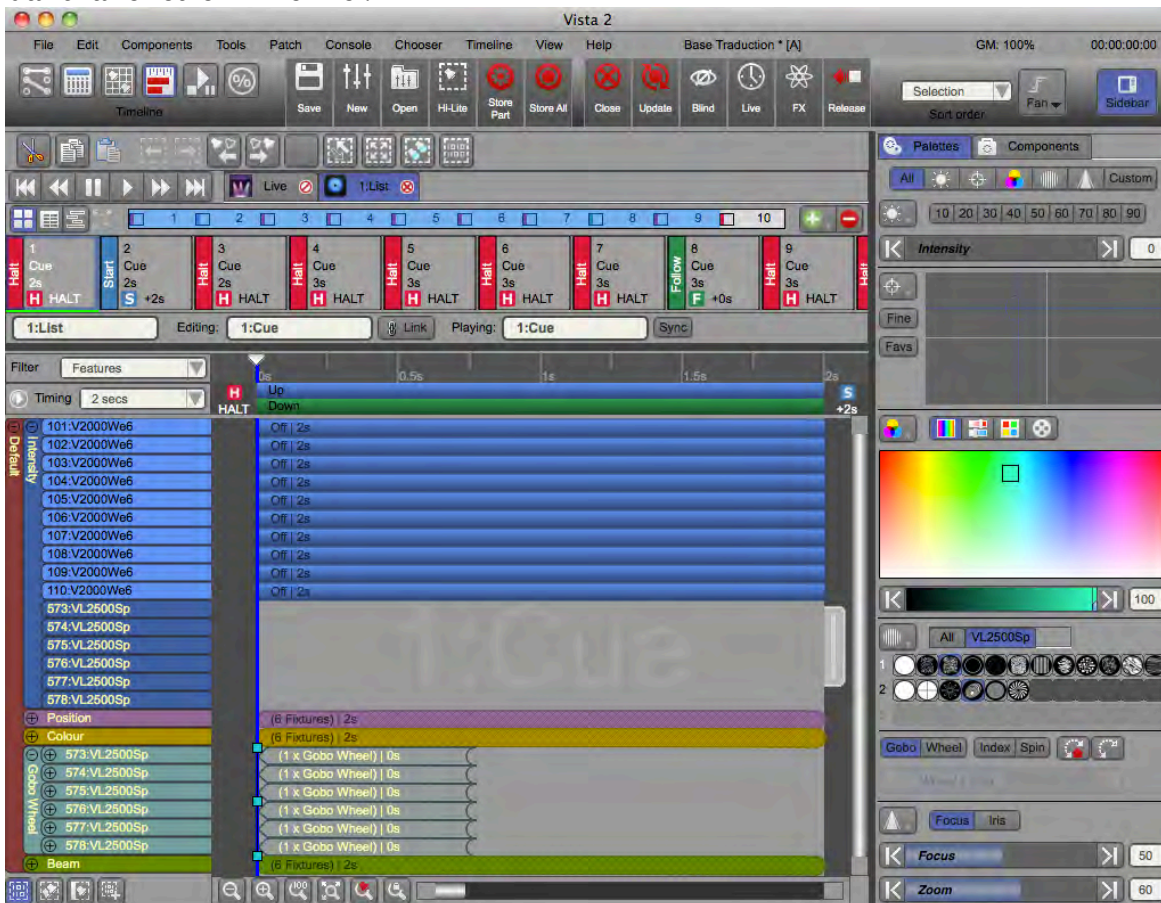
Les méthodes 'Store All' et 'Store Part' vous permettent d'enregistrer les cues dans une nouvelle cuelist ou dans une cuelist existante sans devoir les ouvrir préalablement dans l'Editeur.

Vous pouvez également créer une nouvelle cuelist ou ouvrir une cuelist existante dans l'Editeur. Pour ce faire, cliquez sur le bouton 'New Cuelist' (normalement F2) ou sélectionnez l'option 'New Cuelist' dans le menu 'Components'.

Quelle que soit la méthode vous allez choisir, la Vista créera l'onglet d'une nouvelle cuelist dans la fenêtre de l'Editeur.

La fenêtre 'Timeline'

Lorsque vous sélectionnez les projecteurs dans la fenêtre du sélecteur et appliquez l'intensité, la position, la couleur et autres valeurs, les événements sont directement créés dans la fenêtre 'Timeline'.



Cet écran se compose de trois éléments principaux:

- La section de contrôle de l'Editeur vous permet de choisir de travailler sur l'onglet Editeur Live (Programmeur) ou sur une cue-list que vous avez ouverte en édition. Si vous avez déjà ouvert une cue-list, cette section vous proposera également un panneau de contrôle des Cues.
- La section de navigation des Cues vous permet de voir toutes les cues de votre cue-list, sélectionner, ajouter et supprimer des cues. Vous pouvez également gérer de quelle manière la sortie de console sera affectée lorsque vous éditez une cue en cours de restitution.
- La section Timeline vous permet de visualiser et de manipuler les temps de transfert (fade time) de toutes les valeurs appliquées à vos projecteurs.

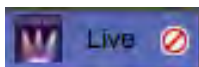
L'onglet 'Cuelist'

Lorsque vous ouvrez le Sélecteur de l'Editeur ou la Timeline pour la première fois, vous verrez l'onglet 'Live'; c'est l'équivalent du Programmeur ou de l'Editeur des autres consoles. Si vous créez une nouvelle cue-list ou ouvrez une cue-list existante, la Vista ajoutera un nouvel onglet portant le nom de cette cue-list.

Vous pouvez ouvrir plusieurs cue-lists à la fois. Pour passer d'une cue-list à une autre, cliquez sur l'onglet de la cue-list désirée.

Pour fermer et enregistrer vos modification dans l'onglet de la Cuelist, sélectionnez 'Close Cuelist' dans le menu 'Cuelist' ou cliquez sur l'icône de fermeture (X) dans l'onglet de la cuelist.

>> Astuce: Pour enregistrer vos modification dans une cuelist à tout moment, sélectionnez l'option 'Save Changes to Cuelist' (Alt+S) dans le menu 'Components'.









>> Astuce: Lorsqu'il y a une information dans l'onglet 'Live' qui affecte les valeurs de la sortie, un bouton rouge 'effacer' apparaîtra dans l'onglet. Cliquez sur ce bouton pour effacer les valeurs de sortie de l'onglet Live.

Restituer une cueliste, se déplacer dans une cuelist

En haut des écrans d'Edition de la Timeline et du Sélecteur se trouvent une série de contrôles de restitution:



Ces boutons fonctionnent de même façon comme ceux d'un CD ou DVD player:

Ce bouton	Sa fonction
	Revient au tout début de la cuelist. (Skip back to start)
	Retourne à la cue précédente de la cuelist. (Skip back)
	Pause dans la restitution.
	Lance la restitution de la prochaine cue dans la cuelist. (Play)
	Passe à la prochaine cue de la cuelist. (Skip next)
	Passe directement à la fin de la cuelist. (Skip to end)





Navigateur de Cuelist

La section de navigation de la cuelist affiche l'aperçu de toutes les cues dans la cuelist.

Chaque cue est représentée par une petite icône sur la barre de navigation, ce qui vous permet de voir toutes les cues que vous avez sauvegardé. Plus vous ajoutez des cues, plus vous aurez d'icônes sur la barre. S'il y a plus de cues que la ligne peut en contenir, la partie des cues visibles de la barre de navigation devient colorée. Vous pouvez déplacer la zone colorée pour visualiser différentes zones de votre cuelist.



La barre de navigation contient les boutons qui permettent de changer la vue du navigateur, d'ajouter et de supprimer des cues.

Ce bouton	Sa fonction
Tiles view 	Affiche les cues sous la forme d'une série de cases. S'il y a plus de cues que la ligne peut en contenir, la partie des cues visible devient colorée. Vous pouvez déplacer la zone colorée pour visualiser différentes zones de votre cuelist.
Table view 	Affiche les cues sous la forme d'un tableau avec des colonnes pour les noms des cues, leurs numéros, temps de transfert, mode de lancement, statut de blocking, valeurs incluses, nombre de projecteurs et SmartFX.
Layout View 	Affiche les cues dans une timeline. Cette vue est très utile lorsque vous avez des cues avec des temps de déclenchement (cue start mode or follow time) qui se chevauchent avec les autres cues. Vous pouvez déplacer vos cues et régler le temps de déclenchement en glissant les cues dans la timeline.
	Zoomez la vue du calque pour mettre toutes les cues dans l'espace disponible.

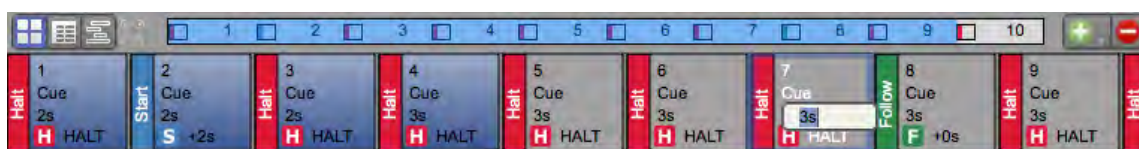
Vue 'Tiles'

Cues tiles

Scrollbar

Click to edit

Add or delete cues

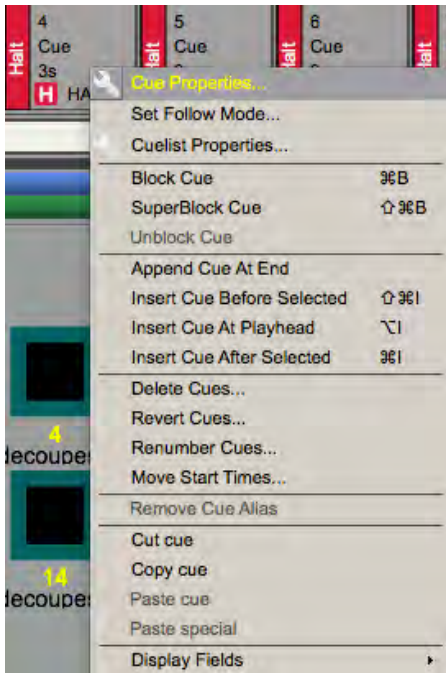


Dans la vue des cases (Tiles):

- Chaque case de la grille affiche le numéro, le nom, le début et la durée de la cue.
- La Cue ou les Cues visibles dans la section timeline au dessous sont soulignées en vert.
- Les cues qui ont déjà été restituées apparaissent en couleur bleue.
- La Cue sélectionné apparaît avec un contour bleu et le texte blanc. Cliquez sur la case pour la sélectionner. Shift-clic ou Ctrl-clic pour sélectionner une série ou un groupe de cues.

Vous pouvez cliquer sur l'option de déclenchement, le numéro, le nom ou la durée de la cue pour les modifier. Vous **ne pouvez pas** changer le numéro de la cue pour un numéro qui affecterait l'ordre des cues.

Vous pouvez cliquer droit sur la cue sélectionnée ou sur la zone vide à droite de la liste de cues pour ouvrir le menu popup:



Utilisez les options de ce menu pour:

- Ouvrir la fenêtre des propriétés de la cue ou de la cuelist.
- Régler le mode de déclenchement (Set follow Mode) des cues sélectionnées.
- Bloquer, superbloquer ou débloquer les cues sélectionnées.
- Ajouter une cue à la fin de la cuelist ou insérer une nouvelle cue avant ou après la cue sélectionnée ou à la position de la tête de lecture.
- Supprimer ou re-numéroter les cues sélectionnées. (Delete or Renumber)
- Annuler les changements dans les cues sélectionnées. (Revert Cues)
- Changer le temps de lancement des cues sélectionnées. (Move Start Times)
- Effacer tous les alias de cue (sans supprimer aucune cue ni événement).
- Couper, copier, coller ou coller avec options les cues sélectionnées.
- Changer l'aspect des cases de cues en rajoutant ou supprimant des champs.

Vue 'Table'

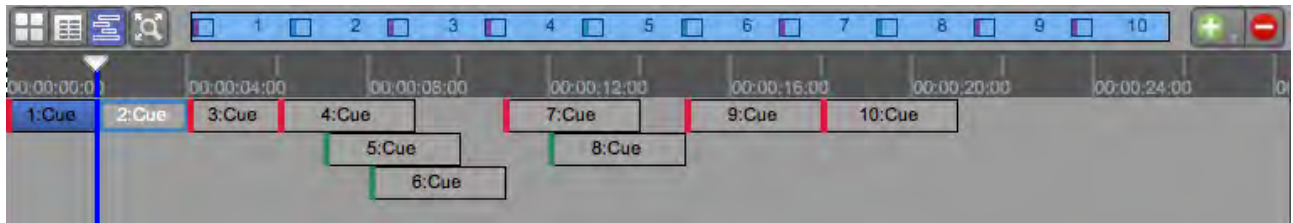
Number	Name	Length	Timing	Blocking	Parameters	Fixtures	Sr
1	Cue	2s	H HALT	None	---	10	
2	Cue	2s	S +2s	None	--C--	10	
3	Cue	2s	H HALT	None	IP---	10	

Dans la vue tableur:

- Chaque cue est affichée sur une ligne du tableur.
- La cue sélectionnée est affichée en bleu avec le texte blanc. Cliquez sur la ligne pour sélectionner la cue, Shift-clic ou Ctrl-clic pour sélectionner une série ou un groupe de cues.

Vous pouvez faire un double clic sur le numéro, le nom ou la durée de la cue et modifier leur valeur. Vous **ne pouvez pas** changer le numéro de la cue pour un numéro qui affecterait l'ordre des cues.

Vue 'Layout'




Dans la vue 'Layout':


- Les cues sont disposées bout à bout en dessous de la timeline. Les cues dont le lancement est programmé pour démarrer avant la fin de la cue précédente sont disposées sur une ligne supplémentaire affichant le recouvrement.
- La cue sélectionnée est affichée avec un contour bleu et le texte blanc. Cliquez sur la ligne pour sélectionner une cue, Shift-clic ou Ctrl-clic pour sélectionner une série ou un groupe de cues.

Vous pouvez modifier le nom de la cue en faisant un double clic sur le nom et en saisissant un autre. Pour déplacer une cue, cliquez sur la cue désiré et maintenez-la en la faisant glisser à droite ou à gauche.

Ajouter et supprimer les cues

Une cuelist peut contenir autant de cues que vous en voulez. Pour ajouter une cue à une cuelist en cour de réalisation, vous pouvez:

- Cliquer sur l'icône  'New cue' à la fin de la barre de navigation, ou
- Choisir l'option 'Tools'-'>'Cues'-'>'Append at end'

Vous pouvez également insérer une nouvelle cue avant ou après une cue existante. Pour cela, cliquez d'abord sur la cue, cliquez et maintenez l'icône  'New cue' jusqu'à l'apparition de la fenêtre popup.

Le menu popup vous permet de:

- insérer une nouvelle cue avant la cue sélectionnée.
- insérer une cue à la position de la tête de lecture.
- insérer une cue après la cue sélectionnée .
- ajouter une nouvelle cue à la fin de la cuelist.


Ces options sont également disponible dans le sous-menu 'Cues' du menu 'Tools'

Insérer une cue à la position de la tête de lecture

Lorsque vous insérez une cue à la position de la tête de la lecture, la Vista ajoute une nouvelle cue après la cue sélectionnée et règle le mode 'Start' pour que le temps corresponde à la position de la tête de lecture. Par exemple, 1 seconde après le début de la cue précédente.

Supprimer les cues

Pour supprimer une cue, sélectionnez-la et ensuite:

- cliquez sur l'icône  'Delete Cue' à la fin de la barre de navigation, ou
- choisissez l'option 'Delete Cue' dans le sous-menu 'Cues' du menu 'Tools'.

Fusionner les cues

Parfois il est très utile de pouvoir fusionner les contenus de deux ou plusieurs cues. Pour ce faire:

- Sélectionnez les cues à l'aide du stylo numérique ou de la souris. Shift-clic ou Ctrl-clic pour étendre la sélection.
- Choisissez l'option 'Merge Cues' dans le sous-menu 'Cue' du menu 'Tools'.

>> Astuce: Les Cues sont toujours fusionnées dans la cue avec le plus petit numéro.

Déplacer et copier les Cues

Souvent vous avez un effet dans une ou plusieurs cue de la cuelist que vous voudriez utiliser quelque part ailleurs. Vous pouvez le faire à l'aide du panneau de navigation de la cuelist.

Pour ce faire:

1. Cliquez sur la (les) cue(s) pour les sélectionner.
2. Choisissez l'option 'Copy' ou 'Cut' dans le menu 'Edit' ou cliquez droit sur la (les) cue(s) et sélectionnez 'Copy cue' ou 'Cut cue' dans le menu popup.
3. Cliquez sur la cue situé avant l'endroit où vous voulez déplacer ou copier votre cue.

Choisissez l'option 'Paste' dans le menu 'Edit' ou cliquez droit sur la (les) cue(s) et sélectionnez 'Paste' dans le menu popup. Par défaut, l'action 'Coller' va rétablir l'état lumineux de la cue copiée (paste entire look) en relâchant les événements de chaque paramètres ajoutés dans les cues intermédiaires. Pour coller uniquement les événements ou un alias de la cue, utilisez l'option 'Paste special'.

>> Astuce: Pour copier les cues, vous pouvez également faire glisser et déposer les cases des cues dans le navigateur de la cuelist.

‘Coller’ avec option

Si vous voulez déplacer ou copier uniquement les événements de la cue, sans relâcher d’autres événements issus des cues précédentes, vous pouvez utiliser l’option ‘Paste special’ dans le menu ‘Edit’.

Ce bouton	Sa fonction
Paste the entire look	Rétabli l’état lumineux de la cue originale par insertion d’événements ‘release ‘ pour les paramètres ajoutés dans les cues intermédiaires.
Paste only the events	Colle uniquement les événements de la cue originale sans ajouter et sans relâcher d’autres événements.
Alias Cue	Colle un alias de la cue originale.

Alias de cues

Si vous voulez utiliser la même cue plusieurs fois dans votre cuelist, vous pouvez créer un ‘Alias’. Dans ce cas, lorsque vous mettez à jour un des alias de cue, tous les alias seront mis à jour.

Pour créer un alias de cue:

1. Copiez la cue en sélectionnant la cue désiré et choisissez l’option ‘Copy’ dans le menu ‘Edit’.
2. Sélectionnez la cue après laquelle vous voulez coller la nouvelle cue.
3. Choisissez l’option ‘Paste special’ dans le menu ‘Edit’. La Vista affichera la fenêtre ‘Paste special’.
4. Sélectionnez l’option ‘Alias cue’ et cliquez sur ‘OK’. La Vista collera un Alias après la cue sélectionnée.

Les cases des alias de cues sont marqués par une petite icône ‘Alias’. Vous pouvez visualiser les cues qui ont des alias entre elles dans la section ‘Aliased cues’ de la fenêtre propriétés des cues ‘Cues properties’.

>> Astuce: Lorsque deux ou plusieurs cues ont des alias entre elles, la modification d’une cue provoquera la même modification dans les autres cues. *Il n’y a pas de cue ‘Master’ dans une série d’alias.*

Supprimer le lien entre la cue et son alias

Une cue Alias peut être transformée en une cue normale. Pour ce faire:

1. Sélectionnez la case de la cue que vous voulez modifier.

2. Sélectionnez l'option 'Remove Cue Alias' dans le menu 'Edit', ou cliquez droit dans la case de la cue et choisissez l'option 'Remove Cue Alias' dans le menu popup.

Modifier une cue sans affecter la cue suivante

Il est souvent très utile de pouvoir modifier une cue sans pourtant affecter la cue suivante. Par exemple, vous avez une cuelist où les projecteurs passent en bleu dans la cue 1 et restent dans cette couleur jusqu'au passage au rouge dans la cue 10. Si vous voulez passer vos projecteurs en jaune uniquement dans la cue 5, évidemment vous pouvez le faire, mais comme les cues 6-9 n'ont pas de couleur affectée, les projecteurs resteront en jaune malgré votre désir qu'ils reviennent en bleu à partir de la cue 6.

Pour les situations comme celle-ci, la Vista vous propose une méthode de modification d'une cue uniquement. Pour ce faire:

1. Editez une cuelist et effectuez les modifications.
2. Sélectionnez les événements dans la timeline - normalement ils doivent être déjà soulignés.
3. Cliquez sur le bouton 'Untrack' de la barre d'outils ou sélectionnez l'option 'Untrack events (cue only)' dans le menu 'Tools'. La Vista insère des événements dans la cue suivante qui permettent de revenir aux mêmes valeurs que les cues avaient avant la modification. Si initialement il n'y avait pas d'événements de ce type, la Vista insère des événements 'release' à leur place pour les relâcher.

Bloquer une cue

La Vista est une console qui fonctionne en mode 'tracking' (Maintien d'état). Cela veut dire qu'uniquement les informations modifiées seront sauvegardés dans une cue et que ces informations vont être maintenues d'une cue à l'autre jusqu'à ce qu'elles soient remplacées par une autre valeur ou effacées. Parfois il est utile de bloquer une cue pour éviter qu'un changement réalisé ultérieurement dans les cues précédentes ai une influence sur l'état lumineux final de la cue choisie.

Pour ce faire:

1. Sélectionnez la cue avec les événements que vous voulez garder dans l'état.
2. Cliquez sur la case de la cue pour la choisir ou restituez votre cuelist jusqu'à la cue désirée.
2. Choisissez le bouton 'Block' de la barre d'outils (normalement Ctrl F9) ou sélectionnez l'option 'Block Cue' dans le menu 'Tools' ou cliquez droit sur la case de la cue et sélectionnez 'Block' dans le menu popup. *La Vista dupliquera toutes les informations issues du tracking dans la cue sélectionnée.*

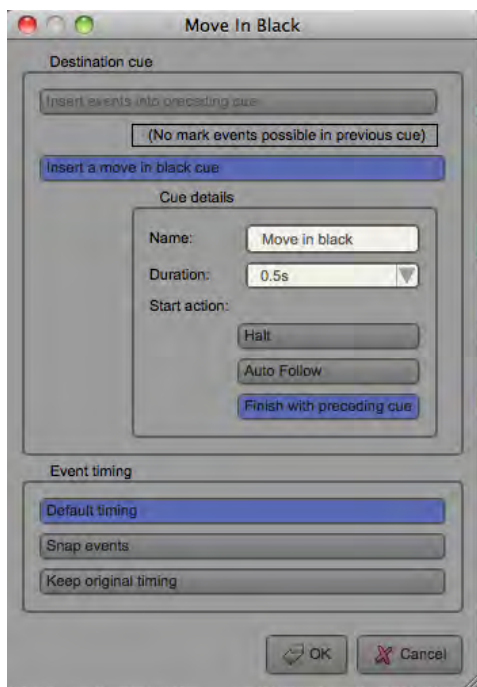
Insérer une cue 'Move in Black'

Parfois vous voudriez changer la position de vos projecteurs, leur couleur, ajouter un gobo ou effectuer d'autres modifications, tout en laissant leur intensité à zéro. Il est possible de le faire en programmant les événements nécessaires, mais il est également possible de le faire rapidement grâce à l'option 'Move in Black' dans le menu 'Tools'.

Lorsque vous créez une cue ‘ Move In Black’ , votre programmation originale ne sera en aucuns cas modifiée. Des événements spéciaux seront créés pour dupliquer les événements programmés. Pour cette raison, si vous changez la programmation originale, les événements associés au ‘Move in Black’ seront automatiquement mis à jour.

Pour créer les événements ‘Move in Black’:

1. Sélectionnez les projecteurs ou les événements dans la cue désirés.
2. Choisissez l’option ‘Move in Black’ dans le menu ‘Tools’. La Vista ouvre la fenêtre ‘Move in Black’:



Cette fenêtre vous offre les options disponibles. Vous l’utilisez pour régler la manière dont la Vista enregistre les événements ‘Move in Black’.

Vous pouvez insérer une nouvelle cue pour accommoder les événements indiqués, ou si cela est possible, la Vista placera les événements ‘Move in Black’ dans la cue précédente.

Cette option	Sa fonction
Insert events into preceding cue	Si cette option est surlignée, cela veut dire que vous pouvez mettre certains événement MIB dans la cue précédente. Le message sous cette option vous indiquera combien d’événements vous pouvez y mettre: un événement, quelques événements ou zéro. Si cette option est sélectionnée mais que vous ne pouvez placez que quelques événements dans la cue précédente, les autres événements ne seront pas marqués.
Insert a move in black cue	Insère une nouvelle cue avant la cue active.
Name	Nome la nouvelle cue MIB en cours de création.

Cette option	Sa fonction
Cue Duration	Règle la durée de la nouvelle cue.
Start action	<p>Règle la façon de lancer la cue MIB. Voici les options:</p> <p>Halt - Appuyez sur le bouton 'Go' pour restituer cette cue.</p> <p>Auto - La cue est restituée automatiquement après la cue précédente.</p> <p>Finish with preceding - La cue est restituée automatiquement avant la fin de la cue précédente.</p>
Events timing	<p>Règle le timing pour les nouveaux événements MIB. Il y a trois options:</p> <p>Default timing: Les événements MIB appliquent le temps de la cue par défauts pour ce(s) type(s) d'événements.</p> <p>Snap events: Règle la courbe des événements MIB en 'snap at start'. Cette option est très utile si vous voulez que la préparation se mette en place le plus vite possible.</p> <p>Keep original timing: Les événement MIB appliquent le timing programmé pour la cue originale.</p>

3. Cliquez 'OK' pour créer une cue 'Move in Black'.

>> Astuce: Si vous supprimez un événement associé à un événement 'Move in Black', l'événement 'Move in Black' ne sera pas supprimé automatiquement. Mais il s'associe avec le prochain événement de ce type.

Propriétés d'une cue

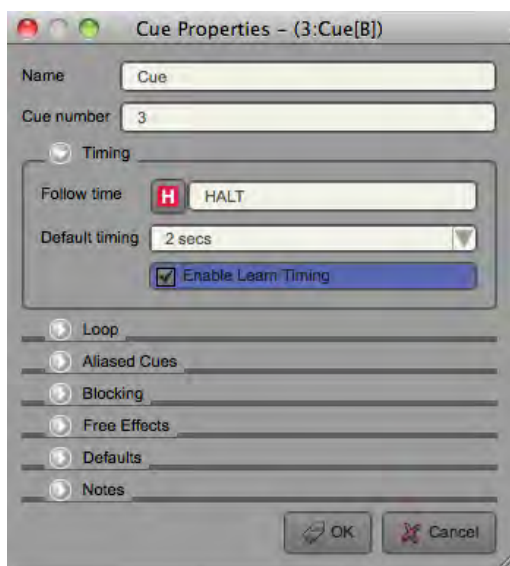
Chaque cue possède un numéro, un nom et un temps de fondu (fade) que vous pouvez changer. Pour cela, cliquez sur la case de la cue et éditez les champs correspondants. Vous pouvez également modifier ces propriétés ainsi que les autres options avancée dans la fenêtre 'Cue Properties'.

Pour ce faire:

1. Sélectionnez une cue désirée dans le navigateur de Cuelist.
2. Choisissez l'option 'Cue Properties' dans le menu 'Edit', ou cliquez droit sur la case de la cue et sélectionnez l'option 'Cue Properties' dans le menu popup.

Modifier le nom de la cue, sa durée et la fin de sa restitution

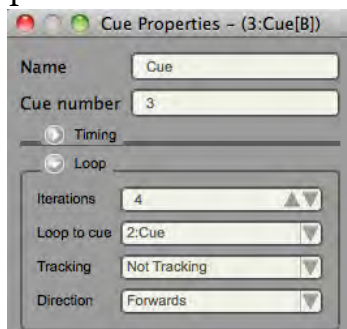
Le nom, le numéro et le mode de lancement de la cue sont réglés dans la section des propriétés de la fenêtre:



Cette option	Sa fonction
Cue name	Règle le nom qui apparaîtra dans toutes les fenêtres concernant cette cue.
Cue Number	Règle le numéro qui apparaîtra dans toutes les fenêtres concernant cette cue. Vous ne pouvez pas changer le numéro de la cue pour un numéro qui viendrait à modifier l'ordre des cues.
Follow Time (Cue Start Mode)	Règle le mode de lancement de la cue. Voici les options: H Halt - Appuyez sur 'Go' pour restituer cette cue. F Follow - La cue est restituée 'n' secondes après la fin de la cue précédente. S StartEnd - La cue est restituée 'n' secondes après le début de la cue précédente. T Time - La cue est restituée après la réception du timecode.
Follow Time (Time)	Règle le temps auquel la restitution de cette cue aura lieu après le début ou la fin de la cue précédente. Vous pouvez modifier ce champ uniquement si le mode de lancement de la cue choisi est réglé sur 'Follow', 'Start' ou 'Timecode'.
Default timing	Règle le timing pour toutes les cues qui n'ont pas été ajustées manuellement. Vous pouvez choisir un timing parmi la liste des timings sauvegardés ou créer un nouveau timing dans la fenêtre popup.

Faire un bouclage de cue et répéter les cues précédentes

Une cue peut être mise en boucle sur une cue précédente. La boucle peut être répétée plusieurs fois. Le bouclage 'looping' est réglé dans la section 'Loop' de la fenêtre:

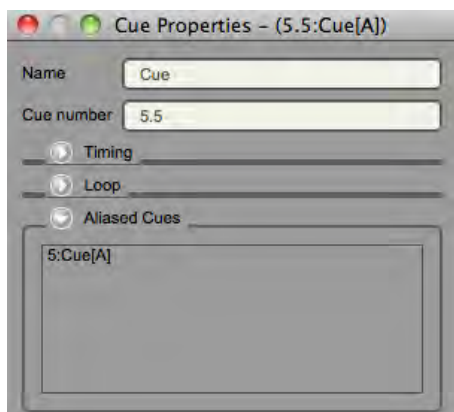


Cette option	Sa fonction
Loop iterations	Défini le nombre de fois où la boucle va être répétée avant de reprendre la restitution normale de la cuelist.
Loop to cue	Défini la cue suivante à restituer.
Loop tracking	Permet de définir si les événements enregistrés dans la ou les cues en fin de boucle seront maintenus à la re-lecture de la boucle.
Loop direction	Règle la direction de la boucle. Voici les options: <ul style="list-style-type: none">- Forwards - boucle de la dernière cue à la première cue- Backwards - boucle de la dernière cue à la cue précédente.- Bounce - Boucle dans un sens puis dans l'autre.- Random - boucle dans un ordre aléatoire entre la première et dernière cue de la boucle.

>> Astuce: Les cues qui ont été mises en boucle ne s'enchainent pas automatiquement. Si vous voulez restituer une ou plusieurs cues dans la boucle sans devoir appuyer sur le bouton 'Go', il vous faudra régler le mode de lancement de la cue (Follow, Start time, Timecode).

Alias de Cues

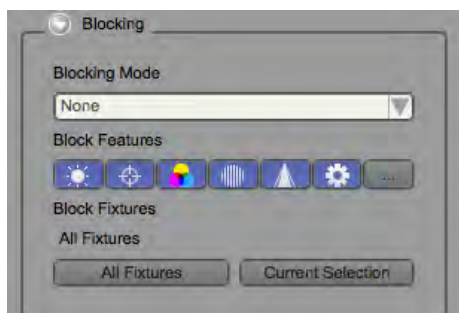
Les cases des cues avec alias sont marqués par une petite icône 'Alias'. Vous pouvez visualiser les cues qui ont des alias entre elles dans la section 'Aliased cues' dans la fenêtre des propriétés de cues (Cues properties).



Blocking

Normalement uniquement les informations modifiées seront enregistrées dans une cue et ces informations seront maintenues d'une cue à l'autre jusqu'au moment où elles seront remplacées par une autre valeur ou effacées. Parfois il est utile de bloquer une cue pour éviter qu'un changement réalisé ultérieurement dans les cues précédentes ai un impact sur l'état lumineux final de la cue choisie.

Pour visualiser ou modifier le blocking de la cue, ouvrez la section 'Blocking' de la fenêtre 'Cue Properties':



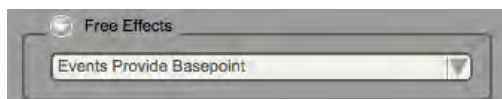
Cette option	Sa fonction
None	Cette cue est enregistrée normalement.
Blocking	Assure que les événements issus du maintien d'état dans la cue en cours d'enregistrement ne subiront aucun changement même s'ils sont modifiés par la suite dans le(s) cue(s) précédente(s).
Super Blocking	Garantit que les événements issus du tracking ou absent dans la cue au moment de l'enregistrement seront restitué tel quel même si d'autres cuelists possédant les mêmes types de paramètres sont lancées avant la cuelist en question.

Cette option	Sa fonction
Block Features	Définie quel type de paramètres seront bloqués. Cliquez sur l'icône de l'Intensité, la Position, la Couleur, le Gobo, le Beam ou Divers pour activer ou désactiver ce paramètre.
Block Fixtures	Définie les projecteurs à bloquer. Vous pouvez choisir soit tous les projecteurs 'All fixtures', soit seulement les projecteurs que vous avez sélectionné dans l'Editeur.

Mode 'Free effects'

Dans la Vista les effets peuvent avoir un point de base (basepoint) ou être 'free'. Un effet 'free' et prévu pour fonctionner par dessus une autre valeur de paramètre envoyée. Par exemple, le 'Free circle effect' produira les mouvements des projecteurs en cercle autour n'importe quelle position qui a été définie par une autre cue ou qui a été envoyé de la console.

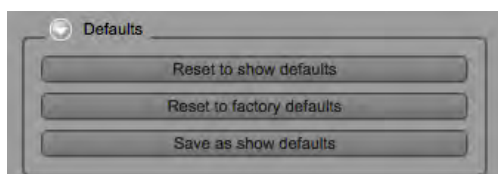
Pour visualiser ou modifier le mode d'événement de la cue, ouvrez la section 'Free effects' de la fenêtre 'Cue properties':



Cette option	Sa fonction
Events provide basepoint	Les événements de la cue seront utilisés comme point de base pour tout effet sans base (free) en cours de restitution.
Events stop Free effects	Si la cue inclut un événement déjà utilisé par un effet 'free', cet effet sera malgré tout stoppé.

Propriétés par défaut d'une cue

Si vous avez une série de propriétés de cue que vous utilisez souvent, vous pouvez les enregistrer comme les propriétés par défaut du 'Show'. Dans ce cas elles seront appliquées à toutes les futures cues. Vous pouvez également réinitialiser les propriétés de la cue à ses propriétés originales par défaut (factory) ou aux propriétés par défaut de votre show.



Cette option	Sa fonction
Reset to show defaults	Réinitialise toutes les propriétés de la cue aux paramètres que vous avez enregistré comme paramètres par défaut du show (voir ci-dessous).

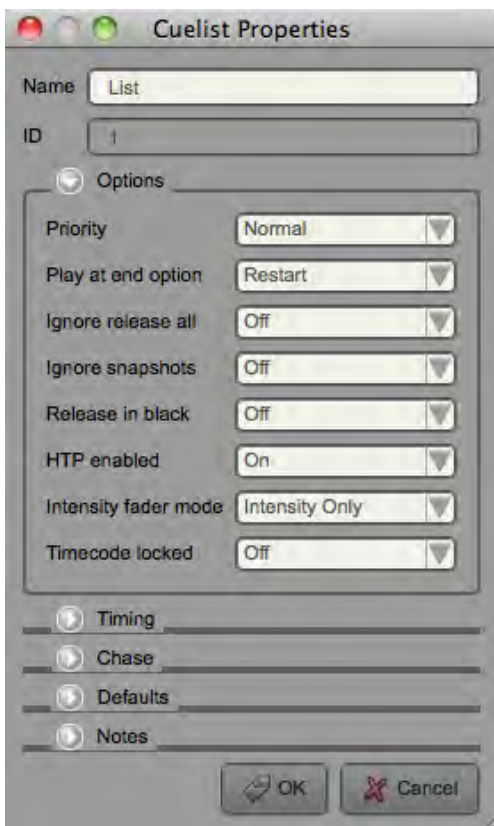
Cette option	Sa fonction
Reset to factory defaults	Réinitialise toutes les propriétés de la cue aux paramètres originaux.
Save as show defaults	Enregistre les paramètres de la cue active comme paramètres par défaut pour toutes les nouvelles cues.

Propriétés d'une Cuelist

Chaque cuelist possède une série de propriétés qui contrôlent son mode de restitution et son interaction avec les autres cuelists. Vous pouvez régler ces propriétés dans la fenêtre 'Cuelist Properties'.

Pour ce faire:

1. Ouvrez la cuelist dans l'Editeur.
2. Sélectionnez l'option 'Cuelist properties' dans le menu 'Edit'.



Cette propriété	Sa fonction
Name	Règle le nom de cette cuelist.
ID	Affiche le numéro de cette cuelist. Ce champs n'est pas éditable.

Cette propriété	Sa fonction
Priority	Règle la priorité de la Cuelist. Une Cuelist 'Haute Priorité' ne peut pas être 'écrasé' par une Cuelist à 'Priorité Normale' ou à 'Basse Priorité'. Seule une Cuelist réglé à la priorité 'Programmer' peut 'écraser' les valeurs de l'Editeur.
Play at end option	Détermine l'action possible après la fin de la restitution de la dernière cue: <ul style="list-style-type: none"> •Restart - Recommencer la restitution de la cuelist à partir de la première cue. •Release - Relâchement de la cuelist. •Ignore - Ne rien faire.
Ignore Release All	La cuelist ignorera la commande 'Release All'.
Ignore Snapshots	La cuelist ne sera pas affectée par un snapshot en cours de chargement.
Release in Black	Effectue son release en deux temps : Relâche d'abord l'Intensité, puis les autres paramètres au noir.
HTP Enabled	Active le mode HTP pour les intensités. La cuelist est activée dès que vous déplacez le potentiomètre au delà de 0.
Intensity Fader Mode	<ul style="list-style-type: none"> - Intensity only - le potentiomètre ajuste uniquement l'intensité de la cuelist. - All Features - le potentiomètre contrôle l'ensemble des paramètres de la cuelist.
Timecode locked	Règle la cuelist pour qu'elle réponde au Timecode.

Timing de la Cuelist

Pour régler les propriétés de timing, cliquez sur le titre 'Timing'. La Vista ouvrira la section correspondante.

Cette propriété	Sa fonction
Release Timing	Règle le temps de relâchement de la cuelist lorsque vous activez son release
Playback rate %	Le taux de restitution du temps de la cuelist. Normalement - 100%.

Propriété de Chaser

Pour mettre une cuelist en mode 'chaser' et pour ajuster ses propriétés, cliquez sur le titre 'Chase'. La Vista ouvrira la section correspondante.

Cette propriété	Sa fonction
Chase Enabled	Active et désactive le mode 'Chaser'.
Chase direction	Définit l'ordre des pas pour les chasers. Peut être réglé pour un défilement: en avant, en arrière, en rebond ou aléatoire.
Chase Tracking	Active et désactive le tracking entre la dernière cue et la première de la cuelist. Pour un chaser, cette option est par défaut en mode 'Not Tracking'.
Chase crossfade %	Proportion du temps utilisé pour le fondu entre les pas (en rapport avec la vitesse de défilement). <i>Attention une valeur égale à 0 stoppera le déroulement du chaser.</i>
Chase Rate	Lorsque le mode chaser est actif, la vitesse de défilement du chaser est contrôlée en 'pas-par-minute'. (BPM)

Les notes de la cuelist

Vous pouvez ajouter des notes à votre cuelist. Elles seront affichées dans la fenêtre de Restitution. Pour ce faire, cliquez sur le titre 'Notes'. La Vista ouvrira la section correspondante.

Propriétés par défaut de la cuelist

Les propriétés que vous définissez pour une cuelist peuvent être utilisées comme les propriétés par défaut pour toutes nouvelles cuelists. Vous pouvez également réinitialiser la cuelist à ses propriétés originales ou aux propriétés par défaut de votre show. Pour ce faire, cliquez sur le titre 'Defaults'. La Vista ouvrira la section correspondante.

Cette propriété	Sa fonction
Reset to show defaults	Réinitialise toutes les propriétés aux paramètres que vous avez enregistré comme paramètres par défaut du show (voir ci-dessous).
Reset to factory defaults	Réinitialise toutes les propriétés aux paramètres originaux.
Save as show defaults	Enregistre les paramètres actuels comme paramètres par défaut pour toutes nouvelles cuelists.

La fenêtre de la 'Timeline'

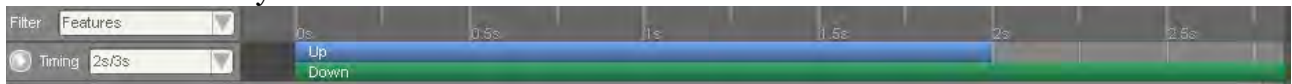
La section principale de la timeline permet contrôler le temps de crossfade de tous les paramètres que vous appliquez à vos projecteurs. Contrairement aux autres consoles où le temps de crossfade est représenté par des chiffres, la Vista vous donne la possibilité de tout voir sur la timeline. Cela vous permet de savoir quand et comment exactement les changements se produiront en relation les uns avec les autres.

Ce panneau inclus:

1. La section de timing par défaut, où vous pouvez régler un 'master' de temps de fade pour tous les types de paramètres (Intensité, Position, Couleur, Gobo, Beam, Divers).
2. La section de timing détaillé où vous pouvez régler le temps du fade individuel pour chaque paramètres utilisés par vos projecteurs.
3. La barre de filtre qui vous permet de ne visualiser que les projecteurs, les paramètres ou les événements avec lesquels vous travaillez.

Durée par défaut

En haut de la section de timing, vous trouverez la règle de la timeline qui contrôle l'ensemble de la durée de fade de tous les événements dans la cue, à l'exception de ceux que vous avez réglé ailleurs; comme il est expliqué ci-dessous. Lorsque vous ouvrez la Timeline (ou le Sélecteur) pour la première fois, la règle sera affiché dans sa forme réduite, comme vous le voyez ci-dessous.



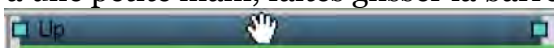
La durée 'up' détermine la durée dont tous les types de paramètres auront besoin pour passer de leur valeur précédente à la valeur de cette cue.

La durée 'down' est utilisé uniquement pour les événements d'Intensité lorsque l'intensité des projecteurs baisse (par exemple, lorsqu'ils deviennent plus sombres ou s'éteignent). Il détermine le temps dont l'Intensité aura besoin pour passer de sa valeur précédente à la valeur de cette cue.

Pour ajuster la durée de fade 'up' ou 'down', cliquez sur la poignée à la fin de la barre et dès que le curseur passe à une double flèche, faites-le glisser pour augmenter ou diminuer le temps.



Pour régler le temps d'attente (delay time), cliquez sur la barre et dès que le curseur passe à une petite main, faites glisser la barre à droite pour retarder le début de l'action.



>> Astuce: Vous pouvez également saisir la durée de fade 'up' and 'down' dans le champ 'Timing'. Par exemple, si vous saisissez 3/4, vous réglez le temps 'Up' (infade) à 3 secondes et le temps 'Down' (outfade) à 4 secondes.

Pour développer la règle des durées par défaut, cliquez sur la flèche du champ timing.

Vue détaillée des temps par défaut

Vous pouvez régler individuellement la durée du fade, le temps d'attente et les courbes de fade des différents types de paramètres (Intensité, Position, Couleur, Gobo, Beam et Divers) dans la vue détaillée des temps par défaut.

Pour ce faire:

1. Cliquez sur la flèche à gauche de la règle pour visualiser la vue détaillée. La Vista affiche la vue détaillée.







2. Pour ajuster la durée d'exécution (fade time) d'un type de paramètres, cliquez sur la poignée à la fin de la barre et dès que le curseur passe à une double flèche, faites-le glisser pour augmenter ou diminuer le temps. Vous pouvez également saisir la valeur désirée dans le champ 'Timing' correspondant.

3. Pour ajuster le temps d'attente (delay time) d'un type de paramètres, cliquez sur la barre et dès que le curseur passe à une petite main, faites-la glisser à droite pour retarder le début de l'action. Vous pouvez également saisir la valeur désirée dans le champ 'Delay' correspondant.

4. Pour ajuster la courbe de fade d'un type de paramètres, cliquez sur l'icône de fade et sélectionnez la courbe désirée dans la liste déroulante.

Ce bouton	Sa fonction
Linear	Règle la courbe sur un fade linéaire normal. Le passage est uniforme de la valeur précédente à la nouvelle valeur.
Damp	Le fade est plus lent au début.
Snap start	Le paramètre passe à son état final immédiatement.
Snap end	Le paramètre change instantanément à la fin de son temps de fade.
Square law	Le paramètre est restitué lentement au début et ensuite plus rapidement vers son état final.
Inverse square law	Le paramètre est restitué rapidement au début et ensuite lentement vers son état final.

Ce bouton	Sa fonction
Switch 	Le paramètre passe à son état final très rapidement à la moitié du temps de fade
Hot power 	Le paramètre passe à son état final très rapidement.
Flourescent 	Simule une courbe de type fluorescent.
Sinus 	Simule une courbe de type sinus.

>> Astuce: Lorsque vous ajustez individuellement la durée par défaut de l'Intensité, la Position, la Couleur, le Gobo, le Beam ou Divers, ce paramètre ne sera plus modifié si vous ajustez la barre ' Up ' dans la vue condensée du timing.

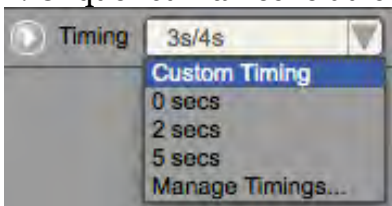
Enregistrer et re-appliquer les configurations de timing

Lorsque vous avez réglé une série de durées de fade par défaut pour qu'elle corresponde à vos besoins, vous pouvez l'enregistrer et l'appliquer aux autres cues.

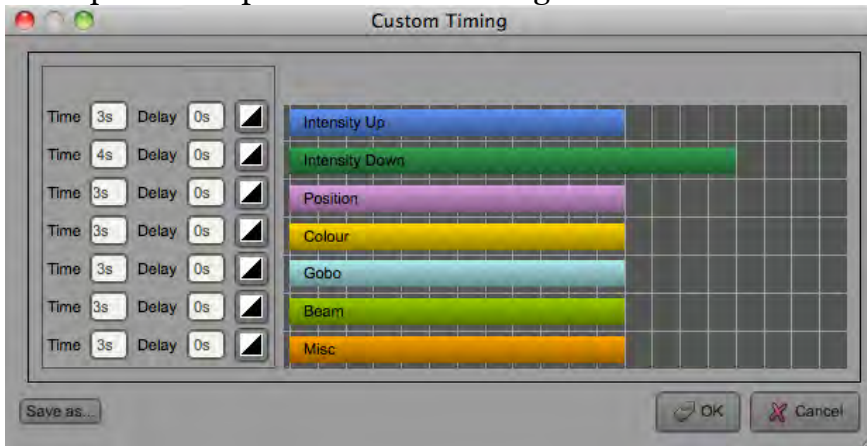
Enregistrer une série de timings

Pour enregistrer une série de timing par défaut:

1. Cliquez sur la flèche du champ déroulant du timing:



2. Cliquez sur l'option 'Custom Timing'. La Vista affiche la fenêtre de 'Custom Timing':



3. Ajustez la durée de fade des paramètres en utilisant les barres du timing ou en saisissant les valeurs dans les champs de durée d'exécution (Time) et de retard (Delay).

4. Cliquez sur le bouton 'Save as'.

5. Tapez un nom pour cette série de timing dans le champ popup et cliquez 'OK'.

6. Cliquez sur 'OK' pour fermer la fenêtre de 'Custom Timing'.

Appliquer les configurations de timing sauvegardées.

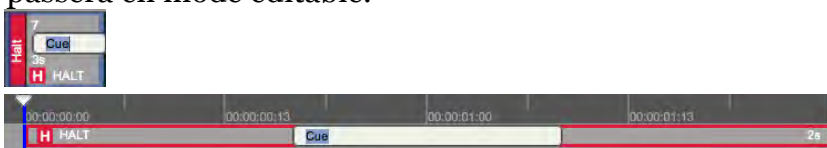
Pour appliquer une série de timing à une cue:

1. Sélectionnez la cue.
2. Sélectionnez la série de timing que vous voulez appliquer dans la liste déroulante des 'Timing'.
3. La Vista applique la série de timing à la cue. Cela ne modifiera pas le timing des événements dans la cue qui ont déjà été modifiés d'une manière ou d'une autre.

Modifier le nom de la cue, son numéro et sa durée

Pour changer le nom, la durée et l'action de fin d'une cue dans les cases des cues ou sur la vue layout:

1. Sélectionnez la cue à l'aide du stylo numérique ou de la souris. Shift-clic ou ctrl-clic pour agrandir la sélection.
2. Faites un double clic sur le champ du nom, du numéro ou de la durée. Le champs passera en mode éditable.



3. Saisissez une nouvelle valeur et appuyez sur bouton 'Enter' de votre clavier.

A propos de la Timeline

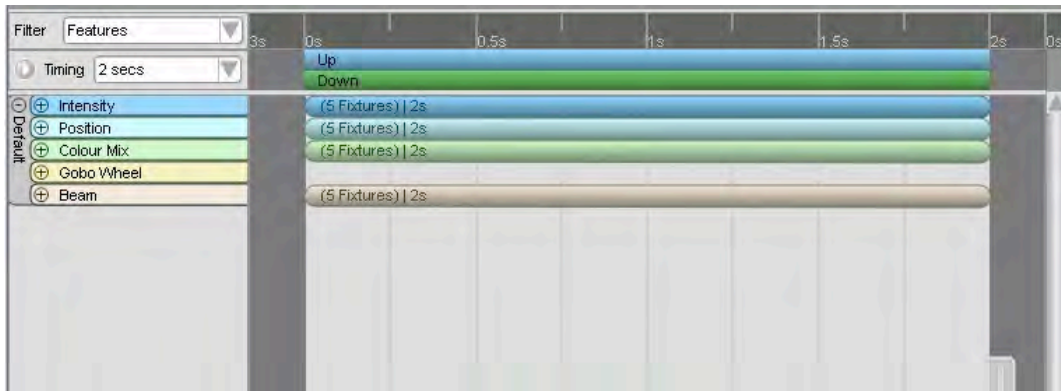
La Vista utilise un concept de 'Timeline', concept qui sera familier à quiconque à déjà travaillé sur un logiciel d'édition audio et video sur ordinateur. Lorsque vous enregistrez quelque chose dans une cue, la Vista crée un 'événement' pour chaque paramètre de chaque projecteur que vous utilisez dans la cue. Les événements sont placés sur la timeline de la cue active et quand vous rajoutez d'autres cues, elles s'enchainent dans une cuelist.

L'idée est simple: vous créez une série d'états lumineux qui vont se déclencher lorsque vous appuierez sur le bouton 'Play'. Grace à la Vista, vous pouvez vous déplacer en avant et en arrière dans le temps et éditer chaque aspect des paramètres, de la même façon que vous pouvez avancer ou reculer la tête de lecture d'un magnétophone analogique.

Evénements dans la Timeline

La section de timing par défaut pour permet de régler le temps pour tous vos projecteurs dans la cue par contre lorsque vous voulez modifier le timing pour quelques projecteurs ou pour des événements individuellement, vous allez travailler directement sur la fenêtre de la timeline. Lorsque vous sélectionnez un projecteur dans l'éditeur et réglez son Intensité, sa Position, sa Couleur ou d'autres paramètres, la Vista crée une barre horizontale de l'événement dans la fenêtre de la timeline.

La barre d'événement représente les activités de ces projecteurs dans le temps. Comme vous pouvez le voir sur cet exemple, la barre démarre du point '0s' de l'échelle de la timeline jusqu'au point '2s'. Cela veut dire que ces projecteurs se déplacent aux nouvelles valeurs en 2 secondes.



Les valeurs que vous avez appliqués à ces projecteurs sur les palettes (l'intensité, la couleur et la position) contrôlent elles-mêmes les projecteurs. La timeline communique simplement à ces projecteurs d'accepter les commandes et la barre d'événement représente le temps dont les projecteurs auront besoin pour atteindre l'état désiré.

Une fois que les projecteurs ont atteint leurs états, ils y resteront jusqu'à la réception d'une autre commande (par exemple, changer la couleur ou effectuer un fade out).

En ajustant les barres d'événements dans la timeline, vous donnez une commande aux projecteurs sur la durée dont le paramètre aura besoin pour effectuer son changement d'état. La valeur de paramètre est définie sur les palettes; *la timeline contrôle seulement le début et la fin du fade.*

Utiliser les vues récapitulatives

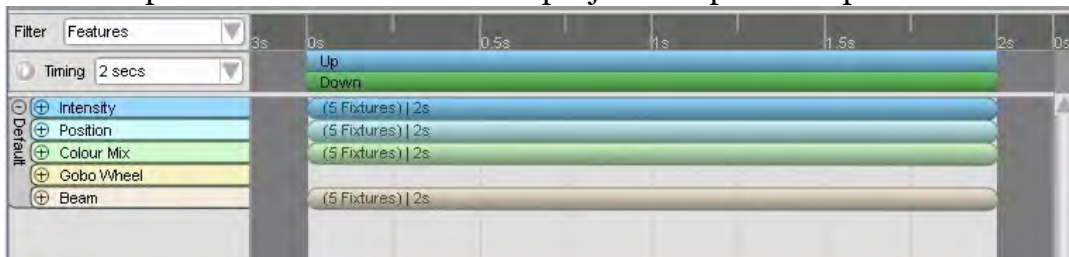
Vous pouvez visualiser les événements sur la timeline de plusieurs manières:

- Récapitulatif par paramètres, i.e. l'intensité, la position, la couleur.
- Récapitulatif par type de projecteurs.
- Filtré par type de paramètres (l'intensité, la position, la couleur, etc.) ou par type de projecteurs.
- Filtré par sélection de projecteurs.
- Filtré par type de courbe, type d'événements et timing d'événement.

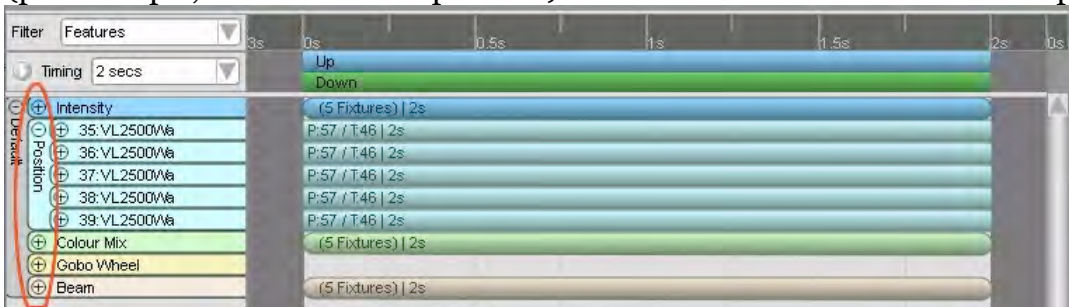
Vous pouvez sélectionner ces vues à partir du menu déroulant 'Filter view' situé à gauche de la règle. Vous pouvez également passer d'un affichage minimal à un affichage étendu de chacune des vues récapitulatives à l'aide des boutons '+' et '-' situés à côté du paramètre ou nom des projecteurs dans la colonne gauche.

Récapitulatif par paramètre

Cette vue permet d'afficher un kit des projecteurs par leurs paramètres:

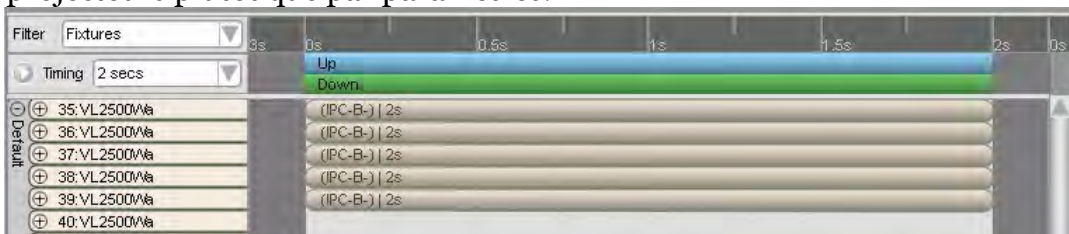


Par défaut, la vue affiche chacune des barres minimisées. Pour étendre la vue de chaque paramètre et visualiser les détails, cliquez sur le bouton '+' à côté du nom du paramètre (par exemple, la couleur ou la position). La Vista affichera les détails de ce paramètre:

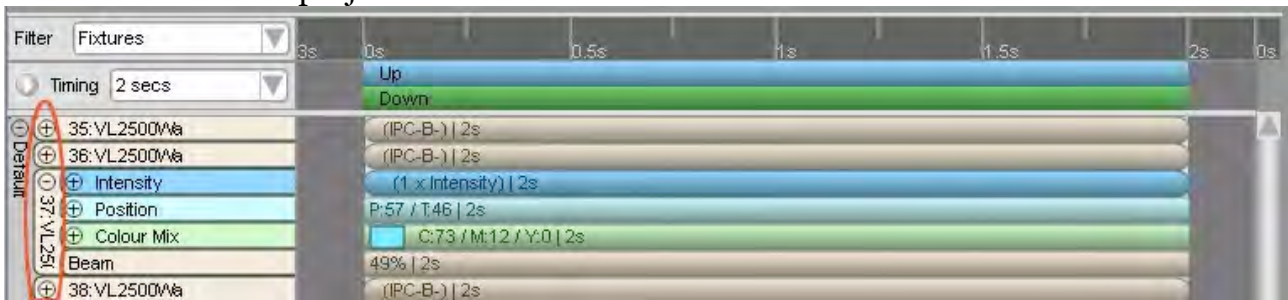


Récapitulatif par projecteurs

La vue par type de projecteur affiche les mêmes informations mais cette fois-ci triées par projecteurs plutôt que par paramètres:

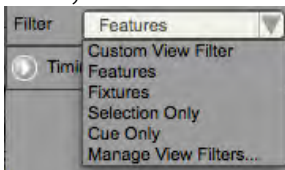


Par défaut, la vue par projecteur affiche chacune des barres des paramètres minimisées. Pour étendre la barre de chaque projecteurs et visualiser les détails, cliquez sur le bouton '+' à coté du nom du projecteur désiré. La Vista affichera ces détails :



Filterer tous les événements

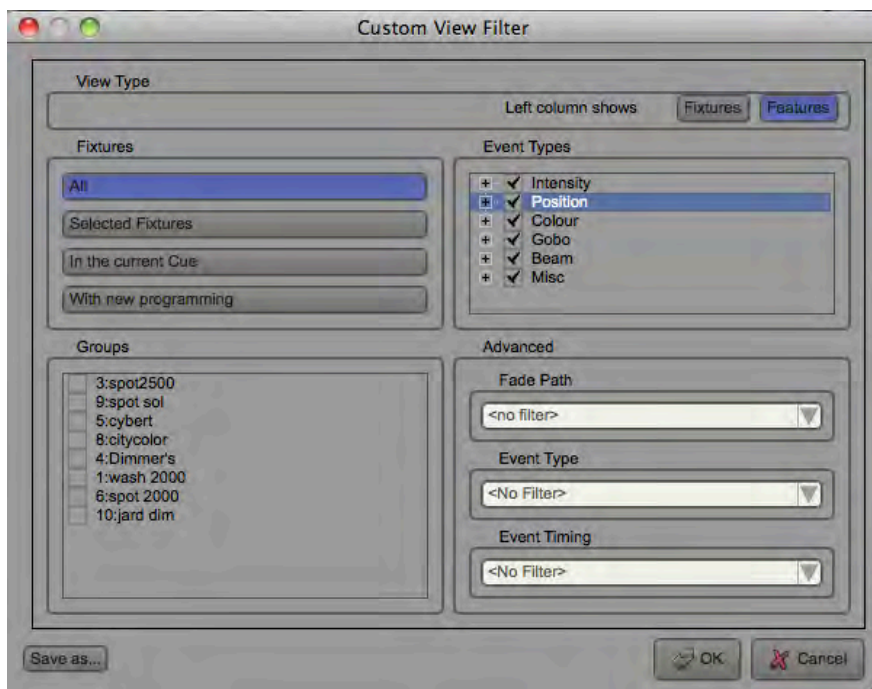
De la même manière que vous pouvez afficher les vues des paramètres et des projecteurs, vous pouvez également choisir de filtrer tous les types d'information de la timeline. Pour ce faire, choisissez une option située dans le menu déroulant des vues 'Filter':



Lorsque vous sélectionnez un filtre, la Vista affichera uniquement le type d'événements choisi.

Vous pouvez également créer vos propres filtres pour afficher uniquement les combinaisons d'événements désirées. Pour créer un filtre:

1. Sélectionnez l'option 'Custom View Filter' dans le menu. La Vista affichera la fenêtre 'Custom Filter':



Dans cette fenêtre, vous pouvez filtrer par projecteurs, paramètres d'événement et options avancées :

Cette option	Sa fonction
View Type Fixtures	Affiche les projecteurs dans la colonne gauche.
View Type Features	Affiche les types de paramètres dans la colonne gauche.
All	Affiche tous les projecteurs.
Selected Fixtures	Affiche uniquement les projecteurs sélectionnés dans le Sélecteur.
In the Current Cue	Affiche uniquement les projecteurs programmés dans la cue active.
With New Programming	Affiche uniquement les projecteurs édités après la dernière sauvegarde de la cue.
Groups	Affiche uniquement les projecteurs des groupes choisis et cochés. Ce filtre est appliqué après les autres filtres de projecteurs.
Event Types	Affiche uniquement les types de paramètres choisis et cochés. Cliquez sur '+' à coté du type de paramètre pour sélectionner uniquement un sous-paramètre de ce type.
Fade Path	Affiche uniquement les événements qui sont réglés (ou pas réglés) avec une certaine courbe (i.e. Linéaire, Snap, etc.).
Event Type	Affiche uniquement les événements d'un type particulier (ou pas) (Preset, Release, Move in Black, etc.).
Event Timing	Affiche uniquement les événements réglés (ou pas réglés) pour: - suivre le temps par défaut. - le temps de fade à zéro.

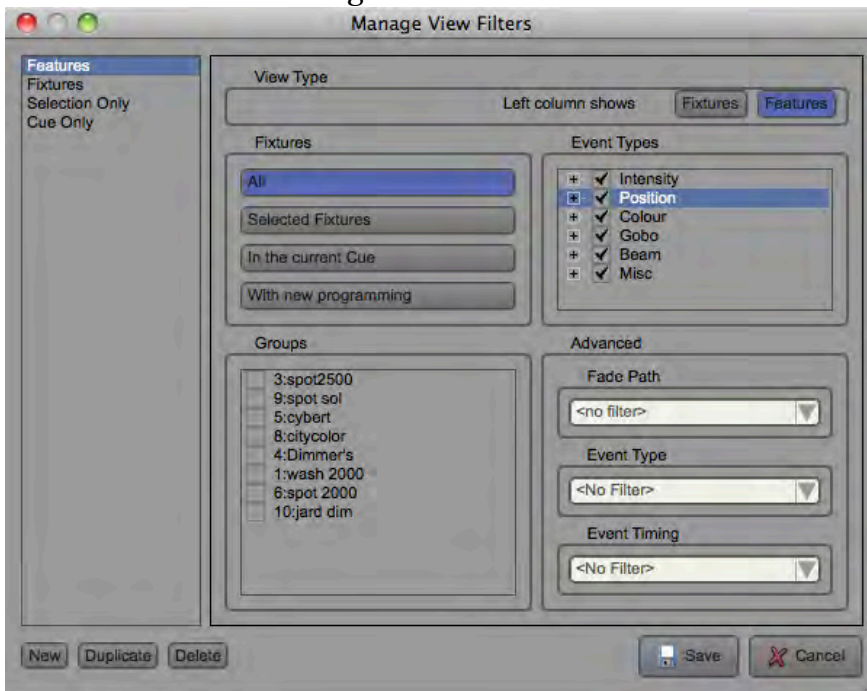
2. Cliquez sur le bouton 'Save As'. La Vista affichera la fenêtre 'Save As'.

3. Saisissez le nom du filtre.

4. Cliquez sur le bouton 'OK'. La Vista ajoutera ce filtre à la liste des filtres dans le menu déroulant.

Gérer les filtres sauvegardés

Vous pouvez renommer, dupliquer et modifier le filtre enregistré. Pour ce faire, sélectionnez l'option 'Manage View Filters' dans la liste déroulante des Filtres. La Vista ouvrira la fenêtre 'Manage View Filters':



Pour modifier un filtre par défaut ou un filtre que vous avez enregistré :

1. Sélectionnez le nom du filtre dans la colonne de gauche.
2. Modifiez le type de vue, la sélection des projecteurs, les types d'événements ainsi que les options avancées d'événements.
3. Cliquez sur le bouton 'Save'.

Renommer un filtre

Vous pouvez renommer le filtre. Pour cela, faites double clic sur le nom du filtre dans la colonne de gauche et tapez un nouveau nom.

Dupliquer un filtre

Pour créer une copie du filtre, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton 'Duplicate'.





Supprimer un filtre

Pour supprimer un filtre, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton 'Delete'.


Boutons de filtre







En bas de l'écran de la timeline, il y a une série de boutons de filtres qui vous permettent d'accéder rapidement aux quatre filtres les plus utilisés.



Ce bouton	Sa fonction
All 	Affiche tous les projecteurs dans la cuelist.
Selected 	Affiche uniquement les projecteurs sélectionnés.
Cue 	Affiche les projecteurs de la cue active. C'est très utile pour supprimer les espaces vide dans la timeline.
New 	Affiche uniquement les projecteurs récemment programmés.

Zoom avant et arrière

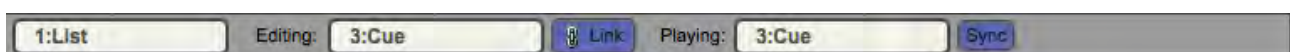
En bas de l'écran de la timeline, il y a une série de boutons de zoom qui vous permettent de contrôler la taille des événements dans la timeline. 

Ce bouton	Sa fonction
Zoom - 	Zoom arrière pour afficher plus de contenu
Zoom + 	Zoom avant pour afficher plus de détails.
Zoom Cue 	Zoom pour afficher tout le contenu de la cue sélectionnée.
Zoom Cuelist 	Zoom arrière pour afficher tout le contenu de la cuelist.
Zoom select 	Zoom sur les événements sélectionnés.
Auto 	Zoom automatique. Le zoom sera ajusté automatiquement pour que toute cue sélectionnée soit visible entièrement dans la fenêtre.

>> Astuce: Les options de zoom sont également disponible dans le menu 'View'.

Barre d'état de l'Editeur

La barre d'état de l'éditeur est située sous le navigateur de la cuelist. Cette barre affiche le détail de la cuelist sur laquelle vous êtes en train de travailler ainsi que le détail de la cue en cours d'édition et restitution:



Les trois champs de la barre d'état vous indiquent:

- La Cuelist ouverte dans l'éditeur. Ce champs correspond à l'onglet sélectionné.
- 'Editing' : La Cue en cours d'édition. Ce champ correspond à la cue que vous avez sélectionné dans le navigateur des Cues.
- 'Playing' : La cue en cours de restitution qui contribue à la sortie de la console.

Vous pouvez contrôler l'interaction entre la sortie de la console et l'édition à l'aide des boutons de la barre d'état.

Ce bouton	Sa fonction
Link	<p>Le bouton 'Link' lie l'éditeur et le registre de restitution à la cue que vous êtes en train d'éditer.</p> <p>Cela veut dire que lorsque vous sélectionnez une cue dans l'éditeur, elle va être restituée en sortie. De même si vous restituez une autre cue dans la cuelist en cours d'édition, cela va modifier la sélection dans l'éditeur.</p> <p>Si vous voulez éditer une cue sans la restituer en sortie de console , il vous faut dé-sélectionner l'option 'Link'.</p> <p>Lorsque vous désactivez 'Link' et sélectionnez une cue, un message d'alerte va apparaitre sur la barre d'état pour vous informer que 'vous éditez une cue qui n'est pas en cours de restitution'.</p>
Sync	<p>Cliquez sur 'Sync' pour synchroniser la cue affiché dans l'éditeur avec la sortie de console. Ensuite, si que vous restituez d'autres cues, l'éditeur va suivre automatiquement la cue en cour de restitution.</p> <p>Cependant, si vous sélectionnez une autre cue dans l'éditeur, cela n'aura aucun effet sur le registre de restitution et l'option 'Sync' sera désactivée automatiquement. Cela signifie que vous pouvez modifier la cue suivante sans modifier l'état lumineux sur la scène. Cliquez ensuite sur 'Sync' pour mettre l'éditeur en conformité avec le registre de restitution.</p>

Indicateur de progression (Playhead)

Quand vous appuyez sur le bouton 'Play', la ligne bleu commence à se déplacer de gauche à droite sur les barres d'événements de la fenêtre de la timeline. Cette ligne vous montre où vous en êtes dans cette cue. Si vous appuyez sur le bouton 'Pause', la ligne bleu s'arrêtera. Et elle reprendra son mouvement depuis le même point dès que vous appuierez de nouveau sur le bouton 'Play'.




Événements dans la Timeline

Vous pouvez créer autant de cuelists que vous voulez. Chaque cuelist peut être composé de n'importe quel nombre d'événements de paramètres individuels. Vous pouvez faire des combinaisons de ces cuelists ainsi que les restituer en mode interactif pour réaliser votre show.

Ajouter des événements dans la timeline

Chaque fois que vous sauvegardez une cue à l'aide de l'option 'Store All' ou 'Store Part', vous créez un événement dans la timeline de la Cuelist. Pour travailler avec ces événements et effectuer des modifications de timing, vous devez ouvrir la Cuelist dans l'éditeur et sélectionner la fenêtre 'Timeline'.

Vous pouvez également créer une toute nouvelle Cuelist dans l'Editeur et travailler tout de suite avec les événements. Pour ce faire:

1. Cliquez sur le bouton 'New Cuelist'  ou sélectionnez l'option 'New Cuelist' dans le menu Components.
2. Cliquez sur le bouton  de la barre d'outils principale pour afficher la fenêtre du Sélecteur.
3. Sélectionnez les projecteurs (ou cliquez sur l'icône du groupe pour sélectionner un groupe de projecteurs).
4. Sur la palette d'Intensité, réglez leur intensité à un niveau au-dessus de zéro. Si vous voulez, vous pouvez également régler d'autres valeurs, comme la position ou la couleur, sur d'autres palettes.
5. Cliquez sur le bouton de la vue Timeline  de la barre d'outils principale en haut de l'écran. La Vista affiche la fenêtre de la Timeline: les paramètres utilisés sont visibles dans la colonne de gauche et les événements de temps de ces paramètres sont dans la partie droite.

A propos des Barres d'événements

Les barres d'événements portent une étiquette. Elles incluent les graphiques qui vous permettent d'identifier leur fonction et l'état d'édition.

Événement récapitulatif de paramètre

Les événements de paramètres sont mis en couleur pour que vous puissiez identifier leur type (l'Intensité, la Position, la Couleur, le Gobo, le Beam ou Divers).



L'étiquette d'événement montre:

- le nombre de projecteurs auxquelles cet événement est appliqué.
- le temps de fade.

Événement détaillé de paramètre

Vous pouvez ouvrir l'événement récapitulatif d'un paramètre en cliquant sur le bouton '+' à côté du nom du paramètre dans la colonne de gauche.



L'étiquette de l'événement affiche:

- le réglage de l'événement. Dans l'exemple ci-dessus vous voyez les réglages CMY ainsi que l'icône de couleur. Les icônes ne sont pas affichées pour tous les types d'événement.
- le temps de fade.

Evénement instantanés 'snap events'

Les événements réglés avec un temps de fade de zéro seconde (0s) sont représentés sous la forme d'une bannière avec une flèche à son extrémité gauche:



Lorsque vous sélectionnez un événement instantané, il possède seulement une seule poignée de sélection (un carré de couleur bleu). Quand vous cliquez sur cette poignée, vous pouvez la déplacer de gauche à droite. Dès que la longueur de l'événement sera défini, une seconde poignée va apparaître.

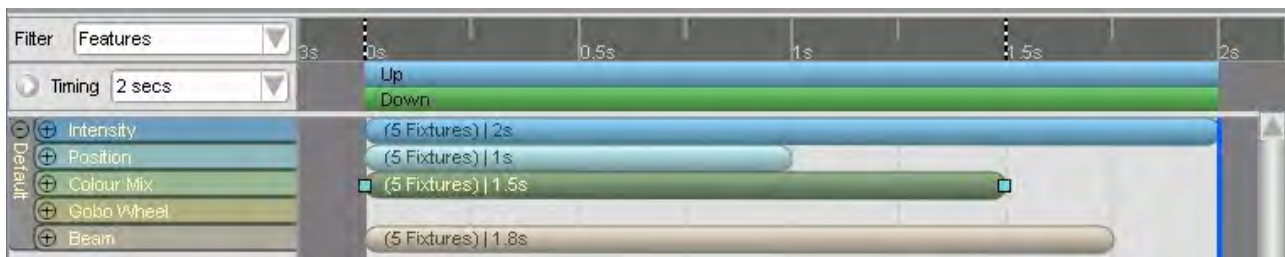
Evénements modifiés

Les événements modifiés après la dernière sauvegarde de la cue sont affichés avec un fond hachuré.



Déplacer les événements

Chaque événement possède trois paramètres: un point de départ, une durée et un point final. Les barres d'événements de la timeline indiquent quand débutent et finissent les événements ainsi que leurs durées:



Pour ajuster le point de départ ou le point final d'un événement, sélectionnez celui-ci et faites-le glisser le long de la timeline vers la gauche ou vers la droite. Notez que la grille possède une fonction d'accroche automatique qui permet d'aligner facilement les points de départ et d'arrivée.

Pour changer la durée d'un événement, cliquez sur celui-ci et sélectionnez la 'poignée' (carré bleu) puis déplacez-la vers la gauche pour diminuer l'événement ou vers la droite pour l'augmenter.

Notez que dans l'exemple ci-dessus, quatre paramètres distincts ont des timings différents :

- L'événement Intensité commence à 0s et se termine à 2s
- L'événement Position commence à 0s et se termine à 1s
- L'événement Couleur commence à 0s et se termine à 1.5s
- L'événement Beam commence à 0s et se termine à 1.75s

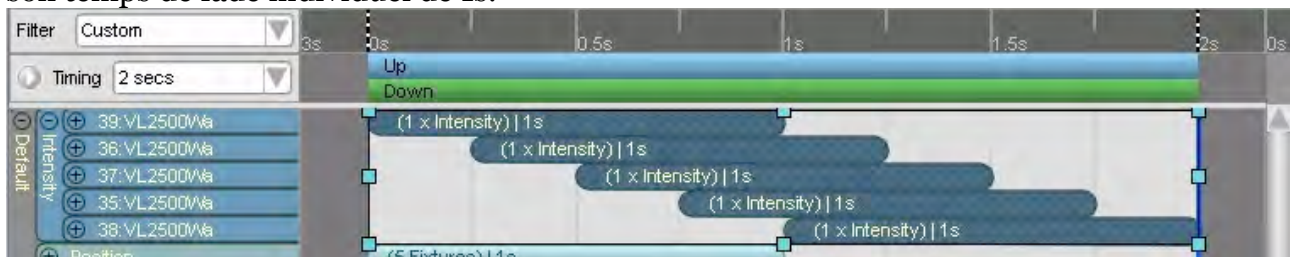
Travailler avec les ‘poignées’ de sélection

Une manière simple et rapide de créer des effets lumineux dynamiques est de décaler les événements sur la timeline. Lorsque vous sélectionnez un groupe d'événements, la Vista les affiche dans un cadre de sélection entouré par des petits carrés appelés ‘poignées’.



Vous utilisez ces ‘poignées’ pour modifier la durée des événements sélectionnés. Dans l'exemple ci-dessus, les événements d'Intensité d'un groupe de projecteurs sont sélectionnés. En sélectionnant une ‘poignée’ et en la déplaçant, vous pouvez modifier le point de départ ou le point final des événements sélectionnés. Dans l'exemple ci-dessus, les projecteurs vont effectuer leur fade in en 1 seconde.

Dans l'exemple ci-dessous, nous avons sélectionné la ‘poignée’ du milieu en bas et nous l'avons déplacé vers la droite pour augmenter le temps de fade jusqu'à 2s. Cela déplace le point de départ et le point final de la sélection mais permet à chaque projecteur de garder son temps de fade individuel de 1s.



En utilisant les ‘poignées’ de sélection de cette façon, il vous sera possible de transformer les attributs des événements sélectionnés en seulement quelques clics. Vous pouvez également à tout moment ajuster n'importe quel paramètre (intensité, couleur et beam) en modifiant les événements de la timeline.

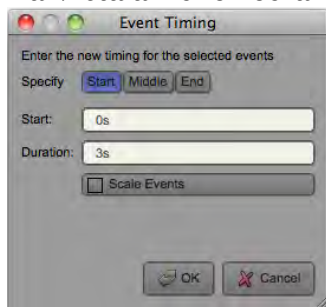
Effectuer les ajustements de timing avec précision.

Si vous voulez régler plus précisément le temps de début et de fin ainsi que la durée des événements sur un point précis de la timeline, vous pouvez soit effectuer un zoom avant et faire vos réglages visuellement, soit saisir directement les valeurs de temps.

Utiliser la fenêtre de réglage du timing

Vous pouvez régler les timings et éventuellement changer l'échelle des événements à l'aide de la fenêtre ‘Event timing’. Pour ce faire, sélectionnez le(s) événement(s) et sélectionnez ensuite l'option ‘Set Event Timing’ dans le menu ‘Timeline’. Vous pouvez également cliquer droit sur le(s) événement(s) sélectionnés et choisir cette option dans le menu popup.

La Vista affiche l'écran suivant :



Cette option	Sa fonction
Start	Sélectionnez cette option pour régler le temps de début d'un événement.
Middle	Sélectionnez cette option pour régler le point milieu d'un événement.
End	Sélectionnez cette option pour régler le temps de fin d'un événement.
Time Start/Mid/End	Saisissez le temps pour régler la position de début, de milieu et de la fin d'un événement dans la timeline. Si vous entrez une valeur sans unité, la Vista considèrera qu'il s'agit de secondes. Utilisez 'h' pour heure, 'm' pour minute, par exemple 1h2m3,5s.
Duration	Saisissez le temps pour régler la durée (ou longueur) des événements. Si vous entrez une valeur sans unité, la Vista considèrera qu'il s'agit de secondes. Utilisez 'h' pour heure, 'm' pour minute, par exemple 1m2s.
Scale events	Sélectionnez cette option si vous voulez que tous les événements sélectionnés gardent leur échelle lorsque vous changez la durée de l'ensemble. Cette mise à l'échelle est basé sur l'événement le plus long. Si cette case n'est pas cochée, tous les événements seront réglés à la même longueur.

Aligner les points de départ et de fin

Vous pouvez également aligner le temps de début et de fin des événements sélectionnés. Pour ce faire, sélectionnez les événements et choisissez ensuite l'option 'Align Start' ou 'Align End' dans le menu 'Timeline'.

Vous pouvez également cliquer droit sur les événements sélectionnés et choisir ces options dans le menu popup.

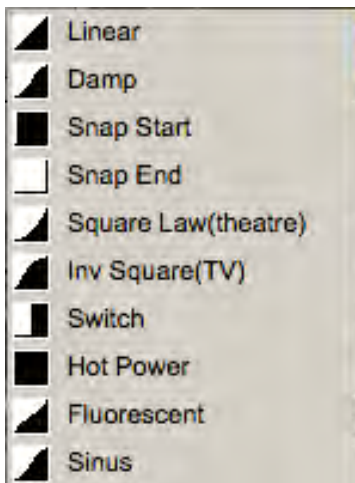
Réinitialiser les événements aux réglages de temps par défaut

Lorsque vous modifiez le temps d'un événement, il ne suivra plus le réglage de temps par défaut de la cue. Pour réinitialiser un événement au réglage de temps par défaut, sélectionnez-le et choisissez l'option 'Reset to default timing' dans le menu 'Timeline'. Vous pouvez également cliquer droit sur les événements sélectionnés et choisir cette option dans le menu popup.

Régler la courbe de fade d'un événement



La Vista sélectionne automatiquement la courbe d'exécution qui correspond le mieux à chaque type de paramètre. Cependant, vous pouvez choisir une courbe dans la liste pré-programmée des courbes de fade pour régler la progression de votre événement.

Sélectionnez l'option 'Fade Curves' dans le menu 'Timeline' ou cliquez droit sur le(s) événement(s) et choisissez l'option 'Fade Curves' pour afficher les options des courbes.



Les courbes de ce menu représentent les parcours de fade que vous pouvez choisir:

Ce bouton	Sa fonction
Linear	Règle la courbe sur un fade linéaire normal. Le passage est uniforme de la valeur précédente à la nouvelle valeur.
Damp	Le fade est plus lent au début.
Snap start	Le paramètre passe à son état final immédiatement.
Snap end	Le paramètre change instantanément à la fin de son temps de fade.
Square law	Le paramètre est restitué lentement au début et ensuite plus rapidement vers son état final.
Inverse square law	Le paramètre est restitué rapidement au début et ensuite lentement vers son état final.
Switch	Le paramètre passe à son état final très rapidement à la moitié du temps de fade
Hot power	Le paramètre passe à son état final très rapidement.

Ce bouton	Sa fonction
Flourescent 	Simule une courbe de type fluorescent.
Sinus 	Simule une courbe de type sinus.

>> Astuce : Au lieu de régler un événement à os, utilisez plutôt la courbe ‘Snap at Start’.

Créer des événements ‘Release’

Parfois il est utile d’avoir une commande release d’un paramètre dans une cue. Par exemple, la cuelist doit envoyer certains projecteurs à l’avant-scène dans la première cue, par contre vous voudriez que les projecteurs reviennent dans leur position précédente dans la deuxième cue. Pour ce faire, il vous faut enregistrer un événement ‘release’ pour les projecteurs et les paramètres que vous voulez relâcher dans la deuxième cue. Pour ce faire copiez et sélectionnez les événements dans la cue 2 et choisissez l’option ‘Convert to Release Event’ dans le menu ‘Timeline’
Vous pouvez également cliquer droit sur les événements sélectionnés et choisir cette options dans le menu popup.

Activer l’option ‘Untrack’ pour certains événements

Vous pouvez choisir de ne pas maintenir l’état d’un événement dans la cue suivante. Pour ce faire sélectionnez les événements désirés et choisissez l’option ‘Untrack Event’ dans le menu ‘Timeline’.
Vous pouvez également cliquer droit sur les événements sélectionnés et choisir cette options dans le menu popup.

‘Mute’ d’événements

Si vous voulez suspendre temporairement la restitution d’un événement, vous pouvez le rendre muet. Pour ce faire, sélectionnez le(s) événement(s) et choisissez l’option ‘Mute event’ dans le menu ‘Timeline’. La barre de ce(s) événement(s) deviendra grise. Les événements seront ignorés lors de restitution de la cue.

Pour activer de nouveau l’événement, sélectionnez l’option ‘Unmute’ dans le menu ‘Timeline’.

Vous pouvez également cliquer droit sur les événements sélectionnés et choisir cette options dans le menu popup.

Arrêter les effets prépondérants sur un événement

Les effets sans base (free effect) sont fait pour fonctionner par dessus une valeur de paramètre. Par exemple, effet de cercle sans base va produire un mouvement des projecteurs en cercle autour de n'importe quelle position envoyée par une cuelist. Si vous voulez arrêter le fonctionnement de l'effet en déclenchant un événement, cliquez droit sur l'événement et choisissez l'option 'Stop Free Effects'.

'Extracts'

Les 'Extracts' sont une sorte de preset d'exécution temporisé. Ils peuvent contenir n'importe quel paramètre défini dans les palettes : l'intensité, la position, la couleur, le beam etc. De plus, ils sauvegardent les timings associés aux événements.

Un 'Extract' est une section de cuelist (ou une série d'événements) que vous pouvez enregistrer et ré-appliquer à une autre cuelist. En réutilisant du matériel existant pour la création de nouvelles cuelists, cela vous permet d'éviter la construction répétitive des vos effets favoris et par conséquent de gagner du temps.

Créer un 'Extract'

Pour créer un 'Extract' :

1. Sélectionnez une partie de la cuelist ou les événements dans la timeline que vous voudriez utiliser comme extract.
2. Pour enregistrer l'extract :
 - Choisissez le bouton 'Extracts' dans l'onglet 'Components' de la barre latérale. Cliquez ensuite sur le bouton '+' ; ou
 - Cliquez sur 'New Extract' dans le menu 'Components'- normalement Alt-F8.ou
 - Clic droit dans la fenetre 'Extract' du Quickpiker > Add New Extract
3. Tapez le nom de cet extract et cliquez ensuite sur le bouton 'OK'.
4. La Vista va ajouter un nouvel objet dans la liste des Extract.

Appliquez un Extract

Pour appliquer un Extract :

5. Sélectionnez un ou plusieurs projecteurs dans le Sélecteur.
6. Choisissez le bouton 'Extracts' dans l'onglet 'Components' de la barre latérale.
7. Trouvez l'extract désiré et sélectionnez-le.

Réglez les boutons de masque à votre convenance pour pouvoir appliquer les paramètres désirés. Aucun paramètre masqué ne sera appliqué même s'il fait partie de l'extrait.

Utiliser les commandes à l'intérieur d'une Cuelist

Les commandes vous permettent d'utiliser une Cuelist pour contrôler la restitution d'une ou plusieurs autres cuelists.

Pour insérer des commandes à l'intérieur d'une cuelist :

1. Ouvrez une cuelist dans le Programmeur et sélectionnez l'option 'Insert Commands' dans le menu 'Tools'. La Vista va afficher la fenêtre 'Insert Commands' :



2. Sélectionnez une commande désirée dans la colonne 'Action' :

Cette option	Sa fonction
Play, Back, Pause, Assert, Skip Fwd, Skip Back, Release	Agit dans une cuelist de la même façon que si vous aviez appuyé sur le bouton correspondant du registre de restitution de cette cuelist.
Flash	Equivalent du bouton 'flash' dans les registres de restitution de la cuelist. Vous pouvez choisir également soit flash 'on', soit flash 'off', soit flash 'Toggle' dans le champ des paramètres.
Inhibit	Permet d'inhiber la cuelist (passer en aveugle) ou de désinhiber une cuelist. Vous devez entrer 'on' ou 'off' dans le champ des paramètres.
Rate	Vous permet de modifier le rate de la cuelist. Taper la nouvelle valeur dans le champ de paramètres.
Release All	Relâche toutes les cuelists actives.

Cette option	Sa fonction
Timecode Reset	Réinitialise le timecode à 00:00:00:00.
Timecode enable	Autorise l'activation de la cuelist à l'aide du timecode.
Jump	Vous permet de sauter à une cue précise à l'intérieur de la cuelist.
Snapshot	Active le snapshot sélectionné dans le champ des paramètres.
Release others	Effectue le release de toutes les cuelists actives à l'exception de la cuelist contenant cette commande.

3. Sélectionnez la Cuelist que vous voulez commander dans la colonne des cuelists.
4. Entrez la commande 'On' ou 'Off' ou bien le numéro de la cue si applicable dans le champ des paramètres.
5. Normalement, la commande sera placée sur la position de la tête de lecture de la cuelist ou au début de la cue sélectionnée. *Si vous voulez la placer à une autre position déplacez là comme tout autre événement.*
6. Saisissez une description dans le champ 'Label/Description' si nécessaire. Cette description va apparaître à côté de la commande dans la timeline.
7. Normalement la Vista crée une nouvelle cue de la fin de cuelist dans le cas où vous avez placé la commande au-delà de la fin de la cuelist. Si vous préférez étendre la dernière cue de la cuelist, cochez la case 'Expand existing cue'.
8. Cliquez sur 'Insert' pour insérer la commande et fermez la fenêtre.

Mettre à jour les Presets et les Cuelists pendant leur restitution

Lorsque vous effectuez des modifications dans l'onglet Live du Programmeur pendant la restitution d'une cuelist, il est possible d'appliquer ces modifications aux presets constituant la cuelist ou à la cuelist elle-même.

>>Astuce : La fonction de mise à jour est configurée pour modifier les réglages existants d'une cuelist. Elle **ne rajoute pas** automatiquement de nouveaux événements ou de nouveaux projecteurs à la cuelist. Cependant, vous pouvez ouvrir votre cuelist et ajouter une nouvelle information dans la fenêtre du Programmeur.

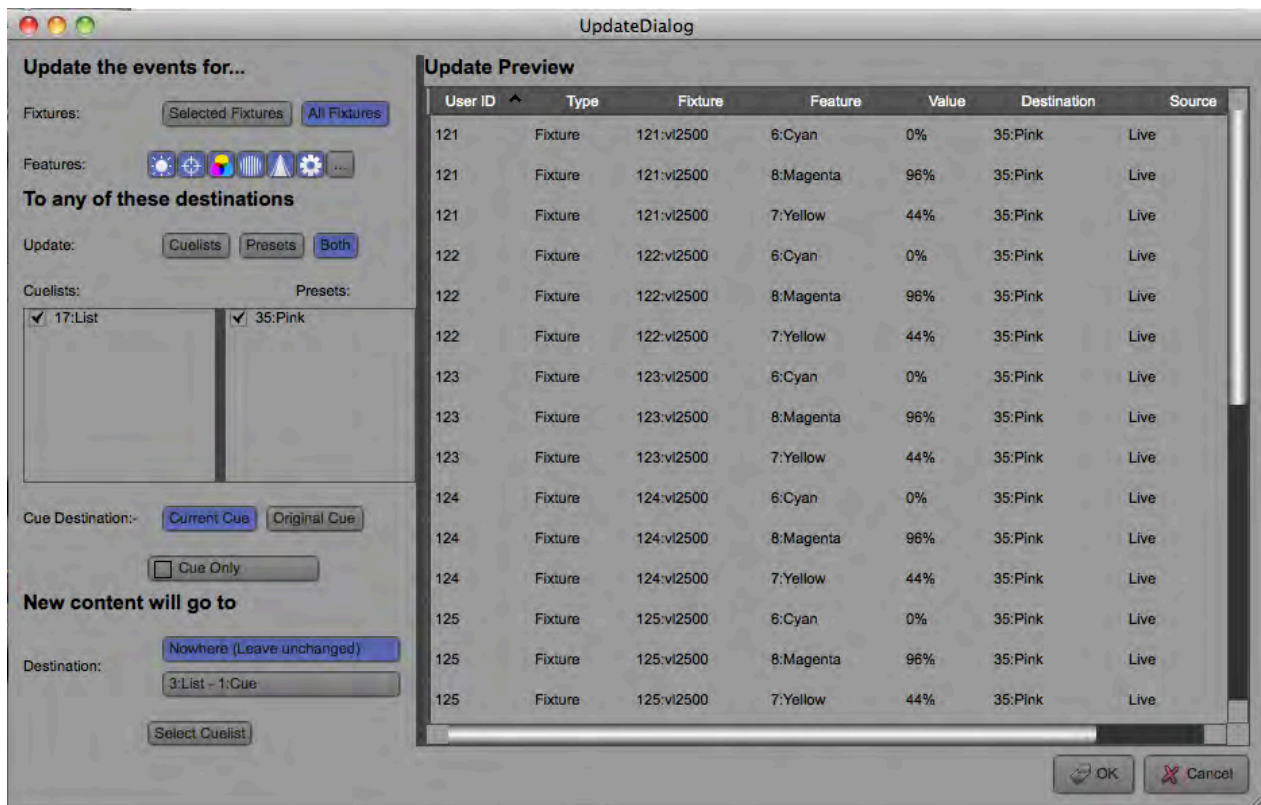
Information existante

Pour mettre à jour une information **existante** :

1. Pendant la restitution de la cuelist, sélectionnez les projecteurs que vous voulez modifier dans l'onglet Live du Programmeur.
2. Effectuez vos modifications à l'aide des palettes ou des contrôles de la console.



3. Cliquez sur l'icône de Mise à jour ou choisissez l'option 'Update' dans le menu 'Tools'.
4. La Vista va afficher la fenêtre 'Update':



Ici vous pouvez choisir d'appliquer les modifications à la Cuelist ou aux Presets s'ils sont utilisés. Vous pouvez également filtrer les modifications par projecteurs ou par paramètres. **Attention : par défaut, la Vista sélectionne les Cuelists et les Presets.**

5. Pour effectuer les modifications pour tous les projecteurs que vous avez modifié, cliquez sur le bouton 'All fixtures'. Pour effectuer les modifications uniquement pour les projecteurs sélectionnés, cliquez sur le bouton 'Selected fixtures'.
6. Vous pouvez utiliser les icônes de filtres de paramètres pour sélectionner ou masquer les paramètres à inclure dans la mise à jour - l'intensité, la position, la couleur, le gobo, le beam et divers.
7. Pour appliquer les modifications aux presets, cliquez sur les cases correspondantes à coté du nom des presets dans la colonne 'Presets'. Pour appliquer les modifications à une ou plusieurs cuelist, cliquez sur les cases correspondantes à coté du noms des cuelist dans la colonne 'Cuelists'.
8. Une fois vous avez choisi vos modifications, cliquez sur le bouton 'OK' pour retourner à l'écran du Programmeur.

7. SmartFX

Types d'effets

La Vista vous propose plusieurs types d'effets :

- 'Wave Effect': Intensité, Couleur, Position ou tout autre paramètre de vos projecteurs varient en suivant une courbe de variation. Grâce à ce type d'effet, vous pouvez créer des chasers d'Intensité, des mouvements de Position géométriques comme par exemple un cercle ainsi que des effets de mix de Couleurs y compris un arc-en-ciel, etc.
- 'Swing Effect': Intensité, Couleur, Position ou tout autre paramètre de vos projecteurs effectuent une oscillation entre des presets ou un autre réglage IPCGBM.
- 'Video Effect': Utilise une image animée de format gif pour contrôler l'Intensité et la Couleur d'un groupe de projecteurs qui sont normalement arrangé dans une matrice.

Utiliser les effets

Pour restituer un effet sur vos projecteurs, vous pouvez faire une des actions suivantes :

- Appliquer un des modèles d'effets préprogrammés de la Vista, ou
- Modifier un effet préprogrammé, ou
- Créer votre propre effet à partir de zéro grâce à la fenêtre SmartFX.





Appliquer un effet préprogrammé.

Pour appliquer un effet :

1. Sélectionnez les projecteurs désirés dans la fenêtre du Sélecteur.
2. Cliquez sur l'onglet 'Components' de la barre latérale et sélectionnez le bouton 'FX'. La Vista va afficher la liste des effets disponibles :



L'icône indique le type d'effet et les lettres dans la colonne 'Content' indiquent les paramètres utilisés dans cet effet.

Cette icône/ lettre	Sa fonction
 I	Effet d'Intensité
 P	Effet de Position
 C	Effet de Couleur
 Matrix / Mini-element	Un effet configuré pour une matrice ou un projecteur multi-éléments (un projecteur avec plusieurs sources de lumière, par exemple, 4 cellules ColorBlock).
Multi-feature (i.e. IPC---	Un effet qui inclut plusieurs paramètres. Par exemple, l'effet 'BallyColour'.

>> Astuce : Si l'effet est grisé dans la liste, cela signifie qu'il ne peut pas être appliqué au(x) type(s) de projecteur(s) sélectionné(s).

3. Cliquez sur l'effet désiré pour l'appliquer. L'effet choisi commence à tourner sur les projecteurs sélectionnés.
4. Pour ajuster la vitesse ou un autre paramètre de l'effet, ouvrez la fenêtre SmartFX et utilisez les commandes de contrôle. (Voir la section suivante.)

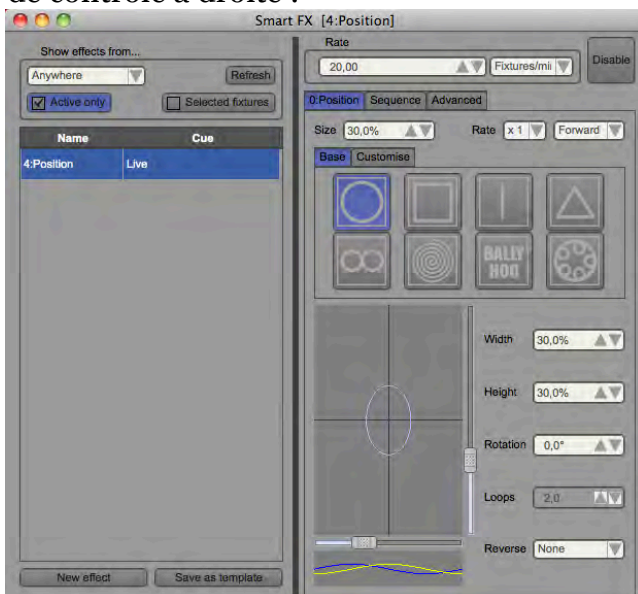
Utiliser la fenêtre 'SmartFX' pour modifier un effet

Pour ajuster la vitesse ou un autre paramètre d'un effet, ouvrez la fenêtre SmartFX:



- Cliquez sur le bouton 'SmartFX' sur la barre d'outils principale, normalement F11, ou
- Sélectionnez l'option 'SmartFX' dans le menu 'Tools' (Ctrl+K).

Il y a deux sections dans la fenêtre 'SmartFX' : la liste des effets à gauche et les commandes de contrôle à droite :



Le panneau ‘Show effects from...’ affiche normalement tous les effets actifs (i.e. qui fonctionnent dans l’onglet Live ou dans une Cuelist).

Liste des Effets

Vous pouvez filtrer la liste des effets par leurs sources, par leurs états de fonctionnement, ainsi que par les projecteurs auxquels ils sont appliqués.

Cette option	Sa fonction
Source Popup selector	La source popup filtre la liste des effets par leur source : - ‘Anywhere’: affiche tous les effets actifs en sortie de console. - ‘Selected Cuelist’, affiche uniquement les effets fonctionnant dans le registre de restitution sélectionné. - ‘Editor’, affiche les effets actifs dans l’onglet Live ou dans n’importe quelle Cuelist (onglets) ouverte dans l’Editeur. - ‘Editor (current cue)’ affiche les effets fonctionnant dans la cue sélectionnée de la Cuelist en cours d’édition.
Active only	Filtre les effets afin d’afficher uniquement les effets en cours de restitution. C’est-à-dire, les effets que vous pouvez voir sur scène.
Selected Fixtures	Filtre les effets afin d’afficher uniquement les effets en cours de restitution pour les projecteurs sélectionnés.
New Effect	Crée un nouvel effet avec vos propres réglages. Voir <i>Créer un effet à partir de zéro</i> , page 156.
Save as templates	Cliquez sur ce bouton pour enregistrer l’effet comme un modèle d’effet préprogrammé qui va apparaître dans la liste des Composants et dans le Quickpickers (FX template).

Lorsque vous cliquez sur un effet de cette liste, la Vista affiche ses réglages et ses commandes de contrôle dans la partie droite de la fenêtre.

Commandes de contrôle d'un Effet

Le panneau du Contrôle SmartFX comprend :

- Les contrôles de vitesse qui s'appliquent à tous les types de paramètres de votre effet.
- L'onglet(s) type de paramètres (IPCGBM) avec les commandes de contrôle de la courbe de variation de l'effet, de la taille, du multiplicateur de vitesse et de la direction.
- L'onglet 'Séquence' avec ses contrôles de recouvrement, de répartition, d'ordre d'exécution et de groupement de projecteur.
- L'onglet 'Advanced' où vous pouvez ajouter un effet supplémentaire, synchroniser ou appliquer un offset à votre effet. Utilisez cet onglet pour régler l'interaction de cet effet avec d'autres cues et d'autre effets pendant la restitution.

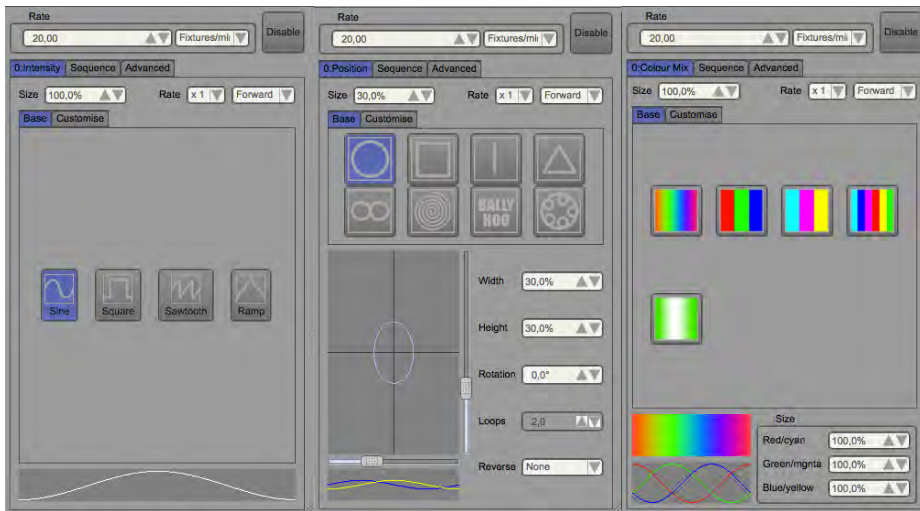
Contrôle de Vitesse

Les effets peuvent comprendre un ou plusieurs types de paramètres (IPCGBG). Les contrôles de vitesse sont appliqués à tous les paramètres de l'effet.

Cette option	Sa fonction
Rate BMP	Règle la vitesse de base de l'effet. Exprimée en battement-par-minute (BPM).
Rate Popup - per cycle/mn - per fixture/ mn	Ce contrôle détermine le type de Vitesse : cycle-par-minute ou projecteur-par minute. Per-cycle (par-cycle) : si l'effet est un chase d'Intensité avec une Vitesse de 20 BMP par cycle, la séquence entière sera répétée 20 fois chaque minute. Per-fixture (par projecteur): si une chase d'Intensité est réglée à la Vitesse de 80 BMP par-projecteur, ce chase couvrira 80 projecteurs chaque minute. (La durée d'allumage pour chaque projecteurs dépendra de la quantité de projecteurs à intégrer dans l'effet en 1 minute)
Disable/ Enable	Ce bouton active et désactive l'effet sélectionné.

Onglet de paramètres de l'effet 'Wave'

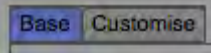
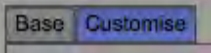
Les effets peuvent avoir un ou plusieurs types de paramètres (IPCGBG). La Vista crée un onglet de paramètres pour chaque type. Cet onglet vous propose les commandes de contrôles de la forme de l'effet, de la taille, du multiplicateur de la vitesse et de la direction.



Cliquez sur l'onglet de paramètre (i.e. l'Intensité) pour voir les contrôles :

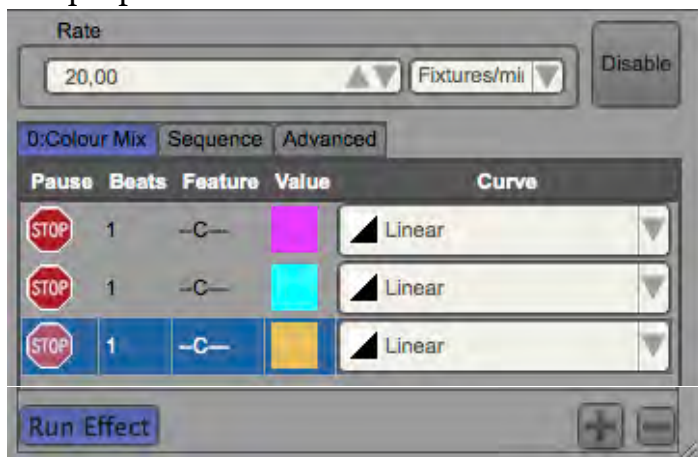
>> Astuce : L'onglet de paramètre apparaîtra uniquement si un effet est sélectionné sur le panneau de gauche.

Cette option	Sa fonction
Size (Amplitude)	<p>La taille détermine l'amplitude de variation de l'effet appliquée aux paramètres. Par exemple, si vous faites fonctionner un effet d'Intensité avec une amplitude de 50%, lors de son application à un kit de projecteurs, l'intensité sera modulé entre 0% et 50%.</p> <p>Les effets qui fonctionnent avec plusieurs canaux (i.e. Position et Colour Mix) possèdent un contrôle d'amplitude séparé pour chaque canal.</p> <p>Il n'y a pas de contrôle d'amplitude pour un effet 'swing' (oscillation) puisque seulement une valeur de 100% peut atteindre les points que vous avez déterminés (Preset ou valeur de paramètre)</p>
Rate (avant 'Rate Multiplier')	<p>Pour maintenir la synchronisation entre les paramètres d'un effet, vous pouvez définir l'échelle de vitesse de chaque paramètre à l'aide d'un multiplicateur de la vitesse de base.</p> <p>Pour ralentir la vitesse d'un paramètre par rapport à la vitesse de base, réglez-la à une valeur inférieure de celle-ci (par exemple, $x\frac{1}{2}$ ou $x\frac{1}{4}$). Pour accélérer la vitesse d'un paramètre par rapport à la vitesse de base, réglez-la à une valeur supérieure de celle-ci (par exemple, $x2$ ou $x4$).</p>
Direction	<p>Utilisé principalement pour les effets de chaser, cette commande contrôle la direction de la séquence de projecteurs: la direction ascendante (forward), la direction descendante (backward) ou aller / retour (bounce).</p>

Cette option	Sa fonction
 Base Tab Waveform buttons	<p>Cet onglet affiche sous forme d'image graphique la forme des effets de variation disponibles. Pour sélectionner une courbe de variation, cliquez sur un des boutons.</p> <p>Pour chaque type de paramètre la console vous propose les différents effets qu'il est possible de créer.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Position - affiche les boutons de création des formes suivantes : le Cercle, le Carré, le Can-Can, le Triangle, le Chiffre 8, la Spirale, le Bally Hoo et le Cercle par répartition. - Couleur Mix - affiche les boutons de création de la vague d'Arc-en-Ciel, RGB, CMY, etc.
Base Tab Visual Editor	<p>Au-dessous des boutons de formes d'effets, la Vista vous propose un aperçu de l'effet. Pour les effets de Position et de Couleur, cette section vous propose également les commandes de contrôle de l'amplitude pour chaque paramètre. Par exemple, l'effet de Position possède une courbe de variation qui fonctionne pour le Pan et une autre pour le Tilt.</p> <p>Vous pouvez modifier l'offset (décalage) de départ de la boucle. Pour cela, cliquez sur la fenêtre de l'aperçu et faites glisser la courbe à gauche ou à droite.</p>
 Customise Tab	<p>Dans cet onglet vous pouvez choisir également le type de courbe d'effet ainsi que le décalage (offset) de phase pour chaque paramètre. Pour les effets de position et de couleur qui fonctionnent sur plusieurs canaux, vous trouverez également les contrôles de la courbe, du multiplicateur de vitesse et du décalage pour chaque canal.</p>

L'onglet de paramètres de l'effet de 'swing' (oscillation)

Il n'y a pas de contrôle d'amplitude pour un effet 'swing' (oscillation) puisque la variation est effectuée entre des valeurs déterminées. De même, il n'y a pas de contrôles de direction, puisque les effets de 'swing' (oscillation) sont configurés pour sauter directement entre chaque point donné.

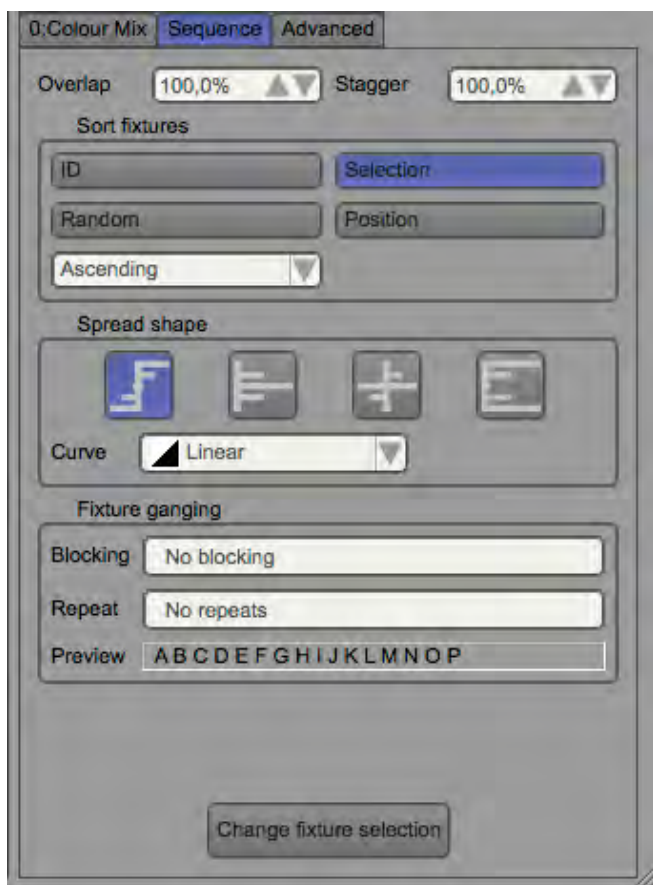


>> Astuce : L'onglet de paramètres apparaîtra uniquement lorsque l'effet est sélectionné sur le panneau de gauche.


Cette option	Sa fonction
Stop	Un clic sur l'icône 'Stop' arrête l'effet swing , ce qui vous permet de régler la valeur du paramètre. Pour régler la valeur, choisissez un preset ou réglez-la dans les palettes de la barre latérale.
Beats	Règle le nombre de battements que l'effet va effectuer sur chaque point avant passer sur le point suivant.
Feature	Affiche les types de paramètres inclus dans les points de l'effet.
Value	Affiche la valeur ou l'image graphique du réglage du point de l'effet.
Fade Curve	Règle la courbe de fondu du point de l'effet. <i>Voir 'Courbes de fade, page 139).</i>
Run effect	Cliquez sur le bouton 'Run effet' pour reprendre la restitution de l'effet swing après son arrêt.
+	Cliquez sur le bouton '+' (Plus) pour ajouter un point supplémentaire à l'effet.
-	Cliquez sur le bouton '-' (Moins) pour supprimer le point sélectionné

Onglet Séquence

Lorsque vous appliquez un effet à plusieurs projecteurs, vous pouvez utiliser les commandes de contrôle de l'onglet Séquence pour régler l'application de l'effet à vos projecteurs.



Cette option	Sa fonction
Overlap	<p>Règle le taux de recouvrement d'un projecteur par un autre lors de la restitution de l'effet :</p> <ul style="list-style-type: none">- À 0% chaque projecteur restitue l'effet successivement. Il n'y a pas de recouvrement.- À 100% les projecteurs restituent l'effet simultanément. <p>Ce contrôle fonctionne en liaison avec la commande Stagger (Répartir) pour réaliser des chasers et des effets synchronisés.</p>

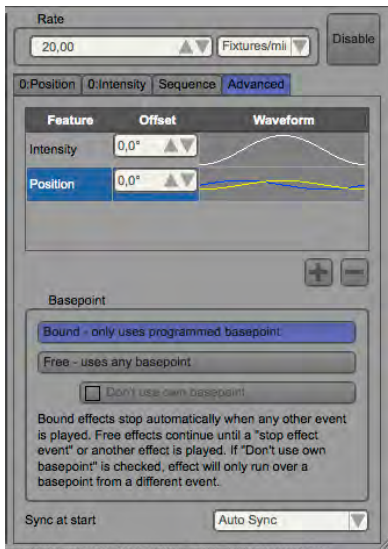
Cette option	Sa fonction
<p>Stagger (<i>ex Spread</i>)</p>	<p>La Vista calcule dynamiquement la valeur de l'offset de chaque courbe de projecteur en fonction de ce contrôle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Répartition = 0% - tous les projecteurs suivent une courbe identique. - Répartition = 100% - chaque projecteur suit une courbe unique échelonnée entre 0% et 100% de la valeur de temps de la boucle. <p>Normalement ce contrôle est réglé à 100% à moins que le contrôle de Recouvrement soit à 100% également, sinon il y aura des périodes où les projecteurs resteront sans activité.</p> <p><i>Voir ci-dessous quelques exemples pratiques de SmartFX simple qui utilisent le Recouvrement et la Répartition.</i></p>
<p>Sort Fixtures</p>	<p>Il existe plusieurs façons de classer les projecteurs lors de la restitution d'un effet :</p> <ul style="list-style-type: none"> - ID - classe les projecteurs par leurs numéros d'identité. - Sélection - classe les projecteurs dans l'ordre de la sélection effectuée dans le Sélecteur. - Random - classe les projecteurs dans un ordre aléatoire. - Position - classe les projecteurs par leur position sur le calque du Sélecteur. Les projecteurs sont classés de gauche à droite et de haut en bas. <p>Pour inverser l'ordre du classement, cliquez sur le champ déroulant et sélectionnez 'Ascending' ou 'Descending'.</p>
<p>Spead Shape</p> 	<p>Les boutons de répartition contrôlent la façon dont l'effet est restitué sur les projecteurs. Il existe quatre modes de répartition disponibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Du premier au dernier. L'effet commence sa restitution sur le premier projecteur et enchaîne jusqu'au dernier. - Par deux, de l'extérieur à l'intérieur. L'effet commence sa restitution sur deux derniers projecteurs et se déplace vers le centre. - Du dernier au premier. L'inverse de la première option - Par deux, de l'intérieur vers l'extérieur. L'inverse de la deuxième option.
<p>Curve</p>	<p>Règle la répartition des projecteurs dans l'effet. Le réglage normal est 'Linéaire'; les projecteurs sont répartis de façon uniforme. Les autres courbes, comme par exemple, Carré ou Carré Inversé, regroupent certains projecteurs et répartissent les autres.</p>

Cette option	Sa fonction
Fixture Ganging - Blocking -	Défini le groupement des projecteurs. La fonction 'No Blocking' signifie que l'effet passe par les projecteurs un par un. Les projecteurs peuvent être groupés d'une telle manière que plusieurs projecteurs vont faire la même chose. Par exemple : 1. Lorsque le réglage est à 2, les paires adjacentes des projecteurs sont groupées dans l'effet et reçoivent les mêmes valeurs. - Lorsque le réglage est à 2/1/3 pour un kit de 12 projecteurs, les projecteurs seront groupés de la façon suivante, deux projecteurs, un projecteur puis trois projecteurs.
Fixture Ganging - Repeats -	Permet de grouper des projecteurs non-adjacents. - La répétition de 2 répète la même action tous les 3 projecteurs - La répétition de 3 répète la même action tous les 4 projecteurs Le panneau d'Aperçu (Preview) affiche de quelle manière les projecteurs seront groupé dans l'effet.
Change Fixture Selection	Pour modifier les projecteurs actifs dans un effet, sélectionnez les projecteurs désirés et cliquez sur ce bouton.

Onglet Avancé

Utilisez cet onglet pour :

- Synchroniser ou décaler les courbes de l'effet si cet effet possède plusieurs paramètres. Par exemple, un effet qui inclut les paramètres d'Intensité et de Couleur.
- Régler le mode d'interaction de l'effet avec d'autres effets et d'autres cues pendant la restitution.
- Enregistrer un effet créé ou modifié dans la liste des modèles d'effets (Fx template).



Cette option	Sa fonction
Offset (Phase offset)	<p>L'ajustement de la valeur de l'Offset, permet de déplacer les courbes de variation dans l'échelle de temps. Par exemple, avec un offset de 0%; une courbe sinusoïdale va démarrer et se terminer au point le plus bas, tandis que avec un offset de 50% elle aura son début et sa fin au point haut.</p> <p>Vous pouvez ajuster le décalage du paramètre. Pour cela, faite le glisser dans la fenêtre ou saisissez une valeur valable entre 0° et 360° dans le champ Offset .</p>
+ Add	Cliquez sur l'icône '+' pour ajouter un nouveau type d'effet synchronisé avec les autres paramètres contenus dans cet effet.
- Delete	Cliquez sur l'icône '-' pour supprimer l'effet du paramètre sélectionné.
Base Point - Bound - Free	<p>Défini l'action lorsque les projecteurs qui sont en train de restituer un effet reçoivent un nouveau réglage pour le même type de paramètres. Par exemple, un kit de projecteurs restituent un effet de position 'circle' et dans le même temps une autre cue envoi une information de position différente.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si le point de base est réglé sur 'Bound', les effets arrêtent leur restitution et les projecteurs prennent la nouvelle valeur de position. - Si le point de base est réglé sur 'Free', les effets continueront leur restitution par contre ils prendront la nouvelle valeur pour point de base.
Don't use own basepoint	Cochez cette option pour ignorer tous points de base au moment de l'enregistrement de l'effet.

Cette option	Sa fonction
Sync at Start	<p>Définis l'action au démarrage de cet effet pendant la restitution d'un autre effet.</p> <p>Auto-sync - l'effet démarre sur même phase que celui en cours de restitution. Il est synchronisé avec les autres effets.</p> <p>Restart - l'effet démarre toujours sur son point '0', il sera toujours dans le même état lors de sont lancement.</p> <p>No-sync - l'effet n'est jamais synchronisé.</p>

Créer un effet à partir de zéro

Pour créer votre propre effet :

1. Sélectionnez les projecteurs dans la fenêtre du Sélecteur.
2. Cliquez sur le bouton SmartFX de la barre d'outils principale ou choisissez l'option 'SmartFX Editor' dans le menu 'Windows'. La Vista va afficher la fenêtre de 'Smart Effects'.
3. Cliquez sur le bouton 'New' en bas du panneau de gauche pour afficher la fenêtre 'Create Effect'.
4. Cliquez sur un des boutons de types d'effet. La Vista vous propose plusieurs types d'effet:
 - 'Wave Effect': Intensité, Couleur, Position ou tout autre paramètre de vos projecteurs varient en suivant une courbe de variation.
 - 'Swing Effect': Intensité, Couleur, Position ou tout autre paramètre de vos projecteurs effectuent une oscillation entre des presets ou un autre réglage IPCGBM.
 - 'Video Effect': Utilise une image animée de format gif pour contrôler l'Intensité et la Couleur d'un groupe de projecteurs qui sont normalement arrangé dans une matrice.
5. Choisissez le type de paramètre que vous voulez utiliser dans votre effet (par exemple, l'intensité, la position, la couleur)
6. Tapez le nom de votre effet dans le champ 'Name'.
7. Cliquez 'OK' pour afficher votre effet dans la fenêtre 'SmartFX'.
8. Ajuster les contrôles dans la partie droite de la fenêtre pour appliquer les effets souhaités.

Créer votre effet 'swing' (oscillation)

Si vous avez choisi le bouton 'Swing' dans la fenêtre 'Create Effect', il vous faut définir les points d'extrémités de votre effet. (C'est-à-dire la valeur de départ et la valeur de fin.) Dans ce cas, dès que vous cliquez sur 'OK', la Vista ajoutera deux points d'oscillation (swing) dans l'onglet des paramètres de la fenêtre 'SmartFX'.

Pour régler les valeurs de ces deux points :

1. Cliquez sur le premier bouton 'Stop'.
2. Réglez la valeur du type de paramètre que vous utilisez à l'aide des palettes ou des commandes de contrôles.
3. Cliquez sur le deuxième bouton 'Stop' et réglez ces valeurs de la même façon.
4. Cliquez sur le bouton 'Run Effect' pour démarrer l'effet 'Swing' .

L'effet 'Swing' a toujours au minimum deux points de valeurs de base. Par contre, vous pouvez ajouter d'autres points intermédiaires pour créer un effet complexe. Cliquez sur le bouton '+' pour ajouter d'autres points.

Enregistrer votre effet

Pour enregistrer l'effet que vous avez créé :

1. Cliquez sur le bouton 'Save as Template'. La Vista affichera une petite fenêtre en vous demandant de donner un nom à l'effet ainsi que d'indiquer sa localisation.
2. Tapez le nom de l'effet et choisissez la localisation de la sauvegarde. Vous pouvez l'enregistrer dans le dossier 'User Library' ou bien dans le dossier 'Show'. Le fait d'enregistrer l'effet dans le dossier 'Show', facilite son transfère aux autres consoles.
3. Cliquez sur le bouton 'OK'. La Vista va ajouter votre effet à la liste des modèles d'effets (Fx Template) . La prochaine fois que vous ouvrirez l'onglet FX de la Barre latérale, vous y trouverez votre effet.

Arrêter un effet

Il y a deux possibilités pour arrêter un effet et remettre les projecteurs à leurs paramètres originaux ou leurs paramètres par défaut.

- Vous pouvez arrêter tous les effets en cours de restitution, ou
- Vous pouvez arrêter un effet particulier, ou
- Vous pouvez arrêter un type particulier d'effet.

Arrêter tous les effets

Pour arrêter tous les effets en cours de restitution par les projecteurs :

1. Sélectionnez les projecteurs pour lesquels vous voulez arrêter la restitution de l'effet.
2. Choisissez l'option 'Stop SmartFX' dans le menu 'Tools'.

Arrêter un effet particulier

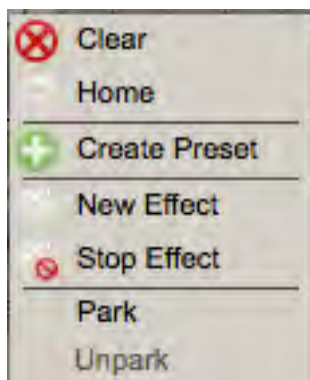
Pour arrêter un ou plusieurs effets en cours de restitution par vos projecteurs.

3. Sélectionnez les projecteurs pour lesquels vous voulez arrêter la restitution de l'effet.
4. Cliquez sur le bouton 'SmartFX' de la barre d'outils principale - normalement F11, ou sélectionnez l'option 'SmartFX Editor' dans le menu 'Tools' (Ctrl+K).
5. Sélectionnez l'effet que vous voulez arrêter dans la liste des effets.
6. Cliquez sur le bouton 'Disable'.

Arrêter un effet en cours de restitution sur un paramètre

Pour arrêter les effets en cours de restitution sur un type de paramètre - i.e. l'Intensité, la Position, la Couleur, etc.

1. Sélectionnez les projecteurs pour lesquels vous voulez arrêter la restitution de l'effet.
2. Cliquez sur l'onglet Palettes de la barre latérale, si celui-ci n'est pas encore sélectionné.
3. Cliquez sur l'icône du type de paramètre concernant le type d'effet que vous voulez arrêter. - l'Intensité, la Position, la Couleur, le Gobo ou le Beam. La Vista va ouvrir un menu popup:



4. Sélectionnez l'option 'Stop Effect' dans ce menu popup.

8. Automatisation la Restitution (Playback)

Utiliser le Timecode pour contrôler les Cuelists.

Vous pouvez utiliser le Time Code Linéaire (LTC) pour déclencher les cues à condition d'avoir une console ou une surface de contrôle avec une entrée timecode. Le M1 ne possède pas d'entrée timecode, et il n'est pas possible de connecter un Timecode directement à un PC ou un Mac.

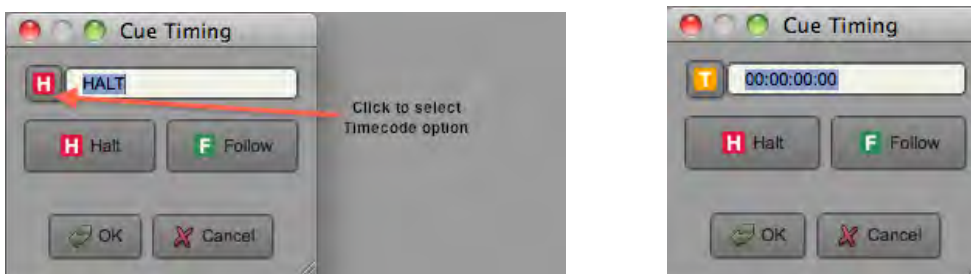
Pour régler, activer et utiliser le timecode il vous faut :

- Changer le 'Follow Mode' de vos cues pour l'option 'Timecode'.
- Mettre la fonction 'Timecode enabled' sur 'On' dans la fenêtre des Propriétés de la Cuelist.
- Régler les Heures, Minutes, Secondes et Frames du Timecode pour chaque cue manuellement ou en utilisant la fonction 'Learn Timing'.
- Armer les Cueslists pour qu'elles suivent le Timecode et pour que les cues s'activent dès qu'elles reçoivent l'information timecode correspondante.

Régler le 'Follow Mode' (mode de déclenchement des cues)

Pour régler les cues pour qu'elles s'activent avec le timecode, ouvrez d'abord la Cuelist. Ensuite :

1. Sélectionnez les cues que vous souhaitez activer avec le timecode.
2. Choisissez l'option 'Set Follow Mode' du sous-menu des Cues dans le menu 'Tools'. Vous pouvez également cliquer droit sur la case de la cue et sélectionnez cette option dans le menu popup. La Vista va afficher la fenêtre 'Cue Timing'.



3. Cliquez sur la petite icône en haut de la fenêtre et sélectionnez l'icône 'Timecode' dans le menu popup. Si vous ne réglez qu'une seule cue, vous pouvez également saisir le temps de départ de la cue en format HH:MM:SS:FF.
4. Cliquez sur 'OK' pour confirmer et fermer la fenêtre.

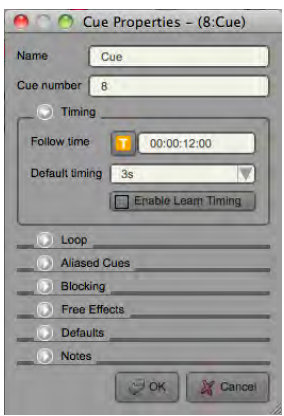
Activer le Timecode pour les Cuelists

Pour activer de timecode de la Cuelist, sélectionnez l'option 'Cuelist properties' dans le menu 'Edit'. Quand la Vista ouvre la fenêtre de Propriétés de la Cuelist:

1. Mettez la propriété 'Timecode Locked' de la section 'Options' sur 'On'.
2. Cliquez sur 'OK' pour fermer la fenêtre.

Régler le Timecode pour chaque Cue

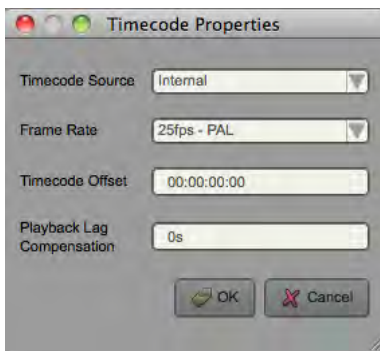
Si vous connaissez la valeur de Timecode exacte nécessaire pour chaque cue, vous pouvez la saisir dans le champ de la case de la cue. Sinon, sélectionnez la cue et choisissez l'option 'Cue Properties' dans le menu 'Edit'. La Vista va ouvrir la fenêtre de Propriétés de la Cue:

	<p>Pour régler le temps précis de la cue, saisissez sa valeur dans le champ 'Follow Time'.</p>
	<p>Par exemple, 01:02:03:04 lance la cue quand elle reçoit le Timecode 1 Heure, 2 Minutes, 3 Secondes et 4 Frames.</p>
	<p>Répétez la même procédure pour toutes les cues de votre cuelist.</p>

Configurer la source du Timecode

La Vista peut suivre le timecode envoyé d'une source externe ou bien générer son propre timecode de test. Le Timecode peut utiliser plusieurs fréquences de trames et la Vista doit être configurée pour pouvoir suivre le 'frame rate' envoyé par le Timecode source. Pour ce faire:

3. Choisissez l'option 'Timecode' dans le menu 'File'. La Vista va ouvrir la fenêtre de Propriétés du Timecode:



4. Sélectionnez la source du Timecode. La source peut être interne quand la Vista génère le timecode elle-même ou LTC quand la Vista suit le timecode envoyé par une source externe via l'entrée LTC de la console. Vous pouvez également choisir 'disabled' dans le champ de source pour ignorer le timecode.

5. Réglez la fréquence de trame en correspondance avec la source. Les options sont les suivantes: 24fps - Film 25fps - PAL, 29,97fps NTSC drop frame et 30fps.

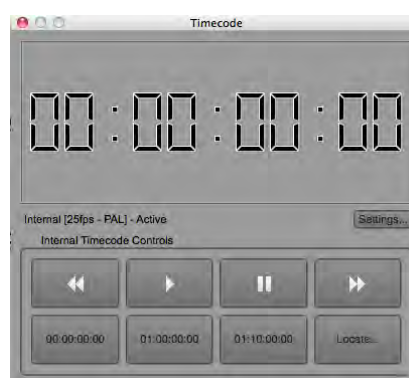
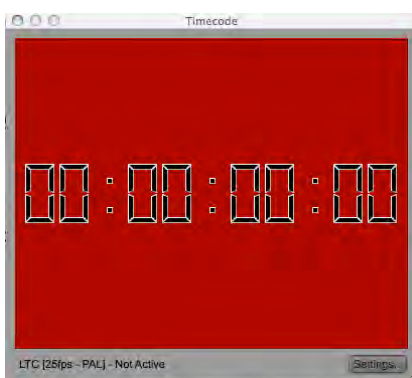
6. Si vous utilisez la source interne du Timecode, vous pouvez régler l'offset de départ du Timecode pour qu'il commence sa restitution à l'heure indiquée. Par exemple, si toutes vos cues sont réglées pour se déclencher à partir de 1 heure, vous pouvez régler l'offset à 01:00:00:00 et le tester pour vérifier que tout fonctionne comme prévu.

7. Le champ 'Playback Lag Compensation' est utilisé pour résoudre les erreurs de timecode provenant d'un appareil externe, par exemple d'un DVD. Lorsque la Vista rencontre une erreur, elle va simuler le timecode pour la période avant d'admettre que la reception timecode est terminée. Ce champ détermine le temps en secondes que la Vista peut passer sans recevoir un timecode valable.

8. Lorsque vous avez terminé les réglages, cliquez sur 'OK' pour fermer la fenêtre de 'Timecode Properties'.





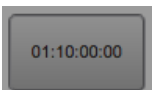
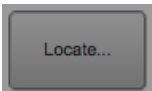
Contrôler et tester le timecode

Quand vous fermez la fenêtre des Propriétés du Timecode, la Vista ouvre la fenêtre 'Timecode Monitor':



Si la Vista est réglée sur LTC (source externe), cette fenêtre affiche le timecode qu'elle reçoit.

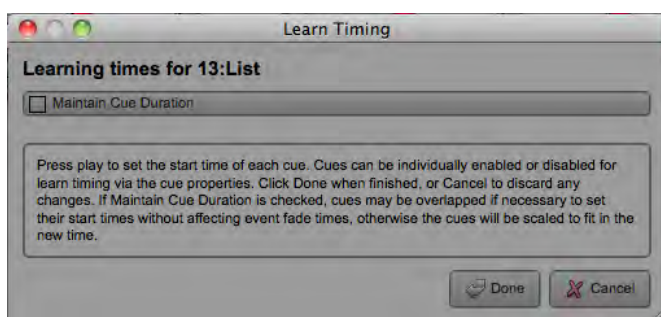
Si vous utilisez le Timecode interne, la fenêtre du moniteur vous proposera les boutons pour démarrer, arrêter et déterminer le temps :

Ce bouton	Sa fonction
	Retour rapide du Timecode. (Rembobine)
	Active la lecture du timecode.
	Marque une pause dans la lecture du timecode.
	Avance rapide du Timecode
Timecode Presets 	Renvois le timecode à une position sauvegardée. Pour modifier le preset timecode, cliquez droit sur le bouton et choisissez 'Change location' dans le menu popup. La Vista va ouvrir la fenêtre 'Locator' où vous pourrez saisir la valeur de timecode désirée.
	Vous permet de définir rapidement une position précise sur le timecode. Cliquez sur le bouton et saisissez la valeur de timecode désirée.

Utiliser 'Learn Timing'

Si vous préférez configurer les points de déclenchement du timecode en écoutant le matériel qui va le générer, vous pouvez utiliser le paramètre 'Learn Timing'. Pour ce faire, ouvrez d'abord la cuelist, ensuite :

1. Choisissez l'option 'Learn Timing' dans le menu 'Tools'. La Vista va ouvrir la fenêtre 'Learn Timing'.



2. Si vous voulez garder le temps actuel des cues, cochez la case 'Maintain Cue Duration'. Si vous ne le faites pas, la durée des événements de chaque cue sera modifié pour entrer dans le nouveau timing de la cue. Dans la plupart de cas vous souhaitez conserver la durée initiale de la cue.

Ne fermez pas la fenêtre 'Learn Timing' avant d'avoir effectué les pas suivants.

3. Si vous utiliser la source timecode externe, démarrez sa lecture.
4. Appuyez sur le bouton 'Play' dès que la source timecode atteint le temps souhaité d'activation de chaque cue. La Vista va régler le temps de départ de la cue à cette valeur.

5. Lorsque vous avez terminé le réglage de toutes les cues, cliquez sur le bouton 'Done'.

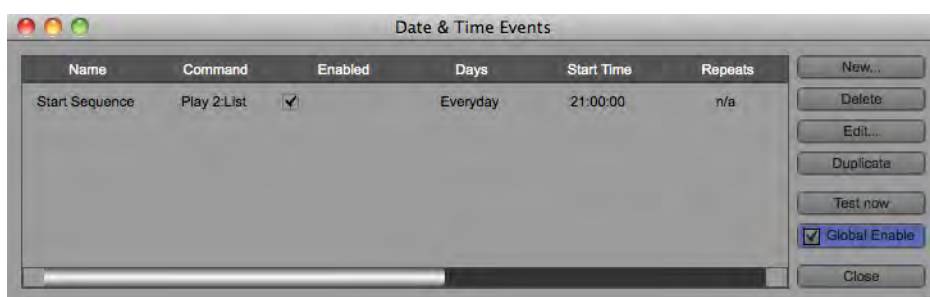
Si les temps que vous avez saisis sont incorrects, répétez la même procédure ou bien saisissez le temps de chaque cue manuellement.

Utiliser 'Date & Time' pour restituer les Cuelists

Vous pouvez configurer la Vista pour qu'elle restitue automatiquement des cuelists, déclencher des snapshots où autre en fonction de l'heure et d'une date définie.

Gérer les événements programmés avec la Date et l'Heure

Pour régler les événements pour qu'ils se déclenchent à une date et une heure précise, choisissez l'option 'Date and Time events' dans le menu 'Tools'. La Vista va ouvrir la fenêtre correspondante :



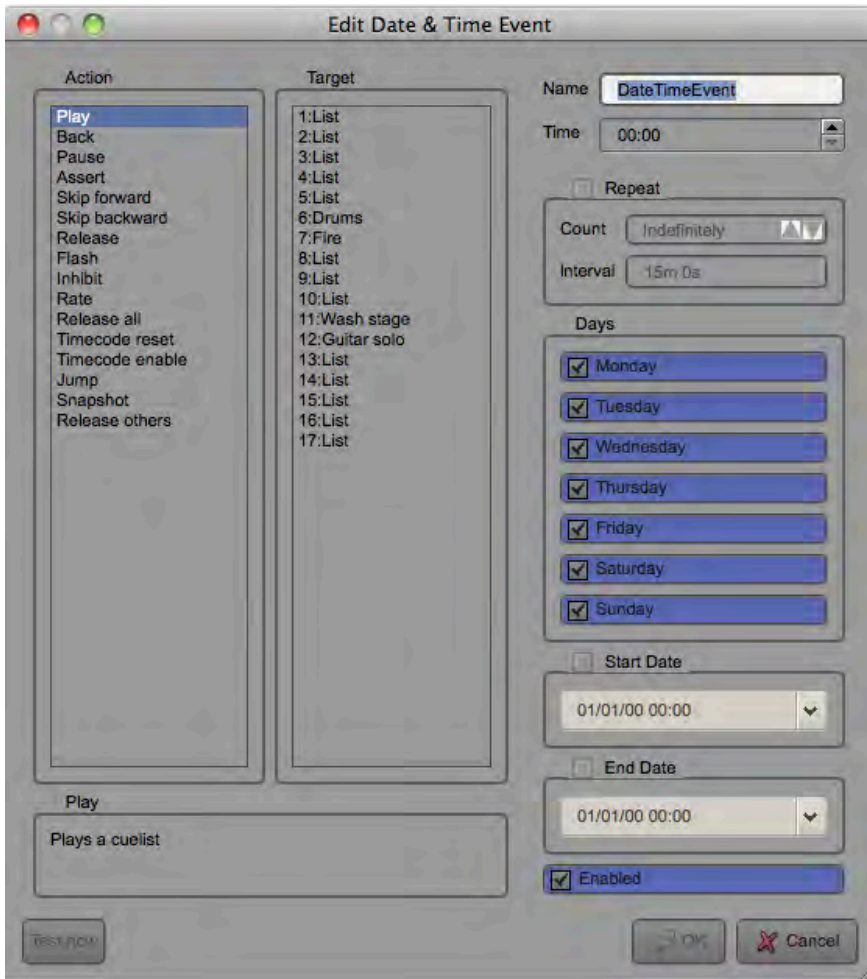
Cette fenêtre affiche la liste de tous vos événements programmés.

Cette option	Sa fonction
New	Ouvre la fenêtre 'New Date and Time event' où vous pourrez régler l'heure et la date de déclenchement d'un événement.
Delete	Supprime l'événement sélectionné.
Edit	Ouvre l'événement sélectionné pour que vous puissiez le modifier.
Duplicate	Duplique l'événement sélectionné.
Test Now	Cliquez sur ce bouton pour tester l'événement, peu importe l'heure actuelle.
Global Enable	Décochez cette case pour désactiver tous les événements de date et d'heure.
Close	Ferme la fenêtre.

Créer un Nouvel Événement

Les événements de Date/Heure peuvent contrôler automatiquement la restitution ainsi que les autres actions. Pour créer un nouvel événement :

1. Choisissez l'option 'New Event' dans la fenêtre 'Date/Time Events'. La Vista va ouvrir la fenêtre 'New/Edit Date& Time Event' :



2. Sélectionnez la commande à insérer dans la colonne 'Action' :

Cette option	Sa fonction
Play, Back, Pause, Assert, Skip Fwd, Skip Back, Release	Agit dans une cuelist de la même façon comme si vous aviez appuyé sur le bouton correspondant dans les registres de restitution. Sélectionnez la Cuelist sur laquelle vous voulez agir dans la colonne 'Target'.
Flash	Equivalent du bouton 'flash' dans les registres de restitution de la Cuelist. Vous devez également entrer 'on', 'off' ou 'toggle' dans la fenêtre d'activation du Flash pour régler l'action du bouton de Flash.
Inhibit	Permet d'inhiber (passer en aveugle) ou de désinhiber une cuelist. Vous devez également entrer 'on', 'off' ou 'toggle' dans la fenêtre d'activation de Inhibit pour régler l'action de bouton de Flash.

Cette option	Sa fonction
Rate	Le champ de vitesse 'Rate' est un champ au format pourcentage et il ne permet que la saisi de données valables (par exemple, valeurs numérique en %).
Release All	Relâche toutes les Cuelists actives. Aucune autre option n'est alors disponible.
Timecode Reset	Réinitialise le timecode à 00:00:00:00.
Timecode enable	Autorise l'activation de la Cuelist via le timecode.
Jump	Vous permet de sauter à une Cue précise à l'intérieur de la Cuelist. Vous pouvez sélectionner une Cue dans le menu déroulant : 'Cue'.
Snapshot	Charge le Snapshot sélectionné dans le 'Target Box'.

3. Sélectionnez la Cuelist à déclencher dans la colonne 'Target'.
4. Entrez la commande 'on' ou 'off', le réglage du rate ou le numéro de la cue, le cas échéant, dans le champ d'option.
5. Saisissez le nom de l'événement dans le champ 'Name'.
6. Réglez l'heure de déclenchement de l'événement dans le champ 'Time'. L'heure est affichée sur 24H00.
7. Si vous voulez que votre événement soit répété périodiquement, cocher la case 'Repeat'. Précisez combien de fois l'événement doit-il être répété ainsi que le nombre d'intervalles (en minutes) entre les répétitions.
8. Sélectionnez les jours de la semaine de restitution d'événement en cochant les cases correspondantes.
9. Si vous voulez activer l'événement à partir d'un certain jour : cochez la case 'Start Date' et indiquez la date du premier déclenchement.
10. Si vous voulez arrêter l'événement à partir d'un certain jour : cochez la case 'End Date' et indiquez la date du dernier déclenchement.
11. Cochez la case 'Enabled' pour activer l'événement. Si la case n'est pas cochée, l'événement ne sera pas restitué.
12. Cliquez sur le bouton 'OK' pour enregistrer l'événement.

9. Fenêtre de Contrôle du Registre de Restitution

Contrôle et Suivi du Registre de Restitution

Lorsqu'un show complet sera lancé; vous aurez une multitude de cuelists en restitution.



Pour visualiser l'ensemble des éléments à tout moment, cliquez le bouton 'Playback Control' de la barre principale en haut de l'écran. La Vista va afficher la fenêtre de contrôle des restitutions.



Cet écran affiche toutes les cuelists en cours de restitution et vous propose des moyens pour les contrôler et les éditer. Cette fenêtre se compose de deux parties. Vous pouvez les re-dimensionner en cliquant sur la ligne de division verticale et en la faisant glisser à droite ou à gauche.

Panneau de contrôle des cuelists

La partie gauche de l'écran affiche une liste de toutes les CueLists. Elle peut afficher jusqu'à douze colonnes indiquant l'état de restitution et certaines propriétés des CueLists.

Cette colonne	Sa fonction
Cuelist Name	Le nom de la Cuelist.
Current Cue	Affiche le nom et le numéro de la Cue active. Les Cuelists qui ne sont pas en cours de restitution affichent le nom de leur première Cue.
Status	L'état de restitution de la Cuelist. - HTP sur 'ON' - En restitution. Indique que la cuelist est active en restitution. - SMPTE L'exécution via le timecode est activé pour la cuelist. - Audio (non disponible). - Inhibé.
Active	Indique si la Cuelist est en cours de restitution ou a été restituée.
Priority	Indique la priorité de la Cuelist.
Programming	Affiche les paramètres programmés dans cette Cuelist (l'Intensité, la Position, la Couleur, le Gobo, le Beam).
HTP	Affiche le réglage de la propriété 'Intensité HTP'.
Release Time	Affiche le temps de release de la Cuelist.
Inhibited	Indique si la Cuelist a été inhibée (passée en mode 'Blind').
Notes	Cette colonne est libre pour les notes et commentaires. Pour ajouter une nouvelle note, faites un double clic sur la cellule et taper votre texte.



Vous pouvez modifier la valeur d'une cellule. Pour ce faire, faites un double clic sur la cellule et sélectionnez une valeur dans la liste d'option ou bien saisissez une nouvelle valeur. Vous pouvez également cliquer droit sur la cellule pour ouvrir la fenêtre d'édition de cette cellule. (Toutes les cellules sont pas éditables.)

Vous pouvez classer la liste des Cuelists en cliquant sur le titre de n'importe quelle colonne. Par exemple, pour afficher toutes les Cuelists actives (en restitution) en haut de la liste, cliquez sur 'Active'. Cliquez sur le titre de la colonne encore une fois pour inverser le classement.

Vous pouvez re-dimensionner les colonnes en cliquant entre les lignes de séparation et en les faisant glisser. Pour masquer ou démasquer une colonne, cliquez droit sur la barre de titre des colonnes puis cocher ou décocher les colonnes choisies.



Panneau de contrôle des Cues






Le panneau de droite affiche les Cues de la Cuelist sélectionnée. Ce panneau est divisé en six colonnes qui affichent les détails des Cues ainsi que leur progression.

Cette colonne	Sa fonction
ID	Indique le numéro ID de la Cue.
Cue	Indique le nom de la Cue.
Programming	Affiche les types de paramètres programmés dans cette Cue.
	'Play' , Cliquez sur ce bouton pour restituer la Cue.
Progress	Propose une visualisation de la progression de la Cue et indique sa progression en pourcentage.
	'Skip End' Cliquez sur ce bouton pour passer directement à la fin de la Cue.
Time	Indique le temps écoulé, le temps restant et le temps total de fade de la Cue. Exemple: 1s of 6s (5s) Le temps écoulé est d'une seconde. Le temps total de fade est de 6 secondes. Le temps restant est de 5 secondes.
Follow Time/ Action	Affiche le mode de déclenchement de la Cue. <ul style="list-style-type: none"> • Halt - la cue suivante sera restituée après une action sur 'Play' • Follow - la cue suivante enchaine automatiquement ' n' seconde après la fin de la cue précédente. (Delay) • Start - la cue commence sa restitution 'n' secondes après le début de la cue précédente. • Timecode - la cue est programmé pour être activée via le Timecode
Notes	Cette colonne est libre pour les notes et commentaires. Pour ajouter une nouvelle note, faites un double clic sur la cellule des notes et tapez votre texte.

Boutons de Contrôle et de Restitution

Vous pouvez utiliser les boutons de la barre de contrôle pour contrôler une ou plusieurs Cuelists. Pour afficher ou masquer les boutons, sélectionnez l'option 'Playback control' dans le sous-menu 'Toolbars' du menu 'View':

Ce bouton	Sa fonction
	Revient au tout début de la cuelist. (Skip back to start)
	Retourne à la cue précédente de la cuelist. (Skip back)

Ce bouton	Sa fonction
	Pause dans la restitution.
	Lance la restitution de la prochaine cue dans la cuelist. (Play)
	Passe à la prochaine cue de la cuelist. (Skip next)
	Passe directement à la fin de la cuelist. (Skip to end)
	Relâche la Cuelist sélectionnée. (Release)

Filtrer les cuelists

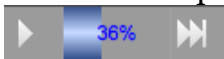
Si le bouton 'Only show active cuelists' est choisi, uniquement les cuelists en cours de restitution seront affichées sur le panneau de gauche. Vous pouvez afficher ces options ou pas dans le menu 'View' > 'Toolbar' > 'cuelist view option'

Défilement automatique

Si l'option 'Auto Scroll' est choisie, la liste des cues effectuera un défilement automatique pour que la cue en cours de restitution soit toujours visible. Vous pouvez afficher cette option ou pas dans le menu 'View' > 'Toolbar' > 'cue view option'

Curseur de lecture. 'Draggable playhead'

Si l'option 'Draggable Playhead' est choisie, vous pouvez contrôler la restitution de la Cuelist en cliquant sur la barre d'indicateur de progression de la Cue.



Cliquez sur le bouton > à gauche de la barre pour restituer la Cue, cliquez sur le bouton >> pour passer à la fin de la Cue ou cliquez sur un point sur la barre pour y passer directement.

Si le bouton 'Draggable Playhead' est en surbrillance, désélectionnez-le pour éviter le déclenchement accidentel de la Cue.

Recherche

Pour rechercher une Cuelist ou une Cue, cliquez sur le bouton de recherche correspondant ou choisissez 'search' dans le menu view

Editer dans la fenêtre de Contrôle de Restitution

Il y a deux façons de modifier le nom de la Cue, le temps et les actions de déclenchement des Cues dans la fenêtre de Contrôle de Restitution. Vous pouvez :

- Faire un double clic sur le nom de la Cue, le temps, les réglages 'At end/Follow Time' ou le champ 'Notes' et les modifier directement.
- Cliquer droit sur le nom de la Cue, le temps, les réglages 'Follow Time' ou le champ 'Notes' et sélectionner l'option 'Edit field of selected Cue(s)' dans le menu popup.

Pour éditer le champ directement

1. Faites double clic sur le Nom de la Cue, le Temps, les réglages 'At end' ou le champ 'Notes'.
2. Choisissez une des options de liste ou bien saisissez un nouveau nom, temps, etc.
3. Appuyez sur 'Enter' ou cliquez à coté du champ édité.

Pour utiliser la fenêtre d'édition

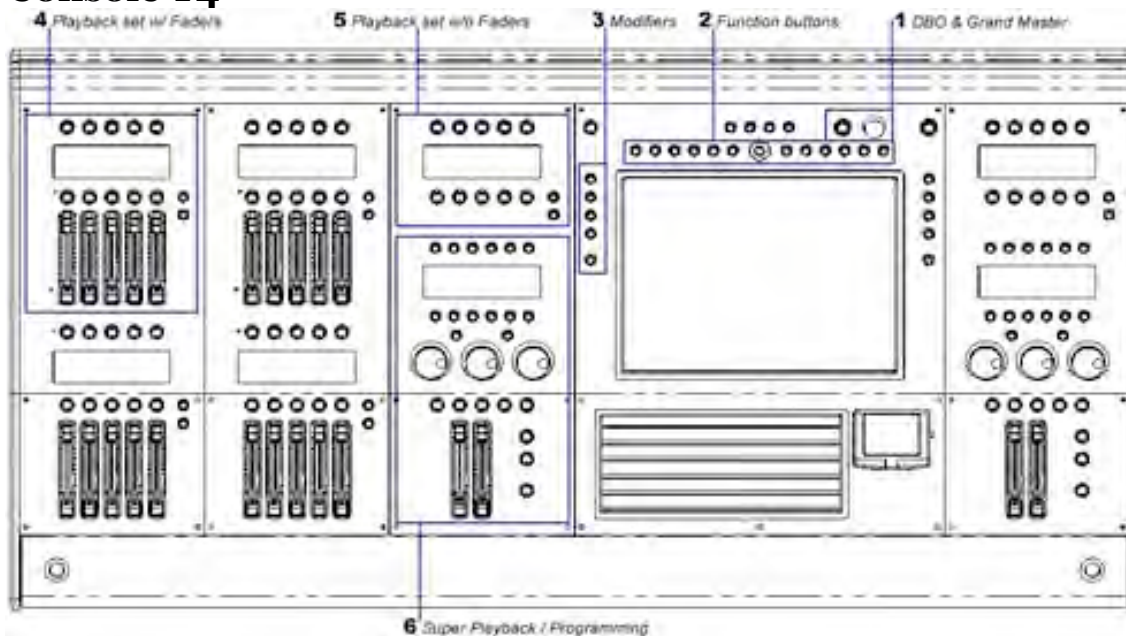
1. Sélectionnez une ou plusieurs Cues. Vous pouvez sélectionner une série de Cues en utilisant les touches Shift ou Ctrl.
2. Cliquez droit sur le champ que vous voulez modifier et sélectionnez l'option d'édition. La Vista va ouvrir la fenêtre d'Édition.
3. Saisissez un nouveau nom, temps, etc.
4. Cliquez sur le bouton 'OK'.

10. Utiliser le hardware de la console

Disposition de la console

Les consoles Vista, les surfaces de contrôle mettent à votre disposition les potentiomètres, les roues codeuses, les boutons et les écrans dont vous aurez besoin pour contrôler vos projecteurs. La disposition de chaque produit est légèrement différente et le nombre de contrôles de registres de restitution varie d'un produit à l'autre :

Console T4



Les paramètres de la console T4 :

- Module de la Tablette LCD et du Stylét qui comprend le Grand Master & DBO, 12 boutons de fonction, 2 kits de touches de modification, un clavier et un trackpad.
- 4 modules de restitution avec potentiomètres.
- 2 modules de restitution sans potentiomètres.
- 2 Superplayback / Modules de programmation.

Console T2

Les paramètres de la console T2 :

- Module de la Tablette LCD et du Stylét qui comprend le Grand Master & DBO, 12 boutons de fonction, 2 kits de touches de modification, un clavier et un trackpad.
- 2 modules de restitution avec potentiomètres.
- 1 modules de restitution sans potentiomètres.
- 1 Superplayback/Module de programmation.

Console I3

Les paramètres de la console I3 :

- 2 modules de restitution avec potentiomètres.
- 2 modules de restitution sans potentiomètres.
- 1 Superplayback/Module de programmation.

Surface de Contrôle S3

Les paramètres de la surface de contrôle S3 :

- 2 modules de restitution avec potentiomètres.
- 2 modules de restitution sans potentiomètres.
- 1 Superplayback/Module de programmation.

Surface de Contrôle S1

Les paramètres de la surface de contrôle S1 :

- 1 module de restitution avec potentiomètres.
- 1 Superplayback/Module de programmation.

Surface de Contrôle M1

Les paramètres de la surface de contrôle M1:

- 1 module de restitution avec potentiomètres.

Grand Master et DBO

Le potentiomètre rotatif Grand Master contrôle l'intensité de toutes les sorties du système Vista.

Le bouton de DBO (Dead Black Out) passe toutes les intensités à 0% tant que vous le maintenez appuyé.

Boutons de fonction

Les boutons de fonction vous offrent un accès rapide à plusieurs commandes et fonctions. Ces boutons peuvent être configurés par un usager. Cela veut dire, vous pouvez assigner les fonctions que vous utilisez souvent pour y avoir un accès direct sans devoir sélectionner l'option souhaitée dans le menu.

Le nombre et la disposition des boutons de fonction varie d'une console à l'autre.

- Les consoles de la série I disposent de six boutons de fonction situés en haut au centre de la console.
- Les consoles de la série S disposent de cinq boutons de fonction situés en haut au centre de la console.
- Les consoles T4 et T2 disposent de douze boutons de fonctions situés au-dessus de l'écran principal.
- Les consoles I3 disposent de six boutons de fonction situés en haut au centre de la console.
- Les surfaces de contrôle S3 disposent de cinq boutons de fonction situés en haut au centre de la console.
- Les surfaces de contrôle S1 disposent de six boutons de fonction situés au-dessous des contrôles de GM et DBO.
- Les surfaces de contrôle M1 ne disposent pas de boutons de fonction.

Vous pouvez utiliser les touches 'F1-F12' de votre clavier à la place de ces boutons. Dans la version PC de la Vista vous pouvez utiliser les touches 'F1-F5' ou 'F1-F12' de votre clavier à la place de ces boutons.

Pour assigner une fonction à un de ces boutons :

- Cliquez droit sur la touche correspondante au bouton sur votre écran et sélectionnez la commande dans le menu popup.



Les touches de modification

Le bouton LR (uniquement pour les consoles de la série T)

Le bouton LR permet d'effectuer un clic droit à l'aide du stylet. Pour 'cliquez droit' appuyez et maintenez ce bouton lorsque vous faites un clic à l'aide du stylet.

Les touches de modification

Les touches de modification (Rouge, Jaune, Verte, Bleue) vous offrent les fonctions alternatives pour la programmation et la restitution.

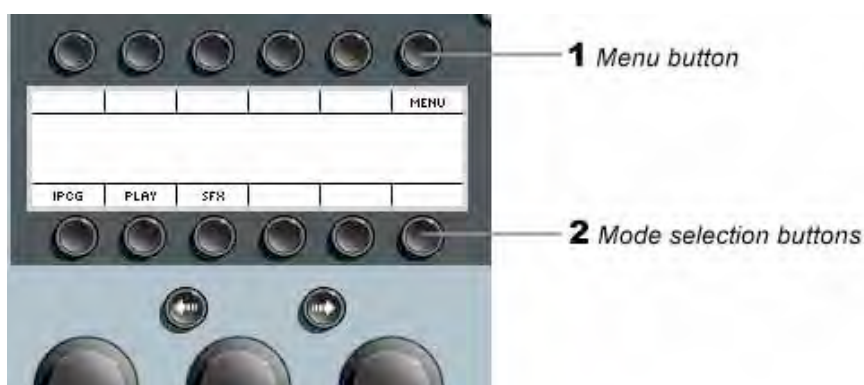
Vous pouvez également utiliser leurs équivalents sur votre clavier :

- **Shift** est équivalent de la touche de modification **Rouge**.
- **Control** est équivalent de la touche de modification **Jaune**.
- **Alt** est équivalent de la touche de modification **Verte**.
- **Control + Alt** est équivalent de la touche de modification **Bleue**.

Superplayback /Contrôles du Programmeur

Ces types de contrôles sont utilisés pendant la programmation et la restitution. Pour passer d'une fonction à une autre, appuyez sur le bouton 'Menu' et sélectionnez une des trois options :

- IPCG - représente l'Intensité, la Position, la Couleur, le Gobo et le Beam et passe les commandes de contrôle en mode de programmation. Dans ce mode, les boutons et les roues codeuses peuvent être utilisés pour régler les niveaux d'Intensité, le Pan, le Tilt ainsi que les autres paramètres de vos projecteurs.
- Play - passe les contrôles en mode de restitution. Dans ce mode, les contrôles et les boutons vous offrent un accès rapide aux options régulières et avancées de restitution des Cuelists.
- SFX - représente les effets Smart fx. Ce mode vous permet d'utiliser les boutons et les roues codeuses pour contrôler les réglages des effets les plus fréquemment utilisés.

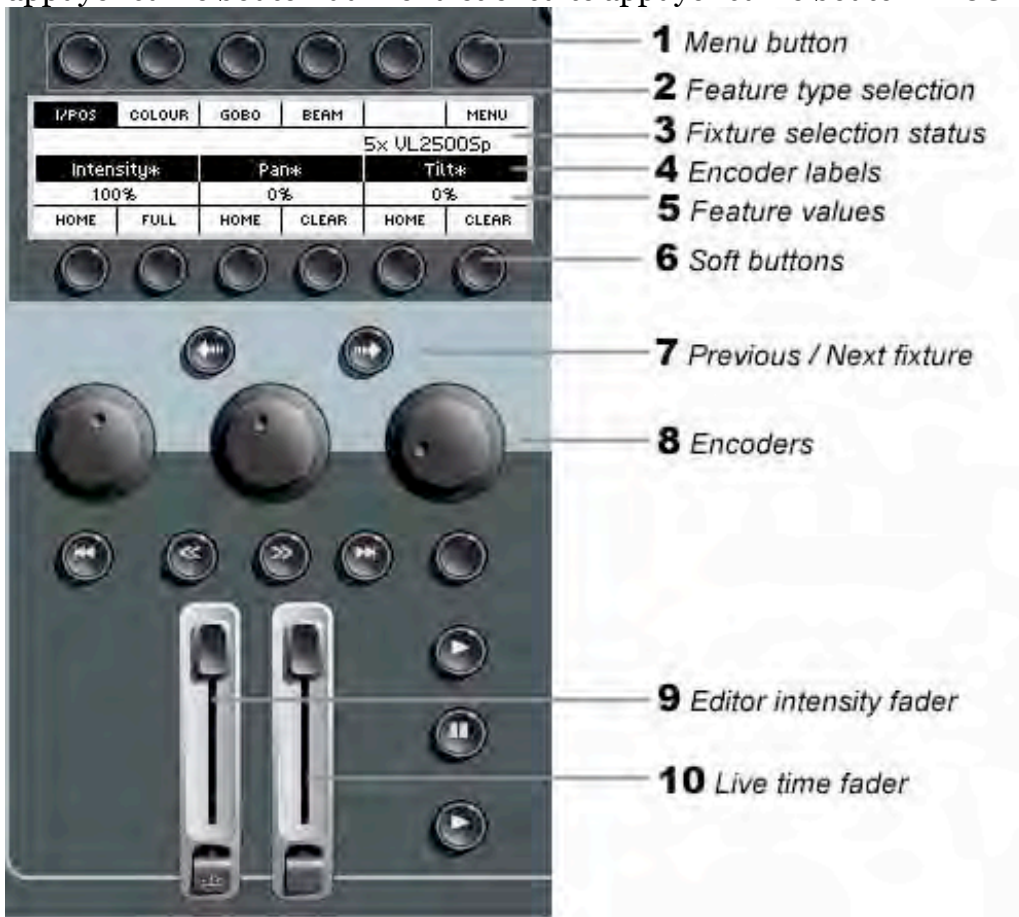


Mode Programmeur

Lors de la sélection de projecteurs dans le Sélecteur ou dans la fenêtre de la Timeline, vous pouvez utiliser les contrôles du hardware ou les palettes sur l'écran pour ajuster les réglages de paramètres d'Intensité, de la Position, de la Couleur, du Gobo et des paramètres Divers.

Mode Programmeur

Pour mettre les contrôles dans le mode de programmation, si ce n'est pas encore le cas, appuyez sur le bouton du menu et ensuite appuyez sur le bouton 'IPCG' :



Ce bouton	Sa fonction
I/POS	Appuyez sur ce bouton pour mettre les roues codeuses et les six boutons inférieurs en mode réglage d'Intensité et Position. Appuyez encore une fois pour naviguer sur tous les paramètres disponibles ou les modes alternatifs (la position Angulaire et Strobe & Shutter).
Colour	Appuyez sur ce bouton pour mettre les roues codeuses et les six boutons inférieurs en mode réglage de Couleur (HSV). Appuyez encore une fois pour naviguer sur tous les paramètres disponibles ou les modes alternatifs (CMY, RGB, roue de couleur).
Gobo	Appuyez sur ce bouton pour mettre les roues codeuses et les six boutons inférieurs en mode réglage de Gobo. Appuyez encore une fois pour naviguer sur tous les paramètres disponibles ou les modes alternatifs.
Beam	Appuyez sur ce bouton pour mettre les roues codeuses et les six boutons inférieurs en mode Beam . Appuyez encore une fois pour naviguer sur tous les paramètres disponibles ou les modes alternatifs. (Zoom, Focus, Iris, Frame, etc...)

Ce bouton	Sa fonction
Menu	Ouvre le menu du niveau supérieur de l'écran du Superplayback. Faites double clic sur la touche menu pour passer du mode Programmeur au mode Restitution.
Home / Clear	Ramène le paramètre associé à sa valeur par défaut (valeur 'Home'). Appuyez et maintenez la touche de modification Jaune (ou Ctrl) pour effacer les réglages du paramètre (Clear).
Full / Zero	Règle le paramètre associé à la valeur maximale. Par exemple, cela va régler l'Intensité à 100%. Appuyez et maintenez la touche de modification Jaune (ou Ctrl) pour régler le paramètre à sa valeur minimale.
>>	Pour les paramètres des roues de Gobo (ou de Couleur), ce bouton permet de basculer entre les roues de projecteurs. Par exemple, la roue de Gobo 1, la roue de Gobo 2, etc.
Mode	Pour les roues de Gobos rotatifs, ce bouton permet de changer le mode de la roue codeuse: Index ou Spin (rotation continue).
<>	Ce bouton inverse la direction de la rotation pour la roue de couleur, la roue de gobo ou un gobo individuel.
Encoders	Tournez pour régler le paramètre associé à la valeur requise.
<- Left arrow -> Right arrow	Sélectionne le projecteur précédent. Sélectionne le projecteur suivant.

Mode 'Fine' et 'Super Fine'

Appuyez et maintenez la touche de modification Rouge ou la touche Shift sur votre clavier pour mettre les roues codeuses et les contrôles des palettes en mode 'Fine' ou mode 'Super Fine' à l'aide de la touche Verte où Alt au clavier. (Ne peut être utilisé que sur les paramètres en 16-bit).

Boutons de sélection de Projecteurs

Pour sélectionner le projecteur précédent ou le projecteur suivant dans votre groupe de sélection, vous pouvez utiliser les boutons avec la flèche droite et la flèche gauche, situés juste au-dessous de roues codeuses.

S'il n'y a pas de projecteurs sélectionnés, appuyez sur ces boutons pour défiler tous les projecteurs patchés.

Intensité le l'Editeur

La totalité de l'Intensité de l'Editeur est contrôlée par le potentiomètre situé à gauche, au-dessous des roues codeuses.

‘Live time’ de l’Editeur









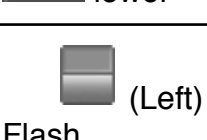
Le potentiomètre situé à droite au-dessous des roues codeuses, peut être utilisé pour ajuster le temps ‘Live’. En position haute (100%), l’Intensité, la Position, la Couleur et autres valeurs de paramètres effectuent leur transfert en fonction du temps ‘Live time’ réglé dans l’Editeur. En position basse (0%), les valeurs de paramètres effectuent leur transfert instantanément - elles s’alignent à la nouvelle valeur.-


Mode Superplayback

En mode Restitution, les contrôles et les boutons de la section du Superplayback créent automatiquement les liens avec le registre de restitution sélectionné. Cela veut dire que lorsque vous appuyez sur le bouton ‘Select’ (*) sur le registre de restitution de n’importe quelle cuelist, vous pouvez la contrôler à l’aide des potentiomètres, des boutons et des roues codeuses de cette section.

Contrôles de la restitution

Les potentiomètres et les boutons situés au-dessous des roues codeuses vous offrent un accès rapide à toutes les fonctions de restitution de la cuelist sélectionnée.

Ce bouton	Sa fonction
	Permet de sauter au début de la Cuelist.
	Permet de revenir au marqueur de la Cue précédente de la Cuelist sélectionnée.
	Permet de passer à la Cue suivante de la Cuelist.
	Permet de sauter à la fin de la Cuelist sélectionnée.
	Bouton non utilisé
	...
	Effectue une pause dans la restitution de la Cuelist sélectionnée.
	Lance la restitution de la Cuelist sélectionnée (Play).
	Flache l’Intensité de la Cuelist en cours de restitution dans le Superplayback à sa valeur maximale.

Ce bouton	Sa fonction
 (Right)	Non utilisé
Crossfade	Effectue un transfert manuel entre les cues.

>> Astuce : Vous pouvez configurer ces boutons dans la fenêtre 'Console'. Voir Assigner un composant aux contrôles de la restitution, page 185.

Contrôles avancés du mode de Superplayback

Si les contrôles ne sont pas encore dans le mode de Restitution, cliquez sur le bouton de menu, ensuite sur le bouton 'Play' pour le faire. La série de boutons en haut vous permet de choisir une page de contrôles de la restitution :

Ce bouton	Sa fonction
Control	Sélectionne les contrôles normaux de restitution de la cuelist.
Chase	Sélectionne les contrôles du mode 'Chaser' de la cuelist.
SmartFX	Sélectionne les contrôles SmartXF de la cuelist.
Load	Appuyez sur 'Load', ensuite appuyez sur n'importe quel bouton d'un autre playback de restitution standard pour charger cette cuelist dans le Superplayback.
Lock	Verrouille la cuelist active dans le Superplayback. Si la fonction 'Lock' est sélectionnée, et que vous appuyez sur le bouton 'Select' pour sélectionner une autre cuelist cela ne changera pas la cuelist active dans le Superplayback.
Menu	Ouvre l'écran du menu principal du Superplayback. Faites un double clic sur ce bouton de menu pour passer du mode de Restitution au mode de Programmation.

Mode de contrôle de la Cuelist (normal)

Dans le mode 'Control' de la Cuelist vous pouvez contrôler la vitesse de la restitution ainsi que sélectionner certaines options de restitution en utilisant la série de boutons inférieurs :

Ce bouton	Sa fonction
Rate	Permet à la roue codeuse gauche de contrôler la vitesse de restitution de la Cuelist. Tournez la roue codeuse à gauche pour ralentir la vitesse de restitution ou à droite pour l'accélérer. (en pourcentage de la valeur de timing enregistré dans chaque cues)
100 %	Rétablie la vitesse normale de la restitution. A 100%, les cuelists utilisent le temps de fade enregistré dans les cues.

Ce bouton	Sa fonction
Jump	Ouvre la fenêtre de 'Jump' de la Cuelist sur l'écran principal. Permet de sauter d'une cue à une autre sans respecter leur ordre dans la séquence. Sélectionnez la cue vers laquelle vous voulez aller dans la fenêtre 'Jump'. Appuyez sur 'OK' ou 'Play' pour effectuer le transfert directement vers cette cue.
Shuttle	Permet d'effectuer le contrôle manuel de la restitution à l'aide de la roue codeuse du milieu. Tournez la roue codeuse en sens horaire pour avancer ou en sens anti-horaire pour reculer.
Release	Effectue le release de la Cuelist. Les projecteurs retournent à leurs valeurs précédentes ou leurs valeurs par défaut.
Select	Sélectionne la Cuelist dans le Superplayback.

Mode de contrôle 'Chase' de la Cuelist

Dans le mode 'Chase' vous pouvez activer un chaser, modifier sa vitesse et choisir sa direction.

Ce bouton	Sa fonction
Rate	Permet à la roue codeuse gauche de contrôler la vitesse de restitution du chaser. Tournez la roue codeuse à gauche pour ralentir la vitesse ou à droite pour l'accélérer.
Sync	Synchronise le 'chase'.
Forward	Active le mode 'Chase' dans le sens de la séquence. <i>Si la Cuelist est déjà en mode 'Chase', appuyez sur ce bouton pour désactiver le 'Chase'.</i>
Reverse	Active le mode de 'Chase' en sens inverse de la séquence. <i>Si la Cuelist est déjà en mode 'Chase', appuyez sur ce bouton pour désactiver le 'Chase'.</i>
Bounce	Active le 'Chase' en mode de Bounce (i.e. restitution de la première à la dernière cue et ensuite de la dernière à la première cue). <i>Si la Cuelist est déjà en mode 'Bounce', cliquez sur ce bouton pour désactiver le Chase.</i>
Random	Active le mode 'Chase' et le restitue en mode aléatoire. <i>Si la Cuelist est déjà en mode aléatoire, cliquez sur ce bouton pour désactiver le 'Chase'.</i>

Mode de contrôle 'Smart fx' de la Cuelist

Dans le mode 'FX' de la Cuelist vous pouvez contrôler la taille, la vitesse et la phase d'effets en cours de restitution sur la console :

Ce bouton	Sa fonction
Encoders	Active les roues codeuses. Pour éviter une modification accidentelle des réglages des effets, désactivez les roues codeuses.
Reset Size	Rétablie les réglages programmés de l'amplitude de l'effet.
Reset Rate	Rétablie les réglages programmés de la vitesse de l'effet.
All / Cuelist / Active (appuyez pour passer d'une fonction à une autre)	All - sélectionne tous les effets en cours de restitution pour l'ajustement. Cuelist - sélectionne les effets de la cuelist sélectionnée pour l'ajustement. Active - sélectionne tous les effets actifs pour l'ajustement.
Forward / Backward (appuyer pour passer d'une fonction à une autre)	Change la direction de(s) effet(s) sélectionné(s).
Sync	Re-synchronise les effets sélectionnés.

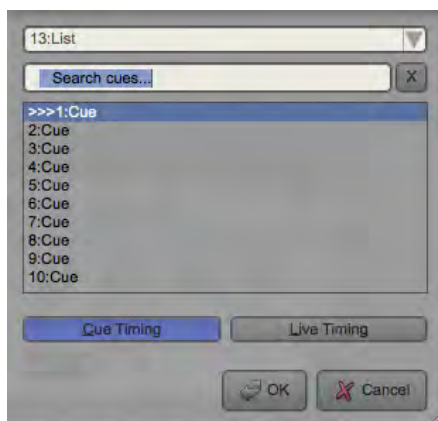
Utiliser le clavier pour effectuer un 'Jump' (Saut)

En cours de restitution, vous pouvez utiliser le clavier et la fenêtre 'Jump' pour sélectionner rapidement une cue et l'envoyer :

Pour ouvrir la fenêtre 'Jump' :

- Appuyez et maintenez le bouton 'Select' de n'importe quelle cuelist pour la mettre dans le Superplayback
- Appuyez sur le bouton 'Jump' dans le Superplayback.

La Vista va afficher la fenêtre 'Jump to Cue':



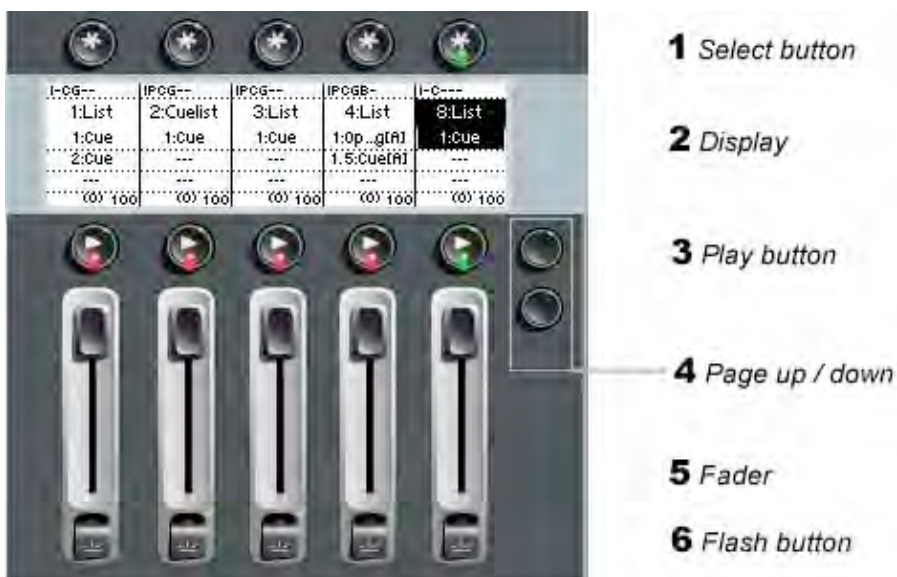
Ce bouton	Sa fonction
Cuelist	Sélectionne la Cuelist vers laquelle il faut effectuer le saut. La Cuelist active est saisi automatiquement dans ce champ.
Cue	Sélectionne la Cue vers laquelle il faut effectuer le saut. Pour choisir la Cue vers laquelle vous voulez passer : - saisissez le numéro de la Cue ou une partie de son nom dans le champ de recherche, ou - sélectionnez une cue de la liste.
Cue Timing	Effectue le crossfade en utilisant le temps de fade de la cue sélectionnée.
Live Timing	Effectue le crossfade en utilisant le Live time.

Pour terminer le 'Jump' et envoyer la cue sélectionnée :

- Appuyez sur le bouton 'Enter' de votre clavier, ou
- Utilisez le bouton 'Play' de la Cuelist, ou
- Cliquez sur le bouton 'OK'.

Modules de restitution avec potentiomètres

En fonction du type de votre console, vous aurez un ou plusieurs modules de restitution avec potentiomètres, composées chacun de 5 registres de restitution. Le module de restitution d'une console type M1 n'a pas d'écran.



Ces modules de restitution se composent de :

- un bouton 'Select' - normalement utilisé pour sélectionner le registre de restitution.
- un écran - est utilisé pour afficher le nom de la cuelist ou autres composants contrôlés.
- un bouton 'Play' (Go) - normalement utilisé pour restituer la cuelist ou autres composants.
- un potentiomètre - normalement utilisé pour contrôler l'intensité de la cuelist.
- un bouton de flash - normalement utilisé pour passer momentanément l'intensité de la cuelist à 100%.

Modules de restitution sans potentiomètres

Ces modules sont disponibles pour les consoles de types T4, T2, I3 et S3.



Ces modules de restitution se composent de :

- un bouton 'Select' - normalement utilisé pour sélectionner le registre de restitution.
- un écran - utilisé pour afficher le nom de la cuelist ou autres composants contrôlés.
- un bouton 'Play' (Go) - normalement utilisé pour restituer la cuelist ou autres composants.

Contrôles des pages

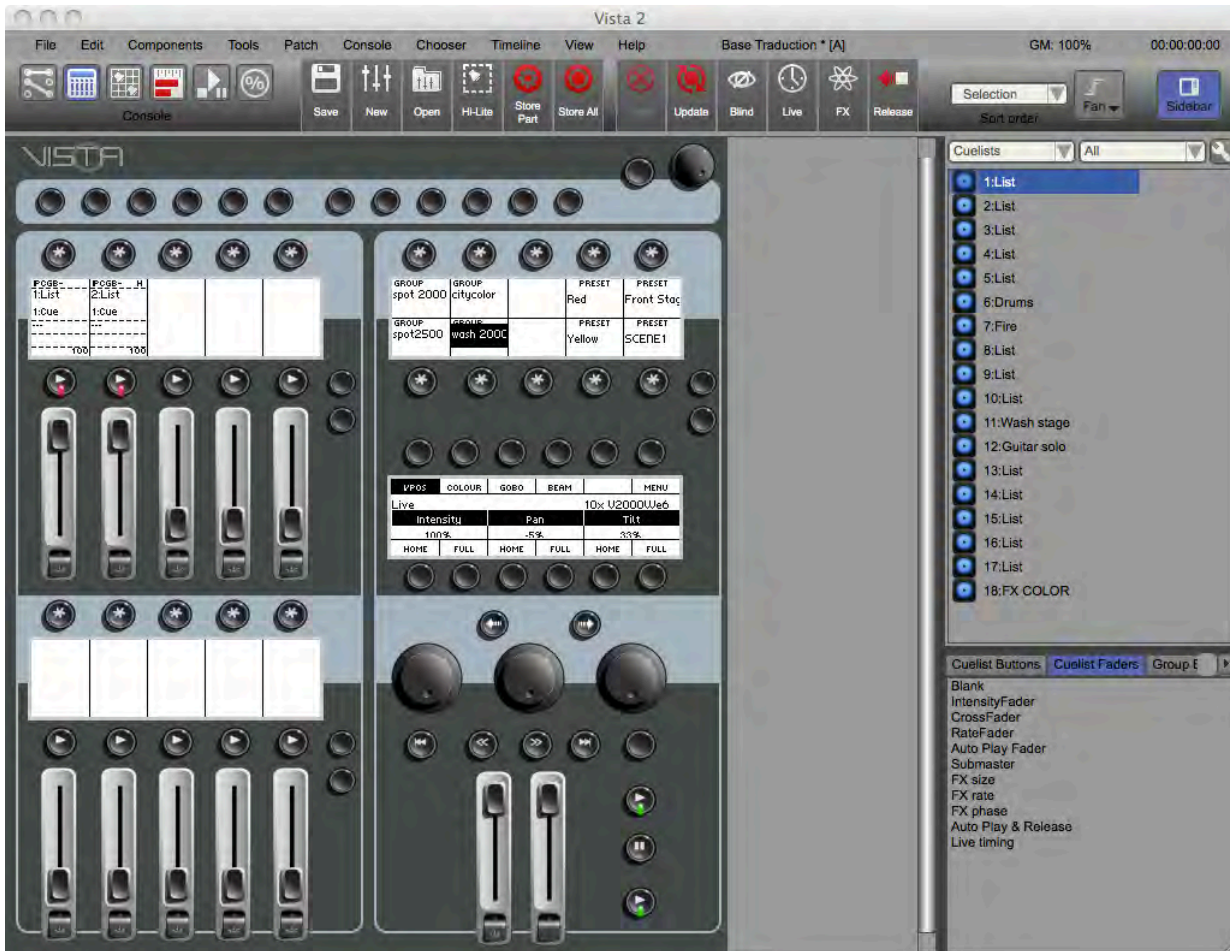
Chaque module de restitution se compose de 5 registres de restitution. Les cuelists et les composants peuvent y être assignés sous forme de pages. Pour changer de pages :

- Appuyez sur le bouton 'Page Up' pour passer à la page suivante.
- Appuyez sur le bouton 'Page Down' pour passer à la page précédente.

Configurer la console pour la Restitution

Une fois que vous aurez sauvegardés les Cuelists, les Presets, les Extract, etc., vous pouvez les affecter aux registres de restitution selon vos envies en passant par la fenêtre 'Console'.

Pour afficher l'écran Console, cliquez sur le bouton 'Console' dans la barre d'outil de la Vista.

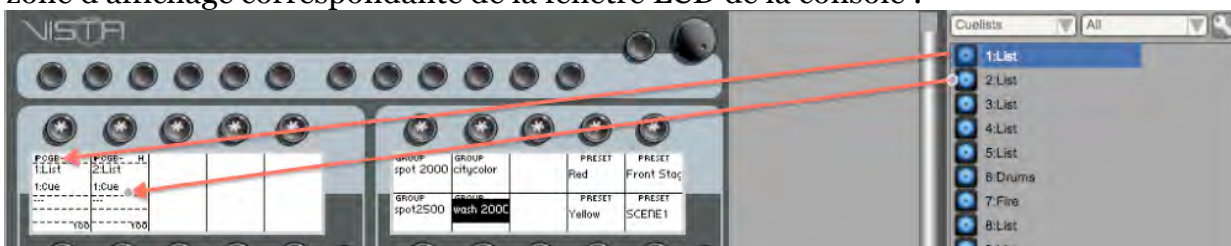


Dans cette fenêtre, la barre latérale affiche le quickpicker dans lequel vous pouvez afficher et filtrer les composants que vous souhaitez affecter à la console. Vous pouvez :

- Sélectionner le type de composant dans le menu déroulant supérieur (Cuelist, Groupes, Presets, Extraits, SmartFX, Snapshots).
- Filtrer la liste en sélectionnant la série souhaité dans le menu déroulant. Par exemple, vous pouvez filtrer la liste par Presets contenant la Couleur.

Affecter un composant aux contrôles de restitution

Une fois que vous avez sélectionné le type de composant souhaité, faites le glisser dans la zone d'affichage correspondante de la fenêtre LCD de la console :

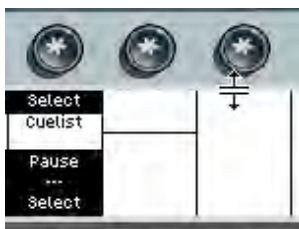


>> Astuce : Vous pouvez affecter n'importe quelle combinaison de Composants aux contrôles de restitution : Cuelists, Groupes, Presets, Extraits, Favoris et Snapshots.

Diviser la fenêtre de contrôles de la restitution

Lorsqu'un composant est affecté dans un registre de restitution, il peut utiliser tous les contrôles disponibles - les boutons 'play' et 'Choose', le potentiomètre et le bouton de flash, les cas échéant. Cependant, vous pouvez diviser la fenêtre de restitution ce qui vous permettra de placer plus d'éléments sur une page.

Pour ce faire, placez votre curseur en haut de la zone blanche d'affichage. Lorsque le pointeur se transformera en une double barre [=], cliquez et faites glisser vers le bas.



Les modules de restitution avec potentiomètres peuvent être divisés en trois. Pour ce faire, placez le curseur en haut de la zone d'affichage. Lorsque le pointeur se transformera en une double barre [=], cliquez et faites glisser vers le bas.

>> Astuce : Vous n'êtes pas obligé de diviser de même façon toutes les fenêtres de restitution. Selon vos souhaits, vous pouvez diviser certaines fenêtres en deux, d'autres en trois parties.

Étendre les fenêtres de restitution

Pour obtenir plus de boutons de contrôle pour restituer une Cuelist, vous pouvez étendre la fenêtre de restitution. Une cuelist peut être contrôlée par un groupe de 5 registres de restitution au maximum.



Pour étendre la fenêtre de Restitution, placer le curseur à droite de la zone d'affichage. Lorsque le pointeur se transformera dans une barre de division [|], cliquez et faites glisser vers la droite.

>> Astuce : Vous pouvez étendre la fenêtre de Restitution avant ou après l'affectation de la Cuelist. Par contre, vous ne pouvez l'étendre que dans les limites de place non-occupée par un autre composant.

Configurer les boutons et les potentiomètres de la fenêtre de Restitution

Toutes les fenêtres de restitution, normales, divisées ou étendues, ont des boutons et des potentiomètres configurés par défaut. Pour voir leurs configurations par défaut, appuyez sur la touche 'Help' [!] pour les consoles de la série T (ou passez votre curseur sur le bouton où le potentiomètre individuellement.)

La Vista va afficher les fonctions des boutons et des potentiomètres sur l'écran LCD et dans la fenêtre de la Console.

Vous pouvez affecter des actions différentes à ces boutons et potentiomètres pour qu'ils correspondent à vos besoins et votre style de restitution.

Pour affecter une action :

1. Cliquez sur le bouton 'Console' pour afficher l'écran de la Console.
2. Cliquez sur l'onglet 'Cuelist's Buttons' ou 'Cuelist's Faders' de la barre latérale.
3. Cliquez sur la fonction désirée et faites-la glisser vers le bouton ou potentiomètre souhaité.

Certains boutons et potentiomètres doivent être utilisés ensemble. Par exemple, si vous affectez la fonction 'Cross fader' au potentiomètre, vous devez également affecter la fonction 'Toggle Xfader' au bouton situé au-dessous de ce potentiomètre. De même, si vous affectez la fonction 'Rate fader' au potentiomètre, vous devez également affecter la fonction 'Toggle rate fader' au bouton situé au-dessous de ce potentiomètre.

Boutons de Cuelist

Les actions suivantes sont disponibles :

Cette action	Sa fonction
Unassigned	Aucune action
Play	Active la restitution de la Cuelist. (Equivalent ' Go ')
Jump	Ouvre la fenêtre 'Jump'. Voir 'Utiliser le clavier pour effectuer un 'Jump', page 182.
Inhibit	Arrête la restitution de la Cuelist. L'intensité passe à 0, tous les autres paramètres retournent à leurs réglages précédents. Appuyez sur ce bouton encore une fois pour activer ou rétablir la Cuelist.
Flash	Permet de passer momentanément l'Intensité à 100%. C'est le réglage par défaut des boutons carrés au-dessous des potentiomètres. (Ne fonctionne que si la Cuelist est active)
Flash Submaster	Permet de passer momentanément à l'Intensité de 100% dans le Submaster. (Active et Release la Cuelist automatiquement)
Pause	Effectue une pause dans la restitution de la Cuelist.
Edit	Ouvre la Cuelist dans l'Editeur pour modification.
Skip Forward	Permet de passer à la Cue suivante de la Cuelist.
Release	Désactive ou relâche la Cuelist. Les paramètres retrouvent leur états précédent ou la valeur 'Home'

Cette action	Sa fonction
Skip Back	Revient à la marque de la Cue précédente de la Cuelist sélectionné.
Skip to End	Effectue un 'Jump' (saut) à la fin de la Cuelist.
Select	Sélectionne la Cuelist. C'est le réglage par défaut de tous les boutons marqués par *.
Re-assert	Réactive la Cuelist qui a été écrasée par une autre.
Chase Toggle	Bascule entre 'Chase On' et 'Chase Off'.
Chase Direction	Enclenche toutes les directions disponibles d'un Chase dans l'ordre suivant : En avant, En arrière, Aller-Retour (Bounce) et Aléatoire.
Chase Forward	Active le mode 'Chase' dans le sens de la séquence. <i>Si la cuelist est déjà en mode 'Chase', appuyez sur ce bouton pour désactiver le 'Chase'.</i>
Chase Backward	Active le mode de 'Chase' en sens inverse de la séquence. <i>Si la cuelist est déjà en mode 'Chase', appuyez sur ce bouton pour désactiver le 'Chase'.</i>
Chase Bounce	Active le 'Chase' en mode de Bounce (i.e. restitution de la première à la dernière cue et ensuite de la dernière à la première cue). <i>Si la cuelist est déjà en mode 'Bounce', cliquez sur ce bouton pour désactiver le Chase.</i>
Chase Random	Active le mode 'Chase' en mode aléatoire. <i>Si la cuelist est déjà en mode aléatoire, cliquez sur ce bouton pour désactiver le 'Chase'.</i>
Skip to Start	Effectue un 'Jump' (saut) au début de la Cuelist.
Exit Loop	Arrête la restitution de la boucle et passe à la cue suivante.
Sync FX	Permet d'entrer un rythme pour régler la vitesse de restitution de l'effet. (Tap syncro)
Sync Chase	Permet d'entrer un rythme pour régler la vitesse de restitution du chaser. (Tap syncro)

Potentiomètres de Cuelist

Les actions suivantes de potentiomètres sont disponible :

Cette action	Sa fonction
Blank	Aucune action
Intensity Fader	Permet au potentiomètre de contrôler d'Intensité de la Cuelist. C'est le réglage par défaut de tous les potentiomètres.

Cette action	Sa fonction
Cross Fader	Permet au potentiomètre d'effectuer le crossfade manuel entre les cues. Doit être utilisé en conjonction avec le bouton 'Toggle Xfader'.
Rate Fader	Ajuste la vitesse de restitution de la cuelist
Autoplay Fader	Même fonction que 'Intensity Fader'. Par contre, la cuelist est activée dès que vous levez le fader (Equivalent à une action sur 'Play')
Submaster	Combine l'action 'Active HTP' et ' Auto Play Fader' ; relâche également la Cuelist lorsque le Fader est ramené à 0 si la Cuelist ne contient qu'une seule cue.
FX Size	Permet de contrôler la taille de tous les effets de la cuelist.
FX Rate	Permet de contrôler la vitesse de tous les effets de la cuelist.
FX Phase	Permet de contrôler le décalage de phase de tous les effets de la cuelist.
Auto Play & Release	Même fonction que 'Intensity Fader'. Par contre, la cuelist est activée dès que vous levez le fader (Equivalent à une action sur 'Play') et elle est relâchée dès que vous ramenez le fader à 0 (Equivalent d'une action 'release')

>> Astuce : Vous pouvez sauvegarder votre configuration de boutons et potentiomètres comme réglage par défaut pour l'utiliser lors de l'affectation d'autres cuelists dans les registres de restitution. Pour ce faire, cliquez droit sur la cuelist et choisissez l'option 'Save as default cuelist configuration'.

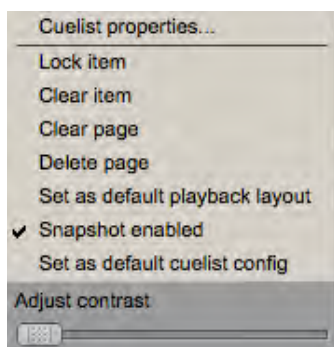
Indication d'état de restitution

Les LCD et les LED à l'intérieur des boutons de restitution de cuelists indiquent l'état actuel de chaque restitution.

Cuelist	Normal (Restitution sur 2 boutons)			Split (1bouton)
	Bouton du bas	Bouton du haut	LCD	Bouton
Sélectionnée		Vert	Inversé	
Active		Vert		
En Pause	Vert clignotant			Vert clignotant
En Restitution	Vert			Vert
Terminé	Rouge			Rouge
Overriden (Ecrasée)		Rouge clignotant		Rouge clignotant

Menu popup des registres de restitution.

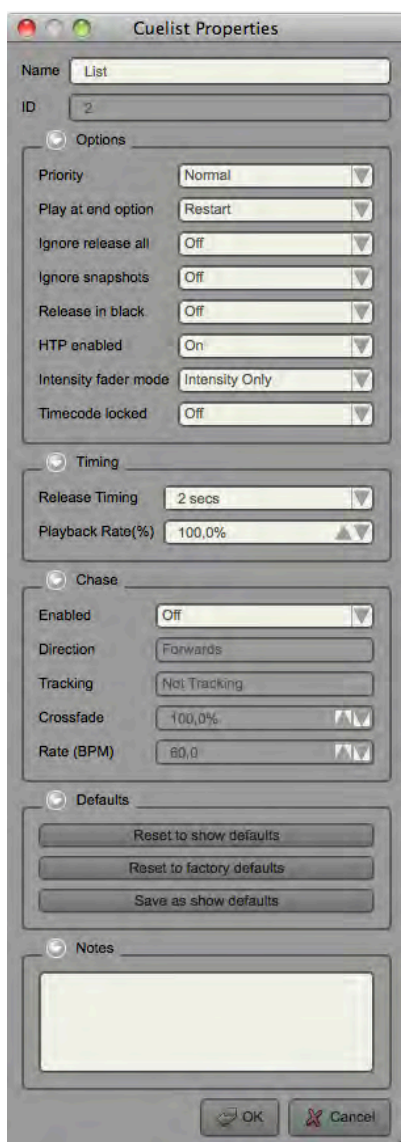
Vous pouvez modifier les Pages de Cuelists et les autres composant à l'aide du menu contextuel de Restitution. Pour ouvrir ce menu, cliquez droit sur la zone d'affichage de n'importe quel registre de restitution. La Vista va afficher le menu contextuel :



Cette option	Sa fonction
Cuelist Properties	Ouvre la fenêtre des propriétés de la Cuelist - voir ci-dessous.
Lock item	Verrouille le composant sélectionné. Les composants verrouillés ne seront pas modifiés ou remplacés lors du chargement d'une nouvelle Page ou d'un Snapshot.
Clear Item	Efface le registre sélectionnée - le composant affecté sera supprimé du contrôle.
Clear Page	Efface tous les registres de la page courante - les composants affectés seront supprimés laissant une page vierge.
Delete Page	Supprime la page courante.
Set as default playback layout	Permet de sauvegarder la configuration de votre page avec toutes les divisions et/ou extensions de registres comme configuration par défaut pour toute nouvelle page chargée.
Snapshot Enabled	Permet d'inclure le registre sélectionnée dans le snapshot.
Set as default cuelist configuration	Permet de sauvegarder les réglages des boutons et des potentiomètres de la Cuelist sélectionnée comme réglages par défaut pour toutes les futures Cuelists affectées sur un registre.
Adjust Contrast	Ajuste le contraste de la fenêtre LCD sélectionnée.

Régler les propriétés des Cuelists

Pour régler les propriétés d'une Cuelist, cliquez droit sur le nom de la Cuelist et sélectionnez ensuite l'option 'Properties' dans le menu popup. La Vista va afficher la fenêtre 'Cuelist Properties' :



Cette propriété	Sa fonction
Name	Permet de saisir le nom de la Cuelist.
ID	Affiche le numéro de cette cuelist. Ce champs n'est pas éditable.
Priority	Règle la priorité de la Cuelist. Une Cuelist 'Haute Priorité' ne peut pas être 'écrasé' par une Cuelist à 'Priorité Normale' ou à 'Basse Priorité'. Seule une Cuelist réglé à la priorité 'Programmer' peut 'écraser' les valeurs de l'Editeur. .
Play at end option	Détermine l'action possible après la fin de la restitution de la dernière cue: <ul style="list-style-type: none">•Restart - Recommencer la restitution de la cuelist à partir de la première cue.•Release - Relâchement de la cuelist.•Ignore - Ne rien faire.

Cette propriété	Sa fonction
Ignore Release All	La cuelist ignorera la commande 'Release All'.
Ignore Snapshots	La cuelist ne sera pas affectée par un snapshot en cours de chargement.
Release in Black	Effectue son release en deux temps : Relâche d'abord l'Intensité, puis les autres paramètres au noir.
HTP Enabled	Active le mode HTP pour les intensités. La cuelist est activée dès que vous déplacez le potentiomètre au delà de 0.
Intensity Fader Mode	- Intensity only - le potentiomètre ajuste uniquement l'intensité de la cuelist. - All Features - le potentiomètre contrôle l'ensemble des paramètres de la cuelist.
Timecode locked	Règle la cuelist pour qu'elle réponde au Timecode.
Release Timing	Règle le temps de relachement de la cuelist lorsque vous activez son release
Playback rate %	Le taux de restitution du temps de la cuelist. Normalement - 100%.
Chase Enabled	Active et désactive le mode 'Chaser'.
Chase direction	Définit l'ordre des pas pour les chasers. Peut être réglé pour un défilement: en avant, en arrière, en rebond ou aléatoire.
Chase Tracking	Active et désactive le tracking entre la dernière cue et la première de la cuelist. Pour un chaser, cette option est par défaut en mode 'Not Tracking'.
Chase crossfade %	Proportion du temps utilisé pour le fondu entre les pas. (en rapport avec la vitesse de défilement)
Chase Rate (BPM)	Lorsque le mode chaser est actif, la vitesse de défilement du chaser est contrôlée en 'pas-par-minute'. (BPM)
Reset to show defaults	Réinitialise toutes les propriétés aux paramètres que vous avez enregistré comme paramètres par défaut du show (voir ci-dessous).
Reset to factory defaults	Réinitialise toutes les propriétés aux paramètres originaux.
Save as show defaults	Enregistre les paramètres actuels comme paramètres par défaut pour toutes nouvelles cuelists dans le show.

Masters de Groupe

Vous pouvez affecter un groupe au registre de restitution. Si vous affectez un groupe au registre de restitution qui possède un potentiomètre et le bouton de flash, vous pouvez utiliser ces contrôles comme des contrôles d'Intensité 'Group master'.



Il y a trois moyens de contrôler l'intensité d'un groupe :

Type du Master de Groupe	Sa fonction
Scale (-) également connu comme Inhibited ou 'Subtractive group master'	Réduit l'intensité des projecteurs du groupe. Lorsque vous tirez le potentiomètre 'Scale (-)' vers le bas, pendant la restitution des cuelists, l'intensité des projecteurs de ce groupe sera réduite. Lorsque vous appuyez sur le bouton de flash 'Scale (-)', l'intensité des projecteurs de ce groupe passera à 0%
Scale (+) également connu comme 'Additive group master'	Augmente l'intensité des projecteurs du groupe. Lorsque vous tirez le potentiomètre 'Scale (+)' vers le haut, pendant la restitution des cuelists, l'intensité des projecteurs de ce groupe sera augmentée. Lorsque vous appuyez sur le bouton de flash 'Scale (+)', l'intensité des projecteurs de ce groupe passera à 100%.
HTP Highest takes precedence	Contrôle l'intensité des projecteurs du groupe en HTP. S'il n'y a pas de cuelist en cours de restitution contenant les projecteurs de ce groupe, le potentiomètre réglera le niveau d'intensité des projecteurs entre de 0% à 100%. C'est le réglage par défaut pour les potentiomètres et les boutons de flash des groupes.

Vous pouvez affecter des actions différentes à ces boutons et potentiomètre pour qu'ils correspondent à vos exigences ou au style de votre restitution.

Pour affecter une action :

1. Cliquez sur le bouton 'Console' pour afficher l'écran de la Console.
2. Cliquez sur l'onglet 'Group Faders' ou 'Group Buttons' de la barre latérale.
3. Cliquez sur l'action souhaitée et faites-la glisser sur le bouton ou le potentiomètre auquel vous voulez l'affecter.

Voici les actions disponibles :

Boutons de Groupe:

L'action de bouton	Sa fonction
Blank	Aucune action.
Select	Sélectionne le groupe.
Flash (-)	Lorsque vous appuyez sur le bouton 'Flash (-)', l'intensité des projecteurs de ce groupe passera à 0%
Flash (+)	Lorsque le bouton 'Flash (+)' est appuyé, l'intensité des projecteurs de ce groupe passera à 100%.
Flash HTP Highest takes precedence	Contrôle l'intensité des projecteurs du groupe en HTP. S'il n'y a pas de cue-list en cours de restitution contenant les projecteurs de ce groupe, le bouton enverra le niveau d'intensité des projecteurs à 100%.

Potentiomètre de Groupe

Les actions de potentiomètre disponibles:

L'action de bouton	Sa fonction
Scale (-) également connu comme Inhibited ou 'Subtractive group master'	Réduit l'intensité des projecteurs du groupe. Lorsque vous tirez le potentiomètre 'Scale (-)' vers le bas, pendant la restitution des cue-lists, l'intensité des projecteurs de ce groupe sera réduite. Lorsque vous appuyez sur le bouton de flash 'Scale (-)', l'intensité des projecteurs de ce groupe passera à 0%

L'action de bouton	Sa fonction
Scale (+) également connu comme 'Additive group master'	Augmente l'intensité des projecteurs du groupe. Lorsque vous tirez le potentiomètre 'Scale (+)' vers le haut, pendant la restitution des cuelists, l'intensité des projecteurs de ce groupe sera augmentée. Lorsque vous appuyez sur le bouton de flash 'Scale (+)', l'intensité des projecteurs de ce groupe passera à 100%.
HTP Highest takes precedence	Contrôle l'intensité des projecteurs du groupe en HTP. S'il n'y a pas de cueлист en cours de restitution contenant les projecteurs de ce groupe, le potentiomètre réglera le niveau d'intensité des projecteurs entre de 0% à 100%. C'est le réglage par défaut pour les potentiomètres et les boutons de flash pour les groupes.

Pages

Chaque groupe de registre de restitution peut être paginé indépendamment des autres pages, ce qui permet de réaliser plusieurs configurations de console. Pour passer d'une page à l'autre, appuyez sur les boutons fléchés 'Up' ou 'Down' situés à droite de chaque groupe de registres. *Sur l'écran de la console, vous pouvez également sélectionner une page dans le sélecteur de page popup.*

Il y a trois manières d'utiliser les boutons 'Up' and 'Down' :

- Appuyez brièvement sur le bouton pour passer immédiatement à une autre page.
- Appuyez et maintenez le bouton pendant moins de deux secondes pour afficher le numéro de page en cours sans pourtant passer à une autre page.
- Appuyez et maintenez le bouton pendant plus de deux secondes pour faire défiler les numéros de pages.

Verrouiller le registre de restitution afin d'éviter éventuelles modifications

Le Registre de restitution peut être verrouillé pour éviter sa modification lors de la sélection d'une nouvelle page ou d'un nouveau snapshot.

Les composants peuvent être également verrouillés, alors ils ne seront pas modifiés lors d'un changement de Page ou d'un chargement de Snapshot. Pour ce faire, cliquez droit sur l'écran LCD de la fenêtre 'Console' et choisissez ensuite l'option 'Lock Item' dans le menu popup.

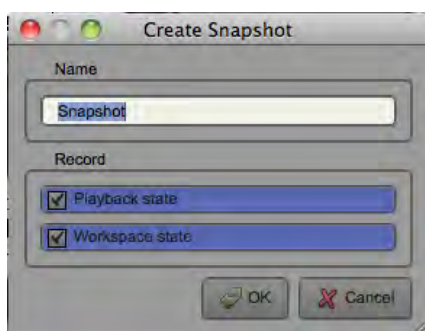
Snapshots

Les Snapshots vous permettent de sauvegarder et de rétablir l'état exact de la sortie de console, des boutons, des potentiomètres et des autres contrôles. Ils peuvent être utilisés pour la reconfiguration rapide des contrôles de restitution, de programmation ou bien d'un mélange des deux. Par exemple, vous pouvez avoir un snapshot réglé pour chaque chanson ou une partie d'un show. Vous pouvez également avoir un snapshot pour programmer un accès rapide aux Groupes, Presets, Extracts et Effet à l'aide des boutons de restitution sur lesquels vous les avez assignés.

Les Snapshots ne peuvent pas seulement rappeler les réglages des Pages et des Cuelists mais aussi l'état même des Cuelists. Par exemple, si la Cuelist est active et sa restitution se trouve à la Cue 3 au moment de l'enregistrement du Snapshot; c'est cet état-là qui sera restitué lorsque vous appellerez ce dernier.

Pour enregistrer un Snapshot

1. Utilisez la fenêtre 'Console' pour assigner les composants et pour configurer les contrôles et les pages à votre convenance.
2. Cliquez droit et désélectionnez la case 'Snapshot enabled' à côté du registre de restitution que vous voulez exclure du Snapshot.
3. Cliquez sur le bouton 'Create Snapshot' (normalement bouton Vert+F9 ou Alt+F9) de la barre d'outils principale. Ou sélectionnez l'option 'New Snapshot' dans le menu 'Components'. La Vista va afficher la fenêtre 'Create Snapshot':



Cette option	Sa fonction
Name	Permet de créer un nom pour le Snapshot.
Record Playback State	L'état des cuelists des pages courantes sera inclus dans le Snapshot. Par exemple, si la Cuelist est active dans la Cue 2 au moment de l'enregistrement du Snapshot, elle sera également active dans la Cue 2 lors du rappel du Snapshot. Toutes les Cuelists actives dans les modules où l'option 'Record enabled' est sélectionnée au moment de l'enregistrement du Snapshot seront rappelées.

Cette option	Sa fonction
Record Workspace State	Enregistre la configuration de tous les registres de restitution (Pages, cuelists, groupes et autres composants).

>> Astuce : Les valeurs de potentiomètres ne sont pas sauvegardées dans les Snapshots. Les composants verrouillés sont protégés de toutes les modifications effectuées par le Snapshot. Un conflit peut se produire si la Cuelist fait partie d'un Snapshot mais si en même temps elle est en cours de restitution dans un registre en dehors du Snapshot.

Dans cette situation :

- Si la Cuelist est active dans le module non affecté, elle reste inchangée.
- Si la Cuelist est inactive dans le module non affecté, elle est restituée dans l'état enregistré dans le Snapshot qui arrive (i.e. activée ou relâchée).

Assigner un Snapshot au registre de restitution

Vous pouvez assigner un Snapshot à un bouton de restitution dans la fenêtre Console.

Rappeler un Snapshot

Pour rappeler un Snapshot, vous pouvez :

- Utiliser le bouton de restitution affecté au Snapshot, ou
- Cliquer droit sur l'icône et sélectionner l'option 'Apply' dans le menu popup, ou
- Cliquer sur le Snapshot dans une des fenêtres de Quickpicker.

Mettre à jour un Snapshot

Pour mettre à jour un Snapshot :

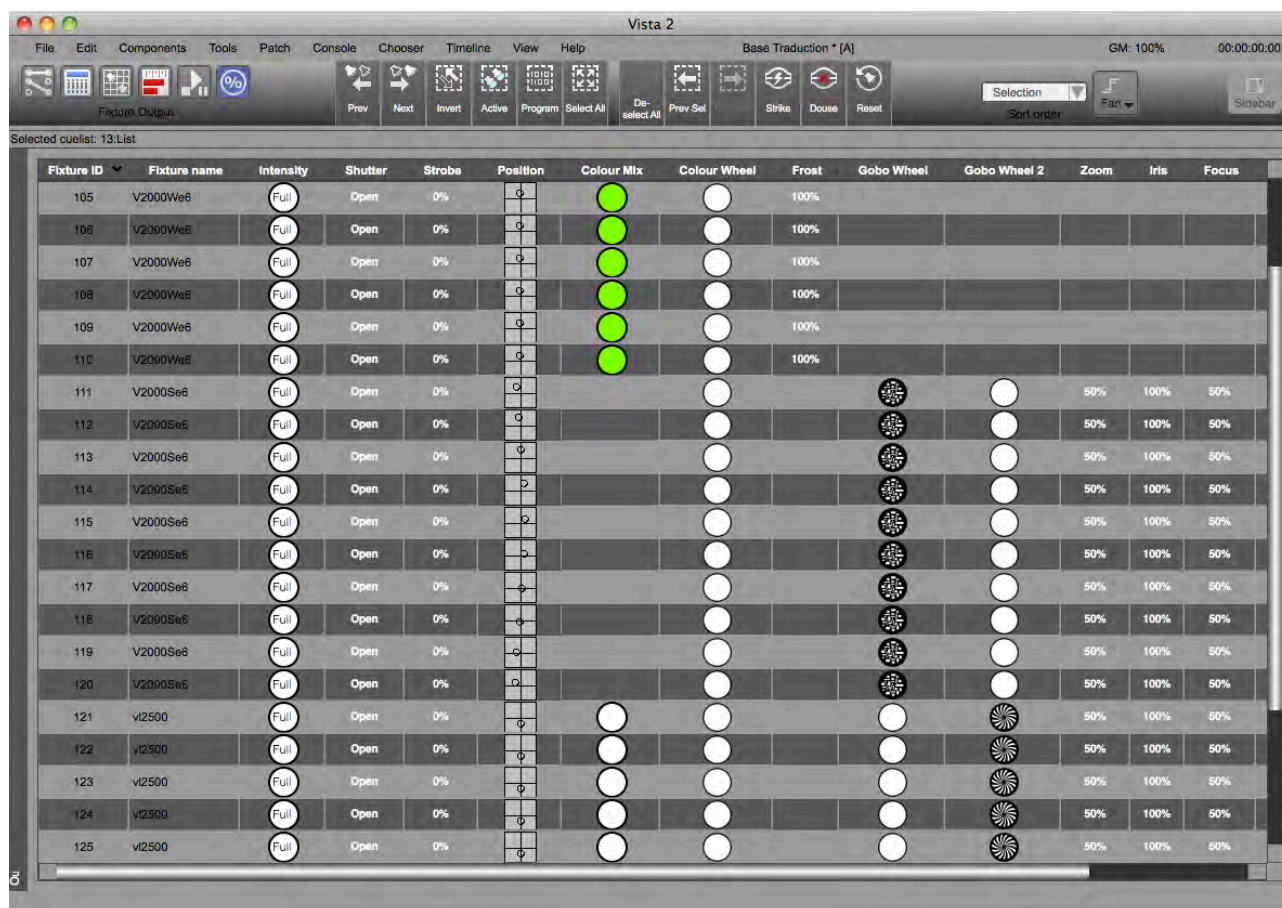
1. Assurez-vous que le Snapshot est actif.
2. Changer l'affectation , l'état des composants et des pages à votre convenance.

Cliquez droit sur l'icône du Snapshot sur la barre latérale de la Console ou sur n'importe quel Quickpicker et sélectionnez l'option 'Update' dans le menu popup. La Vista va afficher la fenêtre 'Update Snapshot'.

11. Fenêtre 'Output'

La fenêtre 'Output' vous affiche l'activité en sortie de console.

Pour ouvrir la fenêtre 'Output', cliquez sur l'icône de la barre d'outils principale ou sélectionnez l'option 'Output' dans le menu 'Window'. La Vista va afficher la fenêtre 'Output':



Vous pouvez utiliser cet écran pour afficher l'état des projecteurs actifs, c'est-à-dire, des projecteurs possédant un ou plusieurs paramètres contrôlés par les registres de restitution.

Si vous disposez d'un grand écran principal ou d'écrans externes, vous pouvez ajouter une nouvelle fenêtre de la Sortie et en la faisant glisser pour la disposer à l'endroit, où cette fenêtre sera toujours visible. Pour ce faire, sélectionnez l'option 'Add Floating Window' > 'Output' dans le menu 'View'.

Ajouter des onglets de vues de la Sortie

Vous pouvez créer autant de vues différentes des sorties que vous voulez, et arranger chacune d'entre elle à sa façon.

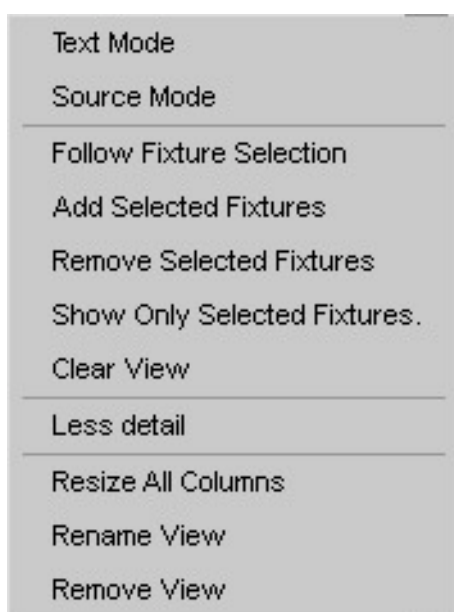
Pour créer une nouvelle vue de la Sortie :

1. Sélectionnez l'option 'Add View' dans le menu 'View'. La Vista va créer un nouvel onglet de vue 'output' en bas de la fenêtre.
2. Tapez le nom de la vue et cliquez sur 'OK'. La Vista va créer un nouvel onglet et l'ajouter en bas du panneau 'output'.

Pour passer d'une vue à l'autre, cliquez sur l'onglet que vous voulez utiliser.

Configurer la fenêtre de vue de la Sortie

La fenêtre 'Output' possède un menu popup qui vous permet de configurer la disposition des informations dans la fenêtre. Cliquez droit sur l'écran pour afficher les options de configuration :



Cette option	Sa fonction
Text Mode	Affiche les valeurs actuelles des paramètres. Si le paramètre est réglé depuis un preset, ce champ affichera plutôt le nom du preset que la valeur elle-même.
Graphic mode	Affiche une visualisation graphique des paramètres.
Source mode	Affiche d'où vient l'information de chaque paramètre. Par exemple, un projecteur peut avoir l'Intensité et la Position provenant de la Cuelist et la Couleur provenant de l'onglet de l'Editeur 'Live'. (Programmer)
Follow Fixture Selection	Affiche les projecteurs sélectionnés en haut de la vue.
Show All Fixtures	Affiche tous les projecteurs.

Cette option	Sa fonction
Add selected fixtures	Ajoute les projecteurs sélectionnés dans le Sélecteur à la fenêtre de Sortie.
Remove selected fixtures	Supprime les projecteurs sélectionnés de la fenêtrés de Sortie.
Show only selected fixtures	Filtre le contenu de la fenêtre pour n'afficher que les projecteurs sélectionnés.
Clear View	Efface tous les projecteurs dans la fenêtre de Sortie.
More detail	Ajoute l'information sur la valeur des paramètres dans la vue graphique.
Less detail	Masque l'information sur la valeur des paramètres dans la vue graphique.
Resize all columns	Rétablie la taille par défaut des colonnes.
Rename view	Ouvre la fenêtre 'Rename' où vous pouvez modifier le nom de la vue du calque sélectionné.
Remove view	Supprime la vue du calque sélectionné.

La vue 'Source' affiche la source de contrôle pour chaque paramètre. Par exemple, si le réglage de couleur d'un projecteur vient de la Cuelist nommé 'Rainbow', c'est ce nom-là qui sera affiché dans la colonne 'Couleur' de ce projecteur.

Sélectionner les projecteurs

Si vous cliquez sur le numéro ID ou le nom d'un projecteur dans la fenêtre Output, la Vista sélectionnera ce projecteur et l'ajoutera à la sélection existante.

12. Préférences.

Réglages système (uniquement pour les séries T et I)

Il existe plusieurs réglages système qui configurent et déterminent le mode de fonctionnement des consoles Vista, série T et I. Pour régler ces préférences, choisissez l'option 'Control Panel' dans le menu 'File'. La Vista va afficher l'écran des réglages 'Settings'.

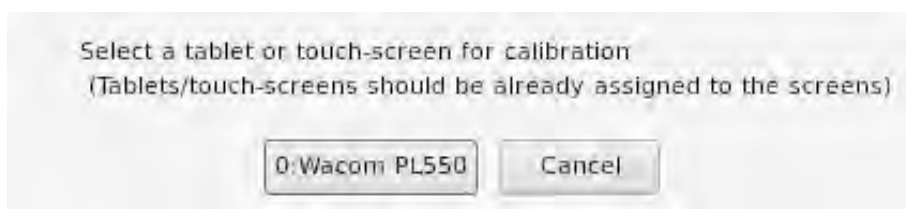
Settings



Calibrer le stylet numérique

Parfois vous pourrez avoir besoin de re-calibrer le stylet numérique ou les écrans tactiles extérieurs. Pour ce faire, choisissez l'option 'Calibration' dans la fenêtre des réglages. La Vista va afficher une liste de stylets et d'écrans tactiles connectés et configurés.

Si vous ne voyez pas l'écran affiché, assurez-vous qu'il est configuré dans la fenêtre 'Display and Output Devices' - voir ci-dessous.



Lorsque vous cliquez sur le bouton correspondant à l'écran que vous voulez calibrer, la Vista va afficher la fenêtre de calibrage sur l'écran sélectionné :



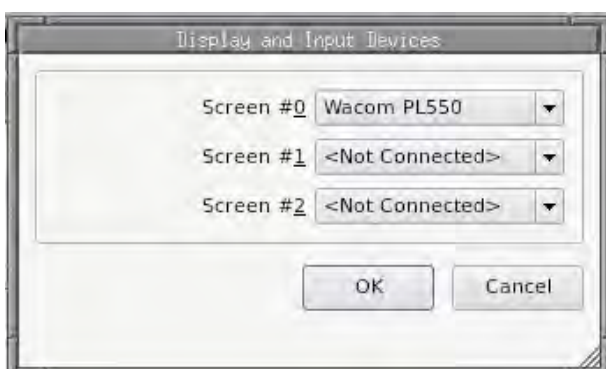
Suivez les instructions apparues sur l'écran pour terminer le calibrage.

Ecran et Périphériques d'entrée (Input devices)

Si vous utilisez les surfaces de contrôles de séries S ou M, les réglages d'écran et de périphériques d'entrée (la souris, le stylet, etc.) sont contrôlés par le système d'exploitation du PC.

>> Astuce : La Vista a été testé avec le stylet LCD Wacom et le modèle 1715 de l'écran tactile ELO 'Intellitouch'. ELO produit beaucoup d'écrans tactiles différents y compris le type 'AccuTouch' qui n'est pas compatible avec la Vista. S'il vous plaît, assurez-vous que l'écran tactile est compatible avec la Vista avant de l'acheter.

Pour configurer le stylet et l'écran tactile connecté à la console de série S ou I, cliquez sur le bouton 'Display and Input Devices'. La Vista va afficher la fenêtre correspondante :



Dans cette fenêtre :

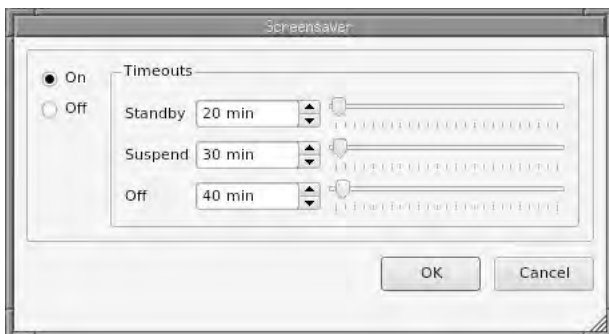
- Screen #0 - la tablette numérique intégré dans la console de série T.
- Screen #1 - l'écran que vous avez connecté à la sortie 1 (monitor out 1).
- Screen #2 - l'écran que vous avez connecté à la sortie 2 (monitor out 2).

Pour configurer les écrans, cliquez sur la flèche du menu déroulant et sélectionnez le type d'écran connecté à chaque sortie. Si les écrans n'apparaissent pas dans le menu, cela peut signifier qu'ils ne sont pas compatibles.

Utiliser l'écran de veille (Screensaver)

Si vous utilisez les surfaces de contrôle de série S ou M; l'écran, le screensaver, les réglages sont contrôlés par le système d'exploitation de l'ordinateur.

Pour configurer le screensaver des console de série T ou I, cliquez sur le bouton 'Screen Saver'. La Vista va afficher la fenêtre correspondante :



Cette option	Sa fonction
On/Off	Active ou désactive le screensaver.
Standby	Détermine la durée d'inactivité de la console avant la mise en route du screensaver.
Suspend	Pas demandé pour les écrans LCD. Détermine la durée d'inactivité de la console avant la mise en veille des écrans CRT.
Off	Pas demandé pour les écrans LCD. Détermine la durée d'inactivité de la console avant d'éteindre les écrans CRT.

Préférences Réseau (Network)

Si vous utilisez les surfaces de contrôle de série S ou M, les préférences réseau sont contrôlés par le système d'exploitation de l'ordinateur.

Pour régler les préférences réseau des console de série T ou I, cliquez sur le bouton 'Network Settings' sur l'écran 'Settings' :



Cette option	Sa fonction
Host Name	Permet d'identifier la console lors d'utilisation du Tracking Backup. - Attention de ne pas intercaler d'espace dans le nom de l'hôte -
DHCP/Static IP	Configure la console pour obtenir l'adresse IP du serveur DHCP ou utiliser une adresse IP Static comme indiqué ci-dessous.
IP Address	Permet de régler l'adresse IP de la console Vista, par exemple, 192.168.0.65
IP Netmask	Permet de régler le masque de sous-réseau pour l'adresse IP, par exemple, 255.255.255.0
Default Gateway	Règle l'adresse de la passerelle par défaut de la console. <i>A utiliser lorsque l'adresse de destination est hors du sous-réseau local.</i>

Date et heure

La Vista affiche l'heure dans la barre de titre de la fenêtre principale. Si vous utilisez les surfaces de contrôle de série S ou M, les réglages de date et d'heure sont contrôlés par le système d'exploitation de l'ordinateur.

Pour régler la date et l'heure de la console de série T ou I, cliquez sur le bouton 'Date and Time' sur l'écran 'Settings' et suivez les instructions indiquées.

13. Annexe 1 - Références des Menus et de la Barre d'outils

Menus

Menu 'File'

Cette option	Sa fonction
New Show	Crée un nouveau show et ouvre la fenêtre du Patch.
Open Show	Ouvre un show existant.
Save Show	Enregistre le show courant.
Save Show As	Enregistre le show courant sous un nouveau nom. <u>- Attention ce show doit être enregistré dans le dossier 'user data' > 'show' sans créer de sous-dossier -</u>
Autosave & Backup	Ouvre la fenêtre 'Backup' où vous pouvez modifier le réglage de la sauvegarde automatique et le ' Tracking Backup'
Export	Ouvre la fenêtre Export à l'aide de laquelle vous pouvez exporter le fichier archive du Show, la librairie de projecteurs ajoutée par l'utilisateur, les effets créés par l'utilisateur ou tout autre information du show.
Import - Show - Effects - User Data	Ouvre la fenêtre d'Import de l'Archive de shows Vista (*.jvz) Ouvre la fenêtre d'Import d'Effets (*.jvfx) Ouvre la fenêtre d'Import de l'Archive de Données d'Utilisateur (*.jvud)
User Preferences	Ouvre la fenêtre de réglages du système où vous pouvez configurer le format des noms de composants.
Timecode	Ouvre la fenêtre des propriétés du Timecode où vous pouvez activer ou désactiver le timecode ainsi que choisir la source du timecode, la fréquence des frames et l'offset.

Cette option	Sa fonction
Lock - Entire console - Disable editing - Lock current show	Permet d'éviter toute opération sur la console. Autorise uniquement la restitution. Interdit les modifications sur le show courant.
Control panel (uniquement pour les consoles)	Ouvre la fenêtre des propriétés système, vous permettant de calibrer les écrans, configurer les moniteurs, le réseau et les réglages de date. Disponible uniquement sur les consoles de série T ou I.
Quit Application	Ferme l'application Vista et quitte le logiciel.

Menu 'Edit'

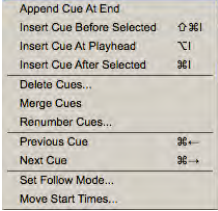
Cette option	Sa fonction
Select All (Ctrl+A)	Sélectionne tous les événements de la timeline.
Undo (Ctrl+Z)	Annule la dernière action.
Redo (Ctrl+Y)	Répète la dernière action.
Cut (Ctrl+X)	Coupe les objets sélectionnés.
Copy (Ctrl+C)	Copie les objets sélectionnés.
Paste (Ctrl+V)	Colle les objets sélectionnés.
Paste Special (Ctrl+Shift+V)	Ouvre la fenêtre 'Paste Special' ce qui vous permet de choisir les paramètres à coller.
Remove Cue Alias	Supprime les liens alias de la cue sélectionnée.
Delete (Del)	Supprime l(es) événement(s) sélectionné(s) de la timeline.
Live Properties	Affiche la fenêtre des propriétés programmeur, ce qui vous permet d'ajuster les modes de priorité et l'interaction avec les effets de l'onglet 'Live'.
Cuelist Properties	Affiche la fenêtre des propriétés des Cuelists, ce qui vous permet de configurer la cuelist sélectionnée.
Cue Properties	Affiche la fenêtre des propriétés des Cues, ce qui vous permet de configurer la cue sélectionnée.

Menu 'Components'

Cette option	Sa fonction
New Cuelist	Ouvre une nouvelle cuelist. Bascule sur la fenêtre du Sélecteur si le Sélecteur ou la Timeline n'est pas la fenêtre supérieure.
Open Cuelist	Permet d'ouvrir une cuelist existante.
Close Cuelist (Ctrl+W)	Ferme la cuelist sélectionnée.
Save changes to Cuelist (Alt +S)	Enregistre toutes les modifications effectuées dans la cuelist sélectionnée.
Discard changes to Cuelist	Supprime toutes les modifications effectuées depuis l'ouverture de la cuelist ou du dernier enregistrement de modifications.
Duplicate Cuelist	Ouvre la fenêtre 'Copy Cuelist As', ce qui vous permet d'enregistrer une copie de la cuesit sous un autre nom et un autre numéro d'identité (ID).
New Preset	Ouvre la fenêtre 'Create New Preset' pour enregistrer un Preset.
New Extract	Ouvre la fenêtre 'Create Extract' pour enregistrer un extract.
New Snapshot	Ouvre la fenêtre 'Create Snapshot' pour enregistrer un snapshot.
New SmartFX	Ouvre la fenêtre 'Create Effect' pour enregistrer un effet.
New Group	Ouvre la fenêtre 'Create Group' pour enregistrer un groupe de projecteurs.
Update Group	Ouvre la fenêtre 'Update Group' pour enregistrer les modifications effectuées dans un groupe.

Menu 'Tools'

Cette option	Sa fonction
Cue only editing	...
Move in Black	Ouvre la fenêtre 'Move in Black'. Cela vous permet de créer un déplacement ou une préparation des paramètres sans intensité pour vos projecteurs asservis. Note : Il faut sélectionner les événements des projecteurs désirés dans la timeline avant d'effectuer cette commande.
Insert Commands	Ouvre la fenêtre 'Insert Commands'. Cela vous permet d'ajouter des commandes (Macro) dans la timeline de la cuelist pour activer d'autres cuelists ou autres actions.
Edit Command	Ouvre la fenêtre 'Insert Commands' de la commande sélectionnée pour la modifier.
Date & Time Events	Ouvre la fenêtre 'Date and Time Events' dans laquelle vous pouvez configurer les actions basées sur une date ou une heure précise (par exemple, restitution hebdomadaire d'une cuelist).
Block Cue (Ctrl +B)	Copie toutes les informations trackées depuis le début de la cuelist dans la cue courante.
Unblock Cue	Efface tous les événements ajoutés lorsque la cue a été bloquée.
Superblock cue (Ctrl+Shift +B)	Copie toutes les informations trackées dans la cue courante et ajoute des événements «Home» pour les paramètres non utilisés. <i>Quand une cue en mode de superbloc est restituée, alors que d'autres cues sont déjà actives, les cues actives seront relâchées afin de restituer seulement l'état lumineux de la cue «Superblock».</i>
Store All	Ouvre la fenêtre 'Store All' dans laquelle vous pouvez sauvegarder l'état lumineux dans une cue.
Store Part (Shift+Return).	Ouvre la fenêtre 'Store Current Events' dans laquelle vous pouvez sauvegarder le contenu de l'éditeur dans une cue en appliquant différentes options: le tracking, le blocking, etc.
Update (Ctrl +U)	Ouvre la fenêtre 'Update Dialog' qui vous permet d'utiliser le contenu d'éditeur pour mettre à jour une cue ou un preset.
Clear All	Efface tous les événements dans la cue sélectionnée ou dans l'onglet 'Live' de l'Editeur.
Clear/Close	Efface le contenu de l'onglet 'Live' ou ferme la Cuelist sélectionnée. Si la cuelist contient les modifications non-enregistrées, la fenêtre 'Close Cuelist' va s'ouvrir pour vous permettre de les enregistrer ou de les annuler.
Clear Selected	Efface tous les événements pour les projecteurs sélectionnés.

Cette option	Sa fonction
Home selected	Insère les événements «Home» pour activer tous les paramètres par défaut des projecteurs sélectionnés. I.e. l'Intensité à 0%, la Position à 50/50, sans Couleur, etc.
<p>Cues</p> 	<p>Ouvre le sous-menu de la cue qui permet de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ajouter une nouvelle cue à la fin de la cuelist. - Insérer une nouvelle cue avant la cue sélectionnée. <i>Ctrl+Shift+I</i> - Ajouter une nouvelle cue à la position de la tête de lecture. <i>Alt+I</i> - Insérer une nouvelle cue après la cue sélectionnée. <i>Ctrl+I</i> - Supprimer l(es) cue(s) sélectionnée(s). - Fusionner les cues sélectionnées. - Ré-numéroter l(es) cue(s) sélectionnée(s). - Sélectionner la cue précédente. <i>Ctrl+flèche gauche</i> - Sélectionner la cue suivante. <i>Ctrl+flèche droite</i> - Régler le mode de déclenchement des Cues : Auto Follow, Auto Start, Timecode ou Halt (par défaut) - Modifier le temps de départ des cues sélectionnées.
Live timing	Ouvre la fenêtre 'Live Timing' qui vous permet de régler le temps de fondu (fade) pour l'onglet 'Live' de l'Editeur.
Fan mode	Ouvre le sous-menu qui vous permet de régler les différents modes de Fan pour la sélection de projecteurs.
Jump (Ctrl+J)	Ouvre la fenêtre 'Jump Dialog' de la cue.
Highlight (Ctrl +H)	Active ou désactive la fonction 'Highlight'. Si active; les projecteurs sélectionnés basculent à l'état enregistré dans le preset 'Highlight preset' (Normalement, à 100% d'intensité et couleur blanche).
Stop SmartFX	Arrête tous les effets en cours de restitution sur les projecteurs sélectionnés.
SmartFX Editor (Ctrl+K)	Ouvre la fenêtre 'SmartFX' dans laquelle vous pouvez créer un nouvel effet ou modifier un effet en cours de restitution.
Blind	Mode «Aveugle»; Désactive toutes les sorties de l'Editeur.
Release All	Relâche toutes les cuelists actives.
Arm Timecode Cuelists	Arme toutes les cuelists pour lesquelles le contrôle des cues au Timecode est actif pour qu'elles réagissent au Timecode.
Learn Timing	Ouvre la fenêtre 'Learn Timing' qui vous permet de donner des valeurs de timecode aux cues en restituant la cuelist. Pour cela, ouvrez la cuelist dans l'Editeur et appuyez sur le bouton 'Play' à chaque déclenchement de cue souhaité.

Menu 'Patch'

Cette option	Sa fonction
Show Patch	Permet de passer à la fenêtre Patch, si elle n'est pas encore ouverte.
Delete fixtures	Supprime les projecteurs sélectionnés du Patch.
Rename fixtures	Ouvre la fenêtre 'Rename' dans laquelle vous pouvez modifier le nom de(s) projecteur(s) sélectionné(s).
Renumber fixtures	Ouvre la fenêtre 'Renumber' dans laquelle vous pouvez modifier le numéro d'identité (ID) de(s) projecteur(s) sélectionné(s). Ce numéro doit être unique.
Multi-patch fixtures	Crée une copie du projecteur sélectionné avec le même numéro ID et le place dans le dock en bas de la fenêtre. Cela vous permet de le faire glisser à une adresse disponible dans un des onglets de l'univers. Le multi-patching vous permet de gérer plusieurs projecteurs en même temps comme un seul.
Change Fixture Type	Ouvre la fenêtre 'Change Fixture Type' dans laquelle vous pouvez changer de librairie pour les projecteurs sélectionnés.
Change Fixture Type (All of selected type)	Ouvre la fenêtre 'Change Fixture Type' dans laquelle vous pouvez changer de librairie pour tous les projecteurs du même type que ceux que vous avez sélectionnés.
Clone Fixtures	Crée une copie des projecteurs sélectionnés et les places dans la zone 'pool' en bas de la fenêtre du Patch. Les nouveaux projecteurs Clonés reprendront tous les attributs de leur Clone envoyé par les Cuelists.
Import Fixture library	Vous permet d'importer l'archive de la librairie de types de projecteurs de Vista 2 (.jvft).
Fixture Editor	Ouvre la fenêtre de l'Editeur de librairie dans laquelle vous pouvez créer un nouveau fichier de définition de projecteur (librairie) ou bien éditer et modifier un projecteur existant.
Import Patch File	Vous permet d'importer un fichier patch en format (.csv).
Import Media Server thumbnails	Ouvre la fenêtre CITP dans laquelle vous pouvez sélectionner un média serveur qui est compatible avec le protocole CITP et importer les copies miniatures des médias.
Use Default Media	Permet de choisir un dossier de médias par défaut pour le média serveur sélectionné.
Connect Universes	Ouvre la fenêtre 'Connect Universes' permettant de connecter les univers de la Vista aux sorties DMX, ArtNet et les périphériques Pathport ainsi que le câble Jands UD512 USB vers DMX.

Cette option	Sa fonction
Strike	Envoie une commande d'amorçage aux projecteurs sélectionnés.
Douse	Envoie une commande d'extinction des lampes aux projecteurs sélectionnés.
Reset	Envoie une commande de réinitialisation aux projecteurs sélectionnés.
Park Fixtures	Vérrouille le projecteur à son réglage actuel. Par exemple, vous pouvez l'utiliser pour conserver un éclairage permanent des coulisses. Le projecteur 'parqué' va ignorer toutes autres commandes.
Unpark Fixtures	Permet aux projecteurs 'parqués' de revenir à leur fonctionnement normal.
Show Parked Fixtures	Ouvre la fenêtre 'Parked Fixtures' pour visualiser la liste des projecteurs 'parqués' ainsi que leurs réglages.

Menu 'Console'

Cette option	Sa fonction
Show Console	Permet de passer à la fenêtre 'Console' si elle n'est pas déjà ouverte.
Desklights	Ouvre la fenêtre 'Desklights' dans laquelle vous pouvez ajuster la luminosité des lampes de régie connectés à votre console.
Rescan for USB devices	Permet de scanner le port USB pour les appareils USB de Vista - S3, S1, M1, E2 ou UD512.
Add ... Console	Ajoute la console sélectionnée ou le type de surface de contrôle à la fenêtre 'Console'. Vous pouvez faire glisser cette fenêtre hors de la fenêtre principale.
Add Virtual SuperPlayback	Ajoute un module 'SuperPlayback' à la fenêtre 'Console'. Vous pouvez faire glisser cette fenêtre hors de la fenêtre principale.

Menu 'Chooser' (Sélecteur)

Cette option	Sa fonction
Show Fixture Chooser	Ouvre la fenêtre du Sélecteur si elle n'est pas encore ouverte.
Select All Fixtures	Sélectionne tous les projecteurs dans l'onglet ouvert du Sélecteur.
Deselect All Fixtures	Désélectionne tous les projecteurs dans les onglets du Sélecteur.

Cette option	Sa fonction
Invert Selection	Inverse la sélection. C'est-à-dire, désélectionne tous les projecteurs sélectionnés et sélectionne les projecteurs non-sélectionnés dans le calque ouvert.
Select Active	Sélectionne tous les projecteurs dont l'intensité est au-dessus de 0%.
Select Programmed	Sélectionne tous les projecteurs actifs dans le programmeur.
Undo Selection	Désélectionne les projecteurs actuellement sélectionnés et reviens sur la sélection précédente.
Redo Selection	Resélectionne les projecteurs qui ont été sélectionnés avant que vous ayez annulé cette sélection.
Selection Tool	Affiche le sous-menu avec les outils de sélections : 'Rubberband', 'Lasso' et 'Dragover'.
Colours and Background	Affiche le sous-menu qui vous permet de personnaliser l'apparence de la fenêtre du Sélecteur et des icônes.
Shrink to Fit	Effectue un zoom sur le calque pour qu'il corresponde à la taille de la fenêtre.
Label Position	Affiche le sous-menu dans lequel vous pouvez positionner l'étiquette en haut, en bas, à droite ou à gauche des projecteurs sélectionnés.
Manage Layouts	Ouvre la fenêtre du calque dans laquelle vous pouvez personnaliser le calque courant. Voir <i>'Layout', page 44</i> .
Duplicate Layout	Crée une copie du calque courant sous un nouveau nom.
Layout Options	Affiche le sous-menu dans lequel vous pouvez choisir les options de visualisation appliquées à tous les calques : <ul style="list-style-type: none"> - Simulation d'Intensité - Afficher l'ordre de sélection - Afficher la grille - Coller à la grille - Afficher les noms - Afficher les numéros ID (fixture number) - Ajouter automatiquement les nouveaux projecteurs patchés - Modifier le taux de rafraichissements du preview des icônes.

Menu 'Timeline'

Cette option	Sa fonction
Show Timeline	Ouvre la fenêtre de la Timeline si elle n'est pas encore ouverte.
Show Tracked Events	Affiche ou masque les événements issus du maintien d'état (tracking) des cues précédentes. Les événements trackés sont affichés en forme de barre lumineuses qui ne peuvent pas être sélectionnées.
Align Start	Aligne les points de départ des événements sélectionnés.
Align End	Aligne les points de fin des événements sélectionnés.
Set Event Timing	Ouvre la fenêtre 'Event Timing' qui vous permet d'éditer le timing des projecteurs sélectionnés.
Reset to default timing	Réinitialise le timing par défaut des événements sélectionnés.
Fade Curve	Règle la courbe de fondu (fade) des événements sélectionnés.
Convert to Release Event	Converti l'événement sélectionné pour qu'il relâche le contrôle du paramètre en question.
Untrack Events (Cue only)	Annule l'effet des événements sélectionnés dans la Cue suivante.
Mute Events	Permet d'empêcher la restitution des événements sélectionnés. La barre d'événement devient grise. Lors de la restitution de la cue, cet événement ne sera pas restitué.
Unmute Events	Désactive le mode 'Mute' des événements sélectionnés.
Stop Free Effects	Permet aux événements sélectionnés de stopper tous les effets 'Free' pour le même type de paramètre.
Snap to Grid	Permet de coller les événements sur le quadrillage de la timeline.
Grid Size	Permet de régler les incréments de la règle. La valeur par défaut est 0.25s.
Grid Origin	Permet de régler le mode d'affichage du timing : <ul style="list-style-type: none"> - Début de la Cue : affiche le '0s' au début de chaque cue. - Début de la Cuelist : affiche une seule timeline continue - Position Courante : affiche le '0s' à la position courante de la tête de lecture - Timecode : affiche les valeurs du timecode (HH:MM:SS:F_s)

Menu 'View'

Cette option	Sa fonction
Show Patch	Passe à la fenêtre du Patch.
Show Console	Passe à la fenêtre Console.
Show Fixture Chooser	Passe à la fenêtre du Sélecteur de projecteurs.
Show Timeline	Passe à la fenêtre Timeline.
Show Playback	Passe à la fenêtre des contrôles de restitution.
Show Output	Passe à la fenêtre Output. (Visualiseur des états de sorties)
Window Themes	Ouvre la fenêtre 'Theme Dialog' de la Vista dans laquelle vous pouvez personnaliser la couleur des éléments de cette fenêtre ainsi que charger un des thèmes alternatifs.
Vista Toolbar	Affiche ou masque la barre d'outil de sélection des fenêtres en bas de l'écran.
Add floating Window	Affiche le sous-menu qui vous permet de choisir une fenêtre à ouvrir sur le bureau ou sur l'écran externe. Vous pouvez ouvrir les fenêtres: Multi or simple Quick Picker, Patch, Chooser, Playback, Output, DMX, Byron Statistics et Timecode
Sidebar - (Ctrl+1) - (Ctrl+2)	Ouvre le sous-menu qui vous permet d'afficher la barre d'outils latérale à gauche ou à droite de l'écran ainsi que d'activer un des deux onglets suivants : - Palettes ; - Composants.
Command Line	Affiche ou masque la fenêtre 'Command line' en bas de la fenêtre du Sélecteur ou de la Timeline.
Toolbars*	Affiche le sous-menu qui vous permet d'afficher ou de masquer les barres d'outils facultatives, comme par exemple, 'Update', 'Edit', 'Undo', etc. Chaque fenêtre active dispose de ces propres barres d'outils.
	Options pour la fenêtre 'Playback':
Only show active cuelists	Affiche uniquement les cuelists en cours de restitution.
Follow on Go	Affiche automatiquement la dernière cuelist activée.
Follow on Select	Affiche automatiquement la cuelist sélectionnée sur les registres.

Cette option	Sa fonction
Search cuelists	Ouvre le champ de recherche qui vous permet de trouver la cuelist souhaitée par son nom.
Auto Scroll	Défile automatiquement la liste des cues afin que la cue en cours de restitution soit toujours visible dans la fenêtre.
Dragable Playhead	Permet de faire glisser le curseur de déroulement manuellement pour restituer la cuelist.
Search cues	Ouvre le champ de recherche qui vous permet de trouver la cue souhaitée par son nom.
Toolbars	Affiche ou masque les barres d'outils facultatives.
	Options pour la fenêtre Output
Add View	Crée une nouvelle fenêtre Output et ajoute un onglet de sélection en bas de la fenêtre.
Add Intensity View	Crée une nouvelle fenêtre Output pour l'Intensité uniquement et ajoute un onglet de sélection en bas de la fenêtre.
Load window layout	Ouvre la fenêtre 'Load Output Window' pour recharger une configuration de calques sauvegardés.
Save window layout	Enregistre la configuration des calques de la fenêtre Output courante.
	Options pour la fenêtre de Patch
Table View	Rétabli la vue par défaut de la fenêtre Patch.
List View	Passe la vue de la fenêtre Patch en mode liste (ou tableur).
DMX View	Passe la vue de la fenêtre Patch en mode de visualisation des canaux DMX.
Absolute Channel Numbers	Affiche les numéros des canaux en ordre consécutif quel que soit leur univers. Par exemple, le canal 1 de l'univers 2 est affiché canal 513.
Toolbars	Affiche ou masque les barres d'outils facultatives.

Menu 'Help'

Cette option	Sa fonction
About Vista	Affiche la version de Vista ainsi que la dernière update intégrée.
View Recent Changes	Ouvre la fenêtre des modifications récentes du logiciel.

14. Annexe 2 - installer un nouveau software

Installation (Consoles T2, T4 et I3)

Si vous installez le logiciel Vista V2 sur une console de la série T2, T4 ou I3 pour la première fois, vous devrez ré-imager le disque dur de la console en utilisant le fichier 'Vista 2 Console Image' du CD ou la clé USB.

>> Astuce : L'installation de ce logiciel sur la console T2, T4 ou I3 **effacera tous les shows sauvegardés ainsi que toute autre information**. Il vous faudra archiver ou sauvegarder manuellement toutes les données des shows existants sur un disque dur externe.

Il est possible que lors du premier démarrage du logiciel Vista V2 sur les consoles T2 et T4, la Tablette/LCD intégrée ainsi que tous les moniteurs supplémentaires, les écrans tactiles ou les tablettes peuvent ne pas être configurés automatiquement. Cela peut provoquer un fonctionnement incorrect du stylet ainsi que l'affichage renversé sur certaines consoles.

Lors des installations suivantes de l'image disque Vista V2, vous pourrez appliquer l'option 'Re-use' pour conserver les partitions du disque dur, les configurations de l'écran et les fichiers 'User data'. Vous pouvez également appliquer uniquement des fichiers d'update en utilisant les fichiers 'Vista 2 Console Update', ou les fichiers 'update package' pour Vista V1.13 si votre console est configurée en mode dual boot (double démarrage).

Pour installer une image disque Vista v2:

1. Téléchargez la dernière version du fichier 'Vista V2 Console Image' et gravez-le sur un CD ou créez une clé USB de démarrage (bootable). Pour plus d'information sur la création de la clé USB de démarrage, voir *l'Annexe 3 - Créer une clé USB de démarrage, page 223*.
2. Insérez le CD ou la clé USB de démarrage et redémarrez la console. Faites attention, que les réglages BIOS de certaines anciennes versions de consoles ne prennent pas en compte la clé USB de démarrage. Si vous avez connecté votre clé USB de démarrage mais que la console démarre toujours de sa manière habituelle, téléchargez, s'il vous plaît, le manuel 'Vista T Series BIOS Restore Instructions' sur le site www.jandsvista.com et vérifiez les réglages du BIOS.
3. Une fois le démarrage de la console terminé, la fenêtre 'Software Console Installer' va s'ouvrir. Faites attention que le stylet ne fonctionne pas pendant le temps d'installation, utilisez le touchpad (pavé tactile) ou la souris.
4. Pour installer le logiciel en double démarrage, assurez-vous que les deux cases Vista 1 et Vista 2 sont cochées. Cliquez ensuite sur le bouton 'Next'. La fenêtre de Confirmation d'Installation va s'ouvrir.
5. Sélectionnez le disque dur (Hard Disk) dans la fenêtre d'installation 'Target Disk Device' et sélectionnez 'Yes' dans la case 'Proceed with Installation'.

6. Sélectionnez 'Initialise' dans la case 'Partitions' ou si la Vista V2 a été déjà installée auparavant, sélectionnez 'Re-use', et cliquez ensuite sur le bouton 'Next' pour commencer l'installation. Attention, cela effacera toute l'information sur disque dur. Assurez-vous que vous avez sauvegardé toute information importante sur un disque dur externe.
7. Une fois que l'installation est terminée, cliquez sur le bouton 'Next'.
8. Cliquez sur le bouton 'Finish' pour éjecter le CD (si présent) et arrêtez la console. Retirez la clé USB ou le CD de la console.
9. Lorsque la console est complètement arrêtée, appuyez sur le bouton 'Power' pour redémarrer la console.

Installer les mises à jour 'Vista V2 Console Update'

Si la Vista V2 a été installée auparavant sur la console, vous pouvez appliquer les mises à jours les plus récentes grâce au package de mise à jour 'Vista V2 Console Update'. Pour installer les mises à jour 'Vista V2 Console Update', enregistrez d'abord le fichier de mise à jour sur un lecteur flash USB ou utilisez FTP pour transférer le fichier dans le répertoire / Vista V2/UserData/Updates de la console.

1. Démarrez la console dans Vista V2.
2. Si vous effectuez les mises à jour à partir de la clé USB, insérez-la dans le port USB de la console.
3. Sélectionnez menu Files > Quit Application. Attendez l'ouverture de la fenêtre de dialogue 'System Settings'.
4. Cliquez sur 'Apply Update'.
5. Cliquez sur 'Browse'.
6. Si vous effectuez les mises à jour à partir du lecteur flash USB, cliquez sur le lecteur dans la liste. Si le fichier a été transféré via FTP, naviguez vers /Vista V2/UserData/Updates.
7. Sélectionnez le fichier de la mise à jour souhaité et cliquez sur 'Open'.
8. Le package de la mise à jour va apparaître à gauche de la fenêtre de dialogue. Cliquez sur le package de la mise à jour. Attendez que le curseur prenne sa forme normale - les contenues du package sont en train d'être examinés.
9. Cliquez sur 'Apply Update'. Le logiciel va installer le package de mises à jour. Une fois l'installation terminée, vous verrez une fenêtre de dialogue indiquant qu'il faut redémarrer la console pour que les mises à jour entrent en vigueur.
10. Cliquez sur 'OK'.
11. Cliquez sur 'Quit'. A ce moment, les consoles de la série T vont s'éteindre, tandis que les consoles de la série I3 vont redémarrer.

Contrairement à la Vista 1.13, dans la Vista V2, il n'y a pas de manière simple de rétablir la version précédente. Si cela devient nécessaire, il vous faut re-imager la console.

Installation (Windows XP, Vista & 7)

Il est possible d'installer le logiciel Vista V2 sur un PC avec le système d'exploitation Windows XP, Vista ou Windows 7. Les deux versions 34 bits et de 64 bits sont compatibles. La spécification du PC recommandée est: Intel i3 CPU, 2GB RAM et 500MB d'espace disque.

>> Astuce : Si vous voulez faire fonctionner Vista 1.13 sur la même machine, la version 1.13 doit être : Build 5295 ou plus récente.

Pour installer les fichiers 'Vista V2 Windows Update' sur un PC :

1. Fermez toutes les applications ouvertes sur le PC.
2. Arrêtez et déconnectez tous les périphériques USB de Jands Vista.
3. Lancez le fichier 'Vista V2 Windows Installer'. Si la version précédente de Vista V2 est déjà installée sur le PC, il ne faut pas la désinstaller - installer simplement la nouvelle version sur la précédente.
4. Cliquez sur 'Next'.
5. L'emplacement des fichiers installés est choisi automatiquement. Si nécessaire, vous pouvez changer l'emplacement des fichiers. Cliquez sur 'Next'.
6. L'emplacement du dossier 'User Data' (contenant vos shows, etc.) est choisi automatiquement. Si nécessaire, vous pouvez changer l'emplacement de ce dossier. Cliquez sur 'Install'.
7. Une fois que l'installation est terminée, cliquez sur 'Finish'.

Se connecter à la console via le protocole FTP

Vous pouvez profiter du serveur FTP intégré pour déplacer les fichiers du Mac ou PC sur la Vista ou vice versa en utilisant le protocole FTP (File Transfer Protocol, une méthode courante de transfère des fichiers).

Configuration du Hardware

Connectez la console et l'ordinateur à un hub Ethernet ou un switcher en utilisant un câble standard Ethernet ou connecter les deux appareils un à l'autre en utilisant un câble croisé.

Configuration réseau de la Vista

Ouvrez la fenêtre 'Network' dans l'option 'Control panel' du menu 'File' et vérifiez les réglages d'adresse IP. Si l'adresse IP est déjà saisie, notez-la et fermez le 'Control panel'. Si la case d'adresse est vide ou indique 0.0.0.0, vous aurez besoin de la saisir. L'adresse IP est composée de quatre groupes de numéros de 0 à 255, tous reliés par périodes. Normalement, vous utiliserez l'adresse qui commence par 192.168 (par exemple, 192.168.0.65).

Configuration réseau de l'ordinateur

Vérifiez que les propriétés TCP/IP de l'ordinateur sont réglées à une autre adresse IP dans le même sous-réseau (par exemple, 192.168.0.100). Le masque de sous-réseau doit être 255.255.255.0.

Si nécessaire, pour plus d'information sur la configuration d'adresse IP, révisez la documentation de votre ordinateur.

Utiliser le FTP

Sur l'ordinateur, lancez le client FTP comme Filezilla, FTP Commander ou CuteFTP et ouvrez une connexion à l'adresse de la console (192.168.0.65). La connexion exige le nom d'utilisateur et le mot de passe :

Username: byron
Password: byron

Si vous utilisez un client graphique FTP tel que ceux mentionnés ci-dessus, les contenus du répertoire 'Show Data' et des sous-dossiers de la console seront affichés dans une fenêtre.

Les fichiers peuvent être maintenant transférés de et vers la Vista. Pour cela, faites-les glisser entre la Vista (la fenêtre 'remote site') et le PC (la fenêtre 'local site').

>> Astuce : Si la console ne démarre pas correctement, il est possible de copier les fichiers en utilisant cette méthode.

15. Annexe 3 - Créer une clé USB de démarrage

Les mises à jour importantes qui exigent l'effacement du disque dur de la console, peuvent être installées à partir d'une clé USB correctement formatée. Pour créer une clé flash USB, qui peut être utilisée pour la réinstallation du système d'exploitation et des logiciels Vista sur les consoles des séries T et I, suivez les étapes indiquées ci-dessous.

Pour pouvoir utiliser une clé USB pour redémarrer la console et réinstaller les logiciels, cette clé doit avoir une capacité de 1Go au minimum et être convertie au format Linux. Cette procédure effacera toute information sur la clé FLASH USB et la formatera.

Créer un clé USB de démarrage

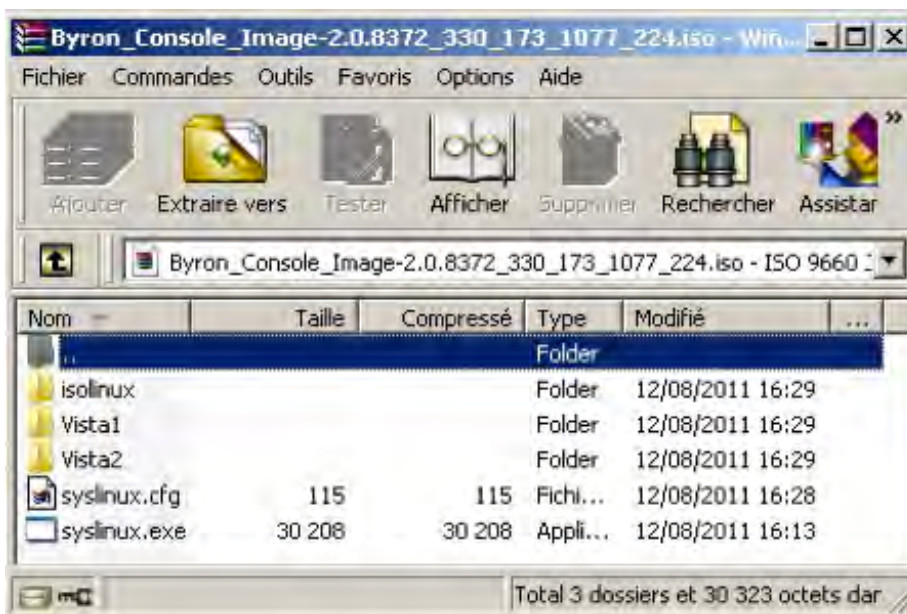
CLE USB BOOTABLE POUR JANDS VISTA T2 T4 I3

Il est très facile de faire une clé USB bootable pour ces consoles en quelques minutes.

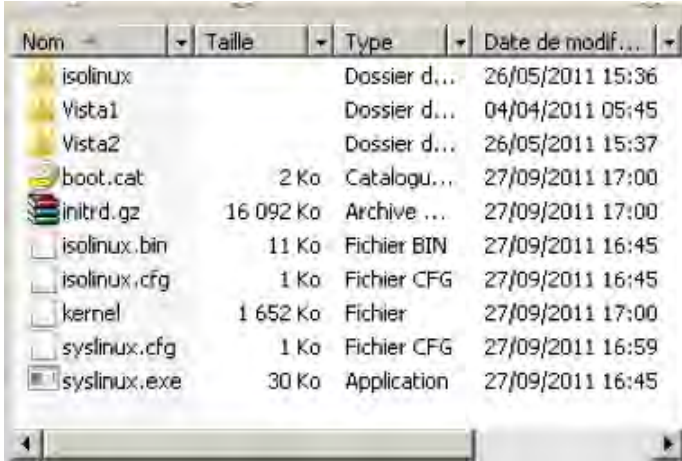
- Préparez une clé USB 1 Go Minimum dédiée à ça.
- Installez Winrar sur votre PC (en version gratuite)
- Téléchargez la dernière version "V2 Byron Software" (fichier *.iso) là: <http://www.jandsvista.com/download/>

Pour que tout se passe bien du premier coup, ne zappez absolument aucune étape.

- Formatez la Clé USB en FAT32.
- Ouvrez winrar, et depuis winrar, ouvrez le fichier .iso précédemment téléchargé. - Vous obtenez un écran comme celui ci dessous:



- Ouvrez une fenêtre explorateur, et naviguez jusqu'à la racine de la clé USB.
- Prenez tous les fichiers & répertoires depuis Winrar et copiez les dans la racine de la clé USB. (5 objets dans notre cas)
- Fermez Winrar.
- Depuis une fenêtre explorateur, naviguez jusqu'à la racine de la clé USB.
- Rentrez dans le répertoire "isolinux" de cette clé USB.
- Copiez tous les fichiers de ce répertoire "isolinux" dans la racine de cette clé USB.
- Vous obtenez un écran comme celui ci:



- Grâce à la fenêtre l'explorateur, notez la lettre du lecteur affectée à cette clé USB. (E:, ou F:, ou autre chose:)

Ouvrez une ligne de commande:

soit: démarrer/exécuter/CMD

soit: démarrer/programmes/accessoires/invite de commande

Dans cette fenêtre DOS, tapez:

Si la lettre de lecteur affectée à cette clé USB est E: E:syslinux -ma E: -f

Si la lettre de lecteur affectée à cette clé USB est R: R:syslinux -ma R: -f

Votre clé Flash USB est désormais prête à être utilisée. N'oubliez pas d'éjecter la clé en utilisant la procédure habituelle de Windows.

Autres précautions

Notez que les réglages BIOS des anciennes consoles peuvent nécessiter une modification pour pouvoir démarrer depuis une clé Flash USB.

16. Annexe 4 - Backup en temps réel

Le nouveau paramètre de backup en temps réel de Vista, vous permet de connecter un ordinateur exécutant l'application Vista, ou une deuxième console qui synchronise son fichier show et ses réglages avec votre console principale. Si pour quelque raison que se soit la console tombe en panne, le système backup (secours) prendra automatiquement le contrôle.

Le système de secours copie automatiquement la programmation du show à partir de votre console principale. Vous pouvez arrêter ou reprendre ces copies à tout moment et dans n'importe quel ordre.

Configuration

Pour configurer le système de backup (secours), il faut connecter physiquement la(les) console(s) avec le(les) ordinateur(s) via leurs ports Ethernet. Leurs réglages de réseau doivent être également configurés correctement.

Connecter le backup

Pour connecter la console principale ou l'ordinateur principal à la console ou l'ordinateur de backup, faites comme suit :

- Connecter le port Ethernet de votre (vos) Console(s) et votre (vos) ordinateur(s) au Réseau Local, Local Area Network (LAN) de votre bâtiment ; ou
- Connecter le port Ethernet de votre (vos) Console(s) et votre (vos) ordinateur(s) à un Router indépendant; ou
- Connecter le port Ethernet de votre (vos) Console(s) et votre (vos) ordinateur(s) à un Switch ou Hub Ethernet indépendant ; ou
- Connecter le port Ethernet de votre (vos) Console(s) et votre (vos) ordinateur(s) à l'aide du câble croisé.

Configurer les réglages réseaux

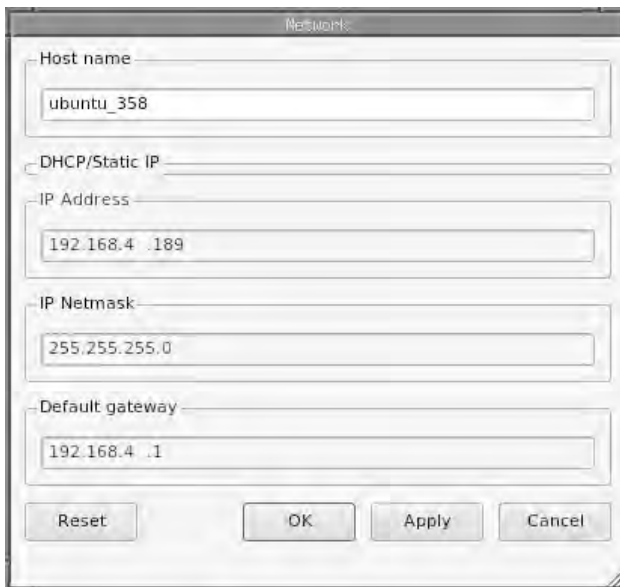
Toutes les consoles et les ordinateurs utilisés comme système de backup (secours) doivent posséder un adresse IP avec le même sous-réseau que les autres ordinateurs et consoles. Si vous utilisez un LAN ou un Router indépendant, le serveur DHCP assignera automatiquement les adresses IP du Router, à condition que l'interface réseau de votre console ou de votre ordinateur soit réglé en DHCP. Si vous utilisez un switch, un hub ou un câble croisé, il vous faudra configurer les adresses IP statiques pour tous les appareils utilisés dans votre système de backup:

Réglages réseau pour les séries T et I de la Vista

Pour configurer le réseau des consoles de série T ou I:

1. Sélectionnez l'option 'Settings' dans le menu 'File'. La Vista va ouvrir la fenêtre 'Settings'.

2. Cliquez sur le bouton 'Network'. La Vista va ouvrir la fenêtre 'Network':



Ce champ	Sa fonction
Hostname	Indique le nom de la console sur le réseau. Vous pouvez changer le contenu de ce champ pour quelque chose plus significatif (i.e. 'T4 Principale') sachant que deux appareils appartenant au même réseau ne peuvent pas avoir le même nom. - <u>Attention également de ne pas incorporer d'espace dans le nom de l'hôte.</u> -
IP Address	<p>Configurez ce champ sur DHCP si vous êtes connecté à un LAN ou à un Routeur indépendant qui possède un server DHCP.</p> <p>S'il n'y a pas de server DHCP, configurez ce champ à une adresse IP Privé unique. Par exemple, '192.168.0.10'.</p> <p>Si vous utilisez une autre console comme appareil de backup, son adresse IP doit être différente de celle de la console principale mais doit appartenir au même rang. Par exemple, '192.168.0.11'.</p>
IP Netmask	Normalement ce champ doit être réglé à 255.255.255.0. Si vous êtes connecté à un LAN, renseignez-vous auprès de votre service IT.
Default gateway	<p>Si vous êtes connecté à un LAN, renseignez-vous auprès de votre service IT.</p> <p>Si vous utilisez un Router avec un server DHCP, ce champ doit être réglé à l'adresse IP du Router.</p> <p>Si vous êtes connecté à l'aide d'un switch, d'un câble croisé ou s'il n'y a pas de server DHCP, ignorez ce champ.</p>

3. Cliquez sur 'OK' pour fermer la fenêtre 'Network'.

Réglages réseau de l'ordinateur

La configuration du réseau de votre ordinateur dépend du système d'exploitation que vous utilisez. Cependant, vous devrez saisir des informations similaires à celle décrite ci-dessus.

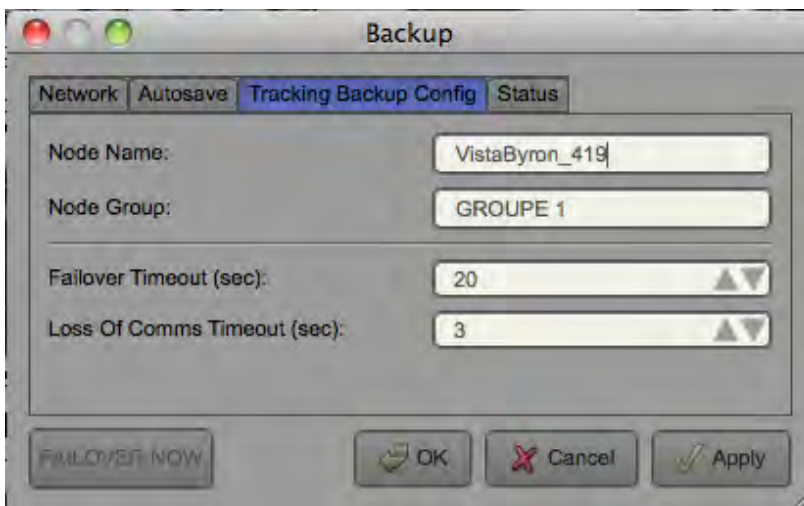
Le plus important est ce que chaque console et chaque ordinateur doit posséder son adresse IP unique ainsi qu'ils doivent appartenir au même sous-réseau. Si vous utilisez un serveur DHCP ces réglages seront effectués automatiquement. Si vous utilisez des adresses IP statiques, assurez-vous que toutes les adresses sont différentes. Par exemple, si l'adresse IP de votre console ou votre ordinateur principal est 192.168.0.10, l'adresse IP de l'appareil de backup devra être 192.168.0.11 (ou un autre numéro entre 1-254 sauf le 10).

Si vous avez modifié les réglages réseaux, redémarrez votre console ou votre ordinateur et vérifiez que les nouveaux réglages sont bien entré en vigueur.

Lancer le Backup en temps réel.

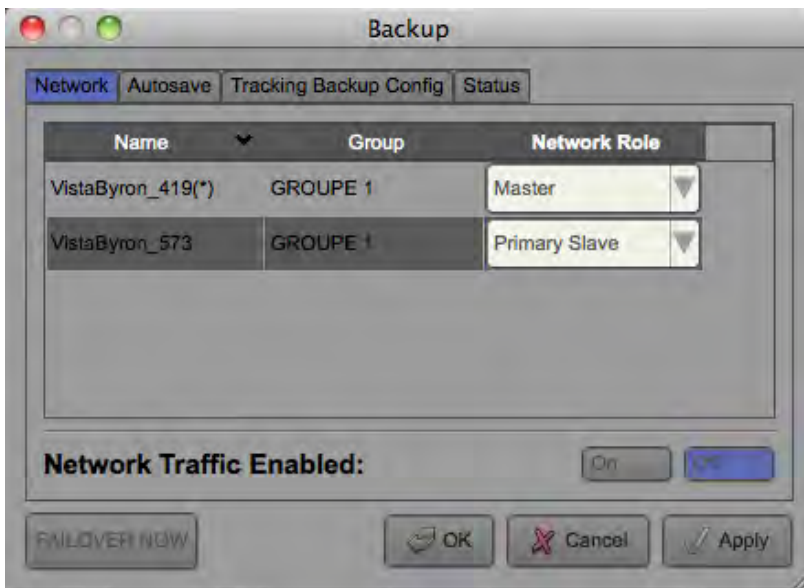
Pour démarrer le backup :

1. Sur votre console ou ordinateur principal, sélectionnez l'option 'Autosave and Backup' dans le menu 'File'. La Vista va ouvrir la fenêtre 'Backup' :



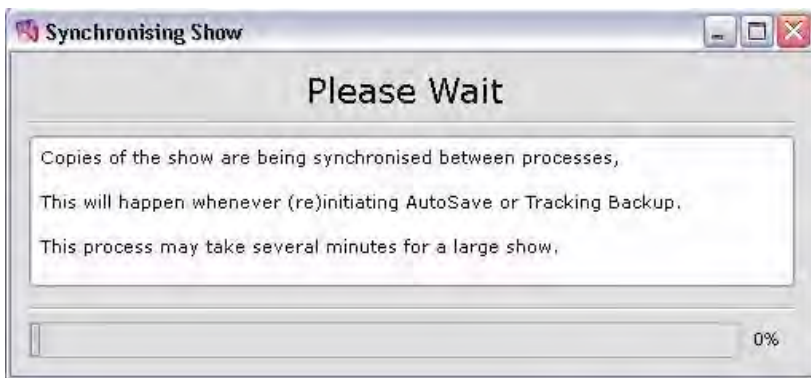
2. Cliquez sur l'onglet 'Tracking Backup Config', s'il n'est pas encore sélectionné.
3. Tous les appareils du système de backup doivent avoir le même nom de 'Node Group'. Si c'est la console master, notez son nom (i.e. GROUPE 1) ou modifiez-le pour autre nom à votre choix (i.e. 'Main Stage'). Si vous modifiez le nom 'Node Group', vous serez invité à redémarrer la Vista. Ré-ouvrez la fenêtre 'Backup' après le redémarrage.
4. Répétez les étapes 1-3 sur la console ou l'ordinateur de backup. N'oubliez-pas que le nom de 'Node Group' doit être le même pour tous les appareils de votre système de backup.
5. Redémarrez le système de backup si nécessaire. Il est maintenant prêt à être utilisé.

6. Cliquez sur l'onglet 'Network' de la console ou de l'ordinateur principal. La Vista va afficher une liste de tous les systèmes Vista fonctionnant sur le réseau. Dans cette liste vous devez voir votre système de backup possédant le même nom de 'Node Group' que son master:



>> Astuce : La console ou l'ordinateur sur lequel vous être en train de travailler est marqué par un astérisque(*).

7. Cliquez sur le champ 'Network Role' de votre console master et sélectionnez 'Master'
8. Cliquez sur le champ 'Network Role' de votre console de backup et sélectionnez 'Primary Slave' dans le menu popup. L'option 'Primary Slave' permet de prendre la relève sur le show automatiquement en cas de panne du Master, tandis que l'option 'Passive Slave' continuera à effectuer le backup du Master mais prendra la relève seulement si vous cliquez sur le bouton 'Failover Now' dans l'onglet 'Failover' de la fenêtre Backup.
9. Une fois que vous avez réglé les fonctions de la console master et de l'esclave, cliquez sur le bouton 'Apply'. La Vista va activer les boutons 'Network Traffic'.
10. Cliquez sur le bouton 'On' du champ 'Network Traffic' et cliquez ensuite sur 'Apply'. La Vista transfère le fichier du show à la console de secours (slave) :



11. Cliquez sur le bouton 'OK' pour fermer la fenêtre du 'Backup'.

Qu'est-ce qui se passe si le Master tombe en panne?

Si le Master tombe en panne, une fenêtre d'alerte apparaîtra sur la console 'slave'.

Il existe deux options pour la console 'slave' :

1. Cliquez sur le bouton 'Abort' pour empêcher la console 'slave' de prendre la relève du show et commencer la restitution.
2. Cliquez sur le bouton 'Failover Now' pour que la console 'slave' prenne la relève du show et commence immédiatement la restitution.

Si vous ne choisissez aucune option, la console 'slave' va prendre la relève dès que le compte à rebours est terminé.

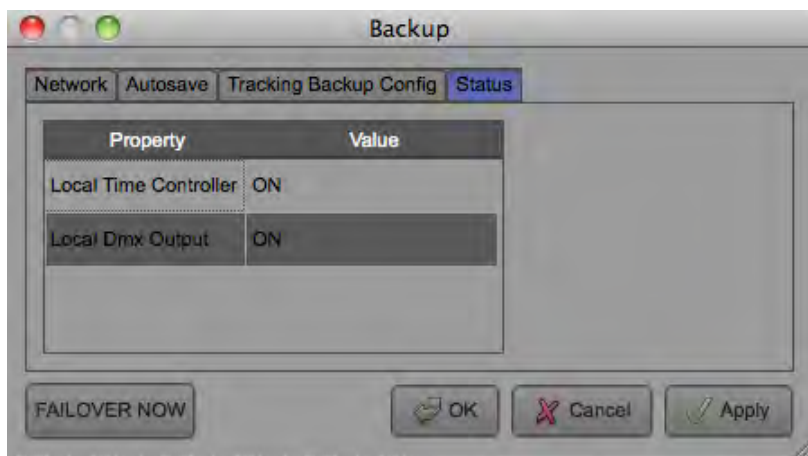
>> Astuce : Si vous utilisez les sorties DMX de votre console Vista ou de votre surface de contrôle, en cas de panne, vous devrez inverser les câbles DMX du Master à la console de backup.

Passer manuellement à la console du backup

Pour passer manuellement à la console 'slave', cliquez sur le bouton 'Failover Now' dans l'onglet 'Failover'.

Etat du Backup

Vous pouvez vérifier l'état du master et du 'slave' dans leurs fenêtres de backup respectives. Pour ce faire, sélectionnez l'onglet 'Status' dans la fenêtre 'Backup' :



Les options 'Local Time Controller' et 'Local DMX Output' de la console ou de l'ordinateur principal doivent être réglés sur 'ON'.

Les options 'Local Time Controller' et 'Local DMX Output' de la console ou de l'ordinateur du backup doivent être réglés sur 'OFF' - sauf si le master est en panne.

Résolution de problèmes

Si vous ne voyez pas la console 'slave' dans l'onglet 'Network' de la fenêtre backup :

1. Vérifiez la connexion de tous les câbles Ethernet et les raccordements.
2. Si vous utilisez un ordinateur, désactivez les 'firewalls' et toutes les applications de blocage des ports.
3. Vérifiez que tous les appareils de votre système de backup ont le même nom de groupe.
4. Assurez-vous que les adresses IP du master et du 'slave' appartiennent au même sous-réseau. L'adresse IP se compose de quatre groupes de chiffres séparés par le point (i.e. 192.168.0.1). L'adresse IP du master doit être identique à celle du 'slave' sauf le dernier chiffre qui doit être différent (entre le 1 et le 254).
5. Sur les consoles Vista de séries T et I, vous pouvez vérifier l'adresse IP dans la fenêtre 'Settings Network' de menu 'File'.
6. Sur le PC Windows, vous trouverez l'adresse IP grâce à la commande suivante : (Start>Run>tapez cmd et tapez: ipconfig).
7. Assurez-vous que vous pouvez faire un 'Ping' du Master au 'Slave' et vice versa.
8. Sur le PC Windows vous pouvez faire un 'Ping' vers un autre appareil à partir de l'invite de commande (Start>Run>tapez cmd et tapez :ping xxx.xxx.xxx.xxx - (xxx.xxx.xxx.xxx est l'adresse IP de l'autre appareil de votre système)
9. Eteignez et redémarrez la(les) console(s) et le(les) ordinateur(s) que vous utilisez.

Adresses IP privés

Il y a trois blocs d'espace d'adresses IP réservés à l'usage des réseaux privés (local area networks). Lors de réglage de l'adresse IP statique pour un petit réseau, il vaut mieux d'utiliser les adresses IP appartenant à un de ces rangs:

10.0.0.0 - 10.255.255.255

172.16.0.0 - 172.31.255.255

192.168.0.0 - 192.168.255.255

17. Annexe 5 - utiliser le VNC sur les consoles de séries T et I

Mot de passe de VNC

Le mot de passe des connexions VNC est 'password'.

Démarrer le VNC

Pour démarrer le server VNC sur les consoles Vista de séries T et I :

1. Redémarrez la console. A l'apparition de l'écran de démarrage, sélectionnez le mode de démarrage en utilisant les flèches 'en haut' et 'en bas' du clavier. Les options de démarrage sont les suivantes :
 - Vista 2 (Normal)
 - Vista 2 (VNC)
 - Vista 1 * *Sélectionnez cette option uniquement si vous possédez le système dual boot.*
 - Vista 1 VNC * *Sélectionnez cette option uniquement si vous possédez le système dual boot.*
2. Sélectionnez Vista 2 (VNC) et appuyez sur 'Enter'.
3. La Vista finalise le démarrage.
4. La Vista fonctionne désormais sur le server VNC.

Se connecter à la Vista depuis un PC sous Windows

La procédure suivante concerne l'application VNC Viewer de Real VNC (<http://www.realvnc.com/download.html>). D'autres clients VNC sous Windows fonctionnent d'une manière similaire :

1. Vérifiez que la Vista et votre PC appartiennent au même sous-réseau. I.e. Si l'adresse IP de la Vista est 192.168.0.68, l'adresse IP de votre PC doit être 192.168.0.xxx (où xxx est n'importe quel chiffre entre le 1 et le 254, sauf le 68).
2. Démarrez le client VNC

3. Dans la fenêtre 'Connection Details', sélectionnez le bouton 'Options' et ensuite l'onglet 'Misc':



4. Cochez la case 'Shared Connections (ne pas déconnecter d'autres usagers)'. Cliquez sur 'OK' pour fermer la fenêtre 'Options'.
5. Dans la fenêtre 'Connections Details', saisissez l'adresse IP de la Vista (i.e. 192.168.0.65).
6. Cliquez sur 'OK' pour ouvrir la fenêtre de login.
7. Tapez votre mot de passe et cliquez sur 'OK' (laissez vide le champ 'username').

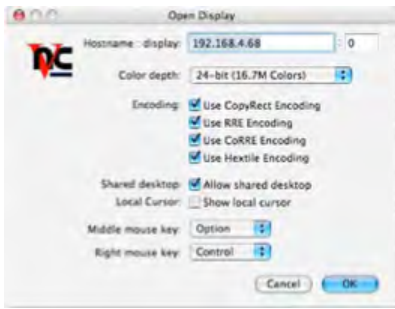
Vous devriez maintenant pouvoir contrôler la Vista.

Se connecter à la Vista depuis un Mac

La procédure suivante concerne l'application VNC Viewer v2.01 pour le Mac (<http://homepage.mac.com/kedoin/VNC/VNCViewer/index.html>).

D'autres clients VNC fonctionnent d'une manière similaire :

1. Vérifiez que la Vista et votre Mac appartiennent au même sous-réseau. I.e. Si l'adresse IP de la Vista est 192.168.0.68, l'adresse IP de votre Mac doit être 192.168.0.xxx (où xxx est n'importe quel chiffre entre le 1 et le 254, sauf le 68).
2. Démarrez le client VNC.
3. Dans la fenêtre 'Open Display', cochez la case 'Allow shared desktop' :



4. Dans la fenêtre 'Hostname: display' saisissez l'adresse IP de la Vista (i.p. 192.168.0.68).

5. Effacez le contenu de la case à droite de l'adresse IP (ou tapez '0').

6. Cliquez sur 'OK'. Le VNC va ouvrir la fenêtre de login.

7. Tapez votre mot de passe et cliquez sur 'OK' (laissez vide le champ 'username').

Vous devriez maintenant pouvoir contrôler la Vista.

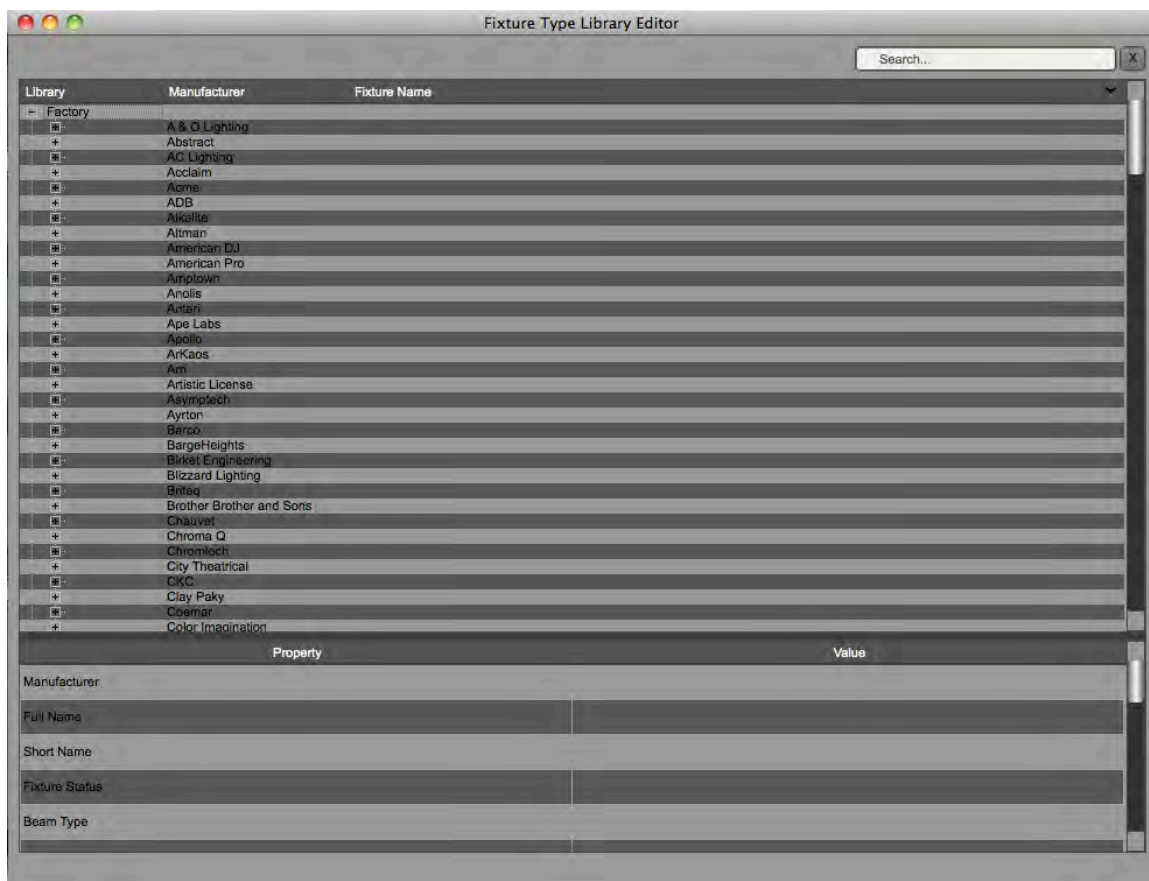
18. Annexe 6 - Editeur de Projecteur

Editeur de Librairies de Projecteurs

Le nouvel Editeur de Librairies de Projecteurs est une application indépendante du software de la console. Pour Windows, cet alias se trouve sur le bureau de l'ordinateur et vous pouvez le lancer comme n'importe quel autre logiciel sur Windows. Pour le lancer sur la console série T, sélectionnez 'Fixture Editor' dans le menu 'Patch'.

Une fois que la fenêtre est ouverte, elle contient un répertoire détaillé de tous les projecteurs fournis avec la console JANDS, répertoriés dans les sous-dossiers des fabricant. Cette fenêtre est le répertoire par défaut des librairies d'usines (Factory). Une fois ce répertoire réduit, le répertoire des Librairies de Projecteurs de l'Utilisateur va apparaître (User Fixture Library). Pour le moment ce répertoire est vide.

Les projecteurs du répertoire 'Factory' ne sont pas modifiable. Cependant, vous pouvez les copier et coller dans la librairie 'User Fixture Library' pour les rendre éditables.



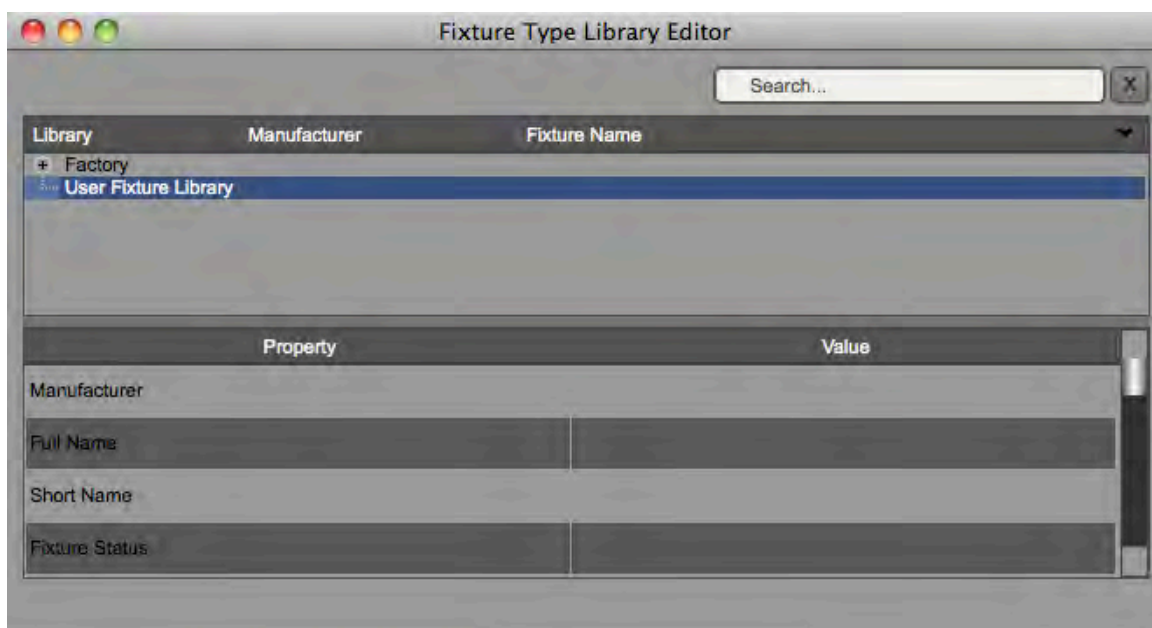
Il est recommandé d'installer la dernière version du soft de la librairie ainsi que d'effectuer une recherche complète des projecteurs présents dans la librairie avant de créer vos propres profils de projecteurs.

Créer un profil de Projecteur

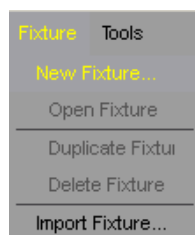
Cette section va vous expliquer étape par étape le processus de création d'un profil de projecteur; Le projecteur VL1100D Iris (I).

Dès que vous ouvrez l'Editeur du Types de Projecteurs, la librairie intégrée, contenant tous les projecteurs fournis avec la console JANDS, sera automatiquement étendue. La librairie des projecteurs est mise à jour régulièrement, alors avant de créer vos propres projecteurs, assurez-vous que vous avez installé la dernière version de la librairie et que les projecteurs souhaités n'en font pas encore partie.

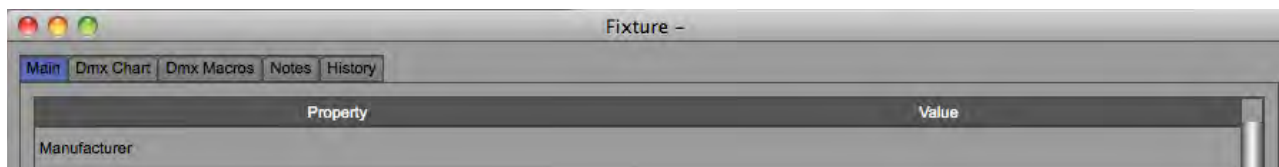
Pour cet exemple, réduisez le répertoire 'Factory' et sélectionnez 'User Fixture Library'.



Dans le menu 'Fixture' sélectionnez 'New Fixture...'.



Une nouvelle vide fenêtre de projecteur avec cinq onglets en haut va s'ouvrir



Cet onglet	Sa fonction
Main	Permet de saisir les données générales du projecteur.
DMX Chart	Permet de saisir toutes les assignations de canaux DMX et les valeurs des plages de canaux.
DMX Macros	Permet de saisir les macros de contrôle, y compris le 'strike', le 'douse' et le 'reset'.
Notes	Permet de saisir les étiquettes concernant les projecteurs.
History	Permet de conserver l'histoire chronologique des projecteurs.

Onglet 'Main'

Property	Value
Manufacturer	
Full Name	
Short Name	
Fixture Status	Incomplete
Beam Type	
Frame Type	
Movement Type	
Physical Type	
Light Generation	
Maximum Pan Degrees	0
Maximum Tilt Degrees	0
Element Count Horizontally	1
Element Count Vertically	1
Is a Scroller	No
Patch Part Count	1
Uuid	11384536936042427274
Compatibility Id	11384536936042427274
Revision	0
Factory Version	0
Carallon Version	0

OK Cancel Apply

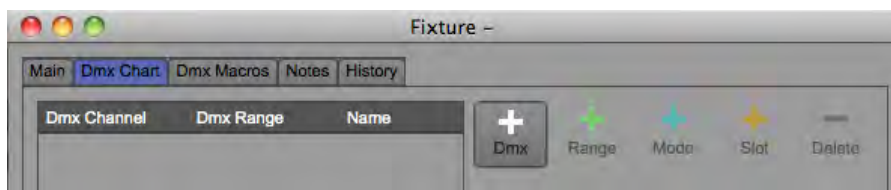
Cette fenêtre vous permet de saisir les informations générales concernant votre projecteur. Pour ajouter ou modifier une valeur, cliquez droit sur le champ souhaité et tapez ensuite directement dans le champ ou bien sélectionnez la valeur souhaitée dans le menu popup.

Ce champ	Sa fonction
Manufacturer	Le nom du fabricant du projecteur.
Full Name	Le nom complet (sans abréviation) attribué par le fabricant.
Short Name	Le nom abrégé du projecteur (de votre choix). Ce nom sera affiché dans le Sélecteur lorsque l'option 'Show Short Name' est sélectionnée.

Ce champ	Sa fonction
Fixture Status	Sélectionnez l'état (statut) approprié du projecteur dans le menu popup.
Beam Type	Sélectionnez le type de beam approprié pour le projecteur dans le menu popup.
Frame Type	Sélectionnez le type de frame approprié dans le menu popup. Sélectionnez l'option 'No Frame', si le projecteur ne possède pas de mécanisme de couteaux.
Movement Type	Sélectionnez le type de mouvement approprié dans le menu popup.
Physical Type	Sélectionnez le type physique approprié dans le menu popup.
Light Generation	Sélectionnez la source de lumière appropriée dans le menu popup.
Maximum Pan Degrees	Permet de saisir le degré maximal de Pan tel qui est fourni par le fabricant. Cette valeur est nécessaire pour le fonctionnement correct de la fonction 'flip'. Généralement cette information n'est pas précisée dans le tableau DMX du projecteur, par contre, normalement, vous devriez la trouver dans les spécifications du fabricant.
Maximum Tilt Degrees	Permet de saisir le degré maximal de Tilt tel qui est fourni par le fabricant. Cette valeur est nécessaire pour le fonctionnement correct de la fonction 'flip'. Généralement cette information n'est pas précisée dans le tableau DMX du projecteur, par contre, normalement, vous devriez la trouver dans les spécifications du fabricant.
Element Count Horizontally	Permet de saisir le nombre d'éléments horizontaux individuels d'un projecteur. Utilisé pour les projecteurs individuels aux éléments multiples, comme, par exemple, les projecteurs LED.
Element Count Vertically	Permet de saisir le nombres d'éléments verticaux individuels d'un projecteur. Utilisé pour les projecteurs individuels aux éléments multiples, comme, par exemple, les projecteurs LED.
Is a Scroller	Permet d'indiquer si le projecteur est un changeur de couleur.
Patch Part Count	Permet d'indiquer combien de parties de contrôle différentes il faut patcher. I.e. un PAR 64 avec un changeur de couleur aura deux parties : une pour le projecteur (dimmer) et une autre pour le changeur.
Uuid	C'est le numéro d'identité unique attribué au projecteur par l'Editeur. Vous ne pouvez pas modifier ce numéro.

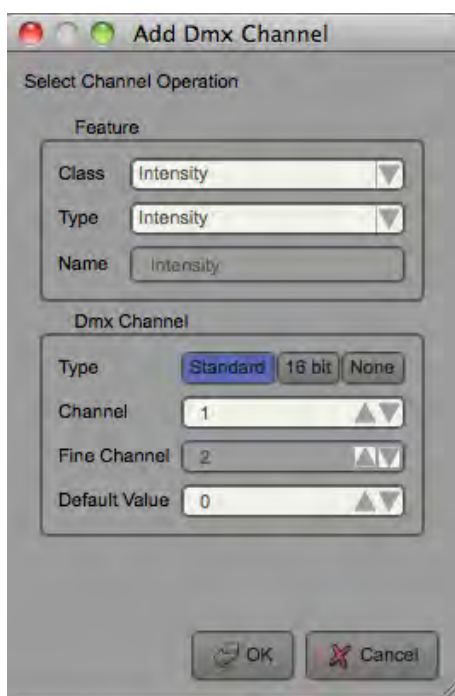
Ce champ	Sa fonction
Compatibility ID	Ce numéro est réservé à un usage avancé. Lorsque vous copiez ou modifiez un projecteur existant depuis les 'Factory', il gardera les valeurs d'origine programmées (par exemple, les informations de Preset, etc.) si vous ne modifiez pas ce numéro. Une fois le numéro modifié, le projecteur devient indépendant et perd ces valeurs programmées.
Revision	Le numéro de révision peut être ajouté pour effectuer le suivi de plusieurs versions d'un projecteur.
Factory Version	C'est le numéro de suivi de la version de librairie du fabricant.
Carallon Version	Ce numéro de version est fourni par la base de données Carallon. Il n'est pas pertinent lors de création de profils de projecteurs.

Onglet DMX Chart



Cette icône	Sa fonction
	Ouvre la fenêtre 'Add DMX Channel', pour ajouter un nouveau canal DMX.
	Ajoute une plage de contrôle DMX à un canal existant.
	Ajoute un 'Custom Mode' à un canal. Utilisé lorsque la plage du paramètre ne peut pas être accessible dans les contrôles génériques. I.e. Iris Pulse ou Gobo Shake.
	Ajoute un 'slot' (emplacement) à un canal de roue de couleur ou de roue de gobo.
	Utilisez ce bouton pour supprimer les canaux DMX, les Plages, les Modes ou les Slots sélectionnés.

Fenêtre 'Add DMX Channel'



Ce champ	Sa fonction
Feature Class	Ce champ définit la palette de contrôle dans laquelle le paramètre se trouvera. La classe d'Intensité se trouve dans la palette d'Intensité, la classe Beam se trouve dans la palette de Beam, etc.
Feature Type	Ce champ définit quelle commande de la palette contrôle quel paramètre. Par exemple, dans les types de Beam vous pouvez avoir un Iris, un Zoom, un Focus, etc... : Chaque paramètre s'affiche dans la palette de Beam, sur leurs commandes respectives.
Feature Name	Cette valeur est configurée automatiquement par le soft sauf si un projecteur personnalisé a été créé. Dans ce cas, le nom affecté par l'utilisateur sera affiché.
DMX Channel Type	Ce champ détermine si le paramètre est géré en 8 bit ou en 16 bit. Le champ 'Fine Channel' s'active uniquement si vous choisissez un paramètre 16 bit ici.
DMX Channel : Channel	Est le canal principal pour le paramètre. (High bytes channel)
DMX Channel : Fine Channel	Est le canal secondaire pour le paramètre (Low bytes channel), si applicable pour le contrôle en 16 bit .

Ce champ	Sa fonction
DMX Channel Default Value	C'est la valeur DMX par défaut du canal (valeur Home) qui doit se trouver entre 0 et 255.

La fenêtre 'DMX Chart' est utilisée pour saisir toute l'information concernant les canaux du projecteur. Grâce à l'utilisation des spécifications DMX des fabricants, la liste des canaux sera intégrée dans cette fenêtre et vous pourrez configurer plusieurs paramètres concernant ces canaux. Vous pourrez ajouter l'affichage des plages, des slots de couleurs et de gobo, le réglage des modes de canaux ainsi que toute autre information nécessaire pour le bon fonctionnement du projecteur.

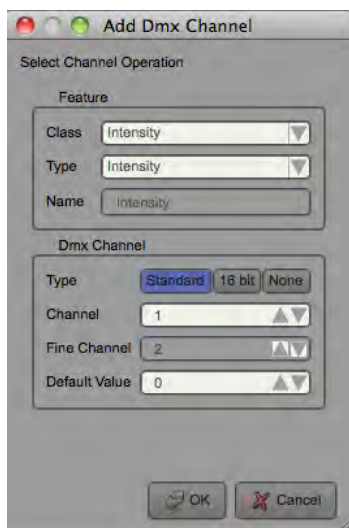
Vous trouverez ci-dessous un exemple de remplissage des données dans l'onglet DMX pour le projecteur VL1100D (I) Iris Model.

La spécification du canal DMX pour le projecteur VL1100D (I) Iris Model

DMX Channel	Parameter	Range
1	Dimmer *	0-255
2	Hi Byte Pan	0-65535
3	Lo Byte Pan	0-65535
4	Hi Byte Tilt	0-65535
5	Lo Byte Tilt	0-65535
6	Edge	0-255
7	Zoom	0 (small) - 255 (big)
8	Diffusion	0 (open) - 255 (diffused)
9	Blue	0 (open) - 255 (full saturation)
10	Amber	0 (open) - 255 (full saturation)
11	Magenta	0 (open) - 255 (full saturation)
12	Rotating Gobo	0-127 index 128-255 rotate
13-14	Gobo Index	Index: 0-65535 Rotate: 0 (cw max) - 32535 (cw min) 32536-33031 (stop) 33032 (ccw min) - 65535 (ccw max)
15	Beam	0 (small) - 255 (open)
16	Focus Time	0-255
17	Color Time	0-255
18	Beam Time	0-255
19	Control	0-255

Canal 1 : l'Intensité

Cliquez sur le bouton DMX pour ouvrir la fenêtre 'Add DMX Channel'. Par défaut, lors de la première ouverture, la fenêtre s'ouvrira dans l'état montré ci-dessous, cependant dès maintenant elle s'ouvrira dans l'état de la dernière ouverture. Assurez-vous que les valeurs de ce paramètre sont correctes. Cliquez sur 'OK' pour le créer.

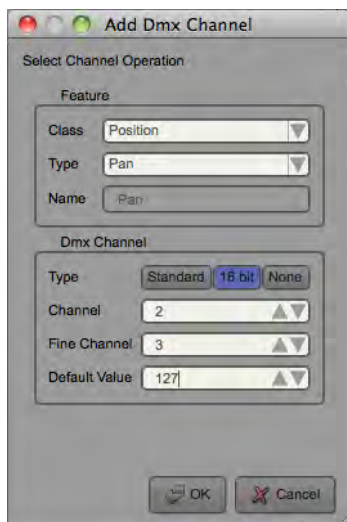


Le canal 1 d'intensité 8 bit a été créé dans la fenêtre 'DMX Chart'.

Dmx Channel	Dmx Range	Name
1	0 - 255	Intensity
	Standard Range (0 to 100%)	

Canal 2 et 3 : Pan Hi et Pan Lo / 16bit

Cliquez sur le bouton 'DMX' pour ouvrir la fenêtre 'Add DMX Channel'. Sélectionnez la Position dans le champ 'Class' et le Pan dans le champ 'Type'. Dans la section 'DMX Channel' sélectionnez l'option '16 bit' et assignez les numéros corrects des canaux 2 et 3. La valeur par défaut doit être réglée à 127 car il s'agit de la valeur médiane par défaut du Pan (Concerne uniquement le canal principal 'Hi Byte'). Cliquez sur 'OK' pour créer.

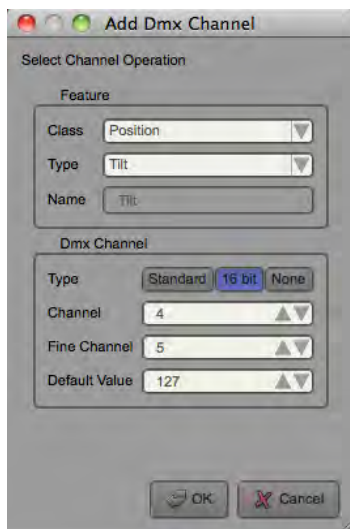


Les canaux 2 et 3 du Pan 16 bit ont été créés dans la fenêtre 'DMX Chart'.

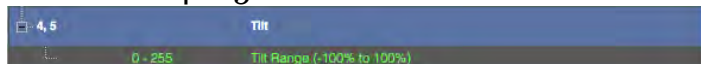


Canaux 4 et 5 : Tilt Hi et Tilt Lo / 16bit

Cliquez sur le bouton 'DMX' pour ouvrir la fenêtre 'Add DMX Channel'. Sélectionnez la Position dans le champ 'Class' et le Tilt dans le champ 'Type'. Dans la section 'DMX Channel' sélectionnez l'option '16 bit' et assignez les numéros corrects des canaux 4 et 5. La valeur par défaut doit être réglée à 127 car il s'agit de la valeur médiane par défaut du Tilt (Concerne uniquement le canal principal 'Hi Byte'). Cliquez sur 'OK' pour créer.

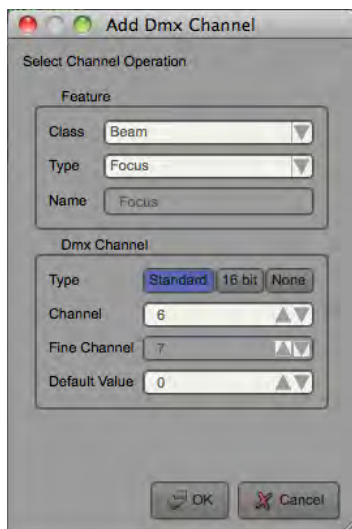


Les canaux 4 et 5 du Tilt 16 bit ont été créés dans la fenêtre 'DMX Chart'.

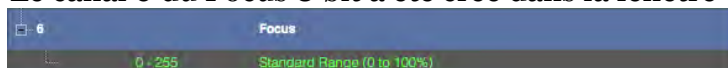


Channel 6 : Edge (Focus)

Cliquez sur le bouton 'DMX' pour ouvrir la fenêtre 'Add DMX Channel'. Sélectionnez le Beam dans le champ 'Class' et le Focus dans le champ 'Type'. Dans la section 'DMX Channel' sélectionnez l'option 'Standard' et assignez le numéro correct du canal 6. La Valeur par Défaut doit être réglée à 127 ce qui est la valeur médiane du Focus par défaut. Cliquez sur 'OK' pour créer.

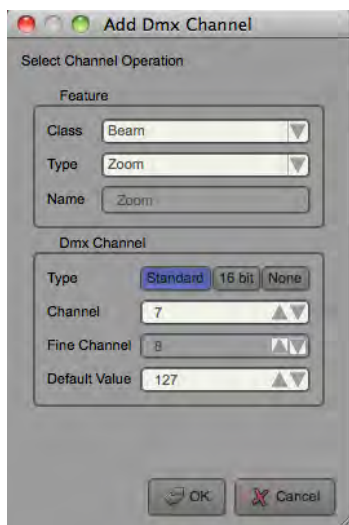


Le canal 6 du Focus 8 bit a été crée dans la fenêtre 'DMX Chart'.

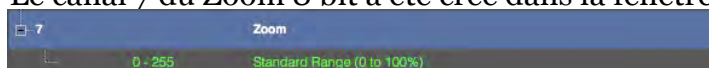


Canal 7 : Zoom

Cliquez sur le bouton 'DMX' pour ouvrir la fenêtre 'Add DMX Channel'. Sélectionnez le Beam dans le champ 'Class' et le Zoom dans le champ 'Type'. Dans la section 'DMX Channel' sélectionnez l'option 'Standard' et assignez le numéro correct du canal 7. La Valeur par Défaut doit être réglée à 127 ce qui est la valeur médiane du Zoom par défaut. Cliquez sur 'OK' pour créer.



Le canal 7 du Zoom 8 bit a été crée dans la fenêtre 'DMX Chart'.

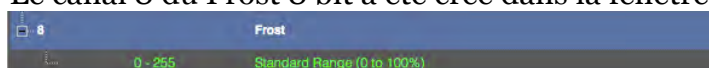


Canal 8 : Frost

Cliquez sur le bouton 'DMX' pour ouvrir la fenêtre 'Add DMX Channel'. Sélectionnez le Beam dans le champ 'Class' et le Frost dans le champ 'Type'. Dans la section 'DMX Channel' sélectionnez l'option 'Standard' et assignez le numéro correct du canal 8. La Valeur par Défaut doit être réglée à 0 car le Frost doit être à 0 par défaut. Cliquez sur 'OK' pour créer.



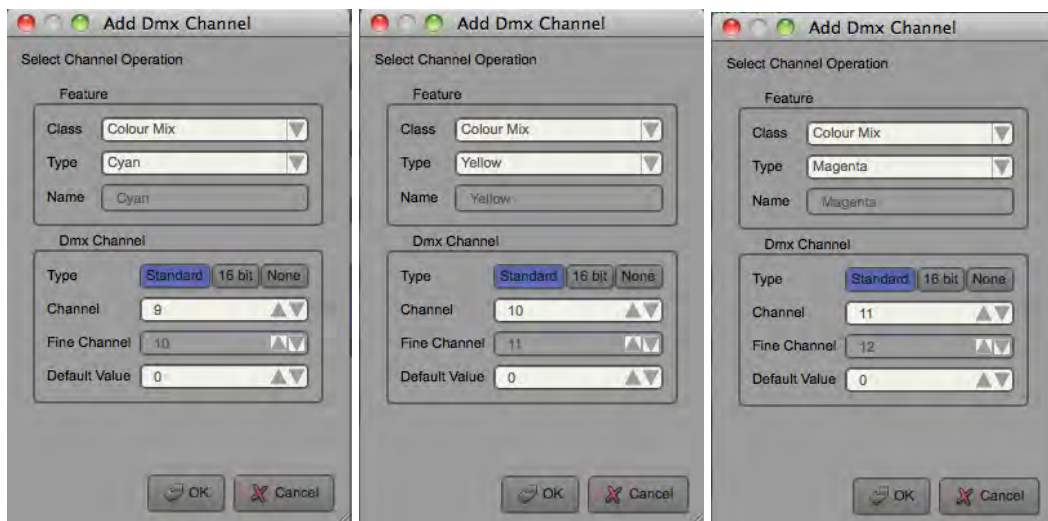
Le canal 8 du Frost 8 bit à été crée dans la fenêtre 'DMX Chart'.



Canal 9, 10 et 11 : le mix de couleurs CMY

Cliquez sur le bouton 'DMX' pour ouvrir la fenêtre 'Add DMX Channel'. Sélectionnez le Colour Mix dans le champ 'Class' et le Cyan (Bleu) dans le champ 'Type'. Dans la section 'DMX Channel' sélectionnez l'option 'Standard' et assignez le numéro correct du canal. La Valeur par Défaut doit être réglée à 0 car la couleur doit être à 0 par défaut.

Cliquez sur 'OK' pour créer le canal et répétez les mêmes actions pour Yellow (Jaune) et Magenta.



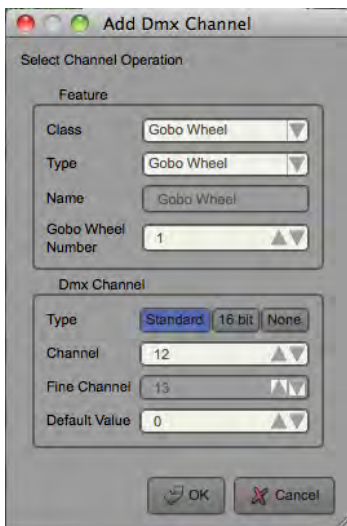
Les canaux 9, 10 et 11 de Colour Mix 8 bit ont été créés dans la fenêtre 'DMX Chart'.



Canal 12 : La roue de Gobo

Cliquez sur le bouton 'DMX' pour ouvrir la fenêtre 'Add DMX Channel'. Sélectionnez la roue de Gobo (Gobo Wheel) dans le champ 'Class' et la roue de Gobo (Gobo Wheel) dans le champ 'Type'. Dans la section 'DMX Channel' sélectionnez l'option 'Standard' et assignez le numéro correct du canal. La Valeur par Défaut doit être réglée à 0 car les gobos sont à 0 par défaut.

Cliquez sur 'OK' pour créer.



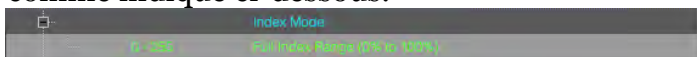
Le canal 8 de la roue de Gobo 8 bit a été crée dans la fenêtre 'DMX Chart'.



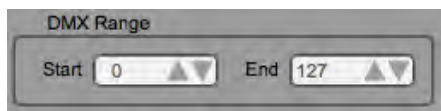
Canal 12 : roue de Gobo (suite)

Faites attention que contrairement aux paramètres précédents qui possédaient une seule plage DMX, trois éléments ont été ajoutés à ce paramètre de roue de Gobo.

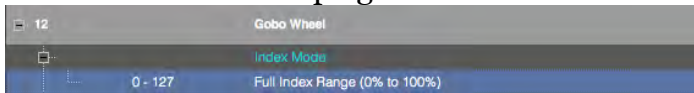
Index Mode : Développez cette section et sélectionnez la section de plage de valeur comme indiqué ci-dessous.



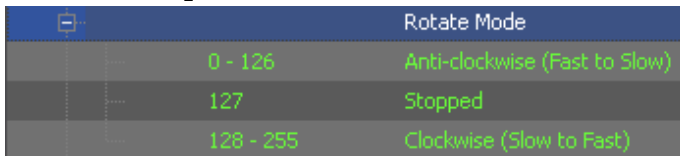
Puisque la spécification exige que la plage d'indexation de la roue de Gobo soit entre 0 et 127, il vous faudra modifier les valeurs. Vous pouvez le faire dans la section 'DMX Range' qui se trouve à droite dans la fenêtre 'DMX Chart'. Faites les modifications comme indiqué ci-dessous et cliquez sur 'Apply'.



La modification de la plage du canal sera affichée dans la colonne 'DMX Range'.




Rotation Mode : Développez cette section et sélectionnez la section de plage de valeurs comme indiqué ci-dessous.



Puisque la spécification exige que la plage de Rotation de la roue de Gobo soit entre 128 et 255, il faut déterminer une seule plage de valeurs. Par défaut, la plupart des projecteurs possèdent des valeurs de rotation pour le sens d'horaire, anti-horaire ainsi que la valeur stop. L'éditeur attribue ces plages de valeurs par défaut. Le mécanisme de nos projecteur effectue la rotation uniquement dans un sens, alors, tout d'abord il faut supprimer la plage de sens anti-horaire. La plage stop peut être conservée et être réglée à 127 si souhaité. Cela donnera une rotation nulle sur les contrôles et arrêtera la rotation de la roue à la dernière valeur d'indexation.

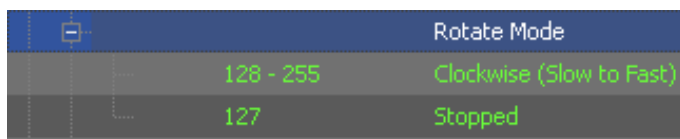
Sélectionnez la plage de la rotation dans le sens anti-horaire :



Cliquez maintenant sur le bouton  (delete) pour supprimer la plage.

Canal 12 : roue de Gobo (suite)


Puisque les plages des rotations 'Stop' et 'sens Horaire' sont les mêmes que celles indiquées dans la spécification du fabricant, vous n'avez pas besoin de les modifier. Les plages de rotation de la roue de Gobo sont maintenant configurées.

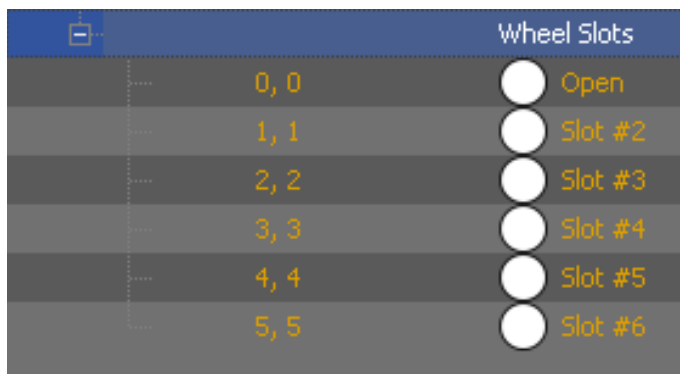


Wheel Slots : Développez cette section et sélectionnez-la. Faites attention ; il y a un seul slot ouvert 'Open Slot' chargé la plage de 0,0.



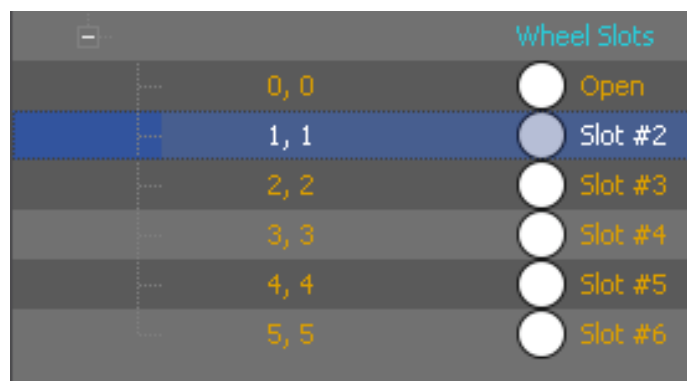


Utilisez le bouton  (slot) pour créer le nombre de slots souhaités. Dans cet exemple, on ajoute encore cinq slots pour en avoir six au total.



Slot	Value	Radio	Label
0	0, 0	<input type="radio"/>	Open
1	1, 1	<input type="radio"/>	Slot #2
2	2, 2	<input type="radio"/>	Slot #3
3	3, 3	<input type="radio"/>	Slot #4
4	4, 4	<input type="radio"/>	Slot #5
5	5, 5	<input type="radio"/>	Slot #6

Puisque les valeurs du Slot Open sont déjà correctes, sélectionnez le Slot #2.

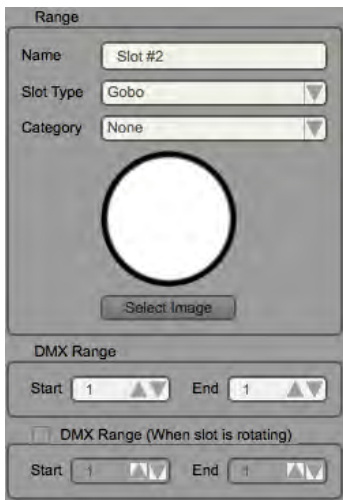


Slot	Value	Radio	Label
0	0, 0	<input type="radio"/>	Open
1	1, 1	<input checked="" type="radio"/>	Slot #2
2	2, 2	<input type="radio"/>	Slot #3
3	3, 3	<input type="radio"/>	Slot #4
4	4, 4	<input type="radio"/>	Slot #5
5	5, 5	<input type="radio"/>	Slot #6

Canal 12 : roue de Gobo (suite)

Dorénavant, les contrôles vous permettant d'ajouter les données appropriées dans les Slots sélectionnés sont disponibles à droite de la fenêtre 'DMX Chart'.

Maintenant vous pouvez appliquer un Nom, régler le type de Slot (Gobo ou Couleur) ainsi qu'assigner une Catégorie. Vous pouvez également configurer une image pour prévisualiser les gobos sur votre console.

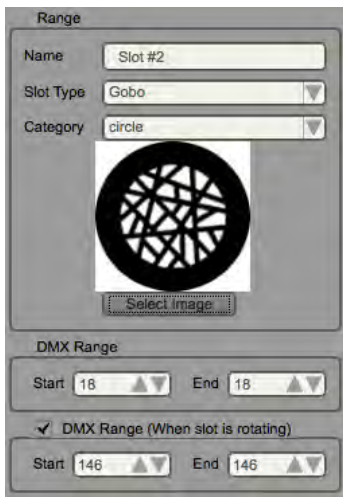


Comme les autres paramètres, la section ‘DMX range’ est utilisée pour régler les valeurs appropriées des Slots. Comme la spécification ci-dessous l’indique, des valeurs différentes sont nécessaires pour faire fonctionner le Slot dans le mode d’Indexage ou dans le mode de Rotation.

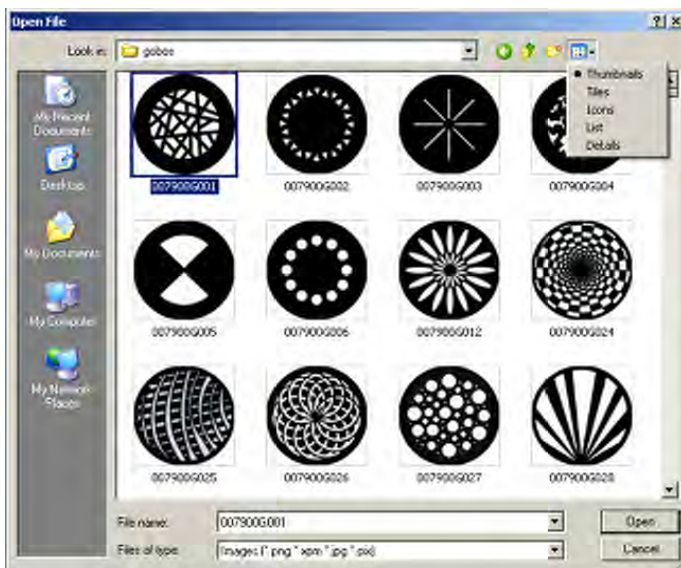
Position	Indexing	Rotating	Function
1	0	128	Open
2	18	146	Gobo 1
3	41	169	Gobo 2
4	63	191	Gobo 3
5	86	214	Gobo 4
6	108	236	Gobo 5

Canal 12 : roue de Gobo (suite)

Réglez les valeurs de la plage DMX pour le Slot #2 comme expliqué ci-dessous, et répétez les mêmes actions pour les Slots restants. La valeur correcte du Slot #2 (18 ou 146) basculera entre ces deux valeurs en fonction du mode de contrôle utilisé sur la console (indexation ou rotation).



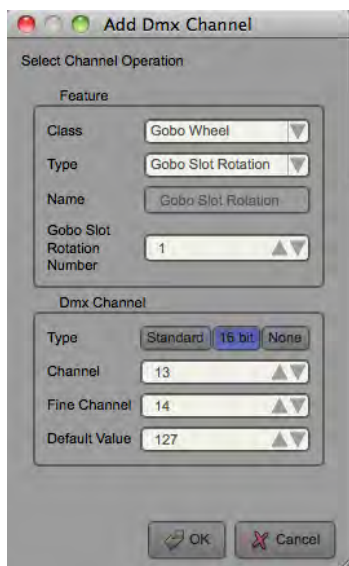
Cliquez sur le bouton 'Select Image' pour ouvrir la fenêtre d'images. Naviguez ensuite au répertoire de Gobo et trouvez l'image souhaitée. Sélectionnez-la et ouvrez-la. Donnez ensuite un Nom au Gobo sélectionné dans le champ 'Name'.



>> Astuce : Passez la fenêtre sur la vue de miniatures pour visualiser les images.

Canaux 13 et 14 : Rotation de Gobo

Cliquez sur le bouton 'DMX' pour ouvrir la fenêtre 'Add DMX Channel'. Sélectionnez le Gobo Wheel dans le champ 'Class' et le Gobo Slot Rotation dans le champ 'Type'. Dans la section 'DMX Channel' sélectionnez l'option '16 bit' et assignez les numéros corrects des canaux 13 et 14. La Valeur par Défaut doit être réglée à 127 ce qui est sa valeur médiane par défaut du paramètre, (Concerne uniquement le canal principal 'Hi Byte'). Cliquez sur 'OK' pour créer.

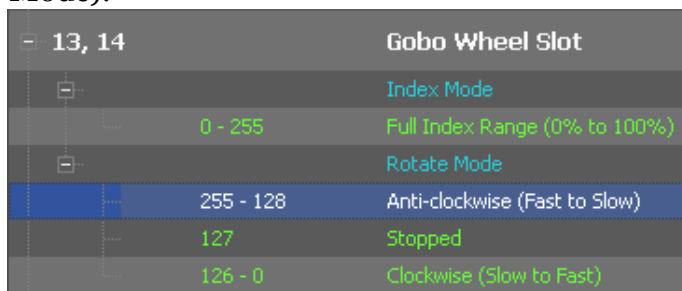


Les canaux 13 et 14 du Slot de la roue de Gobo 16 bit ont été créés dans la fenêtre 'DMX Chart'.



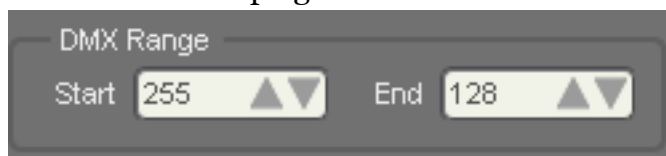
Canaux 13 et 14 : Rotation de Gobo (suite)

Développez le Mode d'Indexation (Index Mode) et le mode de plages de Rotation (Rotation Mode).

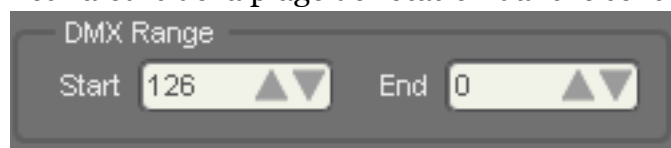


Sélectionnez la plage que vous voulez modifier et ajustez ses valeurs dans la section 'DMX Range' à droite de la fenêtre 'DMX Chart'. Si les plages de rotations dans le sens horaire ou anti-horaire sont inversées par rapport aux valeurs insérées par défaut, il vous faudra d'éditer ces plages. Modifiez la plage de rotation dans le sens anti-horaire comme il est indiqué ci-dessous et cliquez sur 'Apply' pour appliquer. Répétez les mêmes actions pour la rotation dans le sens horaire en appliquant les valeurs correctes.

Les valeurs de la plage de rotation dans le sens Anti-horaire :



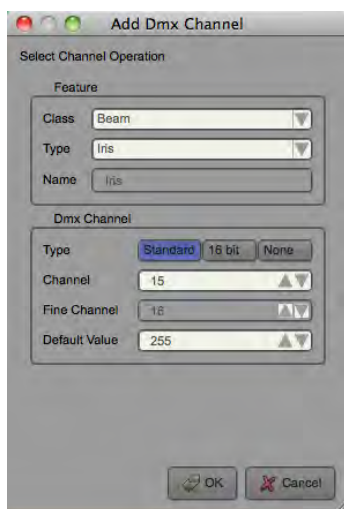
Les valeurs de la plage de rotation dans le sens Horaire :



La valeur 'Stop' étant déjà réglée à 127 ne nécessite pas de modifications. Les valeurs du Mode d'Indexation appliquées par défaut sont les mêmes que la spécification du projecteur, il ne faut donc pas les modifier non plus.

Canal 15 : Iris

Cliquez sur le bouton 'DMX' pour ouvrir la fenêtre 'Add DMX Channel'. Sélectionnez le Beam dans le champ 'Class' et l'Iris dans le champ 'Type'. Dans la section 'DMX Channel' sélectionnez l'option 'Standard' et assignez le numéro correct du canal 15. La Valeur par Défaut doit être réglée à 255 car il s'agit de la valeur par défaut de l'Iris ouvert. Cliquez sur 'OK' pour créer.



Le canal 15 d'Iris de 8 bit a été crée dans la fenêtre 'DMX Chart'.



Canaux 16, 17 et 18 : Canaux de timing

La différence de ces trois canaux par rapport aux autres canaux qui ont déjà été créés est qu'ils ne correspondent pas aux contrôles génériques de la console. Ce seront des canaux de paramètre personnalisé (Custom Feature) associés à la 'Class' du paramètre.

Pour le canal 16 du Focus Time (*la terminologie de Varilite appelle Focus la Position*) cliquez sur le bouton 'DMX' pour ouvrir la fenêtre 'Add DMX Channel'. Sélectionnez Custom Position dans le champ 'Class'. 'Custom Position' sera appliqué automatiquement dans le champ 'Type'. Et comme nous sommes en train de créer un paramètre personnalisé qui nécessite d'avoir un nom, tapez 'Focus Time' dans le champ correspondant. Dans la section 'DMX Channel' sélectionnez l'option 'Standard' et assignez le numéro correct du canal 16. La Valeur par Défaut doit être réglée à 0 pour ce canal.

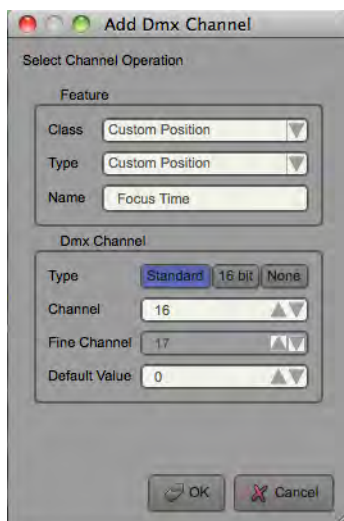
Cliquez sur 'OK' pour créer.



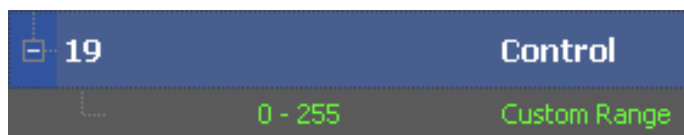
Répétez les mêmes actions pour les canaux 17 et 18. Il vous faudra régler la 'Class' et le 'Type' du canal 17 à 'Custom Colour' et l'appeler 'Colour Time' ainsi que régler la 'Class' et le 'Type' du canal 18 à Custom Beam et l'appeler 'Beam Time'.

Canal 19 : Contrôle

Le canal de Contrôle est également créé comme un paramètre personnalisé. Il vous faut régler le 'Class' à Custom Misc et le nommer 'Control'. Cela permet de créer un canal dont les valeurs pour les macros de contrôle sont configurées dans l'onglet 'DMX Macros'.



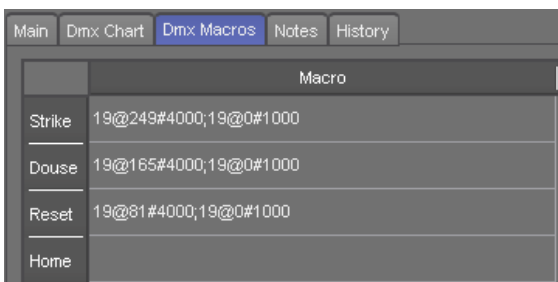
Le canal 19 du Contrôle de 8 bit a été créé dans la fenêtre 'DMX Chart'.



Canal 19: Contrôle (la suite)

Pour assigner les macros de contrôle, ouvrez l'onglet 'DMX Chart' et saisissez les informations pertinentes en utilisant la spécification du fabricant.

Control Channel Function	Control Channel Value		
	% Value	DMX Value	
		For 3 Secs or Greater	After 3 Secs
Luminaire Reset	32-33	81-87	0
Lamp Off	65-67	165-171	0
Lamp On	98-100	249-255	0

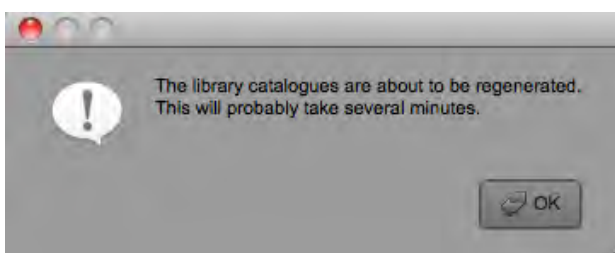


La syntaxe est la suivante: Canal @ Valeur # delais en millisecondes , commande suivante

Enregistrer un Projecteur:

Une fois que toutes les plages des canaux ont été créées, prenez quelques instants pour vérifier les données et les comparez avec la spécification du fabricant. Cliquez sur le bouton 'OK'. Cliquez également sur 'OK' dans les fenêtres 'Save Fixture' et 'Exit'.

Pour utiliser ce projecteur, il vous faut d'abord quitter l'Editeur de Librairie de Projecteurs. Fermez la fenêtre de l'Editeur ainsi que la fenêtre de confirmation. Cliquez sur 'OK', la librairie va régénérer les catalogues pour y incorporer votre nouveau projecteur. ***S'il vous plaît, soyez patient, parce que cela prends du temps.*** Démarrez la Vista. Les nouveaux projecteurs seront disponibles pour être patchés dans la 'User Fixture Library'.



Canaux avec des Plages Personnalisées

Tandis que tous les paramètres principaux sont représentés par les contrôles génériques dans la console, les plages qui ne correspondent pas au modèle générique sont contrôlées par les 'Custom Modes' (Modes Personnalisés) et 'Custom Ranges' (Plages Personnalisées). Par exemple, un canal d'Iris possédant des plages d'impulsion.

Iris : Exemple de plages :

Iris fermé > ouvert : plage 0 - 128

Iris Pulse - 1 slow to fast : plage 129 - 190

Iris Pulse - 2 slow to fast : plage 191 - 255

Créez les plages personnalisées comme indiqué ci-dessous :

1	Iris
0 - 128	Iris
129 - 190	Pulse 1
191 - 255	Pulse 2

Les contrôles d'Iris se trouve dans le widget Custom Iris de la Vista :



Faites un double clic sur le widget pour ouvrir le navigateur de paramètre personnalisé (Custom Feature Browser) et pour accéder aux contrôles des plages d'impulsion personnalisées.



19. Annexe 7 - Crash Logs (Journaux d'accidents)

Récupérer les fichiers de Crashes de soft (accidents de logiciel) de consoles de série T2, T4 et I3

Malgré un bon fonctionnement du logiciel, les accidents peuvent arriver. Si un crash est arrivé, il est important de renvoyer le plus d'information possible à Jands à fin de pouvoir déterminer et résoudre le problème. Pour simplifier le processus, la console dispose des outils pour assembler les fichiers nécessaires et les envoyer au service de support technique de Jands.

Pour générer le rapport de crash sur la console T2, T4 ou I3:

1. Sélectionnez 'File' -> 'Quit Application' dans le menu principal. La fenêtre 'System Settings' va s'ouvrir.
2. S'il s'agit d'un crash récent, il y aura un bouton rouge 'Export Crash Report' dans la fenêtre. Cliquez sur ce bouton.
3. Cliquez sur 'Select crash report files'.
4. Il y aura au moins un fichier disponible, mais s'il y en a plus, sélectionnez-les tous en utilisant SHIFT+Clic ou CTRL+Clic.
5. Cliquez sur 'Open'.
6. Si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter vos commentaires expliquant la situation au moment de crash dans une fenêtre de commentaires. Par exemple, 'J'ai été en train de faire glisser le curseur dans la sélection de la timeline, lorsque le crash a eu lieu'.
7. Cliquez sur 'Select removable device'.
8. Sélectionnez une périphérique USB dans la liste.
9. Cliquez sur 'Choose'. Les fichiers seront transférés sur le périphérique USB.
10. Une fois que le transfert est terminé, cliquez sur 'OK'.
11. Retirez le périphérique USB et envoyez les fichiers à Jands en utilisant la page de demande de support on-line <http://www.jandsvista.com/support/support-request-form/>
12. Cliquez sur 'Vista 2' pour redémarrer l'application de Vista.

Récupérer les fichiers de crash de soft à partir d'un PC sous Windows

Suivez, s'il vous plaît, la procédure indiquée ci-dessous pour configurer le PC sous Windows contrôlant l'application Vista 2 pour pouvoir recueillir les fichiers 'crash' et les envoyer pour une analyse ultérieure des causes du crash. Cette procédure est élaborée uniquement pour les systèmes sous Windows de Microsoft.

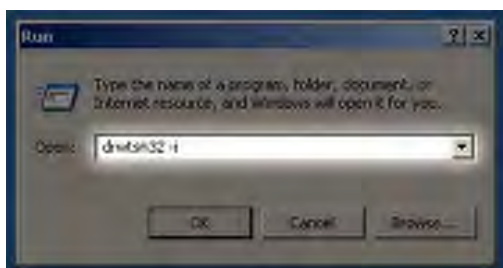
Cette procédure doit être effectuée avant tout crash puisque les fichiers générés sans cette application ne peuvent pas être récupérés et analysés.

Attention : Tous les crashes ne vont pas générer le fichier de log (journal). Si vous avez eu un crash de logiciel et que aucun log n'a pas été généré, s'il vous plaît, communiquez-nous toute l'information que vous avez.

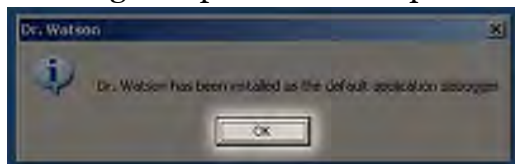
Il existe deux procédures différentes pour Windows XP et Windows Vista de Microsoft.

Procédure de configuration pour Windows XP :

1. Dans la fenêtre 'Run' du menu 'Start', saisissez la commande "drwtsn32-i"

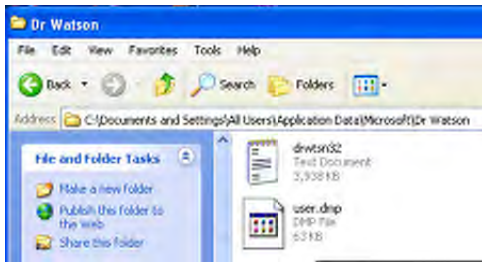


2. Une fenêtre apparaîtra pour vous informer que le Dr.Watson a été installé comme le débogueur par défaut. Cliquez sur 'OK'.



Récupérer les fichiers de Crash depuis Windows XP :

1. L'information sur le crash sera enregistré dans le répertoire "C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\Microsoft\Dr Watson. Si un crash a lieu, naviguez vers ce répertoire.

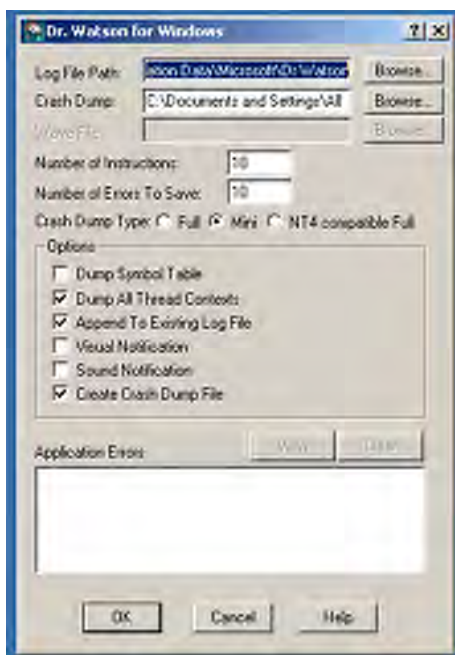


2. Vérifiez la date de modification des fichiers 'user.dmp' et 'drwtsn32.txt' pour vous assurer que vous regardez bien les fichiers qui correspondent avec l'heure du crash.
3. Changer le nom du fichier 'user.dmp' pour un nom plus facilement compréhensible. Par exemple, 'Byron2_o_6838_20101124_01.dmp'.
4. Envoyez le fichier renommé 'user.dmp', la copie exportée du fichier de show, 'drwtsn32.txt' ainsi que la description de la situation lorsque le crash a eu lieu à l'adresse électronique suivant : support@jandsvista.com ou utilisez le formulaire de contact du service de support sur www.jandsvista.com/support.

Réconfigurer les réglages de drwtsn32

Si vous démarrez drwtsn32 sans aucune option ni transfert, une fenêtre vous permettant d'effectuer différents réglages va apparaître. Par exemple, vous pouvez changer la localisation des fichiers de report pour les rendre accessibles plus facilement, ainsi que configurer une alerte visuelle vous annonçant que le crash a été enregistré dans le journal.

Si vous avez changé la configuration de drwtsn32, assurez-vous que les cases sont cochés de même manière qu'il est indiqué sur l'image au-dessous :



Par ailleurs, le nombre de crashes qui peuvent être enregistrés est limité à 10 par défaut. Une fois que le nombre maximal est atteint, le système ne générera plus de nouveaux fichiers de report d'incident. Pour garantir l'enregistrement de l'information, les usagers doivent supprimer les fichiers de temps en temps.

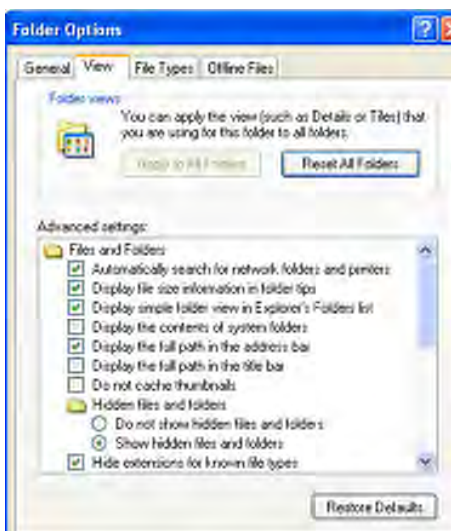
Procédure pour Windows Vista :

Le système Windows Error Reporting (WER) a été intégré dans le système d'exploitation Windows Vista. Par défaut, Vista télécharge les logs de crashes vers Microsoft mais ne sauvegarde pas une copie locale. Pour reconfigurer l'enregistrement afin de pouvoir sauvegarder une copie locale, faites comme suit :

1. Téléchargez le fichier 'ActivateCrashDumps.reg' depuis la page web de Jands Vista <http://www.jandsvista.com/ActivateCrashDumps.reg>. Certains navigateurs ajoutent 'gentiment' un '.txt' au nom du fichier (cela peut ne pas être affiché si Windows masque l'extension du fichier - voir ci-dessous pour modifier ce réglage). Le fichier doit posséder une extension de '.reg'.
2. Enregistrez le fichier sur le PC.
3. Trouvez le fichier en utilisant Windows Explorer. Faites un double clic sur 'ActivateCrashDumps.reg' pour le démarrer.
4. Répondez affirmativement à toutes les questions.
5. Redémarrez votre PC.

Lors du prochain crash de n'importe quel logiciel, l'information du crash sera enregistrée dans le dossier situé à l'intérieur de '%LOCALAPPDATA%\local\Microsoft\WER\ReportQueue' (où %LOCALAPPDATA est normalement 'c:\User\user\AppData'). Vérifiez la date de modification du répertoire pour vous assurer que le répertoire approprié est affiché.

Par défaut, Windows Vista masque plusieurs répertoires (et fichiers) de l'utilisateur. Cela peut être changé dans le Panneau de Contrôle (Control Panel). Pour ce faire, sélectionnez 'Folder Options' -> 'View Tab' -> 'Hidden Files and Folders' -> 'Show Hidden Files'.



Le rapport de chaque crash sera mis au-dessous du 'ReportQueue'. Empaquetez le répertoire entier (donnez les noms plus descriptifs à tous les fichiers, par exemple, 'Vista_1.13.522X_20090720_01.dmp') et envoyez-le avec le fichier du show et une brève explication de ce qui s'est passé à support@jandsvista.com.

20. Annexe 8 - le Touchpad et le Stylet

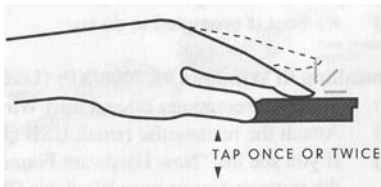
Utiliser le pad

Comme tous les outils de sélection, le pad peut nécessiter un certain temps d'accommodation. Vous verrez rapidement qu'il s'agit d'un outil dont l'utilisation est naturelle et intuitive. Faites simplement glisser votre doigt sur la surface du pad pour déplacer le curseur et taper pour cliquer. C'est fait, vous savez utiliser le pad !

Cliquer

Pour cliquer, tapez rapidement et légèrement une fois sur la surface du pad. Vous pouvez également appuyer une fois sur le bouton gauche.

Pour double-cliquer, tapez deux fois sur le pad ou appuyez deux fois sur le bouton gauche.



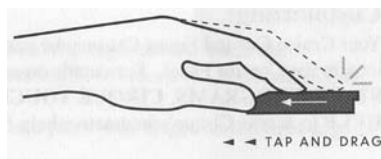
Rappelez-vous que le pad répond mieux à une frappe sèche et ferme.

Cliquer droit

Pour cliquer droit pour atteindre les sous-menus, tapez dans la zone en haut à droite du pad ou appuyez une fois sur le bouton de droite.

Faire glisser

Pour faire glisser, dessiner ou mettre en surbrillance, tapez deux fois rapidement, laissez votre doigt sur le pad puis déplacez-le pour faire glisser. Vous pouvez également maintenir le bouton gauche et déplacer votre doigt.



Déplacements étendus

Pour faire glisser au delà de la surface du pad, repositionnez votre doigt une fois que vous avez touché le bord du pad et continuez votre déplacement. Le pad va garder en mémoire le déplacement pendant 3 secondes le temps que vous repositionniez votre doigt pour terminer le déplacement. Pour annuler cette garde en mémoire, tapez simplement le pad ou appuyez sur un bouton.

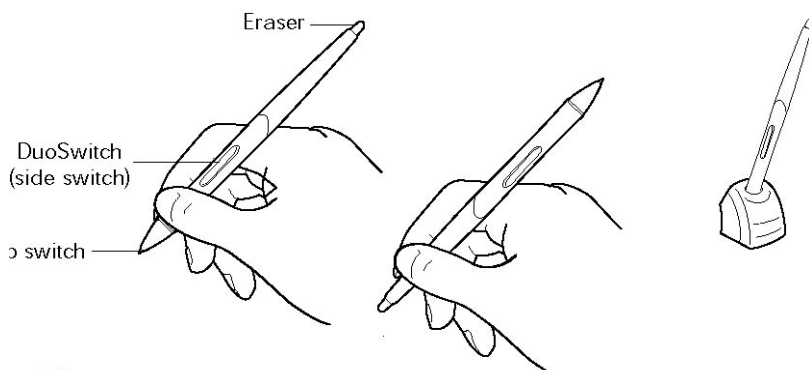
Faire défiler

Pour faire défiler, positionnez votre doigt sur le bord droit du pad et déplacez-le.

Travailler avec le stylo

Ces informations sont gracieusement fournies par Wacom, le fabricant du stylo.

Si vous travaillez avec le stylo sur la palette graphique, reposez délicatement votre main dessus, comme si vous écriviez sur une feuille de papier. Tenez le stylo simplement, comme un crayon. Assurez-vous que le DuoSwitch (bouton latéral) soit placé sous votre pouce ou votre index pour pouvoir l'utiliser au moment opportun, en prenant garde de ne pas appuyer dessus au cours des tracés.



>> Astuce : évitez de placer le stylo dans un endroit où il reposerait sur la pointe ou sur la gomme. Lorsque vous ne l'utilisez pas, placez-le dans le réceptacle prévu à cet effet ou posez-le à plat sur votre bureau.

Pointe du stylo

Le stylo est actif à partir d'une distance de 5 mm (0.2 inch) de l'écran tactile. Cela vous permet de déplacer le curseur ou de sélectionner des éléments sans que la pointe ne touche l'écran.

Lorsque vous exercez une pression sur la pointe du stylo, l'interrupteur de la pointe est activé et le stylo simule alors un clic de souris.

Gomme

Pour utiliser la gomme, tenez votre stylo à l'envers. Lorsque la gomme approche de la zone active, la tablette reporte les coordonnées du stylo et la pression appliquée sur la gomme.

La gomme ne fonctionne pas dans la version 1 du soft de la Vista.

DuoSwitch

Le DuoSwitch peut être utilisé pour obtenir les mêmes fonctions de clic et de double-clic que l'interrupteur de pointe. Déplacez le DuoSwitch dans l'une ou l'autre des directions pour activer la fonction haute ou la fonction basse.

>> Astuce : si vous n'en avez pas l'utilité, vous pouvez désactiver le DuoSwitch en suivant les instructions fournies dans le chapitre Désactiver et installer le DuoSwitch.

Utilisation du stylo

Pointer et sélectionner

Déplacez le stylo sur l'écran pour positionner le curseur. Le curseur se place automatiquement à l'endroit où vous placerez le stylo (positionnement absolu). Appuyez la pointe du stylo sur l'écran pour effectuer une sélection.

Cliquer

Tapez l'écran avec la pointe ou touchez-le avec assez de pression pour générer un clic de souris.

Double-Cliquer

Pressez le DuoSwitch vers le haut ou tapez rapidement deux fois au même endroit sur l'écran avec la pointe du stylo. Le double-clic est plus simple si vous gardez le stylo perpendiculaire à l'écran.

Déplacer

Sélectionnez un objet, puis faites glisser la pointe du stylo sur l'écran pour déplacer celui-ci.

Effacer

Cette fonction n'est pas encore supportée par le système Vista.

Travailler sur l'écran de la palette graphique

Si vous travaillez avec le stylo sur la palette graphique, reposez délicatement votre main dessus, comme si vous écriviez sur une feuille de papier. La palette graphique se trouvant à une hauteur plus élevée qu'un bureau classique, pensez à adapter votre console ou votre siège pour garder un certain confort. Gardez systématiquement une posture confortable pour éviter un désagrément dû à votre travail ou à la hauteur de la palette graphique.

Positionnez-vous au mieux pour ne pas avoir à forcer sur vos yeux au cours de votre travail sur la Vista. Voici quelques points à garder en mémoire :

- Pensez à effectuer quelques poses lors de votre travail pour relaxer vos muscles.
- Tenez le stylo de façon alerte.
- Alternez différentes tâches au cours de la journée.
- Minimisez les postures inconfortables et les mouvements répétitifs pouvant causer un désagrément.

Travailler avec les réglages du 'On Screen Display' - OSD (affichage sur l'écran)

L'écran d'affichage dispose de la fonction OSD. Cette fonction permet d'ajuster et d'optimiser toute une gamme de réglages grâce à de simples touches. Les touches de contrôle sont disposées au-dessus de l'écran.



Menu button
Opens or closes
the OSD menu

Select buttons
Opens or closes
the OSD menu

Enter button
Activates or de-activates
the selected option

Touches de sélection

Utilisez ces touches pour sélectionner une option et activez-la en appuyant sur la touche 'Enter'.

Une fois l'option sélectionnée, utilisez les touches '+' et '-' pour ajuster les valeurs.

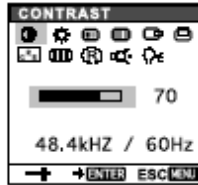
Pour utiliser les fonctions OSD, suivez les instructions suivantes :

1. Appuyez sur la touche Menu pour ouvrir le menu principal de l'OSD.
2. Utilisez les touches '+' et '-' pour choisir une option. Lorsque l'option désirée est en surbrillance, appuyez sur la touche 'Enter'. Le sous-menu de réglage et d'ajustement de cette option va alors apparaître.
3. Utilisez les touches '+' et '-' pour ajuster les valeurs.
4. Lorsque vos modifications sont terminées, appuyez sur la touche 'Enter' pour les sauvegarder. Appuyez ensuite sur la touche 'Menu' pour quitter.

>> Astuce : Tous les réglages sont automatiquement sauvegardés lorsque le menu OSD est fermé. Si vous effectuez des modifications sur l'apparence de l'écran et que vous ne pouvez pas revenir aux réglages d'origine, utilisez l'option 'Reset Recall' pour remettre l'écran dans sa configuration d'origine (configuration constructeur).

Lorsque vous ouvrez l'OSD, les options suivantes vous sont proposées :

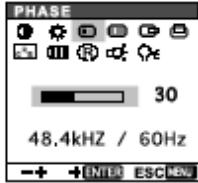
Contrast Select to increase or decrease image contrast.



Brightness Select to increase or decrease image brightness.



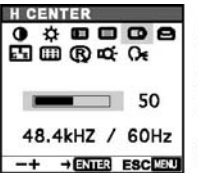
Phase (VGA only) Select to reduce or eliminate horizontal distortion lines. To automatically adjust, use the **Reset** option.



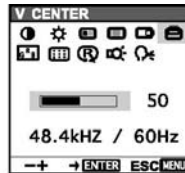
Pitch (VGA only) Select to reduce or eliminate vertical distortion lines. To automatically adjust, use the **Reset** option.



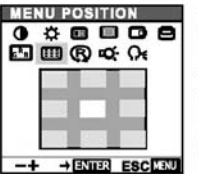
Horizontal Center (VGA only) Select to move the screen image left or right. To automatically adjust, use the **Reset** option.



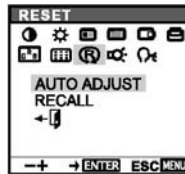
Vertical Center (VGA only) Select to move the screen image up or down. To automatically adjust, use the **Reset** option.



Menu Position Select to move the OSD menu around the display screen.



Reset Provides two options: Use **Auto Adjust** to reset only the image parameters. Use **Recall** to reset all screen options to the factory default.

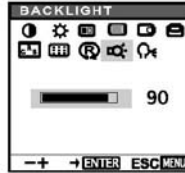


Selecting the exit icon exits the **Reset** window without resetting anything.

Color Provides settings for 9300°, 6500°, and 5000° Kelvin. Also provides a **User** option that enables you to adjust Red and Blue independently.

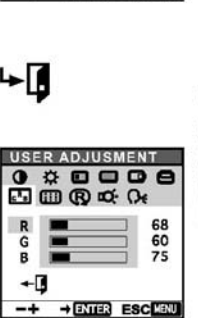


Backlight Select to increase or decrease the backlight brightness level.



Choose a setting to work with and press **Enter** to activate your selection. Change the **User** setting by selecting the icon:

In the **User Adjustment** window, change Red or Blue to calibrate color centering on green.



To exit, select the icon:

Note: Manual changes to the color settings will invalidate the Cintiq color profile.

Language Select to choose a language option for the OSD: English, Deutsch, Français, Español, Italiano, or Japanese.



Prendre soin de l'écran et du stylo

Gardez le stylo et l'écran LCD propres. Les particules de poussière et la saleté peuvent coller au stylo et provoquer l'usure de l'écran. Nettoyez votre stylo et votre écran LCD régulièrement pour prolonger leur vie. Gardez le styloGrip Pen et l'écran LCD dans un endroit propre et sec et évitez les températures extrêmes.

La température ambiante convient au mieux. L'écran et le stylo ne doivent pas être démontés (à l'exception du changement du DuoSwitch indiqué spécifiquement). Le démontage de ces deux produits vont annuler votre garantie.

Attention : Lorsque la pointe du stylo est devenue pointue ou angulaire, elle peut provoquer l'endommagement du revêtement de l'écran. S'il vous plaît, changer la pointe du stylo si nécessaire.

Nettoyer l'écran et le stylo

Pour nettoyer le stylo, utilisez un chiffon doux et un détergent léger (comme du liquide vaisselle) dilué avec de l'eau. N'utilisez ni diluant, ni benzène, ni alcool, ni aucun autre solvant.

Pour nettoyer l'écran, utilisez un chiffon anti-statique ou un tissu légèrement humide. Au cours du nettoyage, appliquez une pression très légère sur l'écran et ne laissez pas la surface humide. N'utilisez surtout pas de détergent, cela pourrait endommager le revêtement de l'écran. Notez qu'une détérioration de ce type entraînera une annulation de la garantie fabricant.

Remplacer la pointe du stylo

Une utilisation prolongée du stylo va en user la pointe. Lorsque cette dernière devient trop courte, vous pouvez la remplacer par une pointe de rechange fournie avec le stylo.



Oter la pointe usée :

Pincez-la délicatement avec une petite pince (pince à épiler par exemple) et tirez délicatement pour l'enlever du stylo.

Insérer une pointe neuve :

Faites-la glisser directement dans l'orifice du stylo. Appuyez fermement jusqu'à la butée. La nouvelle pointe va alors se placer dans une position correcte.

Si la pointe est usée et qu'elle devient angulaire, cela peut endommager le revêtement de l'écran. Pour éviter ce genre de désagrément, il est recommandé de remplacer la pointe du stylo de façon périodique.

ATTENTION : Tenir le stylo hors de portée des enfants. Ils pourraient avaler certaines pièces comme la pointe ou le DuoSwitch.

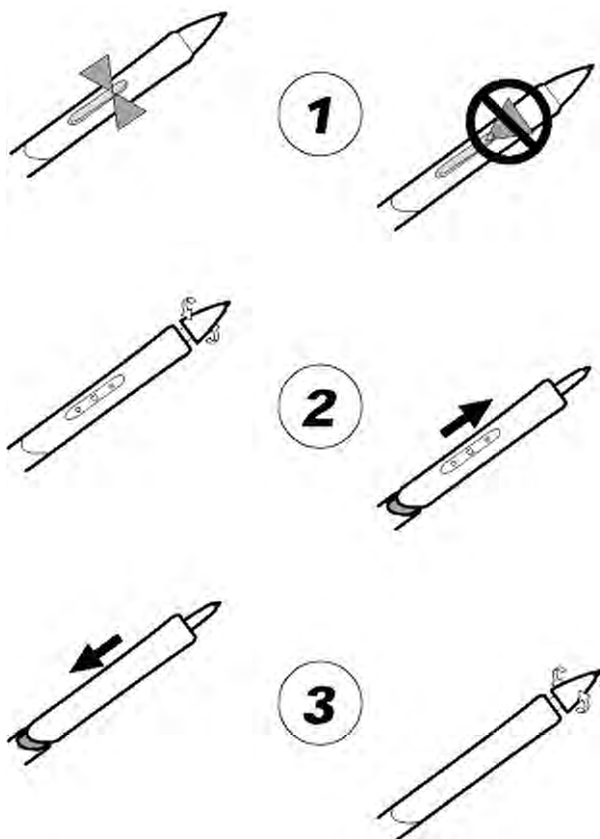
Enlever et installer le Duo Switch

Certains utilisateurs préfèrent ôter le DuoSwitch pour travailler avec le stylo. Par exemple, vous pouvez avoir envie de l'enlever pour éviter tout clic accidentel lors des tracés. Notez cependant qu'ôter le DuoSwitch n'est pas nécessaire pour la plupart des utilisateurs.

Important : ne pas enlever le DuoSwitch en l'attrapant par une de ses extrémités où vous endommagerez le stylo. Ne JAMAIS toucher le condensateur ajustable situé sous le DuoSwitch. Si vous utilisez le stylo sans le DuoSwitch, installer à la place la pièce optionnelle pour protéger le condensateur ajustable.

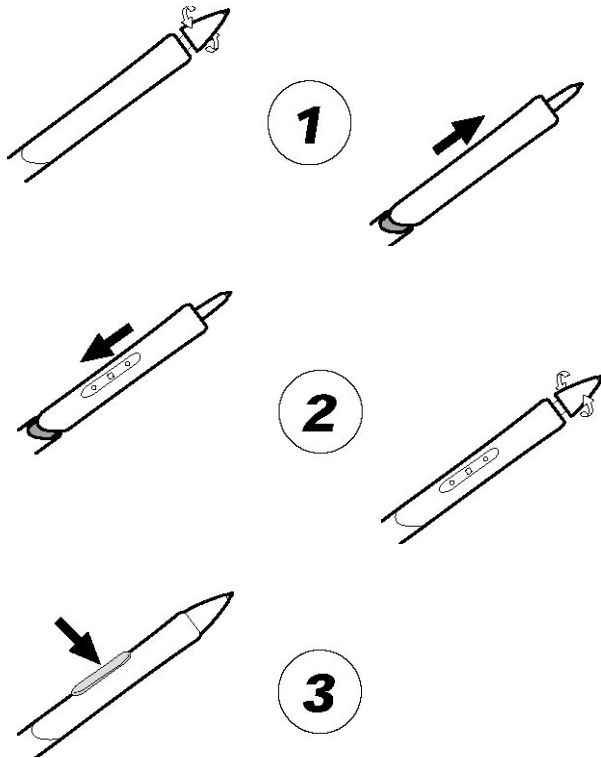
Pour enlever le DuoSwitch :

1. Pincez fermement le DuoSwitch par le milieu et retirez-le.
2. Dévissez le bout du stylo. Tirez ensuite le grip vers la pointe.
3. Installez la pièce optionnelle bien en face et poussez le grip vers la pointe. Revissez enfin le bout du stylo.



Pour installer le DuoSwitch :

1. Dévissez le bout du stylo. Tirez ensuite le grip vers la pointe du stylo.
2. Installez le DuoSwitch bien en face et poussez le grip vers la pointe. Revissez le bout du stylo.
3. Alignez enfin le DuoSwitch à sa place correcte, puis pressez légèrement pour l'enclencher.



Précautions d'utilisation de la palette graphique

Température et humidité

Température et humidité en utilisation de 5 ° à 35 °C, de 20 à 80%.

Température et humidité en stockage de -10 ° à 60 °C, de 20 à 90%.

ATTENTION. Ne pas utiliser l'écran dans les cas suivants :

ATTENTION. Ne pas utiliser l'écran dans des zones exposées à la poussière, cela pourrait fortement l'endommager.

Manipulation

ATTENTION : si l'écran LCD a été endommagé, ne surtout pas toucher au liquide qui pourrait éventuellement s'en écouler, ce liquide est très irritant. En cas de contact avec la peau, les yeux ou la bouche, rincez abondamment sous l'eau pendant 15 minutes au moins. N'hésitez pas à consulter un médecin en cas de contact avec les yeux ou la bouche.

ATTENTION : gardez le stylo hors de portée des enfants, ils pourraient ingérer de petites pièces comme la pointe ou le grip.

ATTENTION : ne démontez pas le stylo. Ce dernier risquerait de mal fonctionner et Wacom n'engagerait pas sa responsabilité pour le réparer ou le remplacer.

ATTENTION : ne rayez pas l'écran. Evitez d'y placer des objets pointus.

ATTENTION : évitez les chocs ou les vibrations sur l'écran ou le stylo. Cela entraînerait un dysfonctionnement de l'écran ou d'autres composants.

ATTENTION : ne placez pas d'objets lourds sur l'écran et n'y exercez pas une trop forte pression. Cela pourrait entraîner un dysfonctionnement de l'écran ou de la console.

ATTENTION : lorsque la pointe du stylo devient très pointue ou angulaire, elle peut endommager le revêtement de l'écran. Remplacez celle-ci dès que nécessaire.

ATTENTION : n'utilisez aucun solvant organique ou détergent pour nettoyer l'écran. L'utilisation de tels produits peut en altérer le revêtement. Notez qu'en pareil cas, la garantie constructeur ne pourra fonctionner.

Pour nettoyer l'écran, utilisez un chiffon anti-statique ou un tissu légèrement humide. Au cours du nettoyage, appliquez une pression très légère sur l'écran et ne laissez pas la surface humide.

Pour nettoyer le stylet Grip Pen et son boîtier, utilisez un chiffon doux et un détergent léger (comme du liquide vaisselle) dilué avec de l'eau.

21. Annexe 9 - Informations techniques

Alimentation

	T4 / T2 / I3	E2 / S3	S1	M1
Alimentation	100VAC à 240VAC +/- 10%, 50-60 Hz			Par l'USB
Consommation	400 Watts max	40 Watts max	20 Watts max	2.5 Watts max
Connexion de l'alimentation	IEC à 3 pins			USB

Service & Maintenance

Si elle est utilisée avec soin, la Vista ne nécessite pas ou peu d'entretien. Cependant, la batterie interne (uniquement dans les consoles des séries T et I) doit être remplacée de façon régulière (voir le chapitre correspondant).

Nettoyez la surface de votre console à l'aide d'un détergent léger et d'un chiffon doux.

Traitez toujours le mécanisme du lecteur CD (uniquement dans les consoles T4/T2) avec soin. N'y insérer jamais le moindre liquide.

NE JAMAIS pulvériser le moindre liquide sur la surface de la console.

NE JAMAIS utiliser de solvants pour le nettoyage.

ATTENTION : évitez de laisser entrer un liquide quel qu'il soit à l'intérieur de la console.

Nettoyez périodiquement l'emplacement du CPU de console T4/T2 pour vous assurer que la poussière n'obstruera pas les ventilateurs.

Remplacer la batterie

Les consoles Vista séries T et I sont équipées d'une batterie interne permettant de maintenir la configuration du système BIOS. La durée de vie de la batterie est d'environ 5 ans. Si la console affiche des erreurs de vérification de BIOS, veuillez retourner la console chez votre revendeur pour un changement de batterie.

Installation

Les consoles Vista et les surfaces de contrôles doivent être installées dans un lieu permettant une ventilation à l'arrière de la console. En cours d'utilisation, laissez toujours un espace libre de 150mm autour de la console. Un manque de ventilation risque d'entraîner une coupure prématurée de votre console.

Il est recommandé de relier la console à un onduleur pour parer à toute coupure de courant.

Eteindre la Vista T2, T4 ou I3

Utilisez systématiquement la procédure correcte pour éteindre votre console. Sélectionnez 'Shutdown' dans le menu 'File'.

Spécifications générales

Entrées et sorties

Description	Type	Pin	Fonction
DMX 512 (1-4)	XLR femelle 5 broches	1	Masse
		2	Data –
		3	Data +
		4	Data – (DMX 4 uniquement)
		5	Data + (DMX 4 uniquement)
Ethernet (100BaseT)	RJ-45	1	Transmission +
		2	Transmission –
		3	Réception +
		4	Non utilisée
		5	Non utilisée
		6	Réception –
		7	Non utilisée
		8	Non utilisée
SMPTE (Audio)	XLR femelle 3 broches	1	Masse
		2	LTC –
		3	LTC +

Description	Type	Pin	Fonction
MIDI In	DIN femelle 5 broches	1	NC
		2	Masse
		3	NC
		4	RX+
		5	RXD
MIDI Thru/Out	DIN femelle 5 broches	1	NC
		2	Masse
		3	NC
		4	TX+
		5	TXD
COM (RS232)	9 broches D	1	DCD
		2	RXD
		3	TXD
		4	DTR
		5	Gnd
		6	DSR
		7	RTS
		8	CTS
		9	RI
Trigger In	Embase Jack 6.5mm	Tip	Trigger In
		Sleeve	Masse
Trigger Out	Embase Jack 6.5mm	Tip	Trigger Out
		Sleeve	Masse

Description	Type	Pin	Fonction
Video 1	15 broches Haute Densité D	1	Rouge
Video 2		2	Vert
		3	Bleu
		4	NC
		5	Masse
		6	Masse rouge
		7	Masse verte
		8	Masse bleue
		9	Vcc
		10	Masse Sync
		11	NC
		12	VD Data
		13	Horizontal sync
		14	Vertical sync
		15	VD Clock
USB	Type A	1	Vcc
		2	Data –
		3	Data +
		4	Masse
Audio Mic	Embase Jack 3.5mm	Tip	Signal
		Sleeve	Shield
Audio Out	Embase Jack 3.5mm	Tip	Gauche
		Ring	Droite
		Sleeve	Masse
Audio Line In	Embase Jack 3.5mm	Tip	Gauche
		Ring	Droite
		Sleeve	Masse
Desk Lampe 1		1	Châssis
Desk Lampe 2		2	Lampe –
		3	12V