



GUIDE DE DEMARRAGE RAPIDE DES PUPITRES LEAP FROG 48/96

Si un courant triphasé, mobile ou temporaire est utilisé pour alimenter ce pupitre, Zero88 recommande que le pupitre soit débranché lors de la mise sous tension (du groupe électrogène par ex.).

Le pupitre peut subir de graves dommages s'il est branché entre deux phases.

Ce matériel est conçu pour une utilisation de pupitre de contrôle d'éclairage scénique. Il n'est pas approprié à toute autre utilisation. Il doit être utilisé par, ou sous le contrôle, d'une personne qualifiée ou formée.

Zero88 Lighting Ltd. se réserve le droit d'apporter toutes les modifications jugées utiles, sans préavis.

Ce matériel a été testé et reconnu conforme au cadre des appareils numériques de classe A, relevant de la partie 15 des règles FCC. Ces limites sont définies pour apporter une protection raisonnable contre les interférences quand le matériel est utilisé dans un environnement commercial. Ce matériel peut émettre ou recevoir l'énergie de fréquences radio et, s'il n'est pas installé et utilisé en conformité avec le manuel utilisateur, il peut créer des interférences dangereuses aux communications radio. L'utilisation de ce matériel en zone résidentielle peut provoquer des interférences inacceptables et l'utilisateur

peut être contraint d'y remédier à ses frais.

Réf. du document : IM 8197

N° de code article : 73-775-00

Version 1 – mai 2007

Copyright Zero88 Lighting Ltd. 2007

Tél: + 44 (0) 1633 838088*
Fax: +44 (0) 1633 867880
Email: sales@zero88.com
Web : www.vari-lite.com

Guide de Démarrage rapide des Leap Frog 48 et 96

Bienvenue dans le guide de démarrage rapide des pupitres Leap Frog 48 et 96. Ce document est une aide succincte pour commencer à utiliser le pupitre. Pour plus d'informations, se référer au Manuel utilisateur (en Anglais) livré sur CD avec le pupitre.

Préparation

Avant de mettre le pupitre sous tension, il est essentiel de brancher tous les périphériques qui seront utilisés. Il est équipé de plusieurs entrées USB telles que Clavier et Souris et monitor VGA (écran tactile). Raccorder également les câbles DMX ou Ethernet de contrôle de la lumière.

Des disfonctionnement pourraient apparaître si des périphériques étaient branchés après la mise sous tension.

Ceci terminé, mettre le pupitre sous tension par le bouton marche / arrêt situé sur la face arrière. Si rien ne se passe, vérifier que le bouton était bien en position arrêt et le raccordement du cordon d'alimentation. Le pupitre doit démarrer et vous entrez dans son logiciel.

Premier démarrage

Au premier démarrage, une personnalisation de la configuration est proposée, avec deux modes : Basic-Full et Basic-Partial. En général le pupitre est utilisé en mode Basic-Partial, qui offre le plus de flexibilité d'actions. Le mode Basic-Full est un mode simplifié pour débutant, pour les familiariser avec les fonctions essentielles. Le mode étant sélectionné, il ne changera pas jusqu'à un reset.

Conseil – Reset du pupitre

Les loueurs peuvent réinitialiser le pupitre dans son état d'origine, n'importe quand, en pressant les touches SHIFT+RESET DESK sur les touches programmables dans les options « Clear » de la zone configuration (set up). Ceci est recommandé pour donner le choix aux utilisateurs, du mode, avant toute programmation.

Contrôle des gradateurs

Le pupitre est configuré par défaut pour le contrôle des gradateurs de 1 à 48 (ou 96), ce qui correspond aux adresses DMX 1, 2, 3, 4 ...48 (ou 96) de l'Univers 1, via les potentiomètres de circuits de 1 à 48 (ou 96). Ceci peut être organisé différemment, mais pour commencer, nous supposons que vous travaillez avec les paramètres par défaut. Vérifier que le Grand Master est à 100% et que les Masters de préparations A et B sont également à 100%. La LED de la touche « Preset Control » doit être allumée en position « A Faders B stored », indiquant que le Master A contrôle le niveau des potentiomètres de préparation. En déplaçant les potentiomètres de circuits (Preset Faders), on peut voir le résultat sur scène.

Si vous sélectionnez le mode Basic-Partial, le résultat apparaît également dans la fenêtre « Program » (voir plus loin dans ce guide). Le mode Basic-Full n'utilise pas la fenêtre « Program ». Vous pouvez descendre le niveau des circuits en baissant le Master A.

Programmation

Un effet lumière achevé, vous souhaitez l'enregistrer dans une mémoire ou un Submaster. Les mémoires sont restituées dans un ordre séquentiel, en mode théâtre (Effet 1 GO, effet 2 GO, etc.). Les Submasters permettent de mélanger des mémoires, pratique pour des concerts ou des improvisations.

Mémoires

Enregistrer une mémoire

Si vous n'êtes pas déjà dans la fenêtre Mémoires, presser la touche MEMORIES. Cela fera apparaître la fenêtre Mémoires sur le moniteur, et la mémoire 1 sera en surbrillance, en tant que mémoire suivante. C'est une règle, que tout changement opéré sera effectif sur la ligne en surbrillance correspondant à la mémoire suivante. Bien repérer la barre jaune sur l'écran. La barre verte affiche la mémoire envoyée.

Maintenant, sélectionner le numéro de mémoire à programmer, s'il est différent de celui affiché. Ceci peut se faire avec les touches + ou – en pressant « ENTER » en utilisant les touches programmables pour entrer une valeur numérique.

Pour enregistrer la mémoire, presser simplement la touche « RECORD ». Le 1* devient 1 (l'étoile indique que la mémoire n'est pas programmée), et les temps de transfert apparaîtront avec les paramètres enregistrés.

Le numéro de mémoire suivant apparaît automatiquement pour le prochain enregistrement.

La même méthode peut être utilisée pour toute la conduite.

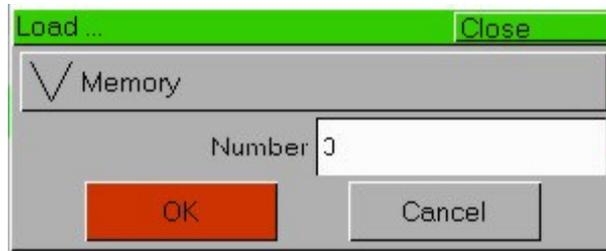
Temps de transfert et Delay

Par défaut, une mémoire a un temps de transfert de 3 secondes pour les circuits gradués et 0 secondes pour les attributs d'automatiques (roues de couleurs, roues de gobos, etc.). Ces temps sont affichés dans la fenêtre Mémoires, dans les colonnes correspondantes (noter que seulement une couleur, un faisceau et des temps de position sont affichés avec le temps de chacun – presser la touche correspondante pour les faire apparaître sur l'écran.

Les temps de transfert et de Delay peuvent être ajustés en déplaçant le curseur dans le champ correspondant de la fenêtre Mémoires, et en jouant sur les roues codeuses ou bien en se déplaçant dans le champ de la fenêtre mémoires, presser sur la touche ENTER, taper le temps voulu sur le clavier et presser à nouveau sur ENTER pour confirmer. Voir le chapitre Mémoires dans le Manuel Utilisateur pour plus de détails sur le réglage des temps.

Editer des mémoires

Vous pouvez apporter des modifications à une mémoire en la chargeant dans la fenêtre Program. Pour cela, presser la touche MEMORIES pour faire apparaître la fenêtre Mémoires. Sélectionner la mémoire à modifier et presser la touche « LOAD ». La fenêtre d'options de chargement apparaît sur l'écran :

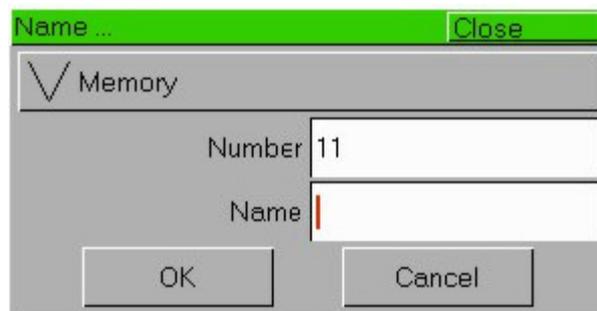


Sélectionner la touche [OK] pour charger la mémoire dans la fenêtre Program. Les niveau de circuits de cette mémoire s'affichent. Maintenant vous pouvez effectuer les modifications souhaitées sur les circuits, par les potentiomètres, ou sur les automatiques. Presser la touche UPDATE. Le moniteur affiche la fenêtre d'options de mise à jour. Sélectionner la touche [OK] pour terminer la modification.

Donner un nom aux mémoires

Chaque mémoire peut être associée à un nom. Ils sont ensuite affichés dans la fenêtre Mémoires, et cela peut être utile pour retrouver le contenu d'une mémoire particulière.

Pour entrer le nom, presser la touche MEMORIES pour faire apparaître la fenêtre correspondante. Presser la touche NAME. La fenêtre NAME apparaît sur l'écran :

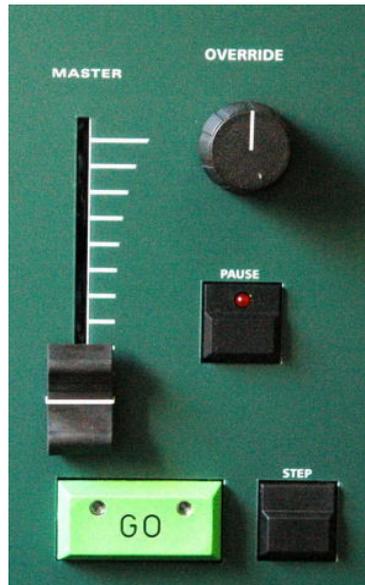


Utiliser les touches programmables pour entrer le nom souhaité et sélectionner la touche [OK] pour terminer l'opération.

Restituer les mémoires

Avant de restituer les mémoires enregistrées dans la liste (stack), il est important d'enlever la fenêtre Program, en pressant la touche CLEAR. Ceci élimine toute commande non enregistrée et renvoie les automatiques à leurs paramètres par défaut (attention qu'il n'y ait pas de submaster envoyé !).

Les contrôles du séquentiel X, sur la face avant, sont utilisés pour restituer les mémoires enregistrées dans la liste.



Commencer le spectacle

Mettre les potentiomètres du Master de séquence X et le Grand Master à 100%. S'assurer que la touche Black Out (noir général), n'est pas enclenchée. Vérifier que le bouton rotatif « OVERRIDE » est en position médium.

Sélectionner la première mémoire enregistrée par les touches comportant une flèche et presser la touche GO. La mémoire apparaît dans le temps, et avec les éventuels retards programmés.

Sélectionner la mémoire suivante

Quand un effet est envoyé, la mémoire suivante se positionne en attente. Pour changer la mémoire en attente, déplacer le curseur dans le champ des mémoires à venir, et avec les touches + et – ou les flèches haut et bas, sélectionner la mémoire désirée. La mémoire suivante à envoyer est visible dans une barre jaune.

Utiliser la touche GO

Quand une mémoire est envoyée par la touche GO, l'intensité, couleur, faisceau et positions vont apparaître ou se mettre en place dans les temps enregistrés. Si nécessaire, ces temps peuvent être ralentis ou accélérés en agissant sur le bouton « OVERRIDE » ou sur la touche « PAUSE », de la face avant.

Submasters

Un effet construit complètement ou partiellement peut être enregistré dans un submaster.

Enregistrer un Submaster

Presser la touche Submasters pour afficher la fenêtre Submasters, puis sélectionner le numéro de Submaster à programmer en pressant la touche flash du Submaster correspondant. Noter qu'il y a 20 pages de Submasters, donc bien vérifier sur quelle page vous travaillez (la 1 pour commencer).

Pour enregistrer le Submaster, simplement presser une fois sur la touche « RECORD ». La LED du Submaster indique qu'une mémoire y est enregistrée, et la fenêtre de programmation est vidée.

Régler les temps de montée et descente

Les temps de montée et descente, par défaut sont définis dans l'enregistrement des paramètres, à la première mise en route.

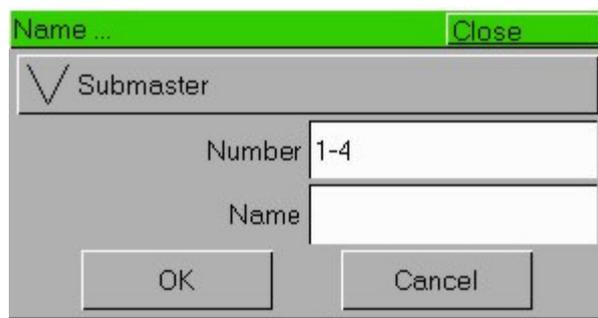
Ces temps peuvent être modifiés en déplaçant le curseur dans le champs désiré de la fenêtre Submasters, et en agissant sur les roues codeuses ou bien en se positionnant dans la fenêtre Submasters et en pressant la touche Enter. Ou en utilisant les touches programmables ou le clavier externe et finir par ENTER. Voir le chapitre Submasters du Manuel utilisateur.

Modifier les Submasters

Le moyen le plus facile pour modifier un Submaster est d'utiliser la fonction Update. Dans le Submaster actif, effectuer les changements désirés par les potentiomètres de circuits et les contrôleurs d'automatiques, et presser la touche Update. Les touches programmables vont afficher tous les Submasters et les mémoires susceptibles d'être modifiés, de même que les palettes. Sélectionner le Submaster à modifier et presser OK. Presser sur CLEAR pour terminer la modification.

Donner des noms aux Submasters

Un nom de Submaster s'affiche dans le display situé au dessus. Pour donner un nom, presser la touche SUBMASTERS pour afficher la fenêtre Submasters, ensuite sélectionner le Submaster à nommer. Presser la touche NAME et la fenêtre NAME s'affiche sur l'écran :

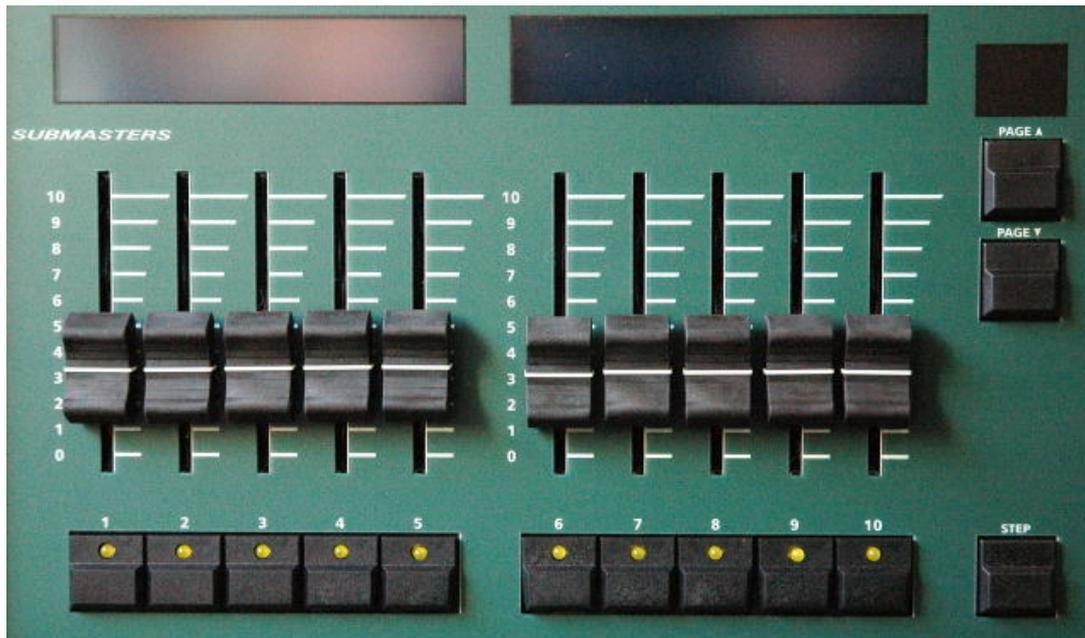


Vous pouvez maintenant utiliser les touches programmables, pour taper le nom du Submaster et presser [OK] pour terminer l'opération. Le nom s'affichera sur le display au dessus du potentiomètre.

Restituer des Submasters

Avant de restituer des Submasters, il est important de sortir de la fenêtre Program, en pressant la touche CLEAR. Ceci évite d'avoir des informations non enregistrées qui pourraient perturber l'effet à restituer.

Monter un potentiomètre de Submaster va envoyer les informations programmées vers les sorties. Pour les automatiques, le transfert commencera à partir de 5%, vers les nouvelles valeurs. Pour les éclairages traditionnels, le Submaster contrôlera les intensités.



Utiliser simultanément des Submasters de plusieurs pages

Il est possible d'envoyer des effets ou des chenillards à partir de plusieurs Submasters positionnés dans plusieurs pages, en même temps, à condition qu'ils ne se retrouvent pas dans le même potentiomètre physique.

Si la page de Submaster est changée quand des potentiomètres de Submasters sont montés ou bien que des touches « Flash sont maintenues en pression, le potentiomètre ou touche conservent le contrôle initial.

Le potentiomètre de Submaster du nouvel effet, chenillard ou mémoire transférée, ne sera libéré qu'après l'avoir baissé à zéro, ou avoir relâché la touche Flash.

La fenêtre de programmation (Program Window)

Cette fenêtre est le centre des fonctions de programmation du pupitre Leap Frog 48/96, quand on utilise le mode Basic-Partial.

Il est recommandé (pas obligatoire) de garder la fenêtre de programmation affichée sur l'écran pendant toutes les opérations d'enregistrement de mémoires, de Submasters ou de palettes.

Pour l'afficher, presser la touche PGM WIN. Lorsque vous réglez des niveaux de circuits, sélectionnez des automatiques et réglez leurs paramètres avec les roues codeuses, ou par d'autres méthodes, les informations correspondantes sont affichées dans la fenêtre de programmation.

Les circuits gradués et les paramètres d'automatiques affichés sur la fenêtre de programmation peuvent être enregistrés en mémoires, Submasters ou palettes, selon les besoins.

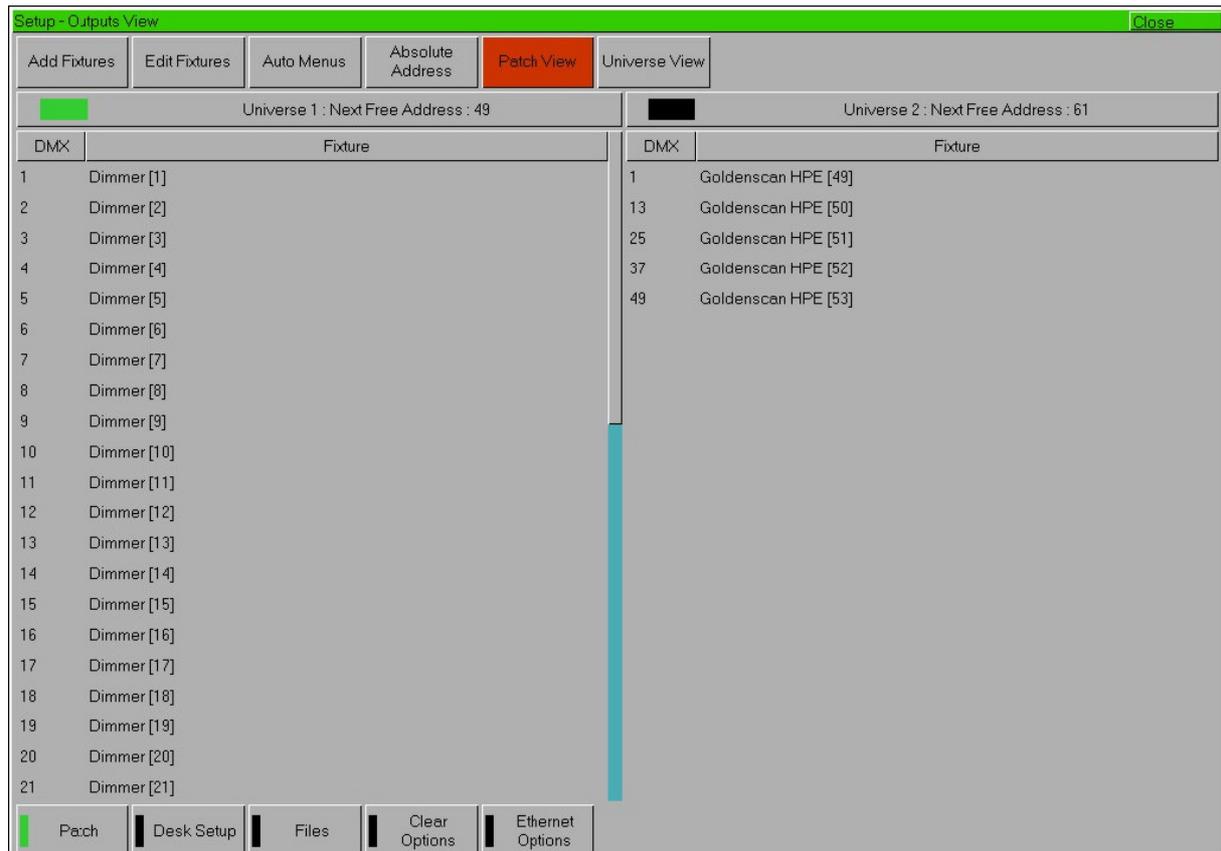
L'exemple ci-dessous montre les automatiques actifs sur fond jaune. Les paramètres des automatiques qui sont attachés sont sur fond vert.

| Percent | Intensity | Intensity | Pan | Tilt | P/T Spd | Cyan | Magenta | Yellow | Color 1 | Color 2 | Iris | FrostFX | Prist |
|---------|-----------|-----------|-----|------|---------|------|---------|--------|---------|---------|------|---------|-------|
| | | 100 | 50 | 50 | 0 | 8 | 44 | 67 | 0 | | | | |
| | | 100 | 50 | 50 | 0 | 8 | 44 | 67 | 0 | | | | |
| | | 100 | 50 | 50 | 0 | 8 | 44 | 67 | 0 | | | | |
| | | 100 | 50 | 50 | | | | | 0 | | | | |
| | | 100 | 50 | 50 | | | | | 0 | | | | |
| | | 100 | 50 | 50 | | | | | 0 | | | | |
| | | 100 | 50 | 50 | | | | | 0 | 0 | 100 | 0 | 0 |
| | | 100 | 50 | 50 | | | | | 0 | 0 | 100 | 0 | 0 |
| | | 100 | 50 | 50 | | | | | 0 | 0 | 100 | 0 | 0 |

Paramétrage du pupitre

Maintenant que vous êtes rentrés dans les fonctions basiques du pupitre, il est temps de s'aventurer dans la zone de paramétrage du pupitre (Set Up). Ce paramétrage est nécessaire pour toutes les fonctions majeures du pupitre, comme vider la conduite présente, charger une nouvelle, ou ajouter de nouveaux automatiques.

Pour entrer dans ce mode, presser la touche « SET UP »



Vous avez maintenant accès à toutes les fonctions nécessaires à l'utilisation du pupitre, telles que le patch, les temps de transfert par défaut, et le contrôle des sorties. Ceci étant fait, il ne devrait pas être nécessaire d'y revenir pendant un spectacle.

Cependant, le SET UP est aussi utilisé pour sauvegarder ou charger des fichiers de conduites et de mettre à jour le logiciel du pupitre. Donc il faut se familiariser à sa manipulation, même si on utilise seulement des projecteurs traditionnels.

Ajouter et patcher des automatiques

Dans le SET UP, vous pouvez patcher vos automatiques. Les projecteurs automatiques doivent être paramétrés dans le pupitre, car il ne peut pas les reconnaître.

Les opérations suivantes peuvent être effectuées avec les touches programmables de la face avant ou bien par les fenêtres du moniteur, ou bien en combinant les deux.

Avant de commencer, il est nécessaire d'avoir les trois types d'informations suivants :

- Marque du projecteur et numéro de modèle - ils figurent habituellement sur le projecteur
- Dans quel mode le projecteur doit être utilisé. Ceci doit être paramétré dans le projecteur avec son équivalent dans le pupitre – vérifier les détails dans le mode d'emploi de l'appareil.
- L'adresse DMX du projecteur. Elle inclut toutes les informations d'identification pour le pupitre. Cette adresse est évidemment unique pour chaque appareil à contrôler.

Ceci fait, fait, vous êtes prêt à intégrer vos automatiques dans le pupitre.

Sélectionner un automatique – Fabricant, Type et Mode

Vérifiez que vous êtes bien en mode SET UP et que la LED correspondante est allumée.

Maintenant presser la touche sous le texte |Add Fixtures|.

Sélectionner la première lettre de la marque (ex M) et atteindre le nom complet par la touche multifonction (ex Martin).

La fenêtre et le moniteur affichent la liste des appareils de la marque. A noter que les références de certaines marques couvrent plusieurs pages. Utiliser la fonction Page pour les parcourir.

Sélectionner le type d'appareil recherché (ex MAC 500), par les touches programmables, et ensuite sélectionner le Mode (ex Mode 4)

Positionner l'Adresse DMX de Démarrage

Le projecteur automatique identifié (ex MARTIN MAC 500 Mode 4), vous pouvez donner l'adresse de démarrage du ou des projecteurs :

Sélectionner l'univers DMX (1 à 4) et entrer l'adresse de démarrage par les touches programmables ou directement dans le champ de la fenêtre du moniteur.

Pour se patcher sur la première adresse disponible, dans l'univers utilisé, utiliser [Next Address] (adresse suivante), ou la touche virtuelle de la fenêtre.

Presser ENTER pour confirmer.

Assigner des types d'automatiques sur les touches programmables

Après avoir sélectionné les types d'automatiques et leur avoir donné une adresse de départ, vous devez maintenant indiquer au pupitre ce que ces appareils doivent être. Presser la touche multifonction correspondant à un automatique – Le display au-dessus change pour afficher le nom du projecteur et son adresse DMX. 10 pages de 20 automatiques sont disponibles.

Ceci fait, presser la touche ENTER pour revenir aux options de Patch.

Note – Types d'automatiques

La bibliothèque complète de Zero 88 est stockée dans le pupitre, mais il est possible de charger de nouveaux appareils via la clé USB. Si votre automatique ne figure pas dans la bibliothèque, il peut être importé – voir le chapitre SET UP dans le Manuel Utilisateur pour plus de détails.

Auto Menus

Le pupitre peut générer automatiquement des groupes, palettes et macros, basés sur les types d'automatiques entrés.

Pour générer un ou l'ensemble de ces items, presser la touche programmable [Auto Menus], et ensuite la touche [Create Auto Groups], [Create Auto Palettes] ou [Create Auto Macros].

Pour plus de détails, se référer au chapitre SET UP du Manuel Utilisateur.

Setup du pupitre

La fonction Desk Setup permet de configurer ou de personnaliser les paramètres sur le pupitre en fonction des souhaits de chacun.

Desk Setup est divisé en un certain nombre de sections différentes auxquelles on accède par la touche programmables correspondante ou bien la touche virtuelle du moniteur.

Un sommaire des options de Desk Setup est listé ci-dessous. Pour plus de détails sur les options, se référer au chapitre Setup du Mnuel Utilisateur.

- **Displays** : ajuste la luminosité et le contraste de l'afficheur principal ainsi que des autres, sur la face avant ; aussi le calibrage de l'écran tactile externe, enfin le temps d'extinction automatique des écrans.
- **Peripherals** : permet de régler les paramètres pan et Tilt de la souris ou d'un track ball ; permet d'ajuster la sensibilité des roues codeuses.
- **Inputs** : Réglage des Timecodes SMPTE et MIDI ; aussi du mode CAN.
- **Behaviour** : Confirme les ré-écritures ; Mode Recovery (choix de l'état du pupitre après une coupure du secteur) ; Mix de mémoires ; Conserver les paramètres des options séparées.
- **Memory Defaults** : saisir les temps de transfert ou de delay, par défaut, pour chaque attribut (Intensité, Couleur, Faisceau et Position) ; Enclencher les paramètres de Noir.
- **Submasters Defaults** : réglage des options, par défaut, d'action flash, niveau de déclenchement, et temps de montée et de descente.
- **Set Date** : règle la date dans le pupitre
- **Set Time** : règle l'heure dans le pupitre

Sauvegarder les conduites lumière

Les pupitres Leap Frog 48 et 96 sauvegardent les données automatiquement, dans la mémoire interne, à des intervalles réguliers. Des sauvegardes externes peuvent être effectuées dans une unité mémoire USB (ex. clé USB)

Brancher votre mémoire externe à l'un des ports USB du pupitre. Si vous utilisez un lecteur de diskette externe, pensez à mettre une diskette dedans.

Presser la touche programmable [Files] ou sélectionner la touche virtuelle [Files] dans la fenêtre de Setup.

Presser la touche [Save Show] dans les touches programmables ou sur l'écran. La fenêtre Save Show apparaît sur le moniteur. Sélectionner l'unité d'archivage de destination, en pressant la touche multifonction correspondante. Si votre unité d'archivage n'apparaît immédiatement, presser la touche Refresh.

Maintenant, il est possible de donner un nom au programme lumière, avec les touches programmables utilisées comme les touches alphanumériques d'un clavier de téléphone. Ce nom sera le nom du fichier de sauvegarde sur le support de destination, s'assurer qu'il est unique et facile à identifier. Ceci terminé, presser la touche ENTER et ensuite [OK] pour valider la sauvegarde.

Charger une conduite lumière

Attention ! Charger une conduite lumière effacera toutes les données enregistrées dans le pupitre. S'assurer que les données présentes sont sauvegardées avant de charger de nouvelles données.

Pour charger une conduite, connecter l'unité d'archivage à un port USB du pupitre. Si vous utilisez un lecteur de diskettes externe, vérifiez qu'il contient une diskette valable.

Presser la touche programmable [File] et ensuite la touche [Load Show]. La fenêtre « Load Show » apparaît sur l'écran. Sélectionner la bonne source d'archivage.

Une liste de conduites éventuellement présentes dans le support d'archivage est affichée dans la fenêtre (s'il y en a plus d'une page, utiliser la fonction « Page » pour se déplacer). Sélectionner la bonne référence et presser la touche [OK] pour confirmer.

Les options « Clear »

Cette section du « Set Up » permet d'effacer diverses composantes de la conduite lumière (mémoires, submasters, groupes, palettes, etc.).

Il existe aussi une fonction de « Reset Desk » qui efface totalement la conduite et remet le pupitre à zéro, dans le mode sélectionné.

Quitter le mode « Set Up »

Après avoir effectué les changements nécessaires, presser la touche « Set Up » pour sortir.

Contrôle des Automatiques

Une fois les automatiques insérés dans le pupitre, vous êtes prêt à commencer de les programmer.

Sélectionner les automatiques

Presser la touche « Fixtures ». Les touches programmables affichent automatiquement les informations concernant les automatiques. Presser la touche correspondant à la sélection d'un automatique. La presser à nouveau pour le désélectionner. A noter qu'il est possible de sélectionner plusieurs automatiques en maintenant pressée la touche du premier automatique et celle du dernier de la série. Tous les intermédiaires seront pris dans la sélection.

Mettre les automatiques en position « Home »

The moyen le plus facile pour vérifier quels sont les automatiques sous contrôle est de les mettre en position « Home ». Cela leur donne les paramètres définis dans le mode « Edit fixtures » du Set Up. En principe il s'agit des positions (pan et tilt) à 50%, du gradateur à 100% avec le faisceau ouvert, sans gobo ou effet.

Les automatiques étant sélectionnés, presser la touche « Home ». Cela envoie tous les paramètres du ou des automatiques à leur valeur par défaut et permettra de les repérer immédiatement.

Contrôle des paramètres des automatiques

Chaque type d'automatique a son propre paramétrage (intensité, couleur, gobo, pan, tilt, etc.) qui sont classés ou groupés en différents attributs (couleur, faisceau et position). Quand un automatique a été sélectionné les touches d'attributs et les roues de contrôle peuvent être utilisées pour ajuster la valeur du paramètre selon ce qui est recherché.

Contrôle de l'intensité

Le paramètre d'intensité d'un automatique est ajusté par la roue de contrôle. Commencer par sélectionner le ou les automatiques requis, comme décrit plus haut, et presser la touche POSITION. Le paramètre d'intensité est modifiable par la roue du milieu. Faire tourner la roue jusqu'au niveau recherché. Le niveau de sortie s'affiche dans la fenêtre au dessus de la roue utilisée.

Conseil – Pas d'intensité ?

Si vous ne voyez pas de changement d'intensité en manoeuvrant la roue correspondante, vérifier que le potentiomètre « GRAND MASTER » est monté et que la touche « BLACKOUT » n'est pas enclenchée. Si le projecteur automatique est équipé d'un volet de dosage (shutter), vérifier qu'il est bien ouvert.

Contrôle des paramètres de couleur, de faisceau et de position

Le contrôle des paramètres de couleur, faisceau et position du ou des automatiques sélectionnés se fait par es roues. Commencer par sélectionner un ou plusieurs automatiques et ensuite presser une des touches d'attributs (COULOUR, BEAMSHAPE ou POSITION).

Les paramètres correspondant à ou aux automatiques sont assignés aux roues de contrôle et sont affichés dans la fenêtre au dessus des roues.

Si l'automatique a plus de trois paramètres de contrôle par attribut, presser la touche Attribute pour sélectionner au groupe des paramètres suivants.

Etiqueter les paramètres

Dans le pupitre Leap Frog 48/96, en mode **Basic Partial**, les paramètres des automatiques doivent être étiquetés avant d'être enregistrés.

Le statut de l'étiquette de chaque paramètre est indiqué dans l'afficheur des roues (luminosité inversée = étiqueté) et dans la fenêtre de programmation (moniteur) par sa couleur de fond (gris = non étiqueté, vert = étiqueté).

Si la valeur de paramétrage est changée par la roue, par la fonction « HOME », dans une palette ou directement dans la fenêtre de programmation, l'étiquetage sera automatique.

Il est possible d'étiqueter ou de désétiqueter des paramètres manuellement en maintenant pressée la touche CLEAR et de déplacer la roue correspondante ou le potentiomètre.

Palettes

La Leap Frog 48/96 permet à l'utilisateur de travailler sur quatre jeux de 200 palettes. Les palettes sont stockées sous quatre appellations : Colour (couleur), Beamshape (faisceau), Position et Effects. Le dernier attribut sélectionné (par ex. la touche Colour a été enclenchée et les roue affichent les paramètres Cyan, Magenta et Yellow), l'afficheur multifonctions montre les palettes de couleur.

Les fenêtres de palettes

Chaque jeu de palettes a sa propre fenêtre. Pour afficher une fenêtre de palettes sur le moniteur, maintenir pressée la touche Shift et appuyer ensuite sur la touche d'attributs appropriée. La fenêtre de palette contient une touche « soft » par chacune des 200 palettes.

| Colour Palettes | | | | | | | | | | Close |
|----------------------------------|-----------------------------|-----------------|-----------------|---------------------|-------------------|--------------------|---------------|-------------------|----------------|-------|
| 1 C [White] | 2 C [Red] | 3 C [Orange] | 4 C [Yellow] | 5 C [Green] | 6 C [Blue] | 7 C [Violet] | 8 C [Cyan] | 9 C [Magenta] | 10 C [Pink] | |
| 11 C [Blue 108] | 12 C [CTC 5500-2900K] | 13 C [Cyan] | 14 C [Green] | 15 C [Green 206] | 16 C [Magenta] | 17 C [Pink 312] | 18 C [Red] | 19 C [Red 308] | 20 C [UV] | |
| 21 C [Violet] | 22 C [White] | 23 * | 24 * | 25 * | 26 * | 27 * | 28 * | 29 * | 30 * | |
| 31 C My Goldenscan Palette | 32 * | 33 * | 34 * | 35 * | 36 * | 37 * | 38 * | 39 * | 40 * | |
| 41 * | 42 * | 43 * | 44 * | 45 * | 46 * | 47 * | 48 * | 49 * | 50 * | |
| 51 * | 52 * | 53 * | 54 * | 55 * | 56 * | 57 * | 58 * | 59 * | 60 * | |
| 61 * | 62 * | 63 * | 64 * | 65 * | 66 * | 67 * | 68 * | 69 * | 70 * | |
| 71 * | 72 * | 73 * | 74 * | 75 * | 76 * | 77 * | 78 * | 79 * | 80 * | |
| 81 * | 82 * | 83 * | 84 * | 85 * | 86 * | 87 * | 88 * | 89 * | 90 * | |
| 91 * | 92 * | 93 * | 94 * | 95 * | 96 * | 97 * | 98 * | 99 * | 100 * | |
| Available | | | Not Available | | | | Unprogrammed | | | |

Enregistrer des palettes

Programmer une palette est très simple. Régler les sorties d'un automatique selon les besoins, en vérifiant que les bons paramètres sont étiquetés. Presser la touche Colour, Beamshape ou position pour faire apparaître les touches de sélection de palettes dans la fenêtre d'affichage multifonctions. La LED s'allume dans la fenêtre quand la palette a été enregistrée.

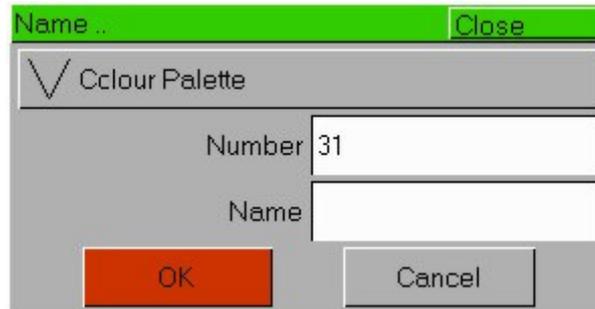
Note – Enregistrer les palettes

En mode Basic Full : tous les paramètres de l'attribut sélectionné (ex. Colour) sont enregistrés dans la palette.

En mode Basic Partial : Seulement les paramètres d'automatiques qui sont étiquetés (Colour) sont enregistrés dans la palette

Donner un nom à une palette

Les palettes peuvent avoir un nom, qui apparaît dans l'afficheur multifonctions et dans la fenêtre des palettes, sur le moniteur. Sélectionner une palette programmée à nommer. Presser la touche NAME. La fenêtre « Name » apparaît sur l'écran du moniteur :



Utiliser les afficheurs multifonctions ou un clavier externe pour entrer le nom de la palette et sélectionner la touche [OK] pour terminer l'opération.

Envoyer une palette sur un automatique

Sélectionner un ou plusieurs automatiques. Presser la touche Colour, Beamshape ou Position, pour faire apparaître les touches de sélection de palettes. Utiliser les touches « Page Up » ou « Page Down » pour atteindre la page requise, si nécessaire. Pour envoyer la palette, presser la touche multifonctions Palettes et les informations seront envoyées aux automatiques.

Note - Envoyer une palette avec temporisation

Maintenir pressée la touche TIME et en même temps presser une touche multifonctions de palettes, cela déclenchera un transfert vers les valeurs de la palette, dans le temps par défaut. Le temps par défaut (internal Fade Time) est accessible et ajustable sur les afficheurs multifonctions en « Special Page 1 ».