

Famille Eos

(Eos Ti, Eos, Gio, Gio @5, Ion Xe, Ion Xe 20, et Element 2)

Manuel d'exploitation

Version 3.0.0

Référence : 4250M1210-3.0.0 Rév : A

Lancement : 2021-04

Pour afficher une liste des marques et brevets ETC, consultez le site etcconnect.com/ip. Toutes les autres marques commerciales, indiquées et non indiquées, sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.

ETC souhaite que ce document, qu'il soit imprimé ou électronique, soit fourni dans son intégralité.

Table des matières

Introduction	1
Utilisation de ce manuel	2
Enregistrer votre Pupitre	2
Forums en ligne d'utilisateurs de la Famille Eos	3
Aide auprès des services techniques ETC	3
Autres Documents de Référence	4
Concepts importants	4
Vue d'ensemble du pupitre	11
Disposition Eos Ti	12
Disposition Gio	13
Disposition Gio@5	14
Disposition Ion Xe	14
Element 2, disposition	16
Composition du pupitre	17
Nettoyage de votre pupitre	24
Capacités du pupitre	24
Bases du système	27
A propos des bases du système	27
Allumer le pupitre	27
Eteindre le Pupitre	28
Zone d'Information Centrale (ZIC)	28
Navigateur	31
Softkeys	33
Affichages	34
Fenêtre Contrôle et Navigation	39
Fenêtres Live et Blind	47
Fenêtre Playback Status	59
Utilisation des Direct Selects	64
Encodeurs	70
Contrôles des projecteurs asservis	74
Configuration des Faders	75
Clavier Virtuel	83
Visualiseur sACN Output	84
Gestion des Fichiers de Conduite	87
À propos de la Gestion des Fichiers de Conduite	88

Créer un Nouveau Fichier de Conduite	88
Ouvrir une conduite existante	88
Fusionner les fichiers de conduites	91
Impression d'une conduite	93
Enregistrer la conduite actuelle	95
Importation de conduites	97
Exportation d'une conduite	100
Exportation des Logs	101
Suppression d'un fichier	101
Gestionnaire de fichiers	101
Patch	103
À propos du Patch	104
Fenêtre principale du patch	104
Patch des projecteurs conventionnels	106
Patcher des projecteurs automatiques, des LEDs et des accessoires	112
Patch de projecteurs Multicell	114
Labellisation	116
Utilisation du piker (sélecteur) de roue/rouleau de couleurs et de l'Editeur	116
Réglages dans le Patch	123
Utilisation de la Liste Devices	128
Suppression du patch	133
Updater Profil	134
Editeur de projecteurs	134
Setup	151
À propos du Setup	152
Système	152
User	162
Device	165
Affichage du Status de la console	169
Contrôle Manuel	171
À propos du contrôle manuelle	172
Utilisation des potentiomètres de circuit sur l'Element 2	172
Sélection de Circuits	172
Régler l'Intensité	177
Contrôle manuel des paramètres de non intensité (NPs)	178
Home	193
Circuits à Intensités Multiples	194
Projecteurs Multicell	194
Contrôles Lampe	196
Utilisation de [+] et [-]	197

Rem Dim	198
Highlight et Lowlight	200
Sneak	201
Staging Mode	202
Touches de sélection	203
Test Circuit	205
Adresse à un niveau d'intensité	205
Tester une Adresse	206
Flash	206
Groupes	207
À propos des Groupes	208
Enregistrer desGroupes en Live	208
Sélectionner les groupes	212
Ouvrir la liste des groupes	213
Utilisation de groupes en tant que collection de circuits	214
Fan	215
À Propos de Fan	216
Utiliser le fan sur les paramètres	216
Réaliser un Fan depuis la ligne de commande	216
Utiliser le fan sur les références	217
Utiliser le fan sur le temps et les délais	217
Utilisation de sous-groupes avec Fan	217
Mark	219
A propos de Mark	220
AutoMark	220
Marks référencés	221
Palettes	227
À propos des Palettes	228
Types de palettes	228
Options de palette	229
Enregistrement des palettes en Live	230
Rappel des Palettes	233
Édition des palettes en Live	234
Édition de palettes en Blind	235
Utilisation de palettes par type	238
Suppression des circuits d'une palette	239
Suppression de Palettes	239

Presets	241
À propos des presets242
Options des presets242
Enregistrer les Presets en Live242
Rappel des presets244
Effets dans les presets245
Éditer les Presets en Live245
Utilisation de la liste des presets246
Éditer les Presets en Blind247
Utilisation des presets par type248
Suppression des circuits d'une preset250
Supprimer les presets250
Propriétés des faders de presets et de palettes250
Cuelists simples	255
À propos des cuelists uniques256
Mode d'enregistrement des cues256
Enregistrement des Cues dans Live256
Utilisation de [Cue Only / Track]258
Enregistrement sélectif de Cues dans Live259
Temps261
Application des attributs dans les cues264
Marqueurs269
Utilisation des liens externes272
Modifier les Cues en Live273
[Update]274
Enregistrement et modification des Cues en Blind279
Supprimer les cues282
Utilisation de l'Index Cue List283
Filtres	293
À propos des Filtres294
Filtres d'enregistrement294
Filtres partiels294
Effacer les Filtres295
Enregistrement de donnée à l'aide de filtres d'enregistrement295
Listes de cues multiples	297
A propos de l'utilisation de plusieurs cue lists298
Enregistrer dans une nouvelle cuelist298
Utilisation de [Go To Cue] avec plusieurs cuelists301

Contrôle manuel avancé	303
À propos du Contrôle Manuel avancé	304
Utilisation de [Copy To]	304
Utilisation de [Recall From]	306
Utilisation de {Conv Nul}	307
Utilisation de {Conv Man}	309
Utilisation de {Conv Abs}	309
Utilisation de [Capture]	310
Utilisation de Query	310
Utilisation de [Undo]	313
Restitution des cues	315
A propos de la restitution des cues	316
Commandes de restitution	316
Cue Sélectionnée	317
Cues hors séquence	318
Faders virtuels	321
Affectation des Faders	321
Afficher les Pages Fader avec du contenu	322
Changer les Pages de faders	322
Contrôles des faders de restitution	323
Cues Partitionnées	329
A propos des cues partitionnées	330
Enregistrement d'une cue partitionnée dans Live	330
Enregistrement d'une Cue partitionnée en Blind	332
Suppression d'une part d'une cue partitionnée	333
Effets	335
À propos des effets	336
La Liste d'Effets	336
Editeur d'effets	337
Affichage Effets Status	341
Fenêtre Effet par circuit	343
Effets Chenillards	344
Effets Absolus	347
Modification de la valeur d'arrière-plan de l'effet	350
Beats par minute (BPM)	350
Effets multi intensités en HTP	352
Effets relatifs	352
Effets Rainbow préprogrammés	355

Appliquer un effet existant	355
Editor les Live Effets	355
Stopper un Effet	356
Query et Group Effect	356
Utilisation d'Offset	357
Remplacer Par	357
Suppression d'un effet	357
Enregistrement d'un Effet dans une preset	357
Enregistrer un Effet dans une Cue	357
Effets sur les Faders	357
Retarder les effets	360
Variables dans les effets	360
Park	363
A propos de Park	364
Fenêtre Park	364
Valeurs Park dans le Live	364
Valeurs parkées proportionnelles dans Live	365
Adresses Parkées en Live	366
Valeurs de park dans la fenêtre Park	366
Submasters	369
À propos des Submasters	370
Paginator les submasters	370
Enregistrement d'un Submaster	370
Liste des Submasters	371
Édition des Submasters	371
Propriétés du submaster	372
Configuration du fader et des touches du Submaster	376
Informations sur le submaster	377
Label d'un Submaster	377
Chargement des Submasters	378
Utilisation du temps des boutons bump avec les Submasters	378
Contrôle manuel des Submasters avec les faders	379
Fonction Exécuter	379
Freeze et StopEffect sur les Submasters	379
Déplacement et copie de submasters	380
Libérer le contenu d'un Submaster	380
Mettre à jour un Submaster	381
Suppression d'un Submaster	381
Utilisation de About	383
À propos de [About]	384

[About]385
{Quoi de neuf}385
[About] Système386
[About] Circuit387
[About] Adresse388
[About] Cuelist391
[About] Cue391
[About] Courbes392
[About] Effets392
[About] Groupes392
[About] Submaster392
[About] Macro393
[About] Palettes IFCB393
[About] Presets393
[About] Color Path393
[About] Live394
Courbes	395
À propos des Courbes396
Création d'une courbe397
Modification des courbes397
Appliquer une Courbe aux Circuits dans le Patch398
Courbes appliquées aux cues398
Application d'une courbe aux fans des changeurs de couleurs399
Suppression d'une courbe399
Snapshots	401
A propos des snapshots402
Enregistrement de snapshots402
Rappeler Snapshots404
Editer des Snapshots404
Supprimer les snapshots405
Macros	407
A propos des macros408
Enregistre une macro à partir de Live408
Utilisation de la touche [Learn]408
Fenêtre Editeur de Macros409
Créer une nouvelle macro depuis la fenêtre Editeur411
Modifier une Macro existante411
Exécuter une Macro412
Arrêter une macro413
Supprimer une Macro413

Magic Sheets	415
À propos des Magic Sheets	416
Gestionnaire des Magic Sheets	416
Liste des Magic Sheets	417
Outils d'affichage	418
Naviguer dans une magic sheet	419
Création et modification des Magic Sheets	420
Mode Étendu Limité	438
Exemples de Magic Sheets	439
 Augment3d	 441
A propos d'Augment3d	442
Exigences en matière de matériel et de logiciels	443
Exécution d'Augment3d	444
Navigation dans Augment3d	446
Mode Contrôle Augment3d	447
Mode Édition Augment3d	448
Barre d'outils Augment3d	462
Projecteurs dans Augment3d	469
Augment3d avec les Magic Sheets & le Pixel Maps	483
Objets Augment3d	486
Module d'extension Vectorworks Augment3d	491
 Serveur média virtuel	 498
A propos du serveur média virtuel	499
Contenu du média	499
Exportation de média	500
Configuration des Pixel Maps	501
Réglage des fonctions Pixel Map	502
Travailler avec le Serveur média virtuel	503
Layers d'effets	508
Pixel Mapping dans un système multi-console	510
 Contrôle partitionné	 514
À propos du Contrôle Partitionné	515
Comment utiliser les partitions	515
Réglage du contrôle de partitions	515
Liste des Partitions	515
Création de nouvelles partitions	515
Suppression de partitions	516
Utilisation des Partitions	516

Partitions dans le Playback	516
Partitions sur les Cue Lists	516
Flexichannel en contrôle partitionné	517
Multi-consoles	518
À propos de Multi-Consoles	519
Définition des termes	519
Paramétrage multi-consoles	520
Backup synchronisé	523
Mode Miroir	525
Utilitaire de configuration Eos	528
À propos de l'utilitaire de configuration Eos	529
Index de l'utilitaire de configuration Eos	529
Réglages généraux	531
Paramètres réseau	538
Maintenance	546
Touches	550
RFR	551
Show Control	552
À propos du Show Control de la famille Eos	553
Réglages du Show Control	554
Fenêtre d'affichage Show Control	556
Time Code	560
Real Time Clock (RTC)	565
Entrées analogiques	567
Input sACN	571
MIDI Show Control	573
Interface des chaînes de caractères (string)	578
MIDI Raw	585
Open Sound Control (OSC)	594
Capacités du Show Control de la famille Eos	618
OSC Avancé	621
Eos OSC Keys	637
Raccourcis de faceAvant	663
Touches raccourci	667

Introduction

Utilisation de ce manuel	2
Enregister votre Pupitre	2
Forums en ligne d'utilisateurs de la Famille Eos	3
Aide auprès des services techniques ETC	3
Autres Documents de Référence	4
Concepts importants	4

Utilisation de ce manuel

Ce manuel est destiné à être utilisé avec les systèmes de contrôle Eos Titanium, Eos, Gio, Gio @ 5, Ion Xe, Ion Xe 20, Element 2, Eos RPU, Ion Xe RPU et ETCnomad Puck. Pour les sujets qui s'appliquent à toutes les plateformes, Eos sera utilisé. Lorsqu'un sujet concerne des consoles spécifiques, leurs noms seront utilisés.

Les conventions de texte et d'appellation suivantes ont été utilisées pour permettre de trouver facilement les fonctions et les commandes.

- Menus du navigateur et commandes sont indiqués en **caractères gras**. Par exemple : dans le menu **Fichier**, cliquez sur **Ouvrir**.
- Les touches du clavier alphanumérique sont indiquées en lettres MAJUSCULES. Par exemple, ALT ou CTRL.
- Les touches de la console sont indiquées en caractères gras entre **[crochets]**. Par exemple, **[LIVE]** ou **[Enter]**.
- Les touches optionnelles qui n'ont pas été appuyées sont indiquées entre **<crochets>**, par exemple, **<Cue>** ou **<0>**.
- Les touches destinées à être actionnées ou maintenues enfoncées simultanément sont indiquées par le symbole « et ». Par exemple, **[Load] et [Timing Disable]**.
- Les touches programmables et sélections directes de la console sont indiquées en caractères gras entre **{accolades}**. Remarque à propos de **<More SK>** (plus de softkeys) : Cette commande est toujours indiquée en option et ne figure qu'une seule fois dans une instructions quel que soit le nombre de pages de softkeys. C'est parce qu'il est difficile de prévoir sur quelle page de softkeys vous vous trouvez à un moment donné. Appuyez sur **More Softkeys** jusqu'à ce que vous trouviez la commande requise.
- Les références à d'autres parties du manuel sont indiquées en bleu souligné (par exemple **Introduction (sur la page précédente)**). Lorsque vous visualisez ce manuel à l'écran, cliquez sur la référence pour passer directement à cette section du manuel.



Remarque : *Les notes apportent des conseils et des informations pratiques qui complètent le texte principal.*



ATTENTION : *Les rubriques Attention signalent des situations dans lesquelles une action peut avoir des conséquences indéterminées ou indésirables, ou susceptibles d'entraîner potentiellement la perte de données ou un problème avec l'équipement.*



AVERTISSEMENT : *Les rubriques Avertissement signalent des situations dans lesquelles des dommages peuvent se produire, des personnes peuvent être blessées ou dans lesquelles une action peut entraîner des conséquences graves, voire dangereuses.*

Veuillez nous faire parvenir vos commentaires à propos de ce manuel à l'adresse suivante :TechComm@etcconnect.com.

Enregistrer votre Pupitre

Enregistrez votre pupitre avec ETC pour vous assurer que vous serez notifié des mises à jour du logiciel et de la librairie, ainsi que des avis sur le produit.

Pour enregistrer votre pupitre, vous devez vous inscrire sur « My ETC », un site internet ETC personnalisé, qui assure un moyen de communication plus direct entre vous et ETC.

Enregistrez-vous sur <http://etcconnect.com/product.registration.aspx>.

Forums en ligne d'utilisateurs de la Famille Eos

Nous vous encourageons à visiter et à participer au forum des utilisateurs de la famille Eos ETC, accessible depuis le site web ETC (etcconnect.com). Vous pouvez ainsi accéder à une communauté d'utilisateurs de la Famille Eos en ligne, et y découvrir les expériences d'autres utilisateurs, leurs suggestions et leurs questions à propos du produit. Vous pouvez également envoyer les vôtres sur ce forum.

Pour s'inscrire sur le forum des utilisateurs ETC de la Famille Eos :

1. Visitez le site web de la communauté ETC (community.etcconnect.com).
2. Vous pouvez vous inscrire au forum en cliquant sur le lien « **join** » en haut à droite de la page.
3. Suivez les consignes d'inscription fournies sur la page de la communauté.

Aide auprès des services techniques ETC

Si vous rencontrez des difficultés et que votre problème n'est pas traité dans ce document, essayez le site d'assistance ETC à l'adresse support.etcconnect.com ou le site principal ETC à l'adresse etcconnect.com. Si aucune de ces ressources n'est suffisante pour remédier au problème, contactez directement les services techniques ETC dans l'un des bureaux indiqués ci-dessous. Un service d'urgence est disponible auprès de toutes les agences ETC en dehors des heures d'ouverture.

Lorsque vousappelez pour obtenir de l'aide, prenez d'abord ces mesures :

- Préparez une description détaillée du problème
- Tenez-vous à proximité de l'équipement pour le dépannage
- Récupérez votre numéro de notification si vous avez déjà appelé

Ensuite, assurez-vous que vous disposez des informations suivantes :

- Le modèle de la console et le numéro de série (situé sur le panneau arrière)
- Le type de gradateurs et le type d'installation
- Autres composants de votre système (Paradigm®, autres appareils de commande, etc.)

Amériques

Electronic Theatre Controls Inc.
Département Services Techniques
3031 Pleasant View Road
Middleton, WI 53562 U.S.A.
800-775-4382 (USA, appel gratuit)
+1-608 831-4116
service@etcconnect.com

Asie

Electronic Theatre Controls Asia, Ltd.
Département Services Techniques
Room 1801, 18/F
Tower 1, Phase 1 Enterprise Square
9 Sheung Yuet Road
Kowloon Bay, Kowloon, Hong Kong
+852 2799 1220
techservasia@etcasia.com

Royaume-Uni

Electronic Theatre Controls Ltd.
Département Services Techniques
26-28 Victoria Industrial Estate
Victoria Road,
London W3 6UU Angleterre
+44 (0)20 8896 1000
techservltd@etcconnect.com

Allemagne

Electronic Theatre Controls GmbH
Département Services Techniques
Ohmstrasse 3
83607 Holzkirchen, Allemagne
+49 (80 24) 47 00-0
techserv-hoki@etcconnect.com

France

ETC France
6 bd de la Libération
Urba Parc
Saint-Denis Cedex,
F93200
+33 1 42 43 35 35
techservltd@etcconnect.com

Autres Documents de Référence

Système d'Aide

Un système d'aide à l'utilisation des touches est contenu dans votre système. Pour accéder à l'aide, appuyez et maintenez enfoncé [Help] et appuyez sur n'importe quelle touche pour voir :

- le nom de la touche
- une description de ce que la touche vous permet de faire
- des exemples de syntaxe pour l'utilisation de la touche (le cas échéant)
- des liens vers les sujets du manuel



Remarque : L'aide sur les touches est incluse sur la plupart des boutons d'action tangibles de votre console Eos. Cela comprend la plupart des softkeys et des touches tactiles ainsi que les touches traditionnelles du clavier.



Remarque : Comme pour les touches dures, l'action « appuyer et maintenir enfoncé [Aide] » peut également être utilisée avec les softkeys et les touches tactiles.

Ressources Show Control

Le chapitre sur le show control dans ce manuel est destiné à fournir des informations de base spécifiques au système de show control de la famille Eos. Vous voudrez peut-être explorer d'autres ressources pour en apprendre davantage sur le show control.

Les ressources suivantes sont recommandées :

- John Huntington, Show Networks and Control Systems, (Brooklyn, NY:Zircon Designs Press, 2012)
- Articles d'assistance ETC : <https://support.etcconnect.com/ETC>

Concepts importants

Avant d'utiliser votre pupitre, vous devriez lire et vous familiariser avec les concepts définis ci-dessous. Ces concepts sont importants pour comprendre à la fois comment Eos fonctionne et comment vous, en tant que programmeur, interagirez avec votre système pour produire une conduite réussie.

- *Circuit*
- *Adresse*
- *Éléments enregistrés*
- *Mémoires*
- *Propriété de la séquence (Cuelist)*
- *Structure de la Syntaxe*
- *Paramètres et Catégories de Paramètres*
- *Tracking comparativement à Cue Only*

- *Instruction de Changement*
- *Données Manuelles*
- *Move Fade*
- *Block comparativement à Assert*
- *Live et Blind*
- *HTP comparativement à LTP*

Circuit

Un circuit est un nom numérique unique utilisé par Eos pour commander un gradateur, un groupe de gradateurs, un gradateur et un appareil ou un projecteur automatique complet.

Circuit = Projecteur

Un projecteur est défini comme un groupe d'adresses associées qui, mises ensemble, commandent un appareil. Un révolution ETC est un exemple de projecteur. Ce projecteur automatique contient 31 paramètres qui, ensemble, vous permettent d'exécuter diverses fonctions, par exemple Pan et Tilt. Chacun de ces attributs est adressé par une sortie (output) différente.

Eos traite les projecteurs et les circuits comme un seul et même appareil. Contrairement aux anciens pupitres ETC où un projecteur occupait un circuit pour chaque paramètre, Eos attribue à chaque projecteur un numéro de circuit unique. Les paramètres individuels sont alors associés à ce circuit en tant que lignes supplémentaires d'informations sur le circuit.

Lorsque vous sélectionnez un numéro de circuit, toutes les propriétés ou tous les paramètres contrôlables de ce circuit sont disponibles via le clavier, le tambour de niveau ou les encodeurs.



Remarque : Les projecteurs Multicell sont gérés différemment. Il s'agit de projecteurs constitués de plusieurs circuits et adresses. Reportez-vous aux sections [Patch de projecteurs Multicell \(sur la page 114\)](#) et [Projecteurs Multicell \(sur la page 194\)](#) pour de plus amples informations.

Adresse

Les adresses sont des identifiants numériques réglés pour les gradateurs, projecteurs automatiques ou autres dispositifs que vous souhaitez contrôler. Pour connecter des adresses aux circuits, vous devrez utiliser la fonction Patch de Eos. Voir [À propos du Patch \(sur la page 104\)](#) pour de plus amples informations.



Remarque : Vous pouvez connecter plusieurs adresses à un circuit unique mais vous ne pouvez pas connecter plusieurs circuits à une adresse unique.

Structure de la Syntaxe

La plupart des instructions peuvent être entrées Eos par la ligne de commande. La ligne de commande s'attend à ce que les instructions soient saisies dans une structure ou une syntaxe spécifique.

D'une manière générale, l'ordre de la syntaxe peut être décrit comme suit :

- Qu'est-ce que vous essayez d'affecter ? (Circuit, groupe)
- Que souhaitez-vous qu'il fasse ? (Modifier l'intensité, le focus, le pan/tilt)
- Quelle valeur voulez-vous ? (Intensité au maximum, Iris à 50)

Naturellement, d'autres commandes seront utilisées au cours de la programmation de votre conduite, mais la plupart des autres fonctions sont des modificateurs de ces trois étapes de base : modifier les circuits avec lesquels vous travaillez, déterminer sur quels paramètres de ces circuits vous avez un impact, et quelle valeur vous voulez leur donner. Lorsque vous travaillez avec **Éléments enregistrés (en dessous)**, la syntaxe est similaire.



Remarque : *Toutes les actions ne doivent pas être saisies à partir de la ligne de commande, bien que nombre d'entre elles donnent lieu à une instruction sur la ligne de commande. D'autres actions contournent entièrement la ligne de commande.*

Enter

Puisque la ligne de commande peut recevoir plusieurs modifications et instructions à la fois, il est nécessaire de faire savoir à Eos quand vous avez terminé votre instruction dans la ligne de commande. Ceci est effectué avec la touche **[Enter]**.

Certaines commandes se terminent automatiquement et n'exigent donc pas d'appuyer sur **[Enter]**. Certaines (mais pas toutes) commandes sont les suivantes :

- Out
- +%
- -%
- Level
- Actions depuis les Direct Selects

Paramètres et Catégories de Paramètres

Eos divise les paramètres de projecteur en quatre **catégories de paramètres** majeures : Intensité, Focus, Color et Beam.

Voici les paramètres de chaque catégorie :

- **Intensité** - Intensité
- **Focus** - Pan et Tilt
- **Color** - Tous les paramètres de couleur (tels que la roue de couleur, CMY, les scrollers, etc.).
- **Beam** - Tous les paramètres non couverts dans les autres catégories.



Remarque : *Tout au long de ce manuel, les paramètres de non-intensité seront appelés NPs ou FCB.*

Éléments enregistrés

Un élément enregistré désigne tout emplacement de données que vous pouvez enregistrer avec la commande **[Record]**. Les éléments enregistrés sont notamment les cues, les palettes et les macros.

Mémoires

Une cue est un élément enregistré composé de circuits avec des données paramètres associées, le temps particulier (valeur circuit/paramètre), le temps de cue et les attributs de la cue (tels que les instructions de préchauffage, de Follow ou Wait).

Tracking comparativement à Cue Only

Eos est, par défaut, un pupitre de tracking. Cela signifie deux choses. Tout d'abord, le tracking concerne la façon dont les cuelists sont créées. Une fois que les données se trouvent dans une cuelist, elles font toujours partie de cette liste, à leur réglage original, jusqu'à ce qu'une nouvelle instruction soit fournie ou qu'elles soient supprimées de la cuelist à partir de filtres ou de commandes nulles.

Deuxièmement, le tracking concerne la façon dont les modifications apportées aux données de cues sont gérées. Sauf instruction contraire par une commande Cue Only, les modifications apportées à un paramètre d'une cue seront trackées dans la cuelist jusqu'à ce qu'une instruction de changement (ou une commande block) soit trouvée.

Il est possible de changer le réglage par défaut de Eos vers « Cue Only » dans [À propos du Setup \(sur la page 152\)](#). Ceci empêche les changements de suivre dans les cues suivantes, à moins qu'ils ne soient remplacés par une instruction de track. Reportez-vous à la section [Track \(sur la page 163\)](#) pour de plus amples informations.

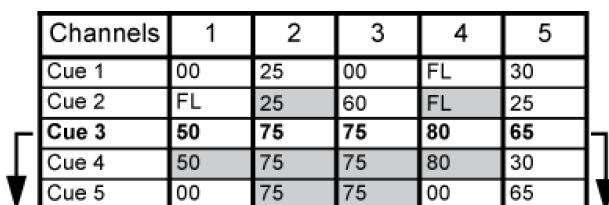
Eos possède également un bouton **[Cue Only/Track]** qui vous permet d'enregistrer ou de mettre à jour une cue en tant qu'exception au réglage par défaut. Par conséquent, si le pupitre est réglé sur Tracking, le bouton agit comme Cue Only. Si le pupitre est réglé sur Cue Only, elle se comporte comme un bouton Track.

Mode Tracking

Lorsque vous créez une nouvelle cue, toutes les données des paramètres des circuits inchangées de la cue précédente sont trackées dans la nouvelle cue spécifiée. Tout changement dans cette nouvelle cue sera également tracké dans les cues suivantes jusqu'à ce qu'une instruction de changement ou qu'un block soit rencontré. Dans l'exemple ci-dessous, les cases grises indiquent les valeurs trackées et les cases blanches les instructions de changement.

Channels	1	2	3	4	5
Cue 1	00	25	00	FL	30
Cue 2	FL	25	60	FL	25
Cue 3	FL	25	50	FL	50
Cue 4	FL	25	50	FL	30
Cue 5	00	25	50	00	65

En mode Tracking, les modifications apportées à une cue existante trackeront la cuelist jusqu'à ce qu'une instruction de changement soit trouvée. Les changements apportés à la cue 3 affecteront la liste des cues comme indiqué ci-dessous en gras.



Channels	1	2	3	4	5
Cue 1	00	25	00	FL	30
Cue 2	FL	25	60	FL	25
Cue 3	50	75	75	80	65
Cue 4	50	75	75	80	30
Cue 5	00	75	75	00	65

Mode Cue Only

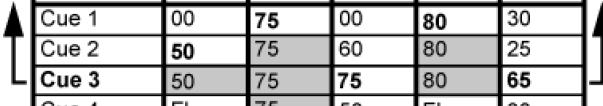
La touche **[Cue Only/Track]** est une exception à ce comportement. Le bouton **[Cue Only/Track]** combiné avec **[Record]** ou **[Update]** modifie le comportement de tracking standard. Lorsque vous enregistrez une cue au milieu de la cuelist, l'utilisation du bouton **[Q Only]** empêchera toute nouvelle information d'entrer dans la cue suivante, et protégera les niveaux de tracking

précédents en ajoutant une instruction de changement dans la cue suivante pour ces niveaux. Lorsque vous réenregistrez ou mettez à jour une cue, les modifications ne seront pas trackées. L'utilisation de [Record] <cue> [3] [Q Only] [Enter] affecterait la cuelist comme indiqué ci-dessous.

Channels	1	2	3	4	5
Cue 1	00	25	00	FL	30
Cue 2	FL	25	60	FL	25
Cue 3	50	75	75	80	65
Cue 4	FL	25	50	FL	30
Cue 5	00	25	50	00	65

Utilisation de Trace

{Trace} fonctionne comme le mode Tracking, sauf qu'il permet de tracker les changements vers l'arrière à travers la cuelist, jusqu'à ce qu'il rencontre une instruction de changement. Dans l'exemple ci-dessous, les niveaux des circuits ont été ajustés alors que la cue 3 est en live sur scène. L'utilisation de Trace prend ces niveaux ajustés et les met à jour dans les cues comme suit : le nouveau niveau du circuit 1 est enregistré dans la cue 2, le niveau du circuit 2 est enregistré dans la cue 1, et le niveau du circuit 3 est enregistré dans la cue 3. C'est parce que les instructions de changement pour ces circuits sont contenues dans ces cues. Dans le cas des circuits 1 et 2, leur nouveau niveau sera tracké dans la cue 3 ; l'utilisation de [Record] <cue> [3] {Trace} [Enter] affecterait la cuelist comme indiqué ci-dessous en **gras**.



Channels	1	2	3	4	5
Cue 1	00	75	00	80	30
Cue 2	50	75	60	80	25
Cue 3	50	75	75	80	65
Cue 4	FL	75	50	FL	30
Cue 5	00	75	50	00	65

Pour forcer la nouvelle valeur de ce circuit à revenir en arrière dans la cuelist, {Trace} {Trace} peut être utilisé.

Pour plus d'informations sur l'utilisation de [Update] et {Trace}, voir [Utilisation de Trace \(sur la page 278\)](#).

Instruction de Changement

Une instruction de changement est n'importe quelle modification d'un paramètre par rapport à sa valeur enregistrée précédente. Une modification de l'intensité d'un circuit est une instruction de changement. Une modification du pan ou du tilt d'un circuit est une instruction de changement. Une modification du mélange de couleur d'un circuit est une instruction de changement, et ainsi de suite.

Données Manuelles

Les données manuelles sont toutes les valeurs définies pour un circuit via la ligne de commande. Les données manuelles restent à leur valeur jusqu'à ce qu'une instruction de changement leur soit fournie.

Move Fade

Move Fade est une philosophie de contrôle de l'éclairage qui détermine la façon dont les cues sont restituées séquentiellement. Eos adhère à cette philosophie.

Dans un système Move Fade, les paramètres ne diffèrent pas de leur réglage actuel jusqu'à ce qu'ils reçoivent une instruction de changement dans une cue ou qu'ils reçoivent une nouvelle instruction manuellement.

Exemple :

Dans la cue 1, le circuit 1 s'est vu attribuer une valeur d'intensité de 50 %. Cette valeur ne change pas jusqu'à la cue 20, où le circuit 1 passe à un niveau d'intensité de 100 %. Par conséquent, le circuit 1 a une valeur d'intensité trackée de 50 % dans les cues 2 à 19. Si l'utilisateur applique une valeur d'intensité manuelle de 25 % alors qu'il est à ce moment-là dans la cue 5 (par exemple), ce circuit restera à 25 % jusqu'à ce que la cue 20 soit rappelée - car 20 est la prochaine cue dans laquelle le circuit 1 a une instruction de changement.

Propriété de la séquence (Cuelist)



Remarque : Les séquences multiples ne sont pas disponibles sur Element 2.

Eos est capable d'exécuter plusieurs séquences. La propriété de la séquence (cuelist) est déterminée par la mémoire à partir duquel un circuit reçoit actuellement sa valeur. Dans Live, un paramètre est considéré comme « possédé » par une cuelist lorsqu'il reçoit sa valeur courante de cette liste.

Lorsqu'on alterne entre les cuelists en restitution séquentielle, une cuelist active ne possède pas nécessairement un circuit à moins que cette liste n'ait fourni la dernière instruction de changement pour ce circuit. Par exemple, supposons qu'un circuit est la propriété de la cuelist 1 et qu'il a une valeur trackée. Si une cue d'une autre cuelist est exécutée et fournit une instruction de changement pour le circuit dans la nouvelle cue, le circuit est maintenant la propriété de la seconde cuelist. Il ne retournera pas à la cuelist 1 tant que cette cuelist n'aura pas fourni une instruction de changement pour le circuit.

Assert peut être utilisé pour contourner ce comportement par défaut, permettant à une cuelist de reprendre le contrôle d'un circuit, même lorsque les données du circuit sont trackées.

Cette règle n'est pas respectée lors de l'exécution d'une cue hors séquence. Une cue hors séquence est une cue qui est rappelée via [Go To Cue], une instruction de Lien, ou en changeant manuellement la cue en attente. Dans les applications générales, tout le contenu de la cue (mouvements et tracks) sera asservi sur une cue hors séquence.

Block comparativement à Assert

Dans les pupitres ETC précédents, le placement d'une instruction block sur un circuit était une manière de traiter une valeur trackée comme une instruction de changement, en édition et en restitution. Dans Eos, ce comportement est désormais fractionné. Les données de circuit « blocks » constituent uniquement une convention d'édition. Elles interdisent aux instructions trackées de modifier les données associées. Les valeurs "blocks" n'ont pas d'impact sur la restitution. Les circuits poursuivront la restitution comme s'il s'agissait de « tracks ». Assert permet de forcer la restitution d'une valeur « track »/« block ».

Assert n'est pas disponible sur Element 2.

Live et Blind

Live et Blind sont des méthodes d'affichage et d'édition, des données dans vos conduites. Lorsque vous appuyez sur la touche [Live], l'écran affiche l'affichage de Live. Lorsque vous appuyerez sur [Blind], vous verrez apparaître la fenêtre Blind. Dans les deux cas, vous pouvez

utiliser la touche **[Format]** pour modifier l'affichage des données (voir [Utilisation de \[Format\] \(sur la page 47\)](#)).

Dans Live, les données affichées représentent les données envoyées par le pupitre à ce moment-là. En d'autres termes, les données paramètres qui sont «en live» sur scène. Lorsque vous modifiez des données dans Live, ces modifications deviennent actives et visibles sur scène dès que la ligne de commande est terminée, sauf si auto Playback est désactivé dans le Setup. Reportez-vous à la section [Auto Playback \(sur la page 163\)](#) pour de plus amples informations.

En mode Blind, les données affichées représentent les données de l'élément enregistré que vous choisissez d'afficher (cues, presets, palettes, etc.). Lorsque vous modifiez des données en mode Blind, les modifications n'apparaîtront pas automatiquement sur scène, car les données que vous modifiez ne sont pas en Live. Ceci est vrai même si l'élément enregistré que vous modifiez est actif sur scène. Il est possible de jouer une cue en live, puis de passer en blind et d'éditer cette cue en blind sans affecter les niveaux sur scène. Les éditions en Blind ne nécessitent pas une commande **[Record]** pour être enregistrées. Elles sont considérées comme enregistrées lorsque la ligne de commande est terminée. Tout affichage qui n'est pas la fenêtre Liive est considéré comme blind, et la LED Blind s'allume. Par exemple, si vous ouvrez un patch, la LED bleue **[Blind]** s'allume pour indiquer que vous êtes dans un affichage Blind.

HTP comparativement à LTP

HTP (Highest-Takes-Precedence) et LTP (Latest-Takes-Precedence) sont des termes utilisés pour définir la sortie d'un paramètre de circuit, qui reçoit des données de sources multiples. Dans HTP, le niveau le plus élevé de chaque source est exécuté. Dans LTP, le niveau le plus récent reçu sera exécuté. Les cuelists peuvent fonctionner comme HTP ou LTP pour les paramètres d'intensité uniquement. Les paramètres de non-intensité (FCB) sont toujours LTP. Les Submasters peuvent fonctionner comme HTP ou LTP pour l'intensité. La valeur par défaut est HTP. Pour le paramètre d'intensité, par défaut la cuelist de Eos est LTP.

HTP

Le HTP ne s'applique qu'à l'intensité d'un circuit. Les circuits HTP émettent le niveau le plus élevé de toutes les entrées. Les circuits HTP sont également appelés « pile-on », parce que lorsque des entrées de contrôle sont ajoutées (par exemple - vous pouvez faire apparaître des cues et des submasters multiples qui ont tous le même circuit enregistré à différents niveaux), le système calcule quelle entrée a le niveau le plus élevé pour ce circuit et le donne comme valeur de sortie à ce circuit. Au fur et à mesure que les entrées de commande sont supprimées (vous tirez certains des submasters vers le bas jusqu'à zéro), la console ajustera le niveau du circuit, si nécessaire, au niveau restant le plus élevé.

LTP

LTP est applicable à n'importe quel paramètre de n'importe quel circuit. La sortie LTP est basée sur la dernière instruction de changement émise pour le paramètre de circuit. Toute nouvelle valeur envoyée au circuit remplacera toute valeur précédente, quel que soit le niveau fourni.

Eos détermine la valeur LTP d'un circuit, qui est remplacée par toute valeur d'entrée HTP supérieure à l'instruction LTP. Celle-ci est ensuite finalement modifiée par commande manuelle.

Chapitre 1

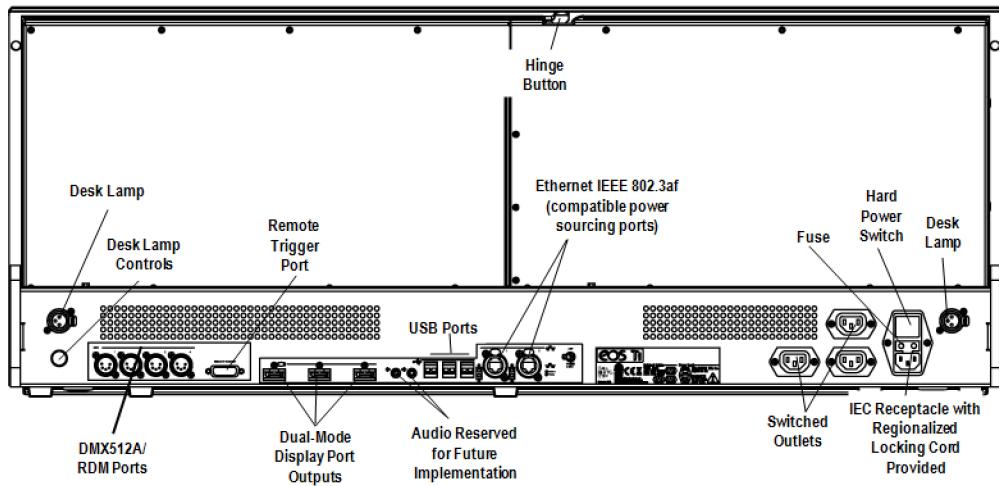
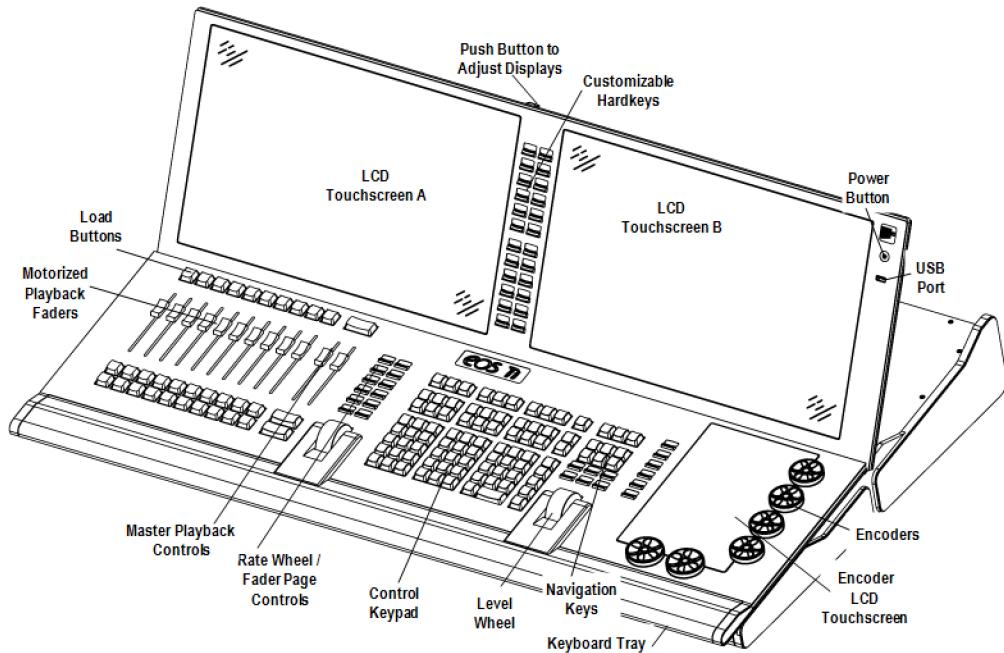
Vue d'ensemble du pupitre

Dans cette section, vous trouverez des descriptions générales de votre pupitre et de diverses zones de l'interface utilisateur.

Disposition Eos Ti	12
Disposition Gio	13
Disposition Gio@5	14
Disposition Ion Xe	14
Element 2, disposition	16
Composition du pupitre	17
Nettoyage de votre pupitre	24
Capacités du pupitre	24

Disposition Eos Ti

Vous trouverez ci-dessous un diagramme de Eos Ti avec des références aux utilisations des différentes zones. Les termes et les noms de chaque zone et interface sont utilisés dans le présent manuel.



Remplacement de fusibles Eos Ti

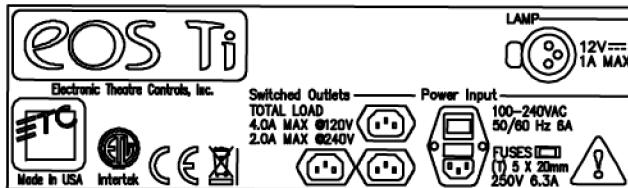


ATTENTION : Pour une protection continue contre les risques d'incendie, ne remplacer que par un fusible de même type et de même calibre.



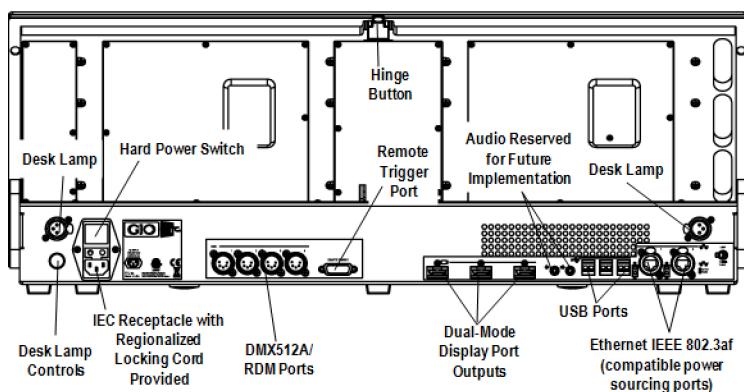
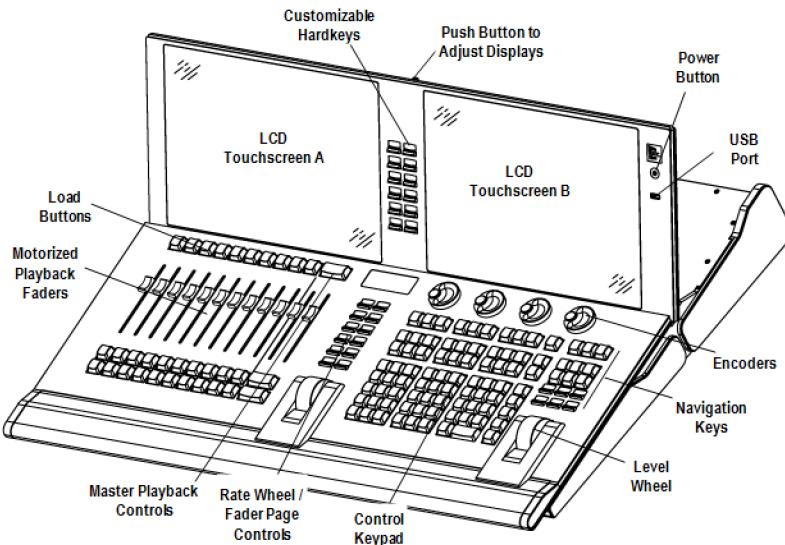
ATTENTION : Pour ne pas compromettre la protection contre les risques d'incendie, remplacer par un fusible de même type et de mêmes caractéristiques nominales.

Vous trouverez des informations sur le remplacement des fusibles et des caractéristiques électriques supplémentaires sur l'étiquette située sur le panneau arrière d'Eos Ti.



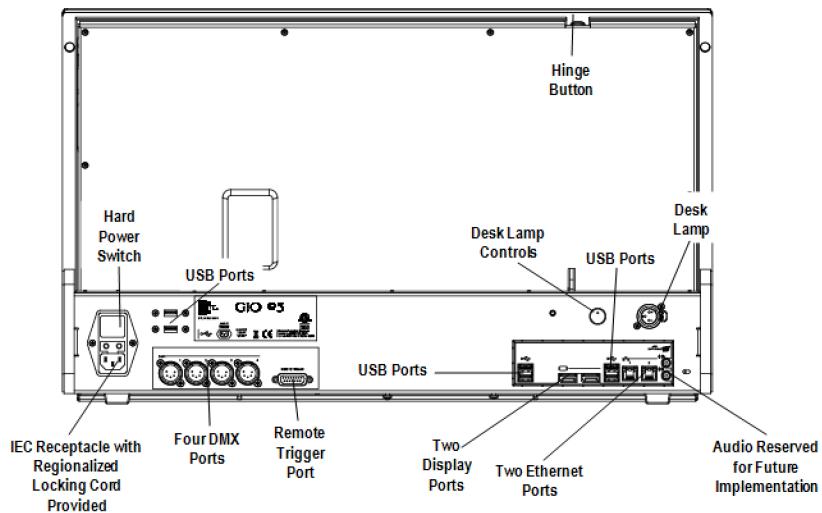
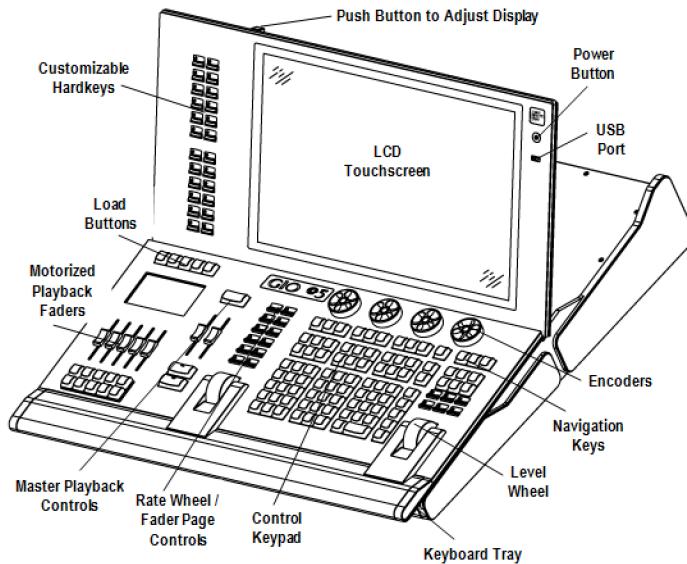
Disposition Gio

Vous trouverez ci-dessous un diagramme de Gio avec des références à des zones d'utilisation spécifiques. Les termes et les noms de chaque zone et interface sont utilisés dans le présent manuel.



Disposition Gio@5

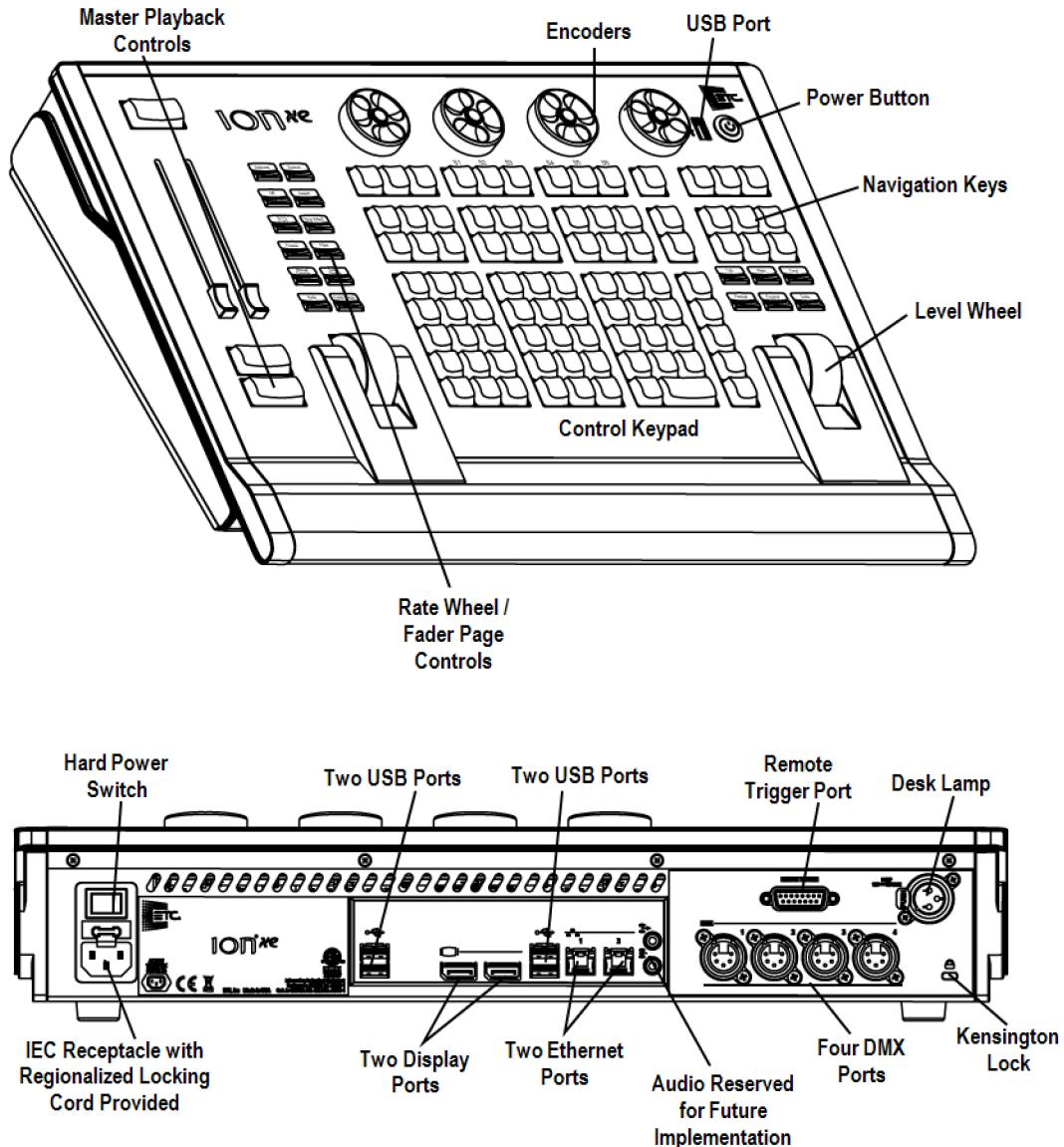
Vous trouverez ci-dessous des schémas du pupitre Gio @ 5 avec des références à des zones d'utilisation spécifiques. Les termes et les noms de chaque zone et interface sont utilisés tout au long de ce document.



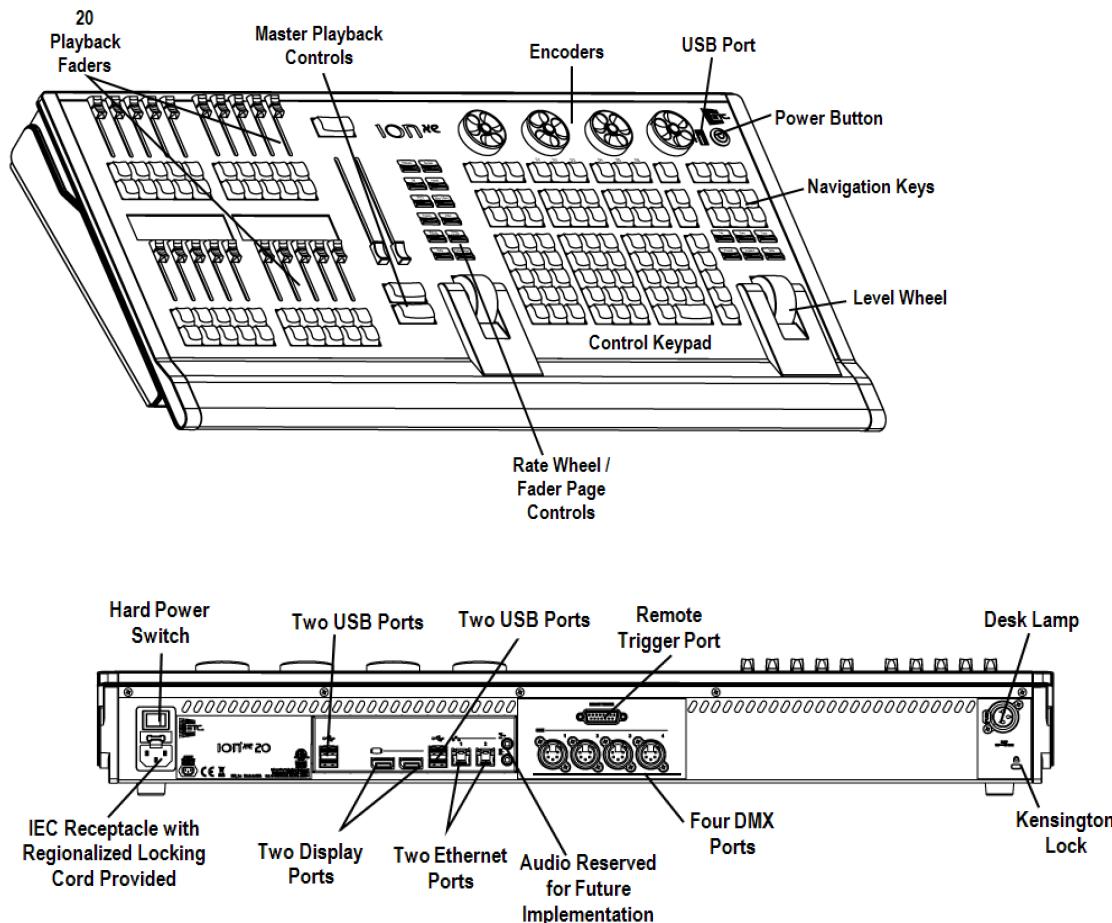
Disposition Ion Xe

Vous trouverez ci-dessous des diagrammes de Ion Xe et Ion Xe 20 avec des références à des zones d'utilisation spécifiques. Les termes et les noms de chaque zone et interface sont utilisés dans le présent manuel.

Ion Xe



Ion Xe 20



AVERTISSEMENT : Cet appareil contient une pile au lithium. La batterie peut exploser en cas de traitement inadéquat. Ne pas recharger, démonter ou jeter au feu.



ATTENTION : Pour une protection continue contre les risques d'incendie, ne remplacer que par un fusible de même type et de même calibre.



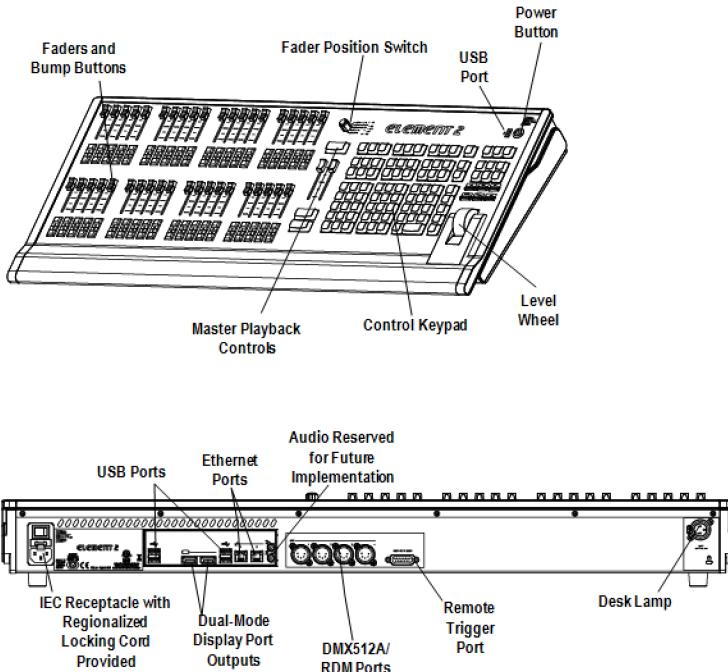
ATTENTION : Pour ne pas compromettre la protection contre les risques d'incendie, remplacer par un fusible de même type et de mêmes caractéristiques nominales.



ATTENTION : Le cordon d'alimentation doit être raccordé à la terre.

Element 2, disposition

Vous trouverez ci-dessous un diagramme de Element 2 avec des références à des zones d'utilisation spécifiques. Les termes et les noms de chaque zone et interface sont utilisés dans le présent manuel.



AVERTISSEMENT : Cet appareil contient une pile au lithium. La batterie peut exploser en cas de traitement inadéquat. Ne pas recharger, démonter ou jeter au feu.



ATTENTION : Pour une protection continue contre les risques d'incendie, ne remplacer que par un fusible de même type et de même calibre.



ATTENTION : Pour ne pas compromettre la protection contre les risques d'incendie, remplacer par un fusible de même type et de mêmes caractéristiques nominales.



ATTENTION : Le cordon d'alimentation doit être raccordé à la terre.

Composition du pupitre

Cette section explique les différents composants de la console qui ont été mentionnés dans la section Layout (disposition).

- *Bouton Power*
- *Ports USB*
- *Écrans tactiles*
- *Moniteurs externes*
- *Touches rétroéclairées*
- *Clavier de contrôle*
- *Clavier de Navigation*
- *Touches de Contrôle des faders*
- *Vitesse et Page de Fader*
- *Grandmaster et Blackout*

- *Tamour de niveau*
- *Contrôles Master Playback*
- *Encodeurs*
- *Touches customisables (personnalisables)*
- *Touches virtuelles de Paramètres et Catégories*
- *Boutons « Load » (chargement)*
- *Faders motorisés*
- *Ports Ethernet*
- *Littlites®*
- *Sorties DMX*

Bouton Power

Le bouton d'alimentation électrique à l'avant de la console sert à mettre sous tension ou hors tension. Un interrupteur d'alimentation physique, situé sur le panneau arrière, peut être utilisé pour déconnecter l'alimentation des composants internes de la console.



ATTENTION : Il est recommandé de mettre la console hors tension en toute sécurité à l'aide du logiciel Displays>Quitter, avant d'éteindre la console.



AVERTISSEMENT : Avant de procéder à l'entretien de votre console, vous devez couper l'alimentation électrique sur le panneau arrière et débrancher complètement le cordon d'alimentation.

Ports USB

Un port USB est fourni à l'avant du pupitre pour connecter tout périphérique de stockage USB. Des ports USB supplémentaires sur le panneau arrière et dans le plateau du clavier de la console connectent des périphériques tels qu'un clavier alphanumérique, une souris ou un contrôle tactile des moniteurs externes.

Eos possède deux ports USB à l'avant de le pupitre et des ports supplémentaires sur le panneau arrière.



ATTENTION : Les ports USB ne peuvent pas être utilisés pour charger des appareils tels que les téléphones portables.

Écrans tactiles

Eos Ti

Eos Ti est conçu avec trois écrans tactiles LCD internes. Les écrans tactiles LCD A et B peuvent être utilisés pour afficher les données de la conduite (avec interface écran tactile), ou ils peuvent être utilisés en sélection directe ou divers affichages et commandes virtuelles.

L'angle de l'écran tactile peut être ajusté en appuyant sur le bouton situé au centre de l'écran et en déplaçant le panneau vers le haut ou vers le bas.

Gio

Gio est conçu avec deux écrans tactiles LCD internes. Chaque écran tactile LCD peut être utilisé pour afficher des données de la conduite (avec interface écran tactile), ou peut être utilisé en sélection directe ou divers affichages et commandes virtuelles.

L'angle de l'écran tactile peut être ajusté en appuyant sur le bouton situé au centre de l'écran et en déplaçant le panneau vers le haut ou vers le bas.

Gio @ 5

Gio @ 5 est conçu avec un écran tactile LCD interne qui peut être utilisé pour afficher des données de la conduite (avec interface écran tactile), ou être utilisé en sélection directe ou diverses commandes virtuelles.

L'angle de l'écran tactile peut être ajusté en appuyant sur le bouton situé en haut à gauche de l'écran et en déplaçant le panneau vers le haut ou le bas.

Réglage de la luminosité de l'écran LCD

Le niveau de luminosité des écrans tactiles LCD peut être réglé. Ceci est possible dans **Setup> Device> Réglages Luminosité> LCD**. La plage pour le niveau de luminosité est entre 5 et 100 %, 100 % étant la valeur par défaut. Reportez-vous à la section [Réglages Luminosité \(sur la page 168\)](#) pour de plus amples informations.

Vous pouvez contrôler la luminosité en utilisant un Live Master. Reportez-vous à la section [Live Master \(sur la page 168\)](#) pour de plus amples informations.

Moniteurs externes

Eos, Eos Ti et Gio prennent en charge jusqu'à trois moniteurs externes. Eos supporte DVI ou SVGA. Eos Ti et Gio supportent les moniteurs de DisplayPort (Port d'affichage) compatibles Windows 7.

Gio @ 5, Ion Xe et Element 2 supportent jusqu'à deux moniteurs externes de DisplayPort (Port d'affichage) compatibles Windows 7.



Remarque : Bien qu'il soit possible d'assigner une résolution plus basse que la résolution minimum (1280x1024), il est recommandé d'utiliser une résolution d'au moins 1280x1024.

Pour la configuration du moniteur, voir [Disposition des écrans \(sur la page 535\)](#).

Touches rétroéclairées



Remarque : Les touches rétroéclairées ne sont pas disponibles sur Eos et Element 2.

Les touches rétroéclairées sont disponibles sur la face avant. Le niveau de luminosité de ces touches peut être réglé dans **Setup> Device> Réglages Luminosité> Rétro-éclair**. Reportez-vous à la section [Réglages Luminosité \(sur la page 168\)](#).

Vous pouvez contrôler la luminosité en utilisant un Live Master. Reportez-vous à la section [Live Master \(sur la page 168\)](#).

Lorsque votre pupitre est resté inactif pendant 10 minutes, les touches rétroéclairées diminuent leur intensité de 10 %. Toute pression sur une touche du clavier de la face avant, d'un clavier externe, tout mouvement de la souris ou de l'écran tactile ramène les touches à leur niveau d'intensité défini.

Clavier de contrôle

La zone du clavier de contrôle est divisée en plusieurs sections : éléments enregistrés, clavier numérique avec modificateurs, affichage, softkeys, navigation et commandes de fonctions spéciales.

Les touches d'affichage et de navigation permettent d'accéder rapidement aux affichages courants, au format, à la pagination et à la navigation dans les affichages.

Clavier de Navigation

Utilisé pour un accès rapide aux affichages en mode Live et Blind, à la sélection d'onglets, à l'emplacement, à la pagination et à la navigation dans les affichages.

Touches de Contrôle des faders

Des touches de contrôle des faders sont fournies pour faciliter le contrôle local du comportement des faders. Les touches contrôles comprennent : [Manual Override], [Spread], [Release], [Off], [Assert], [Go to Cue 0], [Stop Effect], [Freeze], [Filter], et [Timing Disable]. Les faders individuels sont dotés de contrôles immédiats tels que : Go, Stop et Back (pour les playbacks), bump et contrôle d'assert/groupe (pour les submasters), ou blackout et blackout activés lorsqu'ils sont configurés comme grandmasters.

Sur Element 2, la softkey {Contrôle Fader} permet d'accéder aux softkeys du contrôle de fader. Les softkeys de contrôle comprennent : {Manual Override}, {Vitesse}, {Release}, {Off}, {Assert}, {Go to Cue 0}, {Stop Effect}, {Freeze}, {Filtre}, et {Timing Disable}.

Reportez-vous à la section [Contrôles des faders de restitution \(sur la page 323\)](#) pour de plus amples informations.

Vitesse et Page de Fader

Les boutons [Rate] et [Fader Page] sont prévus pour être utilisés avec les faders. [Rate] est utilisé pour le contrôle de la vitesse d'un fader. Reportez-vous à la section [Utilisation du contrôle de la vitesse \(sur la page 326\)](#) pour de plus amples informations. [Fader Page] permet d'accéder à des pages supplémentaires de faders. Reportez-vous à la section [Changer les Pages de faders \(sur la page 322\)](#) pour de plus amples informations.

Sur l'Element 2, {Vitesse} fait partie des options {Contrôles Fader}. Appuyez sur [Live] pour afficher la softkey {Contrôles Fader}. Pour modifier la page des faders sur Element 2, appuyez sur {Page Subs}. Reportez-vous à la section [Paginator les submasters \(sur la page 370\)](#) pour de plus amples informations.

Grandmaster et Blackout

Le grandmaster inhibe toutes les valeurs d'intensité live. Si le grandmaster est défini sur 50 %, toutes les intensités live seront à 50 % de leurs valeurs réelles.

La fonction Blackout règle tous les niveaux à zéro.

Si un grandmaster est réglé sur une valeur autre que 100 %, un bouton grandmaster avec la valeur réglée sera affiché en haut de chaque fenêtre. Si le Blackout est actuellement activé, un bouton de blackout s'affiche en haut de l'écran.



Cliquer sur l'un ou l'autre bouton ouvre un nouvel affichage qui vous permettra de désactiver le blackout et de régler le grandmaster à une valeur différente.



Tambour de niveau

Règle l'intensité pour les circuits sélectionnés. Il offre également des fonctions de défilement et de zoom dans différents modes. Reportez-vous à la section [Tambour de niveau \(sur la page 178\)](#) pour de plus amples informations.

Contrôles Master Playback

La paire de faders master playback se trouve sur le côté gauche du clavier de contrôle. Le master a un double cross-fade. Les deux boutons sous les deux faders masters sont [Go] et [Stop/Back]. Le bouton [Load] se trouve directement au-dessus des deux faders et est utilisé pour charger une cue spécifique dans le master playback.

Encodeurs



Remarque : Sur Element 2, vous pouvez accéder à la commande des encodeurs en utilisant la fenêtre de Contrôle ML. Reportez-vous à la section [Contrôles des projecteurs asservis \(sur la page 74\)](#) pour de plus amples informations.

Encodeurs et Paramètre LCD de Eos et Eos Ti

Des encodeurs et un écran tactile associé pour le contrôle des paramètres de non-intensité sont fournis en bas à droite du pupitre. Les deux encodeurs les plus grands, en bas, sont dédiés au contrôle du pan et du tilt. Les quatre encodeurs restants, sur la droite, sont des commandes paginables, qui sont renseignées sur l'écran LCD avec les paramètres utilisés dans votre conduite.

Encodeurs Gio

Des encodeurs sont fournis au-dessus du clavier de contrôle. Les quatre encodeurs sont des commandes paginables, qui sont renseignées avec les paramètres utilisés dans votre conduite. Le mappage actuel de l'encodeur est indiqué à tout moment et le bouton [Encoder Control] ouvre le plein contrôle sur l'écran tactile LCD B.

Directement sous le milieu des deux encodeurs se trouvent six touches pour le contrôle de l'encodeur. De gauche à droite, ces touches de pagination d'encodeur contrôlent intensité, focus, couleur, shutter, image et form. En appuyant sur l'une de ces touches, vous modifiez les paramètres contrôlés par les encodeurs. Pour afficher d'autres pages d'encodeur disponibles, appuyez simplement sur les touches de pagination de l'encodeur pour faire avancer les pages.

[Touches de pagination des Encodeurs] et [#] vous amènera directement à une page. [Flexi] et [Touches de Pagination des Encodeurs] font basculer les états flexi de l'encodeur. Reportez-vous à la section [Flexi Encodeurs \(sur la page 74\)](#) pour de plus amples informations. Pour afficher une catégorie de paramètres sur la ligne de commande, utilisez les boutons de catégorie de paramètres situés dans la ZIC au-dessus de l'affichage du mini encodeur. Pour afficher « beam » sur la ligne de commande, double-cliquez sur les boutons de catégorie de paramètres shutter, image ou forme.

Gio @ 5 Encodeurs

Des encodeurs sont fournis au-dessus du clavier de contrôle, sous l'écran tactile. Les quatre encodeurs sont des commandes paginables, qui sont renseignées avec les paramètres utilisés dans votre conduite. Le mappage actuel des encodeurs est indiqué à tout moment, et le bouton [Encoder Display] ouvre le contrôle total sur l'écran.

Encodeurs Ion Xe

Des encodeurs sont fournis au-dessus du clavier de contrôle. Les quatre encodeurs sont des commandes paginables, qui sont renseignées avec les paramètres utilisés dans votre conduite. Le mappage actuel de l'encodeur est indiqué à tout moment et le bouton [Encoder Control] ouvre le plein contrôle à l'écran.

Touches customisables (personnalisables)

Touches customisables Eos Ti

Eos Ti possède vingt-et-une touches personnalisables. Vingt sont situées entre les deux écrans tactiles principaux ; les macros 801-820 sont utilisées par défaut. L'autre se situe entre [Label/Note] et [About] sur la face avant, et le macro 821 par défaut.

La fonctionnalité des touches peut être définie dans **ECU> Touches> TI Touches de la face avant**. Voir les instructions de configuration.

Touches customisables Gio

Gio a neuf touches customisables (personnalisables). Huit sont situées entre les deux écrans tactiles principaux et sont par défaut les macros 801-808. L'autre se situe entre [Label/Note] et [About] sur la face avant, et le macro 821 par défaut.

La fonctionnalité des touches peut être définie dans **ECU> Touches> Gio Touches de la face avant**. Voir les instructions de configuration.

Gio @ 5 Touches customisables

Gio @ 5 dispose de vingt-et-une touches personnalisables. Vingt sont situées à gauche de l'écran tactile principal ; les macros 801-820 sont utilisées par défaut. L'autre se situe entre [Label/Note] et [About] sur la face avant, et le macro 821 par défaut.

La fonctionnalité des touches peut être définie dans **ECU> Touches> Gio @ 5 Touches de la face avant**. Voir les instructions de configuration.

Touches virtuelles de Paramètres et Catégories

Les touches virtuelles de paramètres sont affichées dans la Zone d'information centrale (ZIC). Lorsqu'il est nécessaire d'accéder à certaines fonctions, un groupe de paramètres associés s'affiche dans l'affichage des catégories de paramètres.

Boutons « Load » (chargement)

Les boutons de chargement sont situés au-dessus des faders et sont utilisés pour charger l'élément spécifié dans le fader associé ou pour placer des conditions spéciales sur ce fader.

Element 2 utilise une combinaison des deux boutons bump sous les faders comme boutons de chargement pour les submasters, les presets et les palettes.

Reportez-vous à la section [**Assigner manuellement des Faders \(sur la page 321\)**](#) pour de plus amples informations.

Faders motorisés



Remarque : Ion Xe et Element 2 ne sont pas livrés avec des faders motorisés.

Un fader motorisé dédié au principal playback et dix faders motorisés sont fournis. Les faders peuvent être configurés comme playback (restitution), submasters ou grandmasters. Une centaine de pages de 10 faders chacune est fournie. Le bas de l'écran tactile affiche des informations sur le status des faders et fournit un bouton de chargement pour chaque fader.

Gio @ 5 dispose d'un fader motorisé dédié au playback principal et de cinq faders motorisés configurables. Les faders peuvent être configurés en restitutions de cues, submasters, grandmasters, ou autres éléments enregistrés. Une centaine de pages de 10 faders chacune est fournie. Gio @ 5 est doté d'un petit écran LCD qui affiche les informations des cinq faders motorisés.

Ports Ethernet

Les ports Ethernet servent à la connexion à un commutateur réseau, à des passerelles réseau et à des appareils accessoires. Chaque port est sur une carte réseau séparée.

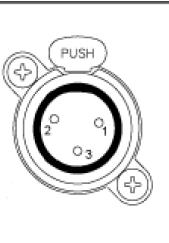
Eos possède des ports Ethernet avec alimentation par Ethernet pour la connexion à un commutateur réseau, à des passerelles réseau et à des appareils accessoires. Les quatre ports partagent la même carte réseau.

Pour la configuration de vos ports Ethernet, voir [Paramètres réseau \(sur la page 538\)](#).

Littlites®

Vous pouvez connecter Littlites à l'arrière de votre pupitre.

Littlite XLR 3-Pin Female Connector Pinouts



Pin 1 - Chassis Ground – Jumpered to Ground Lug

Pin 2 - 0 VDC

Pin 3 - +12 VDC

Gradation Littlites

Les lampes de bureau, comme les Littlites, peuvent varier d'intensité avec l'application logicielle. Leur intensité peut également être variée à l'aide du bouton de commande de lampe de bureau situé sur le panneau arrière.



Remarque : Eos n'a pas de bouton de commande de lampe de bureau.

Les commandes des lampes de bureau se trouvent dans **Setup> Device> Réglages luminosté>Niveaux de lumière**. Le curseur {Littlelite} va de 0 % (atténuation maximum) à 100 % (luminosité maximum). Le paramètre par défaut est 0 %. Le pupitre réglera la Littlelite sur ce paramètre au démarrage de l'application. Reportez-vous à la section [Réglages Luminosité \(sur la page 168\)](#)

Il est également possible de contrôler les Littlelites en maintenant la touche [Displays] enfoncée et en faisant tourner le tambour de niveau.

Sorties DMX

Pour envoyer des niveaux de contrôle de votre console, vous pouvez utiliser les ports DMX à l'arrière de la console et/ou vous pouvez connecter une passerelle ou un nœud. Si votre appareil reçoit directement du Net3 ou ETCNet2, aucune passerelle ou node n'est nécessaire.

Remarque : Pour émettre les niveaux de contrôle depuis votre pupitre Eos, vous devez connecter une passerelle Net3 ou une node Net2. Si votre appareil reçoit directement du Net3 ou ETCNet2, aucune passerelle ou node n'est nécessaire.

Eos Ti, Gio, Gio @ 5, Ion Xe et Element 2 ont des ports DMX. Pour émettre, connectez un câble XLR 5 broches par port. Par défaut, le premier port dmx émet en sortie le premier univers de DMX, adresses 1-512, le deuxième port vers le deuxième univers, les adresses 513-1024, le troisième port vers le troisième univers, les adresses 1025-1536, et le quatrième port vers le quatrième univers, les adresses 1537-2048. La configuration des ports DMX à une autre valeur que les valeurs par défaut se fait sous **Navigateur>Setup>Réglages Système>Sortie**.

Voir [Sortie \(sur la page 160\)](#) pour plus d'informations sur la reconfiguration des ports de sortie DMX.

Les Gateways fonctionneront avec votre console prête à l'emploi sans configuration préalable. Toutefois, si une configuration personnalisée est requise, vous devrez utiliser Net3 Concert ou GCE (Éditeur de configuration de Gateway). Concert est installé par défaut et peut être accédé dans **ECU>Réglages>Maintenance>Net3 Concert**. Concert est disponible en téléchargement sur notre site web, etcconnect.com. Le logiciel GCE peut également être téléchargé à partir du site Web de l'ETC.

Pour plus d'informations sur les Gateways Net3, consultez la documentation produit qui accompagne le matériel ou téléchargez-la sur notre site web, etcconnect.com.

Nettoyage de votre pupitre

Si l'extérieur de votre pupitre a besoin d'être nettoyé, vous pouvez l'essuyer doucement avec un chiffon doux ou un essuie-tout non abrasif humide (**pas de gouttes**).

Si cela ne nettoie pas suffisamment le pupitre, vous pouvez appliquer du nettoyant pour vitres (par exemple à base d'ammoniaque) sur le chiffon et répéter l'opération jusqu'à ce qu'il soit propre.

Plus d'informations sur le nettoyage de votre console sont disponibles sur le site d'assistance ETC,
support.etcconnect.com.

Capacités du pupitre

Paramètres de sortie

- 4k (Min) 24k (Max) - Eos Ti, Gio, Gio @ 5
- 2k (Min) 12k (Max) - Ion Xe
- 1k (Min) 6k (Max) - Element 2

Nombre de circuits

- 32 768 circuits (peut être un nombre quelconque de 1 à 99 999)

Cues et Cue Lists

- Jusqu'à 999 cue lists
- Jusqu'à 10 000 cues

Éléments enregistrés

- 1 000 Groupes
- 1 000 x 4 Palettes (Intensité, Focus, Couleur et Beam)
- 1 000 Presets
- 1 000 Effets
- 99 999 Macros
- 1 000 Snapshots
- 1 000 Courbes
- 1 000 Color Paths

Faders

- Eos, Eos Ti, Gio et Gio @ 5 disposent d'une paire dédiée motorisée Master Playback, avec Go et Stop/Back
- Eos, Eos Ti et Gio ont 10 faders motorisés x 100 pages pour configurer cue lists, submasters, grand masters, listes IFCB Palette/Presets ou instances individuelles
- Gio @ 5 dispose de 5 faders motorisés x 100 pages pour configurer cue lists , submasters, grandmasters, listes IFCB Palette/Presets ou instances individuelles
- Ion Xe et Ion Xe 20 ont 1 paire dédiée Master Playback, avec Go et Stop/ Back
- Ion Xe 20 dispose de 20 faders avec 40 boutons configurables.
- Element 2 dispose d'une paire dédiée de Master Playback, avec Go et Stop/ Back
- Element 2 dispose de 40 faders avec 80 boutons configurables.
- un maximum de 200 cue playbacks configurables, avec Go et Stop /Back (pas sur Element 2)
- un maximum de 1 000 submasters configurables, avec sélection de Bump et Assert/ circuit

Chapitre 2

Bases du système

A propos des bases du système	27
Allumer le pupitre	27
Eteindre le Pupitre	28
Zone d'Information Centrale (ZIC)	28
Navigateur	31
Softkeys	33
Affichages	34
Fenêtre Contrôle et Navigation	39
Fenêtres Live et Blind	47
Fenêtre Playback Status	59
Utilisation des Direct Selects	64
Encodeurs	70
Contrôles des projecteurs asservis	74
Configuration des Faders	75
Clavier Virtuel	83
Visualiseur sACN Output	84

A propos des bases du système

La présente section explique les procédures de base pour la configuration, la navigation et la compréhension du mode de fonctionnement du pupitre.

Allumer le pupitre

1. Branchez le câble d'alimentation approprié au connecteur secteur IEC situé à l'arrière de la console.
2. Appuyez sur l'interrupteur I/O (I signifie « marche ») situé à côté du connecteur secteur IEC à l'arrière de la console, pour mettre en marche. Cela alimentera les éléments électroniques internes.
3. Appuyez sur le bouton d'alimentation situé sur la face avant. Le bouton lumineux s'allumera en bleu pour indiquer que la console fonctionne. Le pupitre démarrera sur l'environnement Eos. Le système est maintenant prêt à être utilisé.



Remarque : Vous pouvez vous rendre directement à l'écran d'accueil en ajustant les réglages dans l'ECU. Reportez-vous à la section [Démarrer sur la page de menu \(sur la page 533\)](#) ECU.

Eteindre le Pupitre

1. Après avoir enregistré votre conduite (voir [Enregistrer la conduite actuelle \(sur la page 95\)](#)), sélectionnez **Éteindre l'appareil** dans le menu du navigateur. Une fenêtre de dialogue vous demandant de confirmer s'ouvrira.
2. Confirmez cette commande en appuyant sur **{OK}** dans la boîte de dialogue. Le pupitre s'éteindra.



Remarque : Ce sont des systèmes de stockage persistant. De ce fait, lorsque vous éteignez votre système sans sauvegarder le fichier de conduite, vous vous retrouverez au même endroit dans votre conduite lorsque vous redémarrerez.



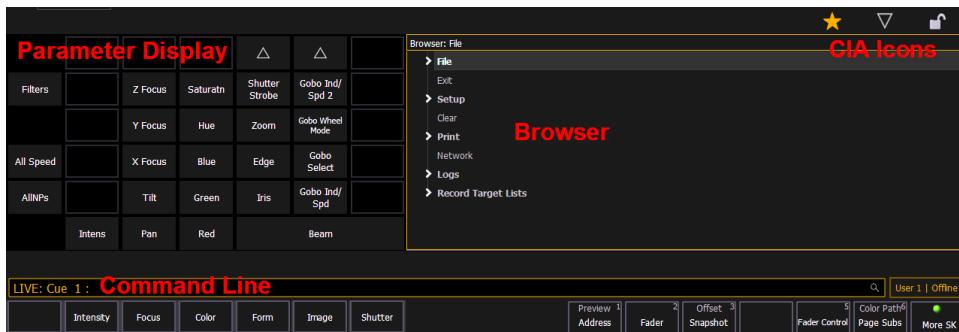
Remarque : Le pupitre affichera un message d'arrêt incorrect du système au prochain démarrage si la console n'a pas été éteinte à partir du menu du navigateur ou de l'écran d'accueil.

Zone d'Information Centrale (ZIC)

La zone d'Information Centrale (ZIC) est la partie inférieure de l'écran. Par défaut, la ZIC comprend trois zones principales : la ligne de commande, la fenêtre de paramètres et le navigateur. La ZIC contient également des softkeys.



Remarque : Gio et Gio @ 5 comprennent une mini-fenêtre d'encodeurs comme partie de leur ZIC. Reportez-vous à la section [Mini fenêtre des encodeurs \(sur la page 73\)](#) pour de plus amples informations.



Icônes de la ZIC

Trois icônes se trouvent au-dessus de la ZIC.



Fenêtre favorite de la ZIC

Vous pouvez sélectionner une fenêtre par défaut, favorite pour la ZIC qui s'affichera lorsque vous appuierez sur **[Displays]**. La fenêtre par défaut standard de la ZIC est le navigateur.

La fenêtre favorite affiche une icône représentant une **étoile dorée** en haut de la ZIC à côté des icônes de flèche et de verrouillage. Les fenêtres pouvant être sélectionnées comme favorites mais qui ne le sont pas affichent une **étoile grise** en haut de la ZIC. Cliquez sur l'**étoile grise**

pour faire de cette fenêtre votre fenêtre favorite. Cette fenêtre est désormais la nouvelle fenêtre par défaut de la ZIC. Les fenêtres qui s'affichent dans la ZIC mais qui ne peuvent pas être les fenêtres par défaut n'affichent pas l'icône en forme d'étoile.

Condenser/Déployer la ZIC

Il est possible de condenser la ZIC depuis la vue. Pour ce faire, vous pouvez cliquer sur l'icône en forme de **flèche** au-dessus de la ZIC. La ZIC disparaît de la vue. Par conséquent, une zone de vue plus large apparaît avec toutes les fenêtres visibles au-dessus de la ZIC. La flèche passe au bas de l'écran.

Pour déployer de nouveau la ZIC à l'écran, cliquez sur la **flèche** au bas de l'écran. La ZIC s'ouvre de nouveau.

Verrouiller la ZIC

Vous pouvez verrouiller la ZIC en place pour empêcher sa réduction ou sa visualisation.

Pour verrouiller la ZIC, cliquez sur le **verrou** au-dessus du navigateur. Le verrou se met en position fermée.

Appuyez à nouveau sur le **verrou** fermé pour déverrouiller la ZIC.



Remarque : Lorsqu'elle est verrouillée, la ZIC peut toujours être condensée ou déployée via l'icône en forme de **flèche**. Vous pouvez également utiliser [Displays] et [Page ▲] pour déployer ou [Displays] et [Page ▼] pour condenser.

Ligne de Commande

C'est l'endroit où les commandes apparaissent une fois saisies. En « Live », la bordure est dorée. La ligne de commande apparaîtra en bleu dans Blind.



Remarque : Appuyez sur [Clear] pour effacer les commandes d'une ligne de commande terminée. Utilisez [Maj.] et [Clear] pour effacer les commandes d'une ligne de commande qui n'a pas été terminée.

Reportez-vous à la section [Structure de la Syntaxe \(sur la page 5\)](#) pour de plus amples informations sur l'utilisation de la ligne de commande.

Instructions de la ligne de commande



Remarque : Cette fonction n'est pas disponible avec Element 2.

Directement au-dessus de la ligne de commande, vous verrez apparaître un texte doré qui vous invitera à une action. Ces instructions changeront selon les fenêtres et les actions, et fourniront des informations utiles pour vous aider à la programmation.

Les instructions de la ligne de commande peuvent être désactivées dans le Setup. Reportez-vous à la section [Affichages \(sur la page 167\)](#) pour de plus amples informations.

Recherche par la ligne de commande

Une recherche par la ligne de commande vous permet d'examiner vos enregistrements, effets et circuits. La fenêtre de recherche affichera l'objet, son numéro et le label que vous lui avez attribué.

Appuyez sur l'icône **Rechercher** à la fin de la ligne de commande ou utilisez **[Maj.] et [About]** pour ouvrir la fenêtre de recherche de la ligne de commande.



Fenêtre des Paramètres

Cette fenêtre affiche les paramètres disponibles pour les circuits patchés. C'est également l'endroit où vous pouvez sélectionner les paramètres à afficher dans les affichages en live et/ou en blind, ou sélectionner les paramètres pour le contrôle par la ligne de commande. La fenêtre des paramètres changera dynamiquement en fonction du circuit (appareil) sélectionné et de ses paramètres applicables.

Reportez-vous à la section [Utilisation de la fenêtre des paramètres \(sur la page 178\)](#) pour de plus amples informations sur l'affichage des paramètres.

Labels des Touches de Catégories de Paramètres

Ces labels correspondent aux touches situées directement sous l'affichage des Paramètres. Ils indiquent les six boutons : Intensity, Focus, Color et les trois catégories de Beam (Form, Image, et Shutter).

Condenser la fenêtre des paramètres

La fenêtre des paramètres peut être condensée lorsque vous utilisez certains affichages qui utilisent la ZIC, tels que About et Query. Une flèche pour condenser/agrandir apparaîtra dans la dernière colonne, lorsque cette option est possible.

Une fois condensée, seuls les boutons {FCB}, {Vitesse Globale}, et {Flèche Agrandir} seront affichés.

Labellisation

[Label] est utilisé pour associer un label alphanumérique à des objets tels que les cues, les circuits, les submasters, etc.

Lorsque **[Label] [Label]** est joint à une commande d'un élément enregistré, le label en cours est effacé. Ceci inclut les noms des conduites.

Edition des labels

Les touches de navigation de la page dans la console ou un clavier alphanumérique externe peuvent être utilisés pour déplacer le curseur dans un label pour faciliter l'édition.

- **[Page Up]** - déplace le curseur vers le début du label
- **[Page Down]** - déplace le curseur vers la fin du label
- **[Page Left]** - déplace le curseur vers la gauche
- **[Page Right]** - déplace le curseur vers la droite

Navigateur

Le navigateur est l'interface de nombreuses fonctions, comme l'enregistrement d'une conduite, le chargement d'une conduite, l'ouverture de fenêtres et de nombreuses autres fonctions.

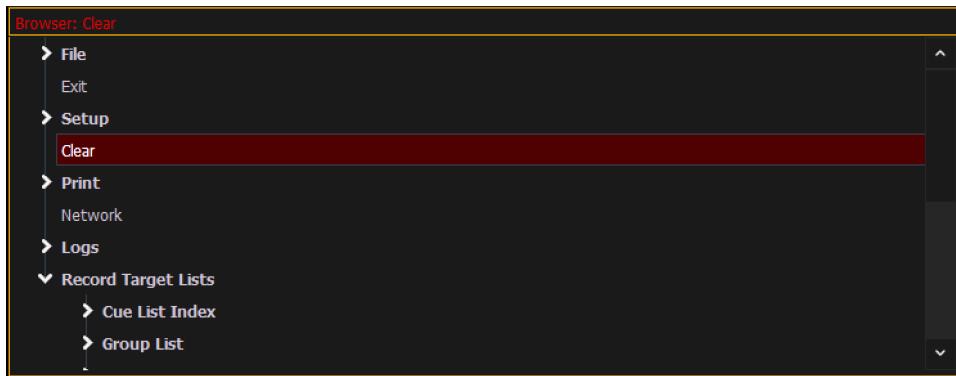
Appuyez sur [Displays] pour ouvrir le navigateur. Reportez-vous à la section [Utilisation du Navigateur \(en dessous\)](#).

Reportez-vous à la section [À propos de la Gestion des Fichiers de Conduite \(sur la page 88\)](#) pour de plus amples informations sur l'enregistrement et le chargement d'un fichier de conduite.

Utilisation du Navigateur

Pour utiliser le navigateur, vous devez d'abord le rendre actif en touchant n'importe où dans la zone de navigation de la ZIC. Si le navigateur n'est pas visible, appuyez sur [Displays]>{Navigateur} pour afficher le navigateur.

Lorsque l'activation est mise sur le navigateur, la bordure de la fenêtre est en surbrillance dorée. Les touches de pagination contrôlent maintenant la sélection dans le navigateur.



- Utilisez les touches fléchées pour déplacer la barre de sélection vers le haut et le bas de la liste. Vous pouvez aussi utiliser le tambour de niveau pour naviguer dans la liste.
- Lorsque la barre met en évidence le menu souhaité, appuyez sur [Page Droite] pour ouvrir le menu.
- Continuez à appuyer sur [Page droite] pour ouvrir les sous-menus.
- Faites défiler jusqu'à l'élément que vous souhaitez ouvrir en utilisant [Page Haut] ou [Page Bas] et appuyez ensuite sur [Select] ou double-cliquez dessus. Vous pouvez également toucher l'élément que vous souhaitez ouvrir, puis appuyer sur [Select] ou appuyer deux fois sur.
- Si vous souhaitez fermer un sous-menu, faites défiler jusqu'à cet élément et appuyez sur [Page Gauche].
- Appuyer encore sur [Displays] minimisera ou restaurera la ZIC.
- Pour mettre le navigateur en activation à tout moment, appuyez sur n'importe quelle zone du navigateur ou appuyez sur le bouton [Displays].



Remarque : Les dossiers de fichiers s'affichent avec une icône de dossier à côté de leur nom.



Remarque : Les versions précédentes d'un fichier de conduite seront affichées en gris foncé. Pour voir les versions précédentes d'un fichier de conduite, vous devez cliquer sur la flèche à gauche du nom du fichier de conduite ou utiliser [Page ►].



Remarque : La touche [Select] permet de confirmer un choix dans le navigateur.

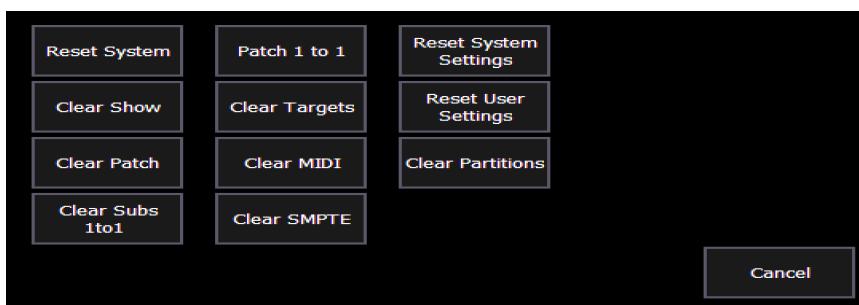
Code couleur du Navigateur

Le code couleur suivant pour les éléments sélectionnés est utilisé dans le navigateur :

- Sauvegarder - vert
- Enregistrer sous - vert
- Ouvert - rouge
- Fusionner - jaune
- Nouveau -rouge
- Effacer - rouge

Fonctions Effacer

Vous pouvez accéder aux diverses options d'effacement à partir du navigateur en sélectionnant **{Effacer}** à partir du menu du navigateur principal. La fenêtre des fonctions Effacer s'ouvrira dans la ZIC.



A partir de ce menu, vous pouvez sélectionner une des options d'effacement disponibles en cliquant sur le bouton désiré dans la ZIC. Eos vous demandera une confirmation avant d'effectuer l'effacement sélectionné. Pour **{Effacer Targets}**, Eos vous permet de choisir les éléments enregistrés à effacer.



ATTENTION : Les fonctions Effacer ne peuvent pas être annulées via l'option Undo (Annuler).



Depuis l'écran **{Effacer Targets}**, vous pouvez sélectionner les éléments enregistrés à effacer. Les boutons au centre de la ZIC représentent tous les éléments enregistrés que vous pouvez choisir d'effacer. Par défaut, tous les composants sont sélectionnés (gris) et seront effacés. Pour

empêcher l'effacement de certains éléments, il suffit de les désélectionner dans la ZIC en cliquant sur le bouton correspondant. Pour désélectionner tous les éléments, cliquez sur le bouton **{Tout désélectionner}**.

Pour resélectionner tous les éléments, cliquez sur le bouton **{Tout Sélectionner}** et tous les boutons reviendront au gris (sélectionné). Pour arrêter le processus, cliquez sur le bouton **{Annuler}**.

Une fois que vous avez sélectionné ou désélectionné tous les éléments enregistrés dont vous avez besoin, cliquez sur **{OK}**.

Après l'effacement, la ZIC revient dans le navigateur. Si vous souhaitez exécuter des fonctions Effacer supplémentaires, vous devez sélectionner de nouveau **{Effacer}** depuis le navigateur.

Pour quitter l'écran des fonctions Effacer sans rien effacer, appuyez à tout moment sur la touche **[Displays]** ou sélectionnez un bouton Effacer, puis sélectionnez **{Annuler}** dans l'écran de confirmation.

Reset Système comparativement à Effacer Conduite

{Reset Système} ouvre de nouveau un fichier de conduite et rétablit les valeurs par défaut des options de configuration. **{Effacer Conduite}** permet uniquement d'ouvrir un nouveau fichier de conduite.

Patch 1 : 1 comparativement à Vider patch

{Patch 1 : 1} efface votre patch et le définit sur un patch 1 : 1. **{Vider Patch}** efface le patch uniquement.

Verrouillage de la FaceAvant du pupitre

Il est possible de verrouiller la FaceAvant, ce qui empêche toute action de la ligne de commande ou de la ZIC. Pour verrouiller la FaceAvant, appuyez sur **[Shift] et [Escape]**. Pour déverrouiller la FaceAvant, appuyez à nouveau sur **[Shift] et [Escape]**.



Remarque : Cela verrouillera également les wings ou les périphériques USB connectés.

Softkeys

Certaines des fonctions et des affichages Eos sont accessibles à partir des softkeys situées sous le navigateur. Les softkeys sont indiquées dans la documentation par des **{accolades} en gras**.

Les softkeys sont sensibles au contexte, c'est pourquoi elles changent pour afficher les softkeys qui correspondent à l'affichage ou à la commande avec laquelle vous travaillez. Les labels blancs sur la ligne inférieure indiquent les softkeys actives. Les labels gris sur la ligne supérieure indiquent la seconde page de softkeys disponibles en appuyant sur le bouton **[More SK]**.

Sur Element 2, ces softkeys correspondent aux boutons **[S1] - [S6]** et **[More SK]** sur la face avant.

Pour Gio, Gio @5, Ion Xe et Eos Programming Wing, vous pouvez maintenir enfoncé le bouton de catégorie de l'encodeur et **[More SK]** pour accéder à la deuxième page des softkeys.

Exemple :

Avec un circuit sur la ligne de commande, appuyez sur **[More SK] et [Intensity]** pour poster Convertir en Manuel sur la ligne de commande.

Changement de pages de softkey

Lorsque le nombre de softkeys correspondantes est supérieur aux six boutons disponibles, les labels gris et blancs de softkeys sont visibles. Les labels blancs sur la ligne inférieure de la fenêtre de labels indiquent les softkeys actives. Les labels gris sur la ligne supérieure indiquent la seconde page de softkeys.

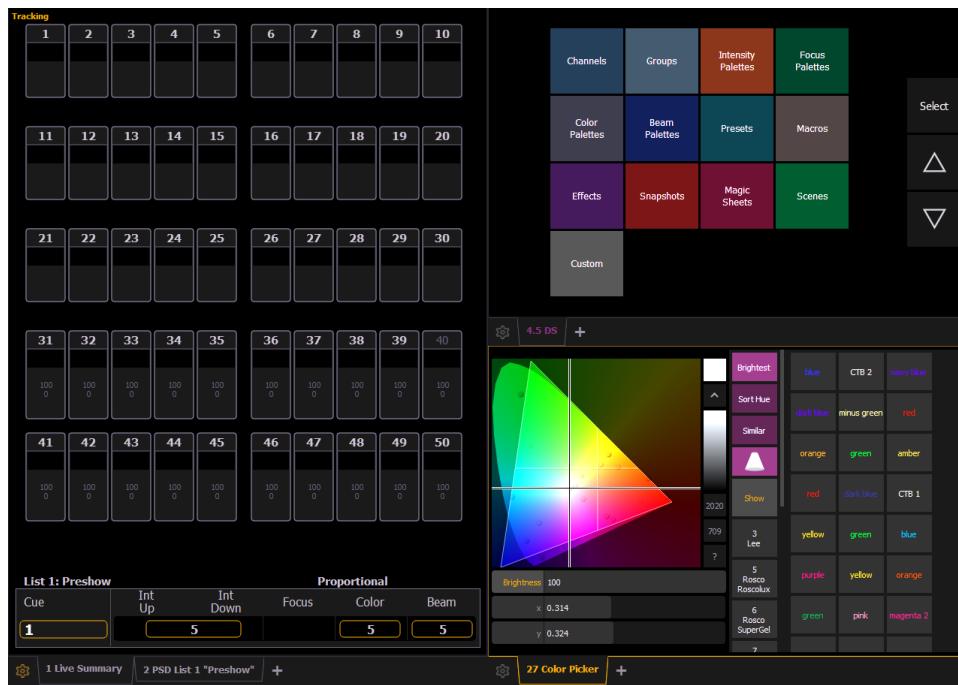
Cliquez sur le bouton [More SK] pour accéder à la deuxième page de softkeys. Pour accéder aux softkeys précédentes, appuyez de nouveau sur [More SK].

Affichages

Il y a plusieurs termes qu'il est utile de connaître lorsque vous discutez des affichages sur votre console :

- **Moniteurs** - désigne tout moniteur physique ou écran tactile connecté à votre console. Le numéro de moniteur s'affichera dans le coin en haut à gauche de l'écran.
- **Workspaces** - offre un contrôle indépendant de l'affichage sur tous vos moniteurs connectés. Chaque écran peut supporter jusqu'à trois workspaces.
- **Frames** - offre des options de mise en page pour vos workspaces.
- **Onglets** - offre la possibilité de visualiser plusieurs écrans dans une seule frame.
- **Écrans** - sont les vues individuelles ou les outils disponibles pour la programmation de votre console. Ils sont affichés sous forme d'onglets.

Eos permet d'avoir l'un des trois différents workspaces actifs sur des moniteurs individuels, ainsi que d'avoir jusqu'à quatre frames en utilisation dans n'importe quel workspace. Chaque frame peut contenir plusieurs onglets. Chaque onglet contient un écran.



Workspaces

Les workspaces offrent un contrôle d'affichage indépendant sur tous vos moniteurs connectés. Chaque écran peut avoir jusqu'à trois workspaces, identifiés par les icônes de workspace dans le coin supérieur gauche de chaque moniteur (y compris les écrans tactiles intégrés à votre console).

Vous pouvez utiliser [Tab] et [Page Up] et [Tab] et [Page Down] pour parcourir les workspaces. Cela incrémentera ou décrémentera le workspace actuel et forcera ensuite tous les autres à correspondre au numéro du workspace actuel (1, 2 ou 3). Ainsi, vous pouvez rapidement parcourir les workspaces.

Workspaces 1, 2 et 3



Ces trois icônes de moniteur permettent de basculer entre les workspaces disponibles de chaque moniteur. Chacun peut être configuré pour inclure n'importe quelle option de disposition, d'affichage et de contrôle proposée sur l'[écran d'accueil](#). Un double-clic sur une des icônes fera passer tous les écrans connectés à ce numéro de workspace.

Accéder au workspace depuis la ligne de Commande

Une softkey {Workspace} est disponible en appuyant sur [Displays]. Maintenez {Workspace} et tapez 1, 2 ou 3 pour vous rendre sur cet workspace (workspace).



Remarque : À partir d'un clavier alphanumérique, maintenez enfoncée l'une des touches [*[* ou *]*] et saisissez le numéro du workspace que vous souhaitez afficher. Par exemple, maintenez la touche *[* enfoncée et appuyez sur 2 pour afficher le workspace 2.

Frames

Chaque workspace peut avoir jusqu'à quatre frames dans sa disposition. Le nombre de frames dans la disposition d'un workspace est déterminé en sélectionnant les options de disposition proposées dans l'[écran d'accueil](#).

Onglets

Toute frame peut avoir plusieurs onglets ouverts. Les onglets sont divisés en deux catégories : Contrôle et Affichage. Les onglets de contrôle sont les options de contrôle virtuel, telles que le Color Picker et le clavier virtuel. Les onglets d'affichage sont les différents affichages disponibles sur le pupitre, tels que le Playback Status Display et la fenêtre Park.

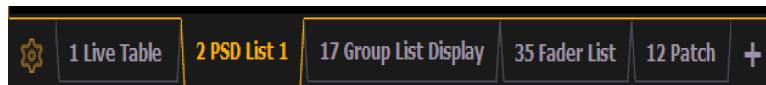
Vous pouvez ouvrir ou fermer des onglets à l'aide des icônes d'affichage, des icônes de contrôle ou en tapant sur [Tab] et le numéro de l'onglet. Appuyez une fois sur [Shift] et [Tab] pour effacer tous les onglets de l'écran sélectionné, mais les onglets dans les frames verrouillées restent affichés. En appuyant sur [Shift] et en actionnant deux fois [Tab], tous les onglets sur tous les moniteurs seront supprimés, par contre, les onglets des cadres verrouillés resteront en place. En appuyant sur [Tab] une troisième fois, tous les onglets sur tous les moniteurs seront supprimés, y compris ceux des cadres verrouillés.

Les onglets peuvent être réorganisés en faisant glisser un onglet dans sa nouvelle position.

Le texte en blanc dans l'onglet indique un onglet Affichage et le texte magenta indique un onglet Contrôle.

Tous les onglets d'affichage et de contrôle ont des *Numéros d'onglet* fixes sous lesquels ils s'ouvrent (par exemple, « Live » s'ouvre sous l'onglet 1, « Patch » sous l'onglet 12, et « Color Picker » sous l'onglet 27).

Ces numéros sont identifiés sur l'écran d'accueil dans chaque icône. Pour plusieurs instances d'un même affichage, le numéro d'onglet sera suivi d'un nombre décimal. Les onglets supplémentaires commenceront leur numérotation par n.2. Lorsque vous appuyez sur [Tab], l'activation de l'onglet se déplace numériquement dans tous les onglets ouverts des workspaces actifs.



Remarque : Un simple clic sur un onglet Contrôles l'amènera à l'avant de la frame, mais ne déplacera pas l'activation vers cet onglet à moins que la frame de l'onglet ne soit déjà active. Double-cliquez sur l'onglet Contrôles pour l'amener à l'avant et rendre la frame active. Un simple clic sur un onglet d'affichage l'amènera à l'avant et le rendra frame active.

Numéros d'onglet

Le tableau suivant répertorie le numéro de tab pour chacun des onglets Contrôle et Affichage :

1	Live/Blind	11	Show Control	21	Courbes	31	Contrôles Lampe
2	Playback Status	12	Patch	22	Palettes d'Intensité	32	Circuits Utilisés
3	Magic Sheet	13	Effets	23	Palettes de Focus	33	Color Path
4	Direct Selects	14	Liste Magic Sheets	24	Palettes de Couleur	34	Pas utilisé actuellement
5	Contrôle ML	15	Liste des Sub-masters	25	Palettes de Beam	35	Liste des Faders
6	Status Effets	16	Cue List	26	Presets	36	Configuration des Faders
7	Clavier Virtuel	17	Groupes	27	Color Picker	37	Visualiseur sACN Output
8	Effet par Circuit	18	Macros	28	Faders virtuels	38	Augment3d
9	Pixel Maps	19	Snapshots	29	À propos	99	Diagnostics
10	Aperçu Pixel Map	20	Park	30	Historique de commande	100	Manuel d'utilisation

Onglets des Fenêtres

Les fenêtres suivantes peuvent être sélectionnées, elles s'ouvriront dans un nouvel onglet dans la frame sélectionnée :

Displays		Controls	
3d	Augment3d [Tab 38]	Macros	[Tab 18]
BP	Beam Palettes [Tab 25]	Magic Sheet	[Tab 3]
≡	Channels (Table) [Tab 1]	Magic Sheet List	[Tab 14]
≡	Channels In Use [Tab 32]	Manual	[Tab 100]
CP	Color Palettes [Tab 24]	Park	[Tab 20]
⚡	Color Path [Tab 33]	Patch	[Tab 12]
≡	Cues [Tab 16]	Pixel Maps	[Tab 9]
↙	Curves [Tab 21]	Presets	[Tab 26]
☰	Effect Channels [Tab 8]	PSD	[Tab 2]
⤓	Effects [Tab 13]	sACN Output Viewer	[Tab 37]
≡	Fader List Display [Tab 35]	Show Control	[Tab 11]
FP	Focus Palettes [Tab 23]	Snapshots	[Tab 19]
⌚	Groups [Tab 17]	Submasters	[Tab 15]
IP	Intensity Palettes [Tab 22]		

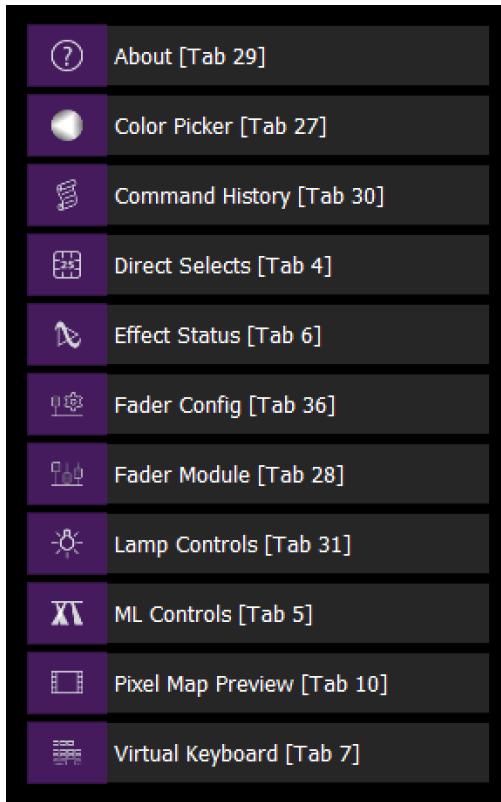
Les affichages suivants peuvent avoir plusieurs instances ouvertes :

- Circuit (Vue compacte)
- Circuits (Vue détaillée)
- Circuit divisé
- Fenêtre Playback Status Display
- Fenêtre Magic Sheet
- Effet par Circuit
- Park

Pour plusieurs instances d'un même affichage, le numéro d'onglet sera suivi d'un nombre décimal. Les onglets supplémentaires commenceront leur numérotation par n.2. Si vous n'avez qu'une seule instance, il n'y aura pas de nombre décimal.

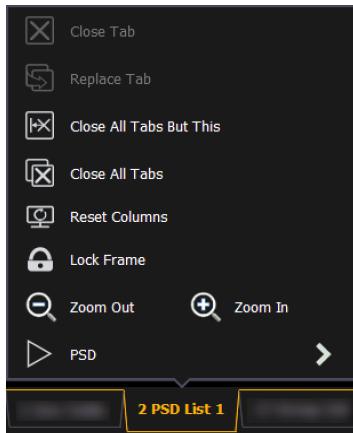
Onglets de Contrôle

Vous pouvez en sélectionner dans la liste des contrôles virtuels suivante, ils s'ouvriront dans une nouvelle fenêtre et dans le cadre sélectionné :



Outils d'Onglet

Chaque frame a un menu d'outils d'onglet dans son coin inférieur gauche. La sélection de cette icône de menu ouvre le menu Outils de l'onglet, qui propose des options pour ouvrir et fermer les onglets dans cette frame.



Vous pouvez cliquer avec le bouton gauche de la souris ou double-cliquer sur un onglet pour voir aussi ce menu.

La liste suivante montre des options de menu. Toutes les options ne sont pas disponibles pour chaque onglet.

- **Fermer Onglet** - ferme le Tab sélectionné.
- **Remplacer Onglet**- vous permet de fermer l'onglet actuel et de choisir sur l'écran d'accueil avec quelle fenêtre le remplacer. Appuyez sur échap. vous ramènera vers l'onglet précédemment sélectionné.
- **Fermer tous les Onglets Sauf Celui-ci** - ferme tous les onglets sauf celui qui est sélectionné.
- **Fermer tous les onglets** - ferme tous les onglets, y compris celui sélectionné.
- **Reset Colonnes** - réinitialise toutes les largeurs de colonnes de l'onglet sélectionné aux valeurs par défaut d'Eos. Cette option ne sera disponible que pour les fenêtres avec colonnes.
- **Verrouiller Frame** - empêche l'ouverture de tout onglet supplémentaire dans la frame sélectionnée, à moins qu'il ne soit ajouté intentionnellement avec le sélecteur d'affichage.
- **Ouvrir Nouveaux Onglets dans cette Frame** - spécifie que les nouveaux onglets s'ouvrent automatiquement dans la frame spécifiée. Seule une frame peut avoir cette option sélectionnée à la fois.
- **Zoom Arrière** et **Zoom Avant** - permet de zoomer sur l'onglet sélectionné.



Remarque : Si la fenêtre sélectionnée possède un menu de configuration, ce dernier est accessible depuis l'onglet Outils.

Fenêtre Contrôle et Navigation

Ouverture et fermeture des fenêtres

Les fenêtres peuvent être ouvertes et fermées de différentes manières, selon l'affichage. De nombreuses fenêtres sont accessibles à partir du navigateur, tandis que d'autres sont accessibles à partir des softkeys. Vous pouvez facilement accéder à la fenêtre Blind des éléments enregistrés (également appelés « listes ») en double-cliquant sur le bouton de l'élément enregistré (par exemple, **[Cue] [Cue]** ouvre l'index des cuelists).

La fenêtre Live/Blind est ouverte sous l'onglet 1. Le Playback Status Display est toujours ouvert en tant qu'onglet 2. L'une ou l'autre peut être fermée. Plusieurs instances de Live/Blind et PSD peuvent être ouvertes.

Un numéro d'onglet est attribué à chaque affichage. La numérotation des onglets est utile pour naviguer vers les vues. Consultez [Numéros d'onglet \(sur la page 36\)](#) pour voir la liste des fenêtres et le numéro de leurs onglets.

Depuis l'écran d'accueil

L'écran [Menu disposition du workspace \(sur la page suivante\)](#) affiche tous les affichages disponibles pour une sélection rapide. Cliquez sur le bouton **{+}** à côté des onglets pour accéder à l'écran d'accueil.

Depuis le Navigateur

Ouvrez et parcourez le navigateur comme décrit dans [Utilisation du Navigateur \(sur la page 31\)](#). Vous pouvez ouvrir des listes d'éléments enregistrés, telles que la liste des presets ou l'index des cuelists, en naviguant dans **Navigateur > Liste des éléments enregistrés**.



Remarque : Chaque fois que vous souhaitez revenir au navigateur, appuyez simplement sur **[Displays]**.

Depuis les touches

Vous pouvez ouvrir des vues de liste pour tout élément enregistré en double-cliquant sur la touche de l'élément enregistré désiré (par exemple, [Cue] [Cue] ouvre l'index des cuelists).

Depuis les softkeys

Pour ouvrir tous les affichages accessibles à partir des softkeys, appuyer sur [**Displays**]. Les softkeys seront modifiées pour afficher :

- Effets Status
- Color Picker
- Patch
- Setup
- Navigateur
- Magic Sheet
- Workspace
- Historique de commande
- Courbes
- Pixel Maps
- Show Control
- Miroir

N'importe laquelle de ces softkeys ouvre la fenêtre associée, d'une simple pression sur cette touche.

Fermer les fenêtres

Pour fermer n'importe quel affichage à onglets, sélectionnez l'affichage à l'aide de la touche [**Tab**] ou d'un autre moyen de navigation. Lorsque la fenêtre souhaitée est active, appuyez sur [**Echap**] pour la fermer.

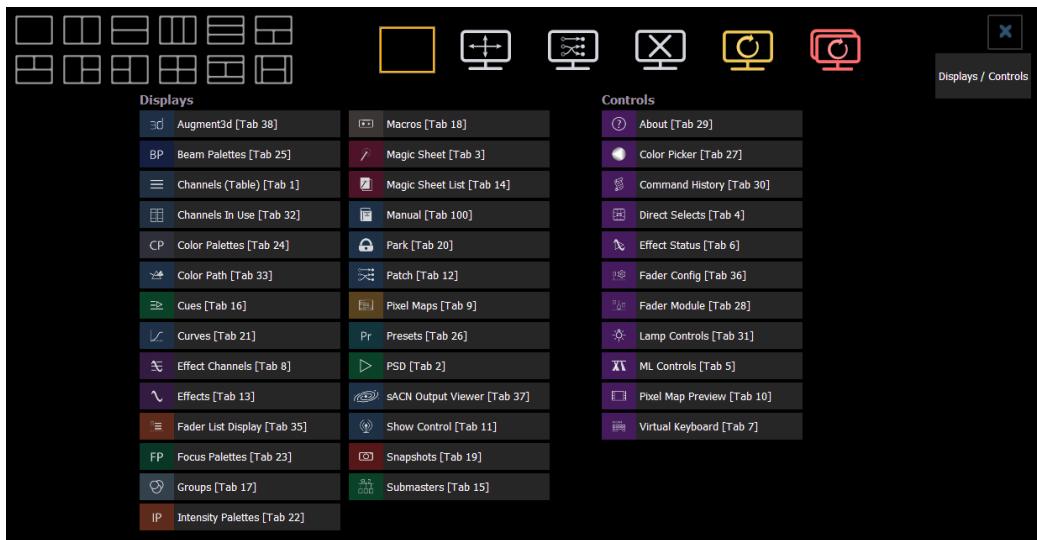
Pour fermer un affichage dans la ZIC, appuyez sur la touche [**Displays**] et le navigateur réapparaîtra.

Pour fermer toutes les fenêtres sauf Live/Blind et le Playback Status Display, (onglets 1 et 2), appuyez sur [**Shift**] et [**Tab**].

Vous pouvez également fermer les onglets à l'aide des Outils de l'onglet. Reportez-vous à la section [Outils d'Onglet \(sur la page 38\)](#) pour de plus amples informations.

Menu disposition du workspace

Au démarrage ou lors de la création d'un nouveau fichier de conduite, tout écran connecté qui n'affiche pas déjà les affichages d'état LIVE (onglet 1) ou le Playback (onglet 2) affiche le menu de disposition du workspace. Cet écran s'affiche aussi quand un nouvel onglet est ouvert.



Cet écran se compose de quatre zones générales, chacune offrant différentes options d'affichage :

Icônes d'affichage et de contrôle

Cliquer sur une icône ouvre l'affichage ou le contrôle approprié dans un nouvel onglet.

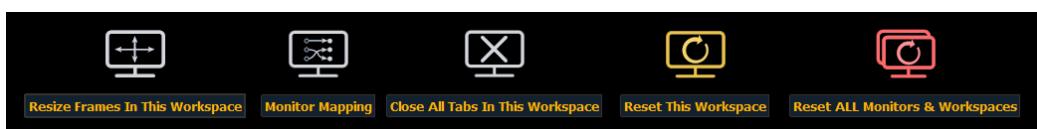
Onglets des Fenêtres

Onglets de Contrôle

Options de mise en page

Ces outils vous offrent une plus grande flexibilité dans le nombre d'onglets que vous pouvez afficher dans un workspace donné. Un workspace peut avoir jusqu'à quatre frames. La sélection d'une icône de mise en page affectera la mise en page de la frame identifiée dans l'icône. Une fois qu'une mise en page est assignée, vous pouvez sélectionner les affichages et les contrôles qui seront dans chaque frame.

Cet écran offre également des options pour ouvrir et fermer les onglets ainsi que pour redimensionner et réinitialiser le(s) moniteur(s).



Redimensionner les Frames de ce Workspace

Sélectionnez cette icône pour redimensionner les frames dans n'importe quel workspace du moniteur. Après la sélection, les outils de redimensionnement apparaîtront entre les frames du workspace et vous pouvez sélectionner et faire glisser les icônes des outils de redimensionnement pour ajuster la taille si nécessaire.



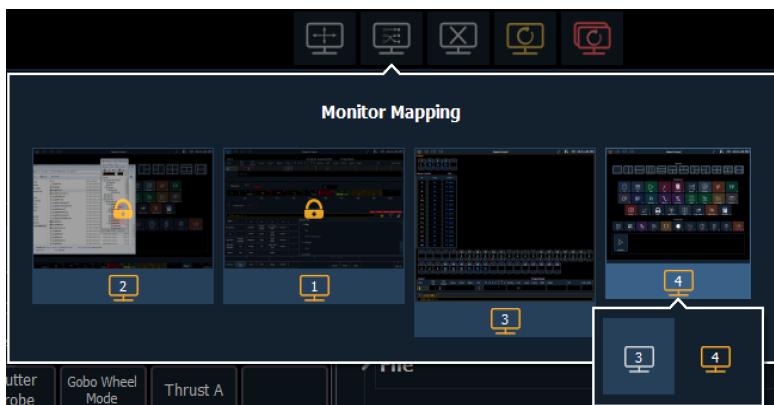
Mapping Ecrans

Sélectionnez cette icône pour disposer vos moniteurs sans avoir à entrer dans l'ECU. Cette fonction vous permet de mieux contrôler vos snapshots ([A propos des snapshots \(sur la page 402\)](#)).

Cliquez sur un moniteur pour afficher les numéros disponibles, puis cliquez sur le numéro pour l'attribuer.



Remarque : Les écrans tactiles intégrés sont verrouillés et leur disposition ne peut être modifiée.



Fermer tous les Onglets de ce Workspace

Sélectionnez cette icône pour fermer tous les onglets du workspace actif sur ce moniteur uniquement.

Reset du Workspace

Cette icône ferme tous les onglets et frames et réinitialise la disposition du workspace actif en une seule frame affichant le menu de disposition du workspace à partir duquel vous pouvez sélectionner de nouveaux onglets à ouvrir.

Reset TOUS les écrans & Workspaces

Cette icône permet de fermer tous les onglets et frames sur tous les moniteurs, de réinitialiser toutes les dispositions à une frame unique et de rétablir leurs workspaces au menu de disposition du workspace à partir duquel vous pouvez sélectionner de nouveaux onglets à ouvrir.

Snapshots d'un seul écran

Les snapshots affichés ici sont des snapshots uniques enregistrés pour le workspace visible. Pour plus d'informations sur les snapshots, voir [A propos des snapshots \(sur la page 402\)](#). Ces snapshots peuvent être rappelés à partir de n'importe quel moniteur sélectionné dans le menu de disposition du workspace. Vous pouvez rappeler un snapshot d'un seul écran à partir de la ligne de commande en utilisant la syntaxe **[Snapshot] [n] [Enter]**. Lorsqu'il est rappelé depuis la ligne de commande, le snapshot sélectionné n'affecte que le moniteur à partir duquel il a été enregistré à l'origine.

Pour enregistrer un snapshot d'un écran seulement, appuyez sur le bouton **{Nouveau Snapshot}** de l'écran du menu Display Contrôles. **[Delete] [Snapshot] [n] [Enter] [Enter]** supprimera un snapshot d'un seul écran.

Tous les snapshots peuvent être visualisés sur l'affichage de la liste des Snapshots, qui peut être ouverte en appuyant sur **[Snapshot] [Snapshot]** ou depuis le menu de disposition du workspace.

Mise à jour d'un snapshot d'écran unique

Un snapshot de moniteur unique peut être mis à jour ou supprimé en cliquant avec le bouton droit de la souris sur son icône dans la zone Snapshot du menu de disposition du workspace.

Utilisation de Expand avec des fenêtres

[Expand] vous permet de créer rapidement des frames supplémentaires sur un moniteur.

Pour ajouter des frames (cadres), appuyez sur **[Expand] et [Page Droite]** ou **[Expand] et [Page Bas]**.

Pour réduire les frames (cadres), appuyez sur **[Expand] et [Page Gauche]** ou **[Expand] et [Page Haut]**.

Défilement à l'intérieur d'une fenêtre

Par défaut, les touches de page font descendre ou monter l'affichage d'une page par appui. Cependant, pour activer le Scroll lock et faire défiler l'affichage, vous pouvez appuyer sur **[Shift] et [Stage]**. SCROLL LOCK apparaîtra au-dessus de la ZIC en mode scroll lock.

Le verrouillage du défilement est un état de basculement d'une valeur à l'autre. Lorsque le verrouillage du défilement (scroll lock) est activé la première fois :

- **[Page Up]** - fait défiler les vues en tableau et vue circuits vers le haut.
- **[Page Down]** - fait défiler les vues en tableau et vue circuits vers le bas.
- **[Page Left]** - fait défiler la vue tableau vers la gauche
- **[Page Right]** - fait défiler la vue tableau vers la droite

Sélection des fenêtres

Lorsqu'une fenêtre est sélectionnée, l'écran est mis en surbrillance dans une bordure dorée et le nom de la fenêtre (tel que « 1. Live Channel ») sera également en doré. Lorsqu'aucune fenêtre n'est sélectionnée, il n'y a pas de bordure et le nom de l'onglet est gris.

Si une fenêtre est déjà ouverte, elle peut être sélectionnée de la manière suivante :

- Appuyez sur **[Tab]** pour changer le focus entre les onglets ouverts dans l'ordre chronologique.
- Appuyez sur **[Tab] et [n]**, où « n » représente le numéro d'onglet de l'onglet souhaité.
- Appuyez sur **[Live]** ou **[Blind]** pour rendre actif Live/Blind automatiquement. S'il y a plusieurs instances de Live/ Blind, appuyez sur **[Shift] et [Live]/[Blind]** pour passer à l'onglet Live/ Blind suivant.

- Appuyez deux fois sur une touche d'élément enregistré (telle que [Preset] ou [Submaster]) pour ouvrir l'affichage associé ou le sélectionner s'il est déjà ouvert.

Zoom dans Fenêtre

Vous pouvez zoomer en avant et en arrière sur les écrans. Pour ce faire, appuyez et maintenez enfoncée la touche [Format] et faites rouler l **tambour de niveau** pour modifier l'affichage. Faire rouler de le tambour vers le haut et vers le bas permet d'effectuer un zoom avant et un zoom arrière respectivement. Le zoom de la fenêtre de vue compacte, lorsqu'il est en mode circuit 100, n'est pas pris en charge. Vous pouvez également zoomer en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé et en faisant glisser la molette de défilement sur une souris.

Déplacer les Affichages

Pour déplacer l'affichage actif d'un moniteur à l'autre, appuyez sur la touche [Tab] et maintenez-la enfoncée et utilisez les touches fléchées pour déplacer l'affichage dans la direction de l'écran souhaité. Une pression sur les touches de page gauche ou droite déplacera l'affichage à l'écran suivant dans cette direction. Pour le déplacer vers l'arrière, appuyez sur la touche fléchée opposée.

Fenêtres cliquables

Plusieurs fenêtres comportent des cellules cliquables. Un clic sur une cellule permet de la sélectionner et de la placer sur la ligne de commande. Vous pouvez cliquer sur plusieurs cellules pour sélectionner une plage d'éléments. Un double-clic sur un en-tête de ligne sélectionne cette ligne et désélectionne toutes les autres lignes. Edition Tactile doit être activée dans **Setup>Device>Affichages**. Reportez-vous à la section [Edition Tactile \(sur la page 167\)](#)

Effect	Label	Type	Entry	Exit	Dur/Cyc	Scale
900	Clover	Focus	Immediate	Immediate	Infinite	25
901	Circle	Focus	Immediate	Immediate	Infinite	25
902	Square	Focus	Immediate	Immediate	Infinite	25
903	Figure 8	Focus	Immediate	Immediate	Infinite	25

Les fenêtres suivantes ont un support cliquable :

- Liste Show Control
- Cue List
- Playback Status Display
- Listes des palettes
- Liste de Sub
- Liste des Presets
- Liste d'Effet
- Liste des Groupes
- Liste des snapshots
- Liste des courbes
- Liste des Partitions
- Liste des Pixel Maps
- Liste des Magic Sheets
- Liste des adresses parkées
- Fenêtre Patch
- Fenêtre Tableau (Spreadsheet)
- Liste des macros

Accès rapide

Les Outils d'Accès Rapide sont disponibles en haut de chaque écran.



Il existe trois icônes :

- La baguette magique Pop-up Magic Sheet
- Les Faisceaux de projecteurs automatiques - pop-up Contrôle ML
- L'appareil Photo - pop-up Snapshots

Pop-up Magic Sheet

Cette option permet de visualiser une Magic Sheet favorite dans une petite fenêtre pop-up au-dessus de votre écran actuel. La fenêtre pop-up Magic Sheet fonctionne comme une Magic Sheet traditionnelle et est interactive. .

Appuyez sur l'icône baguette pour fermer la fenêtre lorsqu'elle est ouverte.

Une fenêtre pop-up Magic Sheet peut être attribuée dans

Setup>Utilisateur>Affichages>Popup Magic Sheet. Si une Magic Sheet n'a pas été attribuée dans le Setup, lorsque vous cliquez pour la première fois sur l'icône de la pop-up Magic Sheet, vous pouvez sélectionner une Magic Sheet par défaut dans la liste de celles qui sont disponibles.

Dans **Setup>Utilisateur>Affichages>Popup Nav Lock**, vous pouvez activer ou désactiver le zoom et la navigation de défilement pour les pop-ups Magic Sheet. Cette option est activée par défaut.

Reportez-vous à la section [*A propos des Magic Sheets \(sur la page 416\)*](#) pour de plus amples informations.

Pop-up Contrôle ML

Cette option permet d'accéder rapidement à l'affichage Contrôle ML dans une petite fenêtre pop-up au-dessus de votre affichage actuel. Consultez [*Contrôles des projecteurs asservis \(sur la page 74\)*](#) pour plus d'informations sur cette fenêtre.

Appuyez sur l'icône des faisceaux de projecteurs automatiques pour fermer l'écran lorsqu'il est ouvert.

Pop-up Snapshots

Cette option affiche vos snapshots préférés dans une petite fenêtre pop-up pour un accès rapide. Sélectionnez un snapshot pour le rappeler. Favorite est une option qui peut être sélectionnée ou désélectionnée lors de l'enregistrement d'un snapshot.

Appuyez sur l'icône de l'appareil photo pour fermer la fenêtre lorsqu'elle est ouverte.

Reportez-vous à la section [*A propos des snapshots \(sur la page 402\)*](#) pour de plus amples informations.

Touche [Time]

En maintenant **[About]** enfoncé et en appuyant sur **[Time]**, vous pouvez visualiser des données de temps particuliers derrière les paramètres de circuits. **[Time]** expose le temps spécifique à un circuit ou à un paramètre pour n'importe quel circuit de la cue actuelle. La première valeur est le temps de délai. Si « -- » est affiché, il n'y a pas de délai. La valeur à droite de / est un temps de transition.

Vous pouvez verrouiller ce mode en cliquant maintenant **[About]** enfoncé et en tapant deux fois sur **[Time]**. Sur la fenêtre de mode Temps, « Afficher Temps » s'affichera en haut à gauche de la fenêtre Live. Pour quitter ce mode, appuyez à nouveau sur **[About]**.

[Data] Touche

Appuyer et maintenir **[Data]** vous permet d'afficher les valeurs derrière n'importe quelle donnée référencée ou markée. **[Data]** affiche le prochain niveau de référence inférieur. Si vous visualisez une référence de palette et appuyez sur **[Data]**, les données absolues seront affichées à la place. Si vous visualisez une preset, des données absolues ou les données de palette seront affichées, en fonction de ce que contient la preset.

Vous pouvez verrouiller ce mode en appuyant deux fois sur **[Data]**. Lorsque le mode d'affichage des valeurs de référence est actif, « Data Latched » (Data verrouillé) s'affichera en haut à gauche de l'affichage actuel. Appuyez à nouveau sur **[Data]** pour quitter de mode

Vue Labels de référence

Appuyez sur les touches **[About]** et **[Label]** et maintenez-les enfoncées pour afficher des labels ou les numéros de référence en fonction du réglage de l'affichage utilisé. Reportez-vous à la section [Afficher Noms Palettes \(sur la page 167\)](#)

Fenêtres Live et Blind

La fenêtre en Live/Blind est ouverte sous l'onglet 1. Cette fenêtre ne peut pas être fermée. Plusieurs instances de Live/ Blind peuvent être ouvertes.

Dans Live, les données affichées représentent les données envoyées par le pupitre à ce moment-là. En d'autres termes, les données paramètres qui sont «en live » sur scène. Lorsque vous modifiez des données dans Live, ces modifications deviennent actives et visibles sur scène dès que la ligne de commande est terminée, sauf si auto Playback est désactivé dans le Setup. Reportez-vous à la section [Auto Playback \(sur la page 163\)](#) pour de plus amples informations.

En mode Blind, les données affichées représentent les données de l'élément enregistré que vous choisissez d'afficher (cues, presets, palettes, etc.). Lorsque vous modifiez des données en mode Blind, les modifications n'apparaîtront pas automatiquement sur scène, car les données que vous modifiez ne sont pas en Live.

En blind, la couleur de fond de l'écran sera bleue, la barre de titre sera bleu vif et le mot « Blind » s'affichera dans le coin supérieur gauche de chaque écran. Vous pouvez cliquer sur « Blind » pour revenir en Live.

Reportez-vous à la section [Live et Blind \(sur la page 9\)](#) pour de plus amples informations sur Live et Blind.

Utilisation de [Format]

Live / Blind a plusieurs formats. Lors de la première ouverture, il s'ouvre dans sa vue par défaut, qui est le [Vue détaillée \(sur la page suivante\)](#). La vue par défaut peut être définie dans [Menu Configuration Live et Blind \(sur la page 55\)](#). Lorsque le format par défaut a été modifié, ces nouveaux paramètres seront utilisés à chaque fois que l'affichage sera rétabli dans ce format.

Appuyez sur **[Format]** pour faire défiler les formats disponibles.

L'état de format est partagé dans Live et Blind. Lorsque vous passez d'un format à un autre, vous travaillez toujours avec le même format jusqu'à ce que vous le changiez. L'exception à cela est [Vue Tableau \(en Blind seulement\) \(sur la page 51\)](#), qui n'est disponible qu'en blind. Si vous travaillez dans une vue tableau blind, lorsque vous retournez en live, vous travaillerez en vue compacte ou en vue détaillée, en fonction de celui que vous avez utilisé en dernier.

Vue Compacte

La vue compacte affiche le plus grand nombre de circuits de tous les formats. Ce format est idéal pour voir un grand nombre de données d'intensité de circuits et/ou de données de catégories de paramètres. Les paramètres individuels ne sont pas visibles dans cette vue.

Les icônes FCB apparaîtront au bas de la zone de circuit pour les circuits pour lesquels ces paramètres ont été patchés. Reportez-vous à la section [Indicateurs dans la fenêtre Live/ Blind \(sur la page 51\)](#) pour de plus amples informations.



Pour réduire la vue compacte, maintenez la touche **[Params]** enfoncée et appuyez sur n'importe quelle touche de catégorie de paramètres.

Sur Element 2, pour réduire la vue compacte, maintenez enfoncée la touche **[Data]** et l'une des touches de catégorie de paramètre de l'[affichage des paramètres](#) (Focus, Color, Image, Shutter, ou Form).



Lorsque la vue compacte a été réduite pour n'afficher que les données d'intensité, vous pouvez inclure des données de focus, color, ou beam dans la vue compacte en maintenant la touche **[Params]** enfoncée et en appuyant sur une touche de catégorie de paramètres. Toutes les catégories s'affichent à nouveau. Sur Element 2, vous devrez utiliser **[Data]**.

Vue détaillée

La vue détaillée est disponible dans live ou blind. Contrairement à la vue compacte, la vue détaillée affiche le type de projecteur associé à des circuits et les détails relatifs à la catégorie et aux niveaux de paramètres de chaque circuit.

Tracking Manual Channels		
Intensity + Gobo		Beam
Ch	Intens	Gobo Select
19	30	F1
20	-	F1
21	FL	
22	FL	
23	FL	
24	FL	
25	FL	
26	50	
27	50	
28	50	
29	50	
30	50	
31	50	
32		
33		
34		
35		
36	50	
37	50	
38	50	
39	50	
40	50	
41	50	
42		
43		
44		
45		
46	FL	
47	FL	
48	FL	
49	FL	
50	FL	
51	FL	
52		
53		
54		
55		
56		
57		
58		
59		
60		

Relevé Spot Standard		Focus			Color			Beam			
Ch	Intens	Pan	Tilt	X Focus	Y Focus	Z Focus	Red	Green	Blue	Iris	Edge
61	IP 1	56	83	0	0	0	CP 1	CP 1	CP 1	100	72
62	IP 1	56	83	0	0	0	CP 1	CP 1	CP 1	100	72
63	IP 1	56	83	0	0	0	CP 1	CP 1	CP 1	100	72
64	IP 1	56	83	0	0	0	CP 1	CP 1	CP 1	100	72

Avec live, la vue détaillée affiche toutes les données de circuit transmises par Eos. En Blind, cela affichera toutes les données d'un seul élément enregistré (cue, preset, palette) en fonction de ce qui est visualisé. Dans la vue détaillée, les informations relatives au focus, la couleur et le beam peuvent être affichées soit en vue compacte de ces trois catégories, soit en vue étendue avec tous les données de paramètres.

Pour développer une catégorie afin d'afficher les détails, appuyez sur la touche **[Data]** ou **[Params]** et la touche de paramètre associée. Dans Element 2, vous aurez besoin d'utiliser **[Data]**. Par exemple, **[Data] [Color]** passera la catégorie de couleur d'une vue compacte à une vue détaillée. Pour condenser une catégorie. appuyez sur la touche **[Data]** ou **[Params]** et la touche de paramètre associée. Vous ne pouvez pas cacher une catégorie dans la vue.

Lorsqu'une catégorie a été développée, pour masquer ou afficher uniquement certains paramètres, appuyez et maintenez enfoncé **[Data]** ou **[Params]**, puis sélectionnez les boutons des paramètres appropriés dans la ZIC. Les paramètres seront affichés ou supprimés en fonction de la vue actuelle.

Notez que lorsque vous maintenez le bouton **[Data]**ou **[Params]** enfoncé, les boutons des paramètres qui sont actuellement sélectionnés pour l'affichage sont mis en surbrillance dans la ZIC.

Il y a un petit espace dans la vue détaillée, entre le types de projecteur, pour les délimiter clairement. Le nom du type de projecteur est affiché en haut de la section de ce projecteur.

Les circuits avec uniquement des paramètres d'intensité seront affichés de la même manière qu'en vue compacte.

Mode Aperçu en Live

Une softkey **{Aperçu}** est disponible dans Live Compact.



Remarque : *{Aperçu}* n'est pas disponible dans Live Détaillé.

{Aperçu} vous permet d'afficher les valeurs d'intensité d'une autre cue sous les valeurs actuelles dans la vue Live Compact. Un indicateur du mode Aperçu dans lequel vous êtes s'affichera dans le coin supérieur gauche de la fenêtre Live Compact.



En mode **{Aperçu}**, les softkeys suivantes sont disponibles :

- **{Précédent}** - prévisualise la dernière exécution de cue de la cuelist sélectionnée.
- **{Suivant}** - prévisualise la cue suivante de la cuelist sélectionnée.

Les exemples suivants montrent d'autres fonctions disponibles dans Aperçu :

- **{Aperçu} [Next]** vous permet de prévisualiser la cue supérieure que celle actuellement sélectionnée. S'il n'y a pas de cue déjà sélectionnée en mode aperçu, **[Next]** se comportera de la même manière que **{Suivant}**.
- **{Aperçu}[Last]** vous permet de prévisualiser la cue inférieure que celle actuellement sélectionnée. S'il n'y a pas de cue déjà sélectionnée en mode aperçu, **[Last]** se comportera de la même manière que **{Précédent}**.
- **{Aperçu}<cue>[5]** permet de prévisualiser la cue 5.

Circuits utilisés

Pour ouvrir la fenêtre Circuits utilisés, cliquez sur l'icône **{CIU}** de l'écran d'accueil ou appuyez sur **[Tab]** et **[3][2]**.

Channel	Cuelists	Cues	Moves F...	Subs	Level
1	1	3	1		60
2	1	3	1	1	60
3	1	3	1	1	60
4	1	3	1	1	60
5	1	2	2		60
6	1	2	2		60
7	1	2	2	1	60
8	1	2	2	1	60
9	1	2	2		60
10	1	2	2		60
11					
12					

At the bottom of the window, there are buttons for '1 Live Summary' and '32 Channels In Use'.

La fenêtre Circuits utilisés affiche les informations suivantes pour chaque circuit :

- Nombre de cuelists dans lesquelles le circuit apparaît.
- Nombre de cues dans lesquelles le circuit apparaît.
- Le nombre de mouvements de cue à partir de zéro.
- Nombre de submasters dans lesquels le circuit apparaît.
- Niveau maximal du circuit.



Remarque : Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le tab CIU pour voir quels sont les canaux utilisés avec une cuelist spécifiée.

Vue Tableau (en Blind seulement)

Le format vue tableau n'est disponible qu'en mode blind. C'est utile pour visualiser les données et les tendances de circuits pour plusieurs cues, submasters, palettes ou presets à la fois. Les cues/éléments enregistrés sont affichés sur l'axe vertical et les données circuit/paramètre sont visibles sur l'axe horizontal.



Remarque : Puisqu'il s'agit d'une vue blind seulement, les modifications apportées à cette vue sont immédiates et ne nécessitent pas d'enregistrement ou d'update.

Comme pour la vue détaillée, le format vue tableau vous permet de choisir exactement les paramètres que vous souhaitez afficher. Les paramètres peuvent être étendus/supprimés en maintenant la touche **[Params]** ou **[Data]** enfonce et en appuyant sur les boutons de paramètres souhaités dans la ZIC. Les données de catégorie ne sont pas disponibles dans la vue tableau, mais vous pouvez masquer tous les paramètres d'une catégorie spécifique en maintenant le bouton **[Params]** ou **[Data]** enfoncé et en appuyant sur le bouton de catégorie de paramètres souhaité. Sur Element 2, vous devrez utiliser **[Data]**.

Pour basculer entre l'affichage des informations d'intensité et d'autres paramètres, appuyez sur **[Shift]** et **[Format]**.

La colonne de label peut être masquée en cochant l'option « Supprimer Target Labels » dans le menu de configuration Live et Blind. Reportez-vous à la section [Menu Configuration Live et Blind \(sur la page 55\)](#) pour de plus amples informations.

Tracking		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Cue	Label	Intens									
1	Preshow	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
2	In Far Verona...	35	35	35	35	0	0	0	0	0	0
3	Star Cross'd Lovers	35	35	35	35	42	42	42	42	42	42

Indicateurs dans la fenêtre Live/ Blind

Eos s'appuie sur de nombreux indicateurs ETC traditionnels que vous connaissez peut-être, ainsi que sur de nouveaux. Cette section identifie les conventions utilisées dans Eos pour vous indiquer les conditions.

Ceci est la vue Live/ Blind compacte. Veuillez noter des exemples d'indicateurs de **couleur** et de **texte** dans le graphique suivant :

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
FL	FL	FL	FL	FL	FL	-	FL	-	-	85	85	50	80	80	FL	55	-	80	80										
31	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
80	80	-	-	-	-	-	-	-	-	FL	FL	FL	-	Pr 129	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50					
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
FL	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	70	70	70	70	
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
70	70	70	-	-	-	-	-	FL	FL	FL	FL	FL	50	50	50	FL	50	IP 1 CP 101											



Remarque : Les conventions de couleur et de texte s'appliquent quel que soit le format de Live/blind utilisé (voir [Utilisation de \[Format\] \(sur la page 47\)](#)).

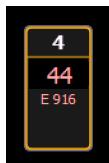


Remarque : Lorsque des circuits manuels sont utilisés, des alertes indiqueront « Manual Channels » (Circuits manuels) en rouge sur le coin en haut à gauche de l'écran Live.

La plupart des circuits de l'image ci-dessus sont des circuits conventionnels (l'intensité est le seul paramètre disponible).

Plusieurs circuits dans l'image sont des projecteurs automatiques (possédant plus de paramètres que la seule intensité).

Conventionnels



Les conventions affichent le numéro de circuit, l'intensité et toutes éventuelles données supplémentaires ci-dessous.

Projecteurs automatiques ou appareils multi-paramètres



Cette vue comporte également des champs de données supplémentaires sous l'intensité (F, C, B). Ces informations peuvent être supprimées en appuyant sur **[Params]** et sur n'importe quelle catégorie de paramètres (Focus, Color, ou Beam) de la ZIC. De cette façon, seuls le champ d'intensité et les indicateurs de FCB resteront au bas du circuit.

Appareils Multicell

4	.1	.2	.3	.4
75	FL	FL	FL	FL
CP 3 BP 1				
t	t	t	t	t

Les appareils Multicell affichent le numéro du circuit, décomposé en décimales, en fonction du nombre de cellules de l'appareil. Les projecteurs Multicell peuvent être contrôlés comme projecteur complet, comme cellules individuelles ou comme combinaison de cellules. Les données des paramètres peuvent également être supprimées de la même manière que pour les projecteurs automatiques.

4	.1	.2	.3	.4
75	FL	FL	FL	FL
CBt	CBt	CBt	CBt	CBt

Vous pouvez utiliser les modes flexichannel pour masquer des cellules ou des circuits Master. Reportez-vous à la section [Utilisation de Flexichannel \(sur la page 57\)](#) pour de plus amples informations.

En mode Flexi Cells Off, le circuit maître affichera ses propres informations dans la taille de police normale et des indicateurs de données seront utilisés pour les cellules. Si toutes les cellules sont à la même valeur, cette valeur s'affiche. Si la majorité des cellules sont à la même valeur, cette valeur sera affichée avec un signe plus en exposant. S'il n'y a pas de majorité, seul un signe plus sera utilisé.

4.	4.
75 ₅₀	75 ₊
CP 3 BP 1	CP 3 BP 1



Remarque : Une décimale s'affiche à la fin d'un circuit master lorsque Flexi Cells Off est activé.

Indicateurs de couleur

Eos utilise des couleurs pour indiquer l'état de sélection et les informations sur les niveaux des circuits/paramètres.

Numéros des Circuits/En-têtes des Circuits

8	9	10	11

- **Numéro gris** Numéro de circuit non patché.
- **Numéro blanc** Numéro de circuit sélectionné.
- **Numéro blanc intense** Le circuit est parké.
- **Numéro doré** Le circuit est capturé.
- **Contour doré** Circuit sélectionné.
- **Numéro avec aucun graphic** Circuit supprimé.

Niveaux de circuit/paramètre

- **Rouge vif** Données manuelles (toute donnée qui a été définie mais pas encore enregistrée sur une cue ou submaster, actif) sur toutes les consoles utilisant le même ID User. Lorsque des circuits manuels sont utilisés, des alertes indiqueront « Manual Channels » (Circuits manuels) en rouge sur le coin en haut à gauche de l'écran Live.
- **Rouge foncé** Données manuelles (toute donnée qui a été définie mais pas encore enregistrée sur une cue ou submaster, actif) sur toutes les consoles utilisant le même ID User.
- **Bleu** La valeur d'intensité est plus élevée que dans la cue précédente. Les paramètres non-intensité (FCB) sont affichés en bleu lorsqu'une instruction de mouvement a été émise. Non marké.
- **Vert** La valeur d'intensité est inférieure à celle de la cue précédente. Également utilisé dans le marquage de référence pour indiquer qu'un circuit est marqué.
- **Magenta** La valeur est inchangée par rapport à la cue précédente (trackée).
- **Blanc** Cette valeur est bloquée.
- **Blanc souligné** La valeur est auto-bloquée.
- **Gris** Par défaut ou la valeur est une valeur nulle : (soit depuis {Conv Nul} soit un filtre). Quand une valeur est « nul », un « n » gris apparaît à côté de la valeur.
- **Jaune** Donnée indiquée venant d'un submaster.
- **Orange** Données du Staging Mode.



Remarque : Quand les données sont en transition (en mouvement), une version en couleurs plus claires apparaîtra. Cela inclut des variations en hausse/baisse concernant les mouvements de non-intensité et d'intensité des cues, submasters et changements planifiés manuellement.

Indicateurs texte en Live/Blind

Des indicateurs texte sont utilisés pour afficher des données supplémentaires sur les circuits.



Remarque : Les indicateurs de couleur s'appliquent également aux indicateurs texte. Par exemple, le rouge indique une valeur manuelle qui doit être enregistrée. Reportez-vous à la section [Indicateurs de couleur \(sur la page précédente\)](#)

- _ La valeur soulignée (blanc) indique un block appliqué par le système (également appelé auto-block).
- + Trouvé dans la place des données paramètres dans la vue compacte. Indique que tous les paramètres de cette catégorie n'ont pas la même valeur. Cet indicateur n'apparaît que dans la vue compacte ou dans les vues détaillées lorsque les paramètres sont condensés dans une vue par catégorie. Si la majorité des valeurs sont identiques, cette valeur sera affichée avec l'indicateur. S'il n'y a pas de majorité, seul l'indicateur sera affiché.
- ! Indique un avertissement ACN, RDM ou gradateur.
- ? Indique une erreur ACN, RDM ou de gradateur.
- **A** Indique que le circuit ou le paramètre est assert.
- **B** Indique que le circuit ou le paramètre est blocké manuellement. Ce block doit être enregistré.

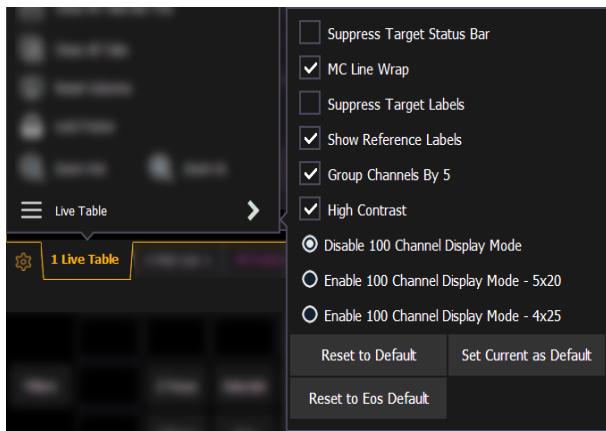
- **C** Circuit capturé si il est en jaune. Color Path s'il est d'une autre couleur.
- **I** Le circuit est contrôlé par un submaster d'inhibition. Lorsqu'il est affiché dans la catégorie Block, « I » indique un block d'intensité de niveau de cue.
- **IP, CP, FP, BP** Indique que la valeur se réfère à une palette (Intensity, Color, Focus, ou Beam). Ce texte est suivi d'un nombre, indiquant quelle palette est référencée. Elle peut être remplacée par le label de la palette si le paramètre « Afficher le label de référence » est activé (voir [Afficher Noms Palettes \(sur la page 167\)](#)). En maintenant **[About]** et **[Label]** enfoncés, vous pouvez commuter entre le label de palette et le numéro de palette.
- **M** Indique qu'une Mark est placée, mais manuelle, et doit être enregistrée. Est bleu lorsqu'il est enregistré. « m » indique que la cue n'est pas Markée.
- **MK** Indique que le circuit est marké pour une cue ultérieure. Le numéro de cue est indiqué dans les autres catégories (voir « Q » ci-dessous).
- **ND** Indique qu'un circuit a été patché en tant que type de projecteur non-dim.
- **N** Indique que la valeur est nulle (soit depuis **{Conv Nul}** soit un filtre).
- **P** Indique que le circuit est parké.
- **Ph** Indique que le circuit est à un niveau de préchauffage.
- **Pr** Indique que la valeur se réfère à une preset. Ce texte est suivi d'un numéro indiquant la preset qui est référencée. Le label de la preset peut également s'afficher si ce paramètre est activé (voir [Afficher Noms Palettes \(sur la page 167\)](#)). Maintenez les touches **[Shift]** et **[Label]** enfoncées pour basculer entre le label et le numéro de preset.
- **Q** Trouvé dans les catégories de non-intensité d'un circuit marké. Le « Q » est suivi d'un chiffre indiquant la cue pour laquelle la mark est en préparation.
- **t** Le circuit est doté d'un temps particulier (spécifique à un paramètre ou à une catégorie).
- **S** Indique qu'un circuit est enregistré dans un submaster blindé.
- **R** Indique une substitution manuelle de référence. Des modifications manuelles ont été faites, qui remplacent une référence enregistrée précédemment (comme une palette ou une preset). Une fois enregistrée, la référence sera cassée. Si elle est updatée, l'élément enregistré de référence sera également mis à jour, sauf indication contraire.

Menu Configuration Live et Blind

Les affichages Live/ Blind disposent d'un menu de configuration. Les paramètres de configuration sont disponibles en sélectionnant l'onglet de la fenêtre puis en double-cliquant sur l'onglet pour ouvrir le menu. Une fois la fenêtre Live/Blind sélectionnée, vous pouvez également sélectionner l'icône engrenage, qui se trouve sur la gauche des onglets, pour ouvrir le menu configuration.



Remarque : Chaque instance de Live/ Blind peut être configurée individuellement.



Les options suivantes sont disponibles :

- **Supprimer Barre de Status** - dissimule la barre de status sur l'écran. La barre de status s'affiche au bas de la fenêtre Live/ Blind.

Cue	Int Up	Int Down	Focus	Color	Beam	Dur	M	B	A	P	M v	R	Fw/Hg	Link	Loop	Curve	Rate	Label	FX

- **Lier Ligne MC** - Lorsqu'elle est activée, cette option conserve toutes les cellules d'un projecteur multicell lorsqu'il est affiché en vue Live compact au lieu de les diviser sur plusieurs lignes.
- **Supprimer Target Labels** - Cache la colonne Label sur la vue en tableau (spreadsheet) en Blind.
- **Afficher noms Palettes** - Lorsque cette option est activée, les éléments enregistrés référencés (comme les presets ou les palettes) avec des labels verront leurs labels affichés plutôt que le type ou le numéro d'élément. Ce paramètre n'affectera que l'instance Live/Blind sélectionnée. Il y a une option dans le setup, qui détermine les paramètres par défaut qui seront utilisées lorsque les onglets seront ouverts. Elle est modifiée à partir de là dans le menu de configuration. Reportez-vous à la section [Afficher Noms Palettes \(sur la page 167\)](#).



Remarque : [About] et [Label] peuvent être utilisés pour passer d'une vue à l'autre de manière temporaire.

-
- **Grouper Circuits par 5** - Lorsque cette option est activée, cinq circuits sont regroupés avec un espace séparant chaque groupe de cinq. Ce paramètre est activé par défaut.
 - **Contrast Elevé** - Lorsque cela est activé, le contraste élevé met en valeur le magenta utilisé pour afficher les valeurs trackées. Ce paramètre est activé par défaut.
 - **Désactiver Affichage Mode 100 circuits** - Par défaut, 100 circuits s'affichent à un moment donné dans la vue compacte en Live.
 - **Activer Affichage Mode 100 circuits - 5x20** - Ceci est une variation du mode Afficher 100 circuits, qui affiche 5 lignes de 20 circuits.
 - **Activer Affichage Mode 100 circuits - 4x25** - Ceci est une variation du mode Afficher 100 circuits, qui affiche 4 lignes de 25 circuits.

Défaut

Vous pouvez enregistrer vos réglages comme état par défaut pour Live/Blind. Le réglage par défaut est identifié par des parenthèses.

- **Appliquer Défaut** - rétablit les paramètres par défaut. Les onglets live/blind sont normalement définis par défaut sur les paramètres de l'onglet 1.0, si aucun autre onglet n'a été affecté par défaut.
- **Définir Courant comme Défaut** - Vous permet de définir par défaut un onglet Live/blind autre que 1.0. Le Tab par défaut sera affiché entre parenthèses, par exemple (Tab 1).
- **Appliquer Défaut Eos** - rétablit les paramètres par défaut d'Eos.

Utilisation de Flexichannel

Le mode Flexichannel (à l'aide de la touche **[Flexi]**) vous permet de n'afficher que les circuits répondant à certains critères, dans la fenêtre Live/Blind, éliminant ainsi les données indésirables de l'affichage. Appuyez sur **[Flexi]** et maintenez-le enfoncé pour afficher et sélectionner l'un des états et modes disponibles dans la ZIC. Vous pouvez également appuyer plusieurs fois sur **[Flexi]** pour faire défiler la liste des états disponibles.

Flexichannel a plusieurs états disponibles qui incluent le fait de vous permettre de voir seulement :

- Tous les circuits
- Tous les Circuits Patchés
- Circuits Manuels
- Tous les circuits de la conduite (tous les circuits dont les données sont enregistrées dans une cue ou un submaster)
- Circuits actifs (circuits dont l'intensité est supérieure à zéro ou une instruction de changement)
- Circuits en cours d'utilisation (circuits dont l'intensité est supérieure à zéro ou s'estompant jusqu'à zéro, effets en cours d'exécution, mouvements de non-intensité ou markage)
- Circuits sélectionnés
- Circuits avec temps particulier

Il existe trois modes Flexichannel, qui peuvent être utilisés avec les états Flexichannel :

- Cells Off (affiche uniquement les circuits master pour les projecteurs multicells. Les circuits Master s'afficheront avec un « . » après le numéro de circuit pour indiquer qu'ils ont des cellules cachées.)
- Masters Off (n'affiche que les cellules pour les projecteurs multicells)
- Partitionnés (affiche uniquement les circuits définis dans la partition en cours)



Remarque : *Les vues projecteur multicells peuvent être utilisées en combinaison avec d'autres états flexichannels.*



Remarque : *Vous pouvez utiliser **[Flexi]** et **[.]** pour activer et désactiver rapidement les cells.*

Dans flexi, les circuits sélectionnés (y compris la dernière sélection de circuit) sont toujours inclus dans la vue. Les écarts dans les numéros de circuits sont indiqués par une ligne verticale entre les circuits lorsqu'il y a un écart dans la numérotation.

Pour changer d'état flexi dans la fenêtre Live/Blind, appuyez sur **[Flexi]** pour défiler dans les vues listées ci-dessus. Lorsque **[Flexi]** est maintenu enfoncé, les softkeys changent pour représenter tous les états et modes flexi disponibles. Vous pouvez sélectionner la vue flexi souhaitée à partir de ces touches.

[Next/Last] peut être utilisé pour sélectionner le circuit suivant ou le circuit précédent dans l'état actuel du flexi.

[Thru] peut être utilisé pour afficher uniquement les circuits dans l'état flexi actuel (à l'exception des circuits sélectionnés) tant que le premier ou le dernier circuit de la plage [Thru] est inclus dans l'état flexi actuel. Pour inclure des circuits qui ne sont pas dans l'état flexi actuel, [Thru] [Thru] peut être utilisé.

Vue Circuits

Vous pouvez sélectionner des circuits spécifiques pour le faire apparaître dans un autre état de flexichannel appelé « Vue Circuits ». Cet état n'existe pas tant que vous n'avez pas sélectionné les circuits à afficher. Une fois la vue de circuits activée, elle apparaîtra dans la rotation des états flexichannel lorsque vous appuierez sur [Flexi].

Pour sélectionner les circuits à voir :

1. Circuits sélectionnés sur la ligne de commande (n'appuyez pas sur [Enter]).
2. Maintenez la touche [Flexi] enfoncée.
3. Appuyez sur {Vue Circuits}. L'état flexi « Vue Circuits » est créé et les circuits que vous avez sélectionnés y sont visibles.

Les circuits que vous avez sélectionnés seront visibles dans cet état flexi jusqu'à ce que vous sélectionniez d'autres circuits et que vous appuyiez à nouveau sur {Vue Circuits}. Vous pouvez accéder à tout moment aux derniers circuits que vous avez définis pour cet état en appuyant sur [Flexi] jusqu'à ce que cet état soit visible.

Pour redéfinir les circuits sélectionnés dans l'état, il suffit de suivre à nouveau les étapes ci-dessus.

Flexichannel avec Temps

Vous pouvez également engager l'état flexichannel « circuits avec temps » en appuyant sur [Flexi] et [Time]. Ceci affichera tous les circuits qui ont un temps particulier dans la cue actuelle et supprimera les circuits sans temps particulier de la vue.

Vous pouvez toujours maintenir la touche [Time] enfoncée sur Eos ou appuyer deux fois sur [Time] sur Eos Ti et Gio pour afficher le temps particulier derrière chaque paramètre ou catégorie.

La fenêtre restera dans cet état jusqu'à ce que vous la désengagiez en appuyant à nouveau sur [Flexi].

Touches de basculement About et Display

Dans Live/Blind, vous pouvez utiliser la touche [About] pour afficher des informations supplémentaires.

Dans un mode [About], le type de mode s'affiche dans le coin supérieur gauche de l'écran Live/Blind.

Vous trouverez ci-après une liste des modes [About] disponibles dans les écrans Live/Blind.



Remarque : Maintenez [About] appuyé et actionnez deux fois la touche de modification pour verrouiller le mode.

-
- [About] et [Live] - affiche les niveaux DMX.
 - [About] et [Data] - affiche les informations d'arrière-plan.
 - [About] & [Address] - affiche les adresses DMX pour chaque paramètre.
 - [About] et [Park] - affiche les niveaux parkés.
 - [About] et [Part] - affiche le numéro de part de cue pour chaque paramètre.

- [About] et [Cue] - affiche le type et le numéro d'élément source. Pour les cues, la cuelist et le numéro de cue, s'afficheront celles et ceux qui contiennent le dernier mouvement.
- [About] et [Mark] - affiche la cue mark utilisée par les circuits.
- [About] et [Next]/[Last] - affiche l'état des circuits à la prochaine cue ou à la précédente cue.
- [About] et [Label] - affiche les labels de référence.
- [About] et [Time] - affiche le temps particulier.
- [About] et [Path]/[Color Path] - affiche les color paths.



Remarque : Pour changer de page dans ces modes, relâchez la touche de type tout en maintenant [About] appuyé.

Fenêtre Playback Status

Le Playback Status Display (PSD) vous permet de visualiser une plage de cues dans la cuelist actuelle, tous les attributs de ces cues, et une vue des configurations de faders pour 10 pages de 10 faders chacune (pour un total de 100 faders visibles).

Sur Element 2, le Playback Status Display (PSD) vous permet de visualiser une plage de cues dans la cuelist et tous les attributs des cues pour ces cues. Les informations sur les faders peuvent être visualisées dans [l'affichage status faders](#).

La PSD s'ouvre sur le Tab 2. Cet affichage ne peut pas être fermé, mais vous pouvez avoir plusieurs instances de PSD ouvertes sur différents tabs.

Si vous maintenez la touche [Time] (celle de [Data]) enfoncée pendant qu'une cue est en transfert, les compte à rebours des cues et des catégories s'affichent dans la zone d'affichage de la cuelist. L'action par défaut est d'afficher le temps total et non un compte à rebours.

Pour toujours afficher le compte à rebours, une option {Afficher Compte à Rebours PSD} est disponible dans le menu de configuration PSD (voir [Configuration de Playback Status Display \(sur la page 63\)](#)). Lorsque {Afficher Compte à Rebours PSD} est activé, le compte à rebours de la catégorie de cue s'effectue alors que la cue est en transfert. Pour voir le temps total, maintenez la touche [Time] enfoncée. L'option {Afficher Compte à Rebours PSD} est désactivée par défaut.

Une ligne de commande optionnelle pour le Playback Status Display est disponible. La ligne de commande optionnelle doit être activée pour être utilisée. Reportez-vous à la section [Configuration de Playback Status Display \(sur la page 63\)](#).

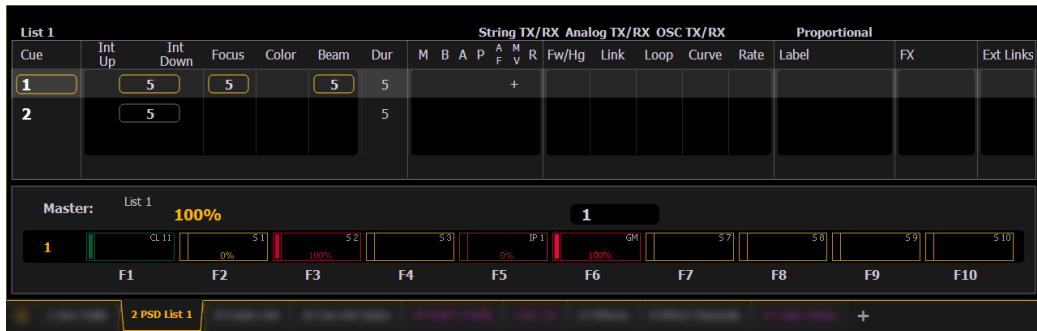
Il existe trois formats du Playback Status Display sur toutes les consoles sauf Element 2:

- [Format de cuelist déployé \(en dessous\)](#)
- [Diviser le Playback Status Display \(sur la page suivante\)](#)
- [Fenêtre des faders Format \(sur la page suivante\)](#)

Par défaut, ce sera le format de cuelist déployée. Lorsque la fenêtre Playback Status Display est active, appuyez sur [Format] pour basculer entre les formats.

Format de cuelist déployé

Appuyer sur [Format] avec Playback Status Display actif permet d'accéder à ce format. Dans une cuelist déployée, l'affichage de la liste de la cuelist active augmente jusqu'à la taille complète de l'affichage. La page de faders en cours est visible en bas de l'écran.



Fenêtre des faders Format

Appuyer sur [Format] avec Playback Status Display actif permet d'accéder à ce format, ce qui présente une vue des configurations de faders pour 10 pages de 10 faders chacune (pour un total de 100 faders visibles).

Chaque fader est codé par couleur en fonction du type d'élément qui lui est assigné. Les grandmasters et submasters d'inhibition sont en rouge, les submasters additifs sont en jaune, les faders playback sont en vert et les palettes sont en orange.



Diviser le Playback Status Display

Appuyer sur [Format] avec Playback Status Display actif permet d'accéder à ce format. Avec la division du Playback Status Display, deux cuelists différentes peuvent être affichées en même temps. Ceci est défini dans le menu de Configuration (consulter [Configuration de Playback Status Display \(sur la page 63\)](#) pour de plus amples informations).



Remarque : La première fois que vous accédez à la fenêtre Playback Status Display, vous devrez peut-être ajuster la barre de séparation entre les deux listes pour voir la deuxième liste.

String TX/RX Analog TX/RX OSC TX/RX Proportional															
Cue	Int Up	Int Down	Focus	Color	Beam	Dur	M	B	A	P	String TX/RX	Analog TX/RX	OSC TX/RX	Proportional	
1						5					+				
2						5									
List 11															
Cue	Int Up	Int Down	Focus	Color	Beam	Dur	M	B	A	P	String TX/RX	Analog TX/RX	OSC TX/RX	Proportional	
1						5					L				
Master: List 1 100%															
1	CL 1	0%	S 1	100%	S 2		S 3		IP 1		GM	S 7	S 8	S 9	S 10
	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10					
2 PSD List 1 List 11															

Se déplacer dans la page de Playback Status Display

[Page ▲] ou [Page ▼] vous déplacera dans la page de la fenêtre vers le haut ou vers le bas.



Remarque : Pour vous déplacer dans le Playback Status Display (PSD) si un onglet Live/Blind est actif, utilisez [Shift] et [Page ▲] ou [Shift] et [Page ▼].



Remarque : Cette action vous déplacera dans la page du PSD, qui affiche la cuelist actuellement sélectionnée. S'il n'y a pas de PSD visible montrant cette cuelist, rien ne sera paginé.

Indicateurs dans Playback Status Display

Eos s'appuie sur de nombreux indicateurs ETC traditionnels que vous connaissez peut-être, ainsi que sur de nouveaux. Cette section identifie les conventions graphiques et colorées utilisées dans Eos pour vous indiquer les conditions.

String TX/RX Analog TX/RX OSC TX/RX Proportional															
Cue	Int Up	Int Down	Focus	Color	Beam	Dur	M	B	A	P	String TX/RX	Analog TX/RX	OSC TX/RX	Proportional	
1	5	5	5	5	5	1	m			R	F5			1	S1
>2	5		5			5	B	A	D		H3				
>3	5		5			5		A	P	L		1	3		M1
4	5		5			5		a	*						
5	s 5 /		5	5	5	10	b	a	L			Test 1 2 3!			
6	1 / 2	3	4	5		15					H4	901			Q2 / 1
>7	Man	Man	Man	Man		0	x				F9		150		R1 / 1 On
8	5					3.33	R	a							
Master: List 1 100%															
1	1/1		CL 1	1			0%	S 1			S 3			1	S 7
	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7								
2 PSD List 1 List 11															

Indicateurs de couleur

Cue List

- **Or** - Tout élément (cue, liste, page) mis en surbrillance dorée indique « en cours ». Un contour doré indique « sélectionné ».
- **Rouge** - Le transfert de Cue est en cours.

Bandeaup / Fenêtre des Faders

- **Rouge** - Grandmasters et submasters inhibiteurs
- **Jaune** - Submasters additifs
- **Vert** - Faders de restitution (playback)
- **Orange** - Presets et palettes

Indicateurs texte

- **+** (voir cue 6) - Indique qu'il y a un temps particulier dans la cue associée. Trouvé dans la zone « Timing » dans la fenêtre des cues.
- ***** (voir la cue 4) - Indique que la cue a une commande allfade. Trouvé dans la zone des « Marqueurs » de l'affichage des cues.
- ***** - Indique un lien vers une cue inexistante. Trouvé dans la zone « Lien » dans la fenêtre des cues.
- **D** - Indique un changement dans le noir (Dark), une cue qui dispose de paramètres de non intensité qui changent sur des circuits dont l'intensité est à 0. Trouvé dans la zone « Marqueurs » dans la fenêtre des cues, dans la colonne de changement.
- **x** - Indique qu'une Mark a été placée, mais qu'elle est cassée.
- **A ou a** (voir cues 3 et 4) - Indique une cue avec un assert. « A » indique que la cue entière a reçu un assert. « a » indique un assert de circuit ou de paramètre uniquement. Trouvé dans la zone des « Marqueurs » de l'affichage des cues.
- **B ou b** (voir cues 2 et 5) - Indique une cue block. « B » indique que la cue entière est block. « b » indique uniquement un block circuit/paramètre. Trouvé dans la zone des « Marqueurs » de l'affichage des cues.
- **F1 - F10** - Indique les faders numérotés de 1 à 10 sur la console. Trouvé au bas de la fenêtre du fader.
- **F5** (voir cue 1) - Indique un temps de follow associé à la cue (dans ce cas, 9 secondes). Trouvé dans l'affichage des cues. Remarquez la flèche sur la cue 2.
- **H3** (voir cue 2) - Indique un temps de wait associé à la cue (dans ce cas, 4 secondes). Trouvé dans l'affichage des cues. Remarquez la flèche sur la cue 3.
- **I** - Indique une cue d'intensité block. Trouvé dans la zone des « Marqueurs » de l'affichage des cues.
- **L** - Indique un changement à vue. Un « + » est utilisé pour montrer que les deux types de mouvement sont dans cette cue.
- **M ou m** (voir cue 1) - Indique une cue markée. « M » indique un AutoMark ou une mark référencée qui est utilisée par une cue suivante. « m » indique une mark référencée qui n'est actuellement pas utilisée par une cue subséquente (voir [A propos de Mark \(sur la page 220\)](#)). Trouvé dans la zone des « Marqueurs ».
- **P** (voir cue 3) - Indique que la cue préchauffera Trouvé dans la zone des « Marqueurs » de l'affichage des cues.
- **R** (voir cue 8) - Indique la cue source qui renvoie à une mark antérieure (voir [Marks référencés \(sur la page 221\)](#)). Trouvé dans la zone des « Marqueurs » de l'affichage des cues.
- **Nombre dans la colonne FX** (voir cue 1) - Indique un remplacement de niveau d'effet dans une cue
- **M1** (voir cue 3) - Indique une macro liée.

- **Q2/1** (voir cue 6) - Indique une cue liée.
- **S1** (voir cue 1) - Indique un string lié. Le String s'affiche ici.
- **Relais 1/1** (voir cue 8) - Indique un relais relié.



Remarque : Le Playback Status Display affichera un compteur rouge pour le Sneak Time.

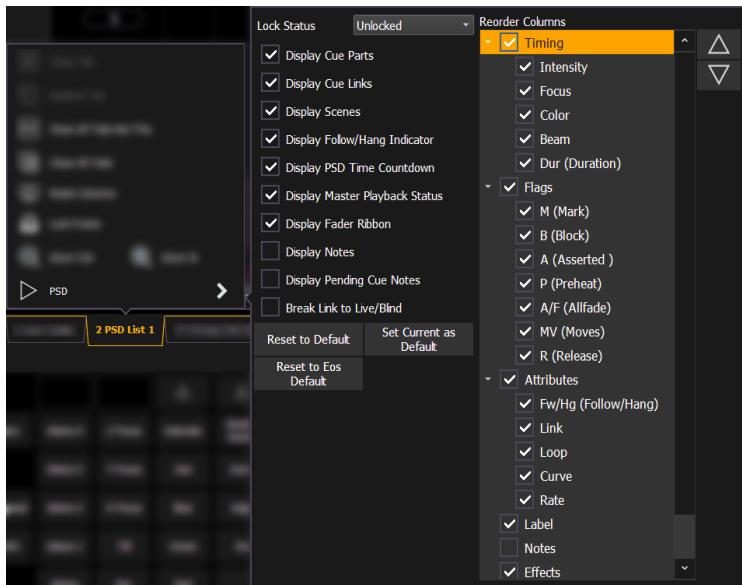


Remarque : Si des options de Show Control sont actuellement activées dans Configuration>Système>Show Control, elles s'affichent en haut de l'écran Playback Status Display.

Pour plus de détails sur les informations contenues dans Playback Status Display, voir [Fenêtre Playback Status \(sur la page 59\)](#).

Configuration de Playback Status Display

Le Playback Status Display (PSD) comporte un menu de configuration accessible en double-cliquant ou en cliquant avec le bouton droit de la souris sur l'onglet PSD ou en sélectionnant l'icône engrenage puis en cliquant sur PSD.



Les options suivantes sont disponibles dans le menu de configuration PSD :

- **Partie** - cette option n'est disponible que lorsque le PSD est divisé et elle est utilisée avec l'option Verrouiller Status. Partie vous permet de sélectionner la fenêtre supérieure ou inférieure. Appuyez sur **[Format]** pour fractionner le PSD.
- **Verrouiller Status** - vous permet de verrouiller le PSD à une certaine cuelist. Lorsque le PSD est divisé, vous utiliserez Partie pour d'abord sélectionner le haut ou le bas de l'écran, puis vous pouvez utiliser Verrouiller Status pour sélectionner la cuelist.



Remarque : Les cuelists Fantôme s'affichent mais ne peuvent pas être verrouillées. Rendez-vous sur la section [Propriétés de la cuelist \(sur la page 286\)](#) pour en savoir plus sur les cuelists fantômes.

- **Afficher Cue Parts** - affiche les toutes les parts des cues partitionnées. Si cette option n'est pas activée, le nombre de parts pour cette cue s'affiche sous forme d'un exposant à côté du numéro de la cue.
- **Afficher Liens Cue** - affiche les informations sur *Lien/Boucle*.
- **Afficher Scènes** - affiche les *informations type Scènes* des Cues.
- **Afficher Indicateur Follow/Wait** - affiche l'indicateur fléché Follow/Wait devant le numéro de toute cue qui sera déclenchée par un Follow ou un Wait.
- **Afficher Compte à Rebours PSD** - affiche le compte à rebours de la cue et ses catégories dans la fenêtre PSD pendant qu'une cue est en cours de transfert.
- **Afficher Status Master Playback** - affiche les informations sur l'état de la cue actuel.
- **Afficher Bandeau des Faders** - affiche le bandeau de fader, qui montre la page de fader en cours sous le Status Master Playback. Non disponible avec Element 2.



- **Afficher Notes** - affiche le *Notes Cue* dans la barre horizontale au bas du PSD.
- **Afficher Notes Cue Suivante** - affiche le *Notes Cue* pour la cue suivante dans la barre horizontale au bas du PSD.
- **Afficher la ligne de commande** - affiche une ligne de commande optionnelle sur le PSD. Non disponible avec Element 2.
- **Casser Lien Live/ Blind** - Lorsque vous sélectionnez la fenêtre Live/ Blind, le PSD sera visible même s'il est actuellement masqué. Cette option vous permet de casser le lien entre le PSD et les fenêtres Live/Blind afin que le PSD ne soit plus visible lorsque vous sélectionnez Live/Blind.

Réorganiser Colonnes

Réorganiser les colonnes vous permet de choisir quelles données s'affiche dans le PSD et dans quel ordre. Par défaut, toutes les colonnes sauf Notes s'afficheront. Les flèches à droite permettent de déplacer les colonnes. Les colonnes sont déplacées dans des groupes. Pour sélectionner un en-tête de colonne à déplacer, cliquez ou appuyez sur le nom. Les cases à cocher permettent de supprimer ou d'activer. Lorsqu'un élément est activé pour s'afficher, la case correspondante est cochée.

Défaut

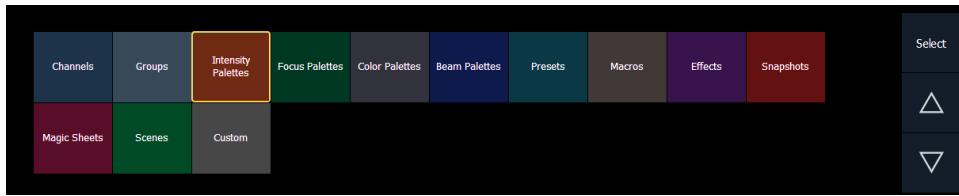
Vous pouvez sauvegarder vos paramètres comme état par défaut pour le PSD. Le PSD par défaut est identifié par des parenthèses.

- **Appliquer Défaut** - rétablit les paramètres par défaut que vous avez créés.
- **Définir Courant comme Défaut** - utilise les paramètres actuels pour créer un état par défaut. Le Tab par défaut sera affiché entre parenthèses, par exemple (Tab 2).
- **Appliquer Défaut Eos** - rétablit tous les paramètres par défaut d'Eos.

Utilisation des Direct Selects

Les Direct Selects sont des boutons qui permettent un accès rapide aux circuits et à divers autres éléments enregistrés. Chaque type de Direct Selects dispose d'un code couleur.

Pour ouvrir les Direct Selects, appuyez sur l'icône de Direct Selects sur l'écran *Menu disposition du workspace (sur la page 40)* ou utilisez [Tab][4]. Sélectionnez un type de Direct Selects en appuyant sur le bouton correspondant.



Vous trouverez ci-dessous une liste des types de Direct Selects disponibles et leurs couleurs :

- Circuits - bleu
- Groupes - ardoise
- Palettes d'Intensité - jaune
- Palettes Focus - vert forêt
- Palettes de couleurs - grises (Une pastille de couleurs s'affichera dans le coin inférieur gauche si activé dans [Menu Configuration des Direct Selects \(sur la page suivante\)](#).)
- Palettes de Beam - bleu roi
- Presets - aqua
- Macros - marron
- Effets - violet
- Snapshots - rouge
- Magic Sheets - magenta
- Scènes - vert
- Personnalisé - gris clair

S'il y a plus d'éléments qu'il n'est possible de voir en même temps, vous pouvez afficher les pages suivantes en utilisant les touches de page (**{p}**, **{q}**) par les Direct Selects. Maintenez le bouton d'une page enfoncé et tapez un nombre pour passer à une Direct Select spécifique.

Lorsque vous enregistrez dans des Direct Selects (groupes, palettes, presets, etc.), vous pouvez les enregistrer directement en appuyant sur **[Record]** {Touche de Direct Selects}.

Lorsque la Direct Select est choisie et est écrite sur la ligne de commande, elle sera entourée d'une bordure dorée. Si du contenu est disponible pour les circuits sélectionnés, la case est en surbrillance. Une Direct Select non enregistrée aura un fond foncé avec un texte gris foncé.



Remarque : Pour ajuster la luminosité des Direct Selects, utilisez le fader Luminosité Couleur dans le Setup. Lorsque le fader est réglé sur 0, le code couleur est supprimé. Reportez-vous à la section [Luminosité des Direct Selects \(sur la page 169\)](#) pour de plus amples informations.

Vous pouvez enregistrer des insertions décimales dans une Direct Select (**{Groupe 7.1}**, **{Palette Couleur 15.5}**, **{Preset 6.94}**, etc.). Utilisez le paramètre **[Incrément]** dans le [Menu Configuration des Direct Selects \(sur la page suivante\)](#) pour définir comment les nombres seront affichés.

Exemple :

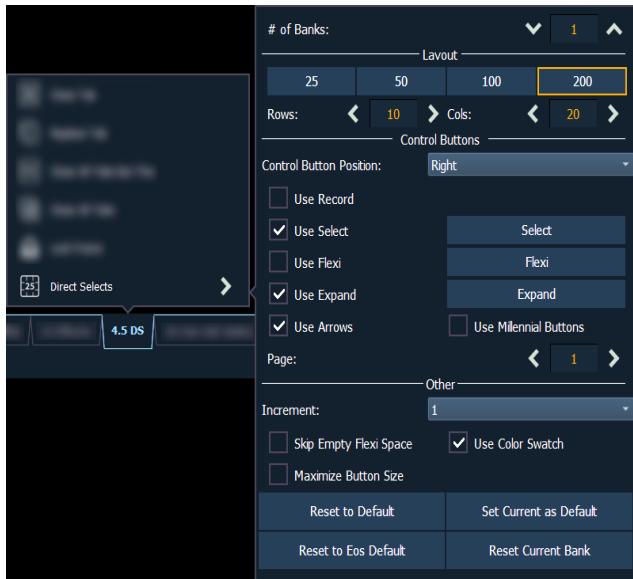
Supposons que vous avez enregistré la palette de couleurs 1 (bouton 1), la palette de couleurs 1.1 (bouton 2) et la palette de couleurs 3 (bouton 3). Si vous enregistrez la palette de couleurs 2, elle apparaîtra dans l'emplacement juste après la palette de couleurs 1.1 et la palette de couleurs 3 sera déplacée d'un cran vers la droite. Cela continuera jusqu'à ce qu'un emplacement ouvert puisse absorber l'élément déplacé.

Pour changer le type de Direct Selects, appuyez sur le bouton **{Select}**. Consultez [Menu Configuration des Direct Selects \(sur la page suivante\)](#) pour plus d'informations sur la touche **{Sélect}**.

Menu Configuration des Direct Selects

Vous disposez d'une grande souplesse dans l'organisation des Direct Selects en utilisant les options du menu de configuration.

Pour accéder au menu de configuration, cliquez avec le bouton droit de la souris ou tapez sur l'onglet de Direct Selects pour afficher le menu de configuration.



Les options suivantes sont disponibles :

- **# de Banks** - définit le nombre de banks de Direct Selects qui s'afficheront.

Layout

- **25, 50, 100, 200** - vous permet de sélectionner le nombre de boutons qui s'afficheront par Bank.
- **Lignes** - vous permet de sélectionner le nombre de lignes dans les banks.
- **Colonnes** - vous permet de sélectionner le nombre de colonnes dans les Banks.

Touches Contrôles

- **Contrôle Position Touches** - vous permet de définir si les boutons de commande s'afficheront sur le côté gauche ou droit des Banks.
- **Aff. Record** - affiche le bouton **{Record}**. Le bouton **{Record}** permet d'écrire « record » sur la ligne de commande.
- **Aff. Select** - affiche le bouton **{Sélect}**. Le bouton **{Sélect}** affiche le type de Direct Selects sélectionné. En appuyant sur cette touche, vous pourrez sélectionner un autre type de Direct Selects.
- **Aff. Flexi** - affiche le bouton **{Flexi}**. Reportez-vous à la section [Direct Selects dans le mode Flexi \(sur la page 69\)](#).
- **Affich. Déployer** - affiche le bouton **{Déployer}**.
- **Aff. Flèches** - affiche les flèches haut et bas de la page.
- **Aff Touche Milliers** - affiche les boutons centaines et milliers. Ces boutons vous

- permettent de sauter à des pages par centaines et par milliers.
- {Page} - affiche la page sélectionnée des Direct Selects.

Autre

- **Incrément** - vous permet de sélectionner si les boutons de Direct Selects s'affichent sous la forme 1 (nombres entiers), .1 (dizaines), .01 (centaines).
- **Masquer le Vide Flexi** - affichera une barre verticale au lieu d'un espace vide entre une série de boutons en mode Flexi.
- **Aff. étiqu. Couleur** - affiche une pastille de couleur triangulaire dans le coin inférieur gauche d'une Direct Selects de palette de couleur.



- **Etendre Taille Touches** - définit la taille des boutons de Direct Selects pour remplir l'espace disponible. Ceci est similaire à Ajust à l'écran dans les versions précédentes du logiciel.
- **Appliquer Défaut** - rétablit les paramètres par défaut. Si aucun état par défaut n'a été défini, les paramètres par défaut d'Eos seront utilisés.
- **Définir Courant comme Défaut** - vous permet de définir les paramètres actuels à utiliser comme état par défaut.
- **Appliquer Défaut Eos** - rétablit les paramètres par défaut d'Eos.
- **{Reset Bank En Cours}** - rétablit les paramètres de la bank courante.

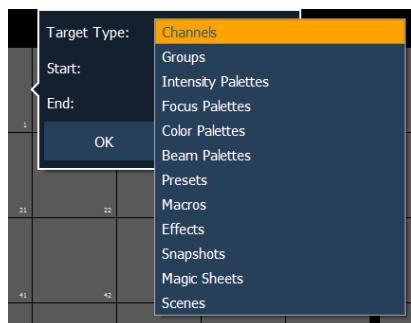
Direct Selects personnalisés

{Custom} vous permet de sélectionner plusieurs éléments à afficher dans la même bank de Direct Selects.

Affectation d'éléments enregistrés à des Direct Selects personnalisées

Après avoir sélectionné **{Custom}** comme type de Direct Selects, la fenêtre Direct Selects s'affiche d'abord comme étant vide. Pour affecter un élément enregistré à un Direct Select ou à plusieurs Direct Selects, vous pouvez soit appuyer sur un Direct Selects pour ouvrir la fenêtre de configuration, soit utiliser la ligne de commande.

Dans la fenêtre de configuration, vous pouvez sélectionner le type d'éléments enregistrés et les numéros d'éléments enregistrés de début et de fin, ce qui vous permet d'affecter une plage d'éléments enregistrés.



Dans la ligne de commande, vous pouvez sélectionner une plage d'éléments enregistrés que vous voulez assigner, telles que [Presets] [1] [Thru] [5] [Enter]. Double-cliquez ensuite sur une option Direct Select pour l'affecter. Une plage tapée à l'envers sera associée à l'envers.

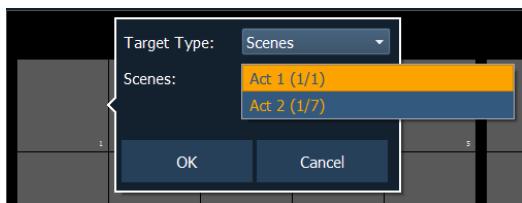
En cochant « Inclure les éléments à nombre entier non existantes », vous pouvez associer des éléments qui n'existent peut-être pas encore. Si la case n'est pas cochée, les éléments non existants ne seront pas insérés.



Remarque : Pour assigner une plage de circuits aux Direct Selects, vous devrez utiliser la fenêtre de configuration. Depuis la ligne de commande, vous ne pouvez attribuer qu'un seul circuit à la fois.

Scènes sur Custom Direct Selects

Les scènes peuvent être assignées aux Direct Selects personnalisées. Pour affecter une scène à une Direct Selects, vous pouvez soit appuyer sur une Direct Selects pour ouvrir la fenêtre de configuration, soit utiliser la ligne de commande.

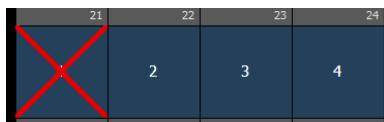


Dans la fenêtre de configuration, vous pouvez sélectionner le type d'élément enregistré (target) « scène » et le numéro de scène. Une seule scène peut être assignée à la fois.

Dans la ligne de commande, vous pouvez sélectionner une scène, telle que [Cue] [1] {Attributs} {Scène} [1] [Enter]. Double-cliquez ensuite sur une option Direct Select pour l'affecter.

Effacer les Custom Direct Selects.

Vous pouvez effacer un Direct Selects personnalisé en utilisant la touche [Escape]. Maintenez la touche [Escape] enfonce et appuyez sur la touche Direct Selects que vous voulez effacer. Pour effacer une plage de Direct Selects, maintenez la touche [Escape] enfonce et appuyez sur la première touche Direct Selects de la plage jusqu'à ce qu'un X rouge apparaisse sur celle-ci. Si [Echap] est toujours maintenu enfoncé, appuyez sur la dernière touche Direct Selects de la plage.



En utilisant [Reset TOUT Ecrans et Workspaces] sur l'option [Menu disposition du workspace \(sur la page 40\)](#) effacera également tous les Direct Selects personnalisés.

Scènes dans Direct Selects

[Scènes](#) peut être sélectionné depuis les Direct Selects. A partir de la fenêtre des Direct Selects, appuyez sur {Select}, puis sur {Scènes} pour afficher vos scènes sur les Direct Selects. La Direct Selects affichera le label et la cue de la scène.

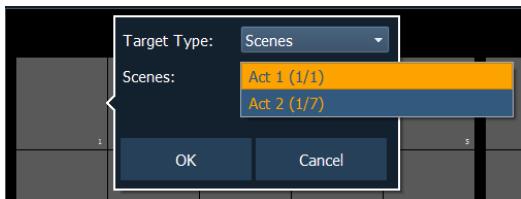
Appuyer sur une Direct Selects de scène affichera le numéro de cue associée à cette scène en tant que commande terminée sur la ligne de commande.

Une double pression sur une Direct Selects de scène déclenchera la cue, si {DirSel. Dbl Clk} a été activé dans **Setup>Device>Affichages**.

Pour afficher une commande non terminée, maintenez la touche [Shift] enfoncee pendant que vous appuyez sur la touche de Direct Selects.

Scènes sur Custom Direct Selects

Les scènes peuvent être assignées aux Direct Selects personnalisées. Pour affecter une scène à une Direct Selects, vous pouvez soit appuyer sur une Direct Selects pour ouvrir la fenêtre de configuration, soit utiliser la ligne de commande.



Dans la fenêtre de configuration, vous pouvez sélectionner le type d'élément enregistré (target) « scène » et le numéro de scène. Une seule scène peut être assignée à la fois.

Dans la ligne de commande, vous pouvez sélectionner une scène, telle que **[Cue] [1] {Attributs} {Scène} [1] [Enter]**. Double-cliquez ensuite sur une Direct Selects pour l'affecter.

Sélection de circuits avec des Direct Selects

Les Direct Selects de circuits sont mises en surbrillance lorsqu'elles sont sélectionnées. La sélection de circuit depuis les Direct Selects est un processus additif, si les circuits 1 à 5 sont sélectionnés, appuyez sur **{Circuit 6}** pour ajouter le circuit 6 à la sélection, tout en gardant les circuits 1 à 5 sélectionnés. Appuyez à nouveau sur **{Circuit 6}** pour désélectionner le circuit.

Si vous avez étiqueté des circuits dans le patch, ces labels seront affichés au-dessus du numéro de circuit lorsque vous regardez des circuits dans les Direct Selects.

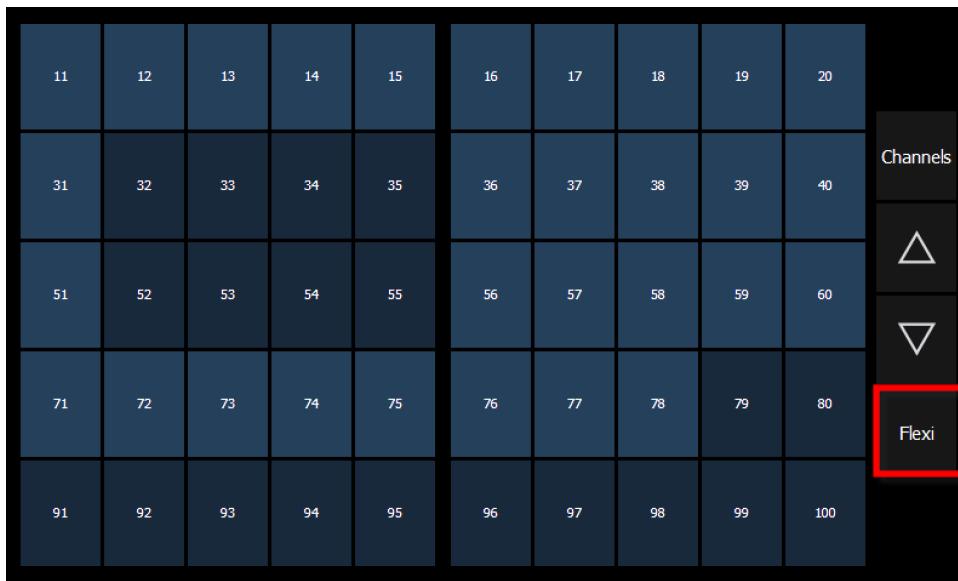
Remarque : Lorsque vous utilisez le module bouton, appuyer et maintenir un bouton de circuit enfoncé tout en appuyant sur un autre bouton de circuit, sélectionne ces deux circuits et tous les circuits entre les deux. Ce comportement n'est pas pris en charge lorsque les sélections de circuit sont utilisées sur les écrans tactiles sans le module. Ceci ne s'applique qu'aux pupitres Eos.

- **{Circuit 1}** - ajoute le circuit 1 à la sélection actuelle de circuits, s'il n'est pas déjà sélectionné.
- **{Circuit 1} {Circuit 10}** - ajoute les circuits 1 et 10 à la sélection de circuits actuelle.
- **{Circuit 1} et {Circuit 10}** - ajoute les circuits 1 à 10 à la sélection de circuits actuelle (**si les modules de bouton sont utilisés (Eos uniquement)**).
- **{Page Bas}** - défile les pages des sélections directes vers le bas, une page à la fois.
- **{Page Haut}** - défile les pages des sélections directes vers le haut, une page à la fois.

Direct Selects dans le mode Flexi

Les Direct Selects peuvent être placées dans un mode flexi, qui supprimera les cases vides. **{Aff. Flexi}** doit être activé dans le menu de configuration de Direct Selects. Reportez-vous à la section [Menu Configuration des Direct Selects \(sur la page 66\)](#).

Lorsqu'il est activé, le bouton **{Flexi}** s'affiche dans l'écran de Direct Selects.



En mode Flexi, le bouton {Flexi} est en surbrillance dorée.



Remarque : Une seule case de Direct Selects vide peut rester si les cases de Direct Selects adjacentes ne sont pas séquentielles. Ceci permet d'insérer facilement une nouvelle Direct Selects entre les sélections existantes.

[Shift] et Direct Selects

La sélection d'éléments enregistrés à partir de Direct Selects met fin à la ligne de commande. Pour poster un contrôle sur la ligne de commande sans le terminer, maintenez la touche [Shift] enfoncee tout en appuyant sur la touche de Direct Selects. Cela permet de sélectionner et d'exécuter plusieurs commandes en même temps, et d'entrer un temps de Sneak optionnel.

Encodeurs

Les encodeurs sont l'un des moyens de contrôler les paramètres de non-intensité (FCB) des appareils à paramètres multiples. Reportez-vous à la section [Régler les paramètres de non intensité avec les encodeurs \(sur la page 180\)](#) pour de plus amples informations sur l'utilisation des encodeurs.

Sur Eos, les quatre encodeurs du haut sont identifiés par la fenêtre LCD de l'encodeur, juste à gauche des encodeurs. Les deux encodeurs du bas contrôlent toujours le pan et le tilt, à gauche et à droite respectivement.

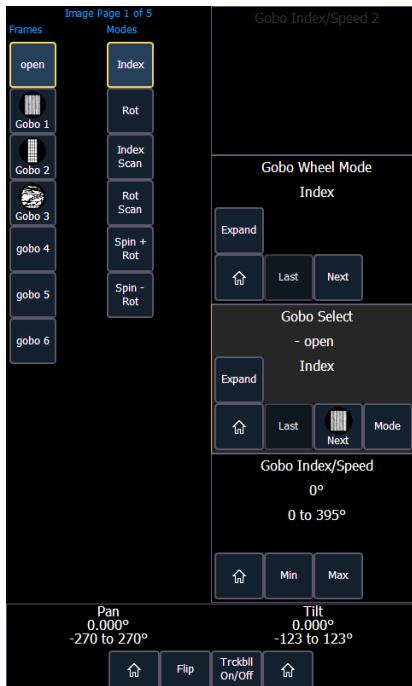
Sur Eos Ti, les quatre premiers encodeurs sont identifiés par l'écran tactile des encodeurs, juste à gauche des encodeurs. Les deux encodeurs du bas contrôlent toujours le pan et le tilt, à gauche et à droite respectivement.

Sur Gio, Gio @ 5 et Ion Xe, les quatre encodeurs sont identifiés de deux manières, avec la fenêtre de contrôle de l'encodeur et la mini fenêtre de statut de l'encodeur.

Sur Element 2, vous pouvez accéder aux encodeurs en utilisant la fenêtre de Contrôle ML. Reportez-vous à la section [Contrôles des projecteurs asservis \(sur la page 74\)](#) pour de plus amples informations.

Affichage des Encodeurs sur Eos et Eos Ti

La zone de l'écran de l'encodeur affiche le nom du paramètre qu'il contrôle, 'écran dles limites pas à pas (le cas échéant) ainsi qu'un bouton **{Home}** qui vous permet de régler ce paramètre à sa position par défaut. Vous pouvez également donner la valeur home à n'importe quel paramètre.



Les boutons qui peuvent être disponibles sur l'écran tactile sont notamment :

- Min
- Max
- Suivant
- Précédent
- Home
- Mode
- Activer/désactiver le format XYZ

{Next} et **{Last}** sont utilisés pour passer d'une plage à l'autre (comme les couleurs dans un changeur de couleur) un pas à la fois. **{Min}** et **{Max}** permettent d'envoyer un paramètre à sa limite minimum ou maximum d'une seule pression.

Modes vous permet de passer d'un mode à l'autre d'un paramètre (s'il y en a un) ; par exemple, une roue de gobos en rotation. Si d'autres modes sont disponibles, leurs softkeys s'affichent près du haut de l'affichage de l'encodeur.

Les encodeurs peuvent être basculés du mode rapide (coarse) vers fin (fine) en maintenant **[Shift]** enfoncé, et l'encodeur restera en mode fin tant que **[Shift]** sera maintenu enfoncé. Une fois que **[Shift]** est relâché, l'encodeur revient en mode rapide. Reportez-vous à la section [Face avant \(sur la page 166\)](#) pour les options d'encodeurs.

Appuyez sur **{Déployer}** pour afficher toutes les informations sur n'importe quel appareil avec un tableau des frames. Appuyez à nouveau dessus pour revenir à l'affichage normal. Vous pouvez

effectuer des sélections à partir de l'écran déployé. Les couleurs/images de l'appareil sont établies dans le patch (voir [Utilisation du piker \(sélecteur\) de roue/rouleau de couleurs et de l'Editeur \(sur la page 116\)](#)).

{Activer/désactiver le format XYZ} commute entre le stockage des données de position en format pan/tilt et en format XYZ pour l'utilisation avec Augment3d.

A gauche de l'écran tactile de l'encodeur se trouvent six touches (cinq sur Eos) qui servent au contrôle de l'encodeur. De haut en bas, ces touches de pagination d'encodeur contrôlent intensité, focus, couleur, shutter, image et form. En appuyant sur l'une de ces touches, vous modifiez les paramètres contrôlés par les encodeurs. Pour afficher d'autres pages d'encodeur disponibles, appuyez simplement sur les touches de pagination de l'encodeur pour faire avancer les pages.

[Touche Page des Encodeurs] **et** [<#>] vous amènera directement à une page. Les touches **[Flexi]** **et** [Touche Page des Encodeurs] font basculer les états flexi de l'encodeur.

Pour écrire le nom d'une catégorie de paramètres sur la ligne de commande, utilisez les boutons de catégorie de paramètres situés dans la ZIC.

Pour afficher « beam » sur la ligne de commande, double-cliquez sur les boutons de catégorie de paramètres shutter, image ou form.

Certains projecteurs ont plus de paramètres qu'il n'est possible d'en afficher sur une seule page d'encodeur. Le nombre de pages pour chaque catégorie s'affiche à droite de l'écran tactile de l'encodeur. Pour visualiser les autres pages, appuyez simplement sur le bouton de pagination de l'encodeur pour faire avancer les pages, ou maintenez le bouton enfoncé et appuyez sur une touche numérique pour aller directement à la page à laquelle vous voulez accéder.

Fenêtre Encoder Display

La fenêtre de contrôle des encodeurs est disponible sur les pupitres Gio, Gio @ 5 et Ion Xe. Appuyer sur la touche **[Encoder Display]** pour ouvrir la fenêtre des commandes des encodeurs.



Directement sous le milieu se trouvent deux encodeurs et six touches pour le contrôle de l'encodeur. De gauche à droite, ces touches de pagination d'encodeur contrôlent intensité, focus, couleur, shutter, image et form. En appuyant sur l'une de ces touches, vous modifiez les paramètres contrôlés par les encodeurs.

Pour afficher d'autres pages d'encodeur disponibles, appuyez simplement sur les touches de pagination de l'encodeur pour faire avancer les pages.

[Touche Page des Encodeurs] **et** [<#>] vous amènera directement à une page. Les touches **[Flexi]** **et** [Touche Page des Encodeurs] font basculer les états flexi de l'encodeur. Reportez-vous à la section [Flexi Encodeurs \(sur la page 74\)](#) pour de plus amples informations.

Pour poster une catégorie de paramètres sur la ligne de commande, utilisez les boutons de catégorie de paramètres situés dans la ZIC.



Remarque : Pour afficher « beam » sur la ligne de commande, double-cliquez sur les boutons de catégorie de paramètres shutter, image ou forme.

La zone de chaque encodeur affichera le nom du paramètre qu'il contrôle, un écran de limites pas à pas (le cas échéant) ainsi qu'un bouton {Home} qui vous permet de régler ce paramètre à sa position par défaut.

L'affichage des commandes de l'encodeur vous permet de passer d'un pas à l'autre dans les paramètres (si cela est disponible). Vous pouvez également appliquer la valeur home à n'importe quel paramètre. Les boutons disponibles sont notamment :

- Min
- Max
- Suivant
- Last
- Mode
- Expand
- Activer/désactiver le format XYZ

{Next} et {Last} sont utilisés pour passer d'une plage à l'autre (comme les couleurs dans un changeur de couleur) un pas à la fois. {Min} et {Max} permettent d'envoyer un paramètre à sa limite minimum ou maximum d'une seule pression.

Modes vous permet de passer d'un mode à l'autre d'un paramètre (s'il y en a un) ; par exemple, une roue de gobos en rotation. Si d'autres modes sont disponibles, leurs softkeys s'affichent en haut de l'écran des commandes de l'encodeur.

Les encodeurs peuvent être basculés du mode rapide (coarse) vers fin (fine) en maintenant [Shift] enfoncé, et l'encodeur restera en mode fin tant que [Shift] sera maintenu enfoncé. Une fois que [Shift] est relâché, l'encodeur revient en mode rapide.

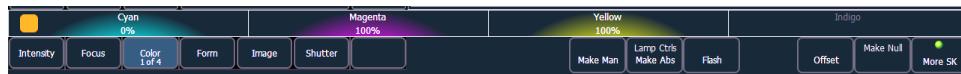
Appuyez sur {Déployer} pour afficher toutes les informations sur n'importe quel appareil avec un tableau des frames. Appuyez à nouveau dessus pour revenir à l'affichage normal. Vous pouvez effectuer des sélections à partir de l'écran déployé. Les couleurs/images de l'appareil sont établies dans le patch (voir [Utilisation du piker \(sélecteur\) de roue/rouleau de couleurs et de l'Editeur \(sur la page 116\)](#)).

{Activer/désactiver le format XYZ} commute entre le stockage des données de position au format pan/tilt et au format XYZ pour l'utilisation avec Augment3d.

Mini fenêtre des encodeurs

Sur Gio, Gio @ 5, Ion Xe ou ETCnomad utilisant un Programming Wing, les informations sur ce que les encodeurs contrôlent actuellement peuvent toujours être trouvées dans la mini fenêtre Status Encodeurs, même quand [Fenêtre Encoder Display \(sur la page précédente\)](#) est fermé . Cet affichage se trouve au-dessus des softkeys de la ZIC.

Utilisez les touches Catégorie de paramètres pour choisir les paramètres actuellement disponibles sur les encodeurs.



Certains projecteurs ont plus de paramètres qu'il n'est possible d'en afficher sur une seule page d'encodeur. Le nombre de pages pour chaque catégorie s'affiche au bas de la softkey

Catégorie de Paramètres. Pour visualiser les autres pages, appuyez simplement sur le bouton pour faire avancer les pages ou maintenez le bouton enfoncé et appuyez sur une touche numérique pour aller directement à la page à laquelle vous voulez accéder.

Navigation dans les Encodeurs

Utilisez les boutons de page de l'encodeur (situés en haut à gauche de l'écran LCD de l'encodeur) pour choisir quels paramètres sont actuellement disponibles sur les encodeurs. Il y a cinq boutons utilisables : Color, Custom, Shutter, Image, et Form. En appuyant sur l'une de ces touches, vous modifiez les paramètres contrôlés.

Certains projecteurs ont plus de paramètres qu'il n'est possible d'en afficher sur une seule page d'encodeur. Le numéro de page pour chaque catégorie s'affiche en haut de la fenêtre LCD. Pour afficher les autres pages, appuyez simplement sur le bouton [Color], [Custom], [Shutter], [Image], ou [Form] pour faire avancer les pages ou appuyez sur le bouton avec une touche numérique pour accéder directement à la page à laquelle vous souhaitez accéder.

Les encodeurs peuvent être basculés du mode rapide (coarse) vers fin (fine) en maintenant [Shift] enfoncé, et l'encodeur restera en mode fin tant que [Shift] sera maintenu enfoncé. Une fois que [Shift] est relâché, l'encodeur revient en mode rapide.

Encodeurs dans Blind

Les encodeurs et le tambour de niveau sont désactivés par défaut dans l'affichage blind. Appuyez sur une [Touche Page des Encodeurs], par exemple [Color], pour activer les encodeurs et le tambour de niveau. Lorsque les encodeurs sont désactivés, la fonction trackball pour le pan et le tilt est également désactivée.

Flexi Encodeurs

En mode Flexi, tous les emplacements vides pour les paramètres non applicables aux circuits sélectionnés seront supprimés. Par défaut, l'affichage de l'encodeur est en mode Flexi.

Maintenez enfoncé la touche [Flexi] et une touche [Encoder Page Keys], par exemple [Image], pour quitter ou entrer en mode Flexi.

Verrouiller les encodeurs

Il est possible de verrouiller les encodeurs. Pour verrouiller les encodeurs, appuyez sur [Escape] et [Touche Page des Encodeurs]. Pour les déverrouiller, appuyez sur n'importe quelle [Touche Page des Encodeurs].

Contrôles des projecteurs asservis

Un outil d'affichage pour contrôler les paramètres de non intensité (FCB) des appareils à paramètres multiples est le Contrôle ML. Le Contrôle ML est sur le Tab 5.

Sur Element 2, l'affichage peut être ouvert dans la ZIC en appuyant sur le bouton [Contrôle ML].



Remarque : Une version pop-up du Contrôle ML peut être ouverte pour un accès rapide à ces commandes. Reportez-vous à la section [Pop-up Contrôle ML \(sur la page 46\)](#)

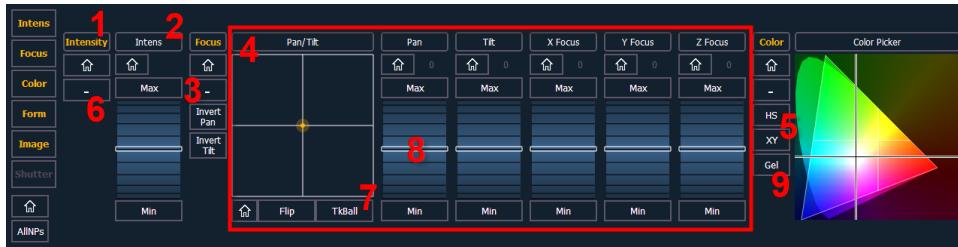
Vous aurez besoin d'un appareil multi-paramètres sélectionné pour visualiser correctement cette fenêtre. Cette fenêtre sera modifiée selon le type d'appareil sélectionné. Si vous avez un appareil qui n'a que des paramètres d'intensité et de couleur, l'écran de Contrôle ML affiche uniquement les paramètres d'intensité et de couleur.



Remarque : Les contrôles disponibles sur cette fenêtre seront modifiés selon le projecteur sélectionné.

Quand il y a de la place, plusieurs lignes de paramètres s'affichent et vous pouvez faire défiler l'affichage verticalement.

Il existe des touches de raccourcis pour les catégories, sur le côté gauche de la fenêtre Contrôle ML. Appuyez sur la touche pour accéder rapidement à ces contrôles.



1. Bouton Catégorie (Cliquer sur ce bouton placera la catégorie sur la ligne de commande.)
2. Bouton Paramètre (En cliquant sur le bouton, le paramètre sera placé sur la ligne de commande.)
3. Le bouton Home vous permet de placer en Home un paramètre spécifique ou l'attribut d'un paramètre.
4. Attributs d'un paramètre
5. Sélectionnez le Color Picker.
6. Réduit ou développe les catégories.
7. Donne la fonctionnalité de pan et de tilt à une souris ou à un trackball.
8. Encodeur virtuel (Cliquer et maintenir près du centre de la ligne pour un mouvement lent, plus loin pour un mouvement plus rapide)
9. Ouvre le sélecteur de gel.

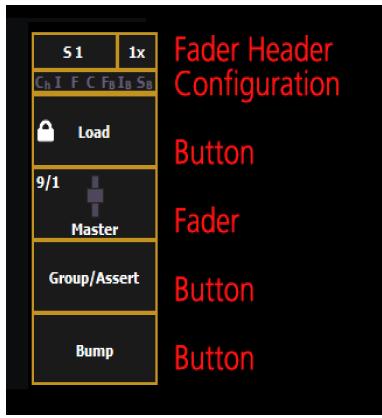
Configuration des Faders

L'affichage de la configuration des faders se trouve à l'onglet 36. [Liste des Faders \(sur la page 78\)](#), qui affiche tous les faders et leurs affectations, se trouve à l'onglet 35.

En haut de l'écran de configuration des faders, vous pouvez sélectionner la page des faders, qui contient 100 pages de 10 faders par page.

Vous pouvez configurer la paire de faders maîtres en haut de l'écran. Reportez-vous à la section [Configuration du Master Fader \(sur la page 79\)](#) pour de plus amples informations.

L'écran de configuration des faders affiche une maquette virtuelle de chaque fader et de ses boutons. Les différentes parties du fader virtuel peuvent être cliquées ou tapées pour ouvrir les options de configuration.



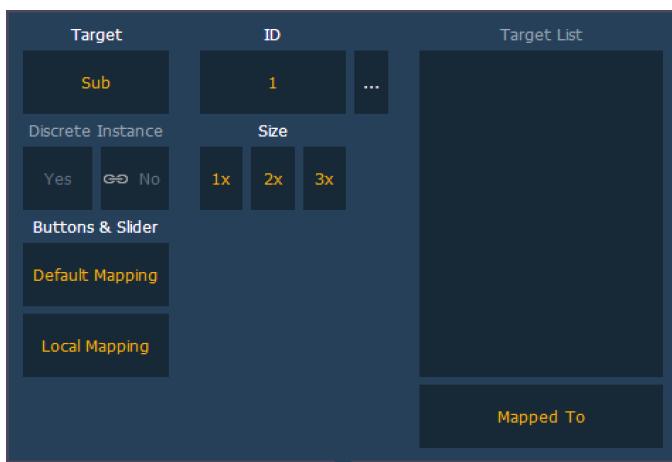
Chaque fader est codé par couleur en fonction du type d'élément qui lui est assigné. Les grandmasters et submasters inhibitifs sont en rouge, les submasters additifs sont en jaune, l'affichage des faders de restitution de playback en vert, et les presets, les palettes, les Global effects et les time masters manuels sont en marron.

Sur Element 2, les faders playback ne peuvent pas être assignés.



Fenêtre de Configuration des Faders

Cliquez sur l'en-tête du fader pour ouvrir la fenêtre de configuration du fader.



Target (Élément enregistré)

Ce paramètre vous permet d'attribuer une cuelist, un submaster, une intensité, un focus, une palette de couleurs ou de Beam, une preset, un fader d'effet global, un time master manuel ou un grandmaster avec un fader.

ID

Ceci définit le numéro de l'élément enregistré assigné au fader, comme la Cue List 2 ou le Submaster 5. Pour connaître la liste des ID élément enregistrés disponibles, cliquez ou appuyez sur la touche {...} à côté de l'ID.



Remarque : Le contenu peut également être chargé dans les faders depuis Live, en utilisant la ligne de commande et Load.

Discrete Instance

Ce paramètre prend par défaut la valeur Oui et l'applique aux cuelists. Lorsqu'un fader est « discrete » (particulier), il suit les autres faders qui exécutent la même cuelist, MAIS si on charge manuellement une autre cuelist dans un fader synchronisé, un fader particulier activé ne modifie pas son contenu. Lorsqu'il est réglé sur Non (ou désactivé), une fois qu'un fader est synchronisé avec un autre fader exécutant la même cuelist, il reste synchronisé lorsque le contenu est modifié. Mode particulier désactivé est noté dans le bandeau du fader avec une icône de chaîne.

Taille

Un fader peut être mappé pour que son contenu occupe 1, 2 ou 3 faders. 1x occupera 1 fader, 2x utilisera 2 faders, et 3x en utilisera trois.



Remarque : Si un fader est mappé à 1x, le bouton du haut sera verrouillé comme bouton de chargement. Lorsqu'il est mappé à 2x ou 3x, le bouton supérieur gauche sera verrouillé en tant que bouton de chargement.

Touches et Slider

Lorsqu'elle est défini sur Affect. par Défaut, la configuration des boutons et des faders est d'abord dessinée à partir des propriétés de la cuelist ou de la liste de submasters pour ce contenu. Si des modifications sont apportées à cette affectation dans l'onglet 36, il revient dans la liste de cue ou de submaster et modifie toute autre instance où ce contenu est affecté. Si le fader est défini sur Local, tout changement apporté à l'onglet 36 aura uniquement un impact sur le contenu de cette instance. Reportez-vous aux sections [Propriétés de la cuelist](#) et [Propriétés du submaster](#) pour plus d'informations sur l'affectation par défaut.

Liste des éléments enregistrés

Si un mappage des faders temporaire est utilisé, la liste du contenu s'affiche ici. Reportez-vous à la section [Affectation temporaire des Faders \(sur la page 254\)](#) pour de plus amples informations.

Configuration Supplémentaire

Cliquer sur la boîte de configuration ouvre des options de configuration supplémentaires qui dépendent du type d'élément assigné au fader.

Pour des informations détaillées sur ces différentes options, voir les rubriques suivantes :

- [Configuration du Grandmaster \(sur la page 80\)](#)
- [Propriétés de la cuelist \(sur la page 286\)](#)

- *Propriétés du submaster (sur la page 372)*
- *Propriétés des faders de presets et de palettes (sur la page 250)*
- *Fader Global FX (sur la page 359)*
- *Master de Temps Manuel (sur la page 81)*

Indicateurs dans la fenêtre Status Fader dans Element

Chaque fader est codé par couleur en fonction du type d'élément qui lui est assigné. Les faders de circuits sont oranges. Les grandmasters et submasters inhibitifs sont en rouge, les submasters additifs sont en jaune, les presets et les palettes, les Global effects, et les time master manuels sont en marron.

L'affichage du Status Faders peut être désactivé dans le Setup. Reportez-vous à la section *Affichages (sur la page 167)* pour de plus amples informations.



1. La case orange indique un fader de circuit.
2. Numéro de circuit actuel contrôlé par le fader.
3. Label (les labels de circuit et des éléments enregistrés s'affichent).
4. Niveau actuel du circuit (Le niveau s'affiche indépendamment de la commande du fader ou du clavier.)
5. La flèche vers le haut indique qu'il y a un niveau plus élevé actuellement réglé pour le circuit et que le fader doit être augmenté pour correspondre.



1. Palettes sur un Fader.
2. Numéro du submaster actuel contrôlé par un fader.
3. La case rouge indique un master inhibé.
4. Effet sur un Submaster.
5. Label (les labels de circuit et des éléments enregistrés s'affichent).
6. Grandmaster sur un fader.
7. La flèche vers le haut indique qu'il y a un niveau plus élevé actuellement réglé pour le circuit et que le fader doit être augmenté pour correspondre.
8. La flèche vers le bas indique qu'il y a un niveau inférieur actuellement réglé pour le circuit et que le fader doit être abaissé pour correspondre.
9. Niveau actuel du submaster.
10. *Fader Global FX (sur la page 359)*
11. *Master de Temps Manuel (sur la page 81)*

Liste des Faders

La liste des Faders, qui montre tous les faders et leurs affectations, se trouve dans **Tab 35**.

Fader	Label	Mapped To	Filters	Button 1	Slider	Button 2	Button 3
1/1		CL 11		Load	Master	Stop Back	Go
1/2		S 1		Load	Master	Group/Assert	Bump
1/3		S 2		Load	Master	Group/Assert	Bump
1/4		S 3		Load	Master	Group/Assert	Bump
1/5		IP 1		Load	Master	Group/Assert	Bump
1/6		GM		Load	Master		Blackout

35 Fader List + ▽ ■

Node	Master	Restore	Priority	Up Time	Stamp	Exclude	Chan Filter	FX off 0
Additive	Prop	Minimum	P4	0	Off	Record	X	On
Inhibitive	Int	bkrd	bkrd	Dwell Time	Unload	Solo	Param Filter	X
Effect	HTP	bkrd	Enabled	Nan	Nothing	Inhibit		
Disabled	LTP	bkrd	P4	0	Release	GM		
					Unmark 0			
					Off			

Vous pouvez également modifier la configuration d'un fader dans la liste des faders en cliquant sur une colonne. Un fader virtuel s'affichera. Cliquez sur la zone appropriée du fader pour accéder aux options de configuration. La sélection peut se faire en cliquant dans la colonne ou à partir de la ligne de commande.

L'édition de plages est possible dans cette fenêtre en sélectionnant tous les faders nécessaires. Les modifications apportées à la configuration s'appliquent à tous les faders sélectionnés.

Lorsqu'un fader est sélectionné, la ZIC affiche également un fader virtuel et les options de configuration pour ce fader.

Bandeau des Faders

Le bandeau de faders montre le code couleur des faders qui est utilisé dans les outils de configuration du fader.

Les grandmasters et submasters d'inhibition sont en rouge, les submasters additifs sont en jaune, les faders playback sont en vert et les presets et les palettes sont en orange.



Configuration du Master Fader

Cliquez ou appuyez sur Master Fader pour ouvrir la fenêtre de configuration du Master Fader.



Élément Enregistré

Ce paramètre vous permet d'assigner une cuelist à un fader.

ID

Ceci définit le numéro de l'élément enregistré assigné au fader, comme la cuelist 2. Pour connaître la liste des ID des éléments enregistrés disponibles, cliquez ou appuyez sur la touche {...} à côté de l'ID.

Element 2 ne peut mapper que la cuelist 1.

Discrete Instance

Ce paramètre a la valeur par défaut Oui et s'applique aux cuelists. Lorsqu'un fader est Discrete (particulier), il suit les autres faders qui exécutent la même cuelist, MAIS si un fader qui est tracké manuellement passe à une cuelist différente, un fader particulier activé ne modifie pas son contenu. Lorsqu'il est réglé sur Non (ou désactivé), une fois qu'un fader est synchronisé avec un autre fader exécutant la même cuelist, il reste synchronisé lorsque le contenu est modifié. Mode particulier désactivé noté dans le bandeau des faders avec une icône de lien.

Taille

Le Fader Master est réglé sur une taille de 2 faders et ne peut pas être modifiée.

Touches et Slider

Vous pouvez choisir d'utiliser le mappage par défaut pour le fader, ou vous pouvez utiliser un mappage local.



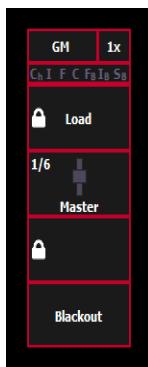
Remarque : Lorsqu'un utilisateur rejoint une session pour la première fois, le fader master n'est pas mappé. Une fois qu'une cuelist est établie pour cet utilisateur, tous les autres appareils rejoignant le groupe d'utilisateurs auront la même cuelist automatiquement mappée à leur master. Si un appareil change d'ID utilisateur, la liste des cues sur le master sera mappée en conséquence.

Les options de configuration suivantes sont disponibles. reportez-vous à la section [Propriétés de la cuelist \(sur la page 286\)](#) pour de plus amples informations.

Configuration du Grandmaster

Lorsqu'un fader est configuré comme grandmaster, vous pouvez régler le fader lui-même comme master ou le désactiver. La taille du fader est réglée sur 1x et ne peut pas être modifiée.

Le premier bouton est verrouillé en tant que bouton de chargement et ne peut pas être configuré. Le deuxième bouton est désactivé et ne peut pas être configuré. Le troisième bouton peut être configuré comme bouton Blackout ou désactivé. Lorsqu'il est configuré en tant que Blackout, les deux boutons doivent être pressés ensemble pour régler le grandmaster sur blackout.



Master de Temps Manuel

Un fader peut être assigné en tant que Master de temps manuel.



Remarque : *Un Master de Temps Manuel s'applique aux modifications apportées manuellement et non à la lecture playback.*

Un master de temps manuel peut être utilisé pour influencer n'importe quel temps de commande manuelle. Pour un master de temps manuel, vous devez assigner un temps minimum et un temps maximum au fader. Par défaut, le minimum est fixé à 0 seconde lorsque le fader est complètement abaissé, et le maximum est de 5 secondes lorsque le fader est au maximum. Pour modifier le temps, cliquez sur la case et entrez le temps depuis le pavé numérique contextuel.

Les boutons de fader peuvent être assignés en tant que touche flash, désactivé ou macro (voir [Configuration du fader et des touches du Submaster \(sur la page 376\)](#)). Il est recommandé de régler le bouton du bas pour activer ou désactiver le fader. Lorsqu'il est activé, la LED est verte fixe.



Remarque : *Le réglage du master de temps manuel est ignoré à moins qu'il ne soit activé. Le changement du master de temps manuel n'aura pas d'impact sur les changements manuels déjà en cours.*

Le bandeau de fader affichera le label de M Time pour indiquer un fader master de temps manuel.



Remarque : *Les filtres de circuits et de paramètres peuvent être assignés à un master de temps manuel.*

Vous pouvez outrepasser un master de temps manuel en entrant un temps de sneak sur la ligne de commande.

Master Only

Master Only est une option de fader qui ne peut être affecté que dans la fenêtre de configuration du fader (Tab 36) ou dans la liste de faders (Tab 35), pour les faders de submasters, presets et palettes. Les submasters peuvent également être configurés dans la liste des submasters (onglet 15).

Les faders Master Only sont utilisés pour définir un niveau de fondu du contenu. Le curseur peut être utilisé pour ajuster les niveaux lorsque le fader a été activé avec la touche bump.

Par défaut, les Master Only sont Full.

Pour définir le niveau du fader depuis la ligne de commande, utilisez [Fader] [n] [At] [niveau] [Enter].



Remarque : *Si le contenu est réglé sur proportionnel, Master Only fait passer tout le contenu au réglage du fader lorsque bump est activé. S'il est réglé sur Master-Int, le fader contrôle l'intensité, mais la non-intensité va à l'état final au moment où le contenu est déclenché.*

Filtres des circuits et des paramètres sur les faders

Les filtres de circuit et de paramètre peuvent être utilisés pour autoriser uniquement la restitution de données spécifiées. Ce sont des filtres de restitution qui n'ont aucune incidence sur la façon dont les données sont enregistrées.

Les filtres de circuit et de paramètre peuvent être associés aux éléments suivants pour la restitution :

- Cue lists
- Submasters
- Presets
- Palettes



Remarque : Les filtres de circuit et de paramètre peuvent également être utilisés avec les faders des Global Effects. Reportez-vous à la section [Fader Global FX \(sur la page 359\)](#)



Remarque : Pour les presets et les palettes, les filtres de circuit et filtres de paramètre peuvent être affectés uniquement dans la fenêtre de configuration du fader (Tab 36) ou dans la liste de faders (Tab 35).

Pour les cuelists et les submasters, les filtres de circuit et de paramètre peuvent être définis dans les zones suivantes :

- Index Cue List
- Liste des Submasters
- Fenêtre de configuration des faders (Tab 36)
- Liste de faders (Tab 35)
- Dans Live avec la softkey {Propriétés}

Appuyez ou cliquez sur {Filtre Chan} pour attribuer des circuits ou des groupes. Appuyez ou cliquez sur {Filtre Param} pour ouvrir une liste de paramètres disponibles que vous pouvez filtrer.



Remarque : Les filtres se déplacent avec leurs cue lists et submasters assignés quand ils sont affectés.

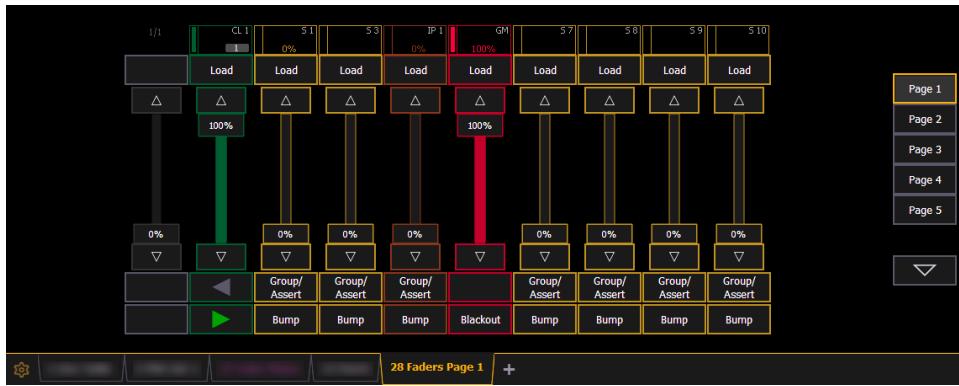
Lorsqu'un filtre a été appliqué, un indicateur s'affiche dans le bandeau du fader. C s'affiche pour le filtre du circuit, et F pour le filtre du paramètre.

Suppression des filtres des circuits et des paramètres

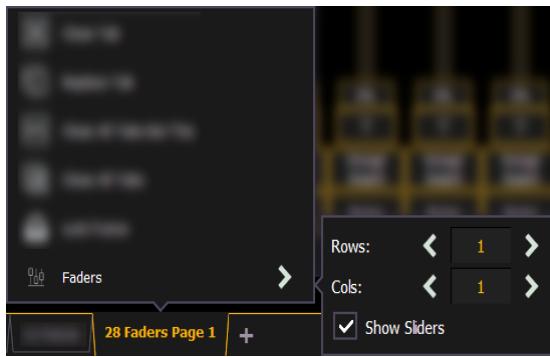
Appuyez sur le [X] rouge pour effacer les filtres de circuit ou de paramètre répertoriés.

Module de fader Virtuel

Un module de fader virtuel peut être ouvert à partir de l'écran d'accueil en sélectionnant le bouton Faders ou en appuyant sur [Tab] [2][8].



Le module fader virtuel possède un menu de configuration accessible en sélectionnant d'abord l'onglet du module, puis en double-cliquant sur cet onglet pour ouvrir le menu. Une fois le module de fader virtuel sélectionné, vous pouvez également sélectionner l'icône engrenage, située près des onglets, pour ouvrir le menu de configuration.



Les options suivantes sont disponibles dans ce menu de configuration :

- **Lignes** - définit le nombre de lignes utilisées pour le module. Le nombre maximum de lignes est de six.
- **Colonnes** - définit le nombre de colonnes utilisées pour le module. Le nombre maximum de colonnes est de six.
- **Afficher Slider** - affiche ou masque la partie curseur du fader. Ceci est utile si vous voulez un module composé uniquement des boutons de faders configurables.

Reportez-vous à la section [Configuration des Faders \(sur la page 75\)](#) pour de plus amples informations sur la configuration des faders.

Copier les Faders en utilisant Attributs Seulement

En copiant les faders, vous pouvez utiliser {Attrib Seulmt} pour copier toutes propriétés du fader, sauf les valeurs, les effets et les labels.

- **[Fader] [1] [Copy to] [Fader] [4] {Attrib Seulmt} [Entrée] [Entrée]** - copie toutes les propriétés du fader à partir du fader 1 et le place dans le fader 4. Les valeurs, effets et labels ne sont pas copiés lors de l'utilisation de la softkey {Attrib Seulmt}.

Clavier Virtuel

Il est possible d'ouvrir un clavier qui imite les touches dures du clavier Eos actuel.

Pour l'ouvrir, vous pouvez sélectionner le clavier virtuel dans le menu [Menu disposition du workspace \(sur la page 40\)](#) ou utiliser [Tab] [7].

Le clavier virtuel affiche le raccourci clavier alphanumérique pour cette touche dure dans le coin inférieur droit.



Visualiseur sACN Output

Vous pouvez ouvrir le Visualiseur sACN Output en appuyant sur [Tab] et [3][7] ou en sélectionnant l'icône Visualiseur sACN Output sur l'écran d'accueil.

Le visualiseur sACN Output sert à vérifier les sorties en Live actuelles univers par univers.



La partie gauche du visualiseur est une grille universelle. Il affiche 512 cellules d'adresse. Les cellules entourées par une couleur sont actuellement des adresses patchées. Chaque cellule patchée contient un numéro d'adresse et une valeur de sortie. Les cellules non patchées sont noires et n'ont que le niveau d'adresse.

Les valeurs de sortie vont de 0 à 255. 0 est affiché en noir et 255 en rouge vif. La couleur rouge de la valeur de sortie s'intensifie au fur et à mesure que la valeur de sortie augmente.

S'il y a un circuit ou une sélection d'adresse sur la ligne de commande, la cellule d'adresse appropriée sera entourée en doré. Vous pouvez également appuyer sur une cellule pour la sélectionner, mais elle ne s'affichera pas sur la ligne de commande. Les informations sur l'adresse sélectionnée s'afficheront à la droite de la grille.

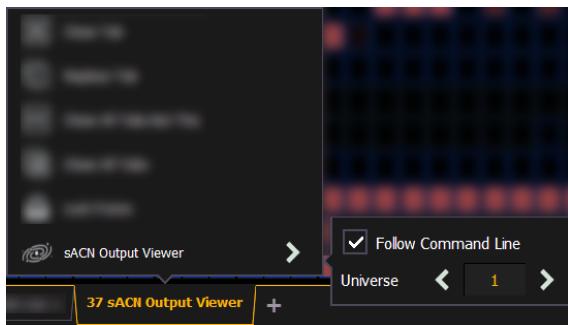
Toutes les sources sACN disponibles seront affichées dans le panneau de droite et sont codées par couleur. Les cellules d'adresse utiliseront le même code couleur pour indiquer l'appareil sur lequel il est patché.

Appuyez sur {About} pour ouvrir la fenêtre À Propos de l'Adresse dans la ZIC.

Appuyez sur les touches {◀} ou {▶} pour naviguer dans les univers disponibles.

Menu Configuration

Le visualiseur Output possède un menu de configuration accessible en sélectionnant d'abord l'onglet Visualiseur, puis en double-cliquant sur cet onglet pour ouvrir le menu. Une fois le visualiseur sélectionné, vous pouvez également sélectionner l'icône engrenage, située près des onglets, pour ouvrir le menu de configuration.



Les options suivantes sont disponibles dans ce menu de configuration :

- **{Follow Command Line}** - lorsqu'elle est activée, le visualiseur suivra la ligne de commande pour sélectionner les adresses. Ceci est activé par défaut.
- **Universe** - vous pouvez sélectionner l'univers dans lequel vous souhaitez afficher le visualiseur.

Chapitre 3

Gestion des Fichiers de Conduite

À propos de la Gestion des Fichiers de Conduite	88
Créer un Nouveau Fichier de Conduite	88
Ouvrir une conduite existante	88
Fusionner les fichiers de conduites	91
Impression d'une conduite	93
Enregistrer la conduite actuelle	95
Importation de conduites	97
Exportation d'une conduite	100
Exportation des Logs	101
Suppression d'un fichier	101
Gestionnaire de fichiers	101

À propos de la Gestion des Fichiers de Conduite

Cette section explique comment créer, ouvrir et enregistrer vos fichiers de conduite. Chacune de ces opérations est accomplie par le biais de la zone [Navigateur \(sur la page 31\)](#) dans [Zone d'Information Centrale \(ZIC\) \(sur la page 28\)](#).

Créer un Nouveau Fichier de Conduite

Pour créer un nouveau fichier de conduite, sélectionnez dans le navigateur **Fichier > Nouveau** et appuyez sur **[Select]**.

Vous serez invité à confirmer que vous voulez créer une nouvelle conduite. Toute donnée de conduite non sauvegardée sera perdue. Appuyez sur **{OK}** pour confirmer ou **{Annuler}** pour interrompre l'opération.

Si vous souhaitez que votre modèle Augment3d soit inclus dans le nouveau spectacle, cochez la case « Préserver le modèle Augment3d ». Pour de plus amples informations, reportez-vous à la section [Augment3d \(sur la page 441\)](#).

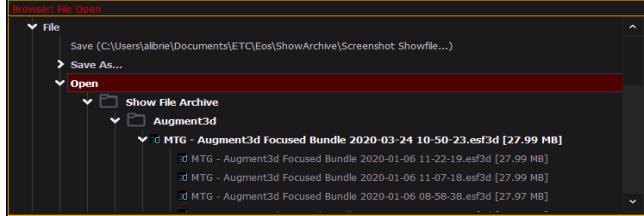
Ouvrir une conduite existante

Les noms des conduites peuvent apparaître dans la liste du navigateur en texte normal ou en **gras**. Les fichiers en texte normal indiquent qu'il n'y a qu'une seule conduite enregistrée sous ce nom.

Les noms de conduite en **gras** indiquent qu'il existe plusieurs versions de la conduite enregistrée sous ce nom, la version en gras étant la plus récente. Pour accéder à la conduite la plus récente, sélectionnez simplement le nom en gras. Vous pouvez utiliser la flèche droite au niveau du nom en gras pour afficher une liste de versions précédentes en dessous dans le navigateur.

Sélectionnez la conduite désirée dans la liste déroulante.

Pour ouvrir un fichier de conduite existant de la famille Eos, dans le navigateur aller à : **Fichier > Ouvrir** et appuyez sur **[Select]**.



Eos vous fournit plusieurs emplacements depuis lesquels vous pouvez récupérer un fichier de conduite de la famille Eos, notamment :

- **Stockage Conduites** - Il s'agit de l'emplacement d'enregistrement par défaut des conduites lorsqu'une conduite est créée et enregistrée. Les anciennes versions de la conduite seront listées sous la version la plus récente, ce qui vous permet d'ouvrir la dernière version, ou une version antérieure d'une conduite si vous le souhaitez.
- **Lecteur réseau** - si l'un d'eux est connecté. Lorsqu'aucun lecteur réseau n'est connecté, il ne s'affiche pas dans le Navigateur.
- **Périphérique USB** - Si un périphérique USB est connecté et qu'un fichier de conduite de la famille Eos est disponible sur le périphérique, vous remarquerez que l'USB est affiché en texte blanc et est extensible.

Ouvrez l'emplacement souhaité :

- Pour ouvrir une conduite à partir du Stockage Conduites, déplacez-vous dans le Navigateur jusqu'à : **Fichier > Ouvrir > Stockage Conduites** et appuyez sur **[Select]**.

- Pour ouvrir une conduite à partir du lecteur réseau, déplacez vous dans le Navigateur jusqu'à : **Fichier > Ouvrir > Nom du lecteur réseau** et appuyez sur [**Select**].
- Pour ouvrir une conduite à partir d'un périphérique USB, déplacez vous dans le Navigateur jusqu'à : **Fichier > Ouvrir > Nom du lecteur** et appuyez sur [**Select**].

Sélectionnez la conduite spécifique

- Naviguez à l'intérieur de l'emplacement de stockage spécifié et sélectionnez la conduite que vous souhaitez ouvrir, appuyez sur [**Select**].
- Si la conduite sélectionnée comporte plusieurs horodatages et que vous souhaitez charger une version plus ancienne, naviguez jusqu'à la révision souhaitée et appuyez sur [**Select**].

Cela ouvrira la fenêtre de chargement partiel de la conduite dans la ZIC.

À partir de cette fenêtre, vous pouvez sélectionner les composants de conduite que vous souhaitez charger. Les boutons au centre de la ZIC représentent tous les composants que vous pouvez choisir de charger. Par défaut, tous les composants sont sélectionnés (gris) et seront chargés. Pour empêcher le chargement d'un composant de conduite, il suffit de le désélectionner dans la ZIC en appuyant sur le bouton correspondant.

Pour sélectionner à nouveau tous les composants de la conduite, appuyez sur le bouton {**Reset**} et tous les boutons reviendront au gris (sélectionné). Pour arrêter le processus de chargement de la conduite, appuyez sur le bouton {**Annuler**}.

Une fois que vous avez sélectionné/désélectionné tous les composants de conduite dont vous avez besoin, appuyez sur le bouton {**OK**}.

Eos charge la conduite sélectionnée dans la console.



ATTENTION : Dans une conduite partielle ouverte, si des éléments enregistrés ne sont pas ouverts, toutes les données existantes de ce type seront effacées de la console. Pour fusionner les données de la conduite, « fusionner » doit être utilisé. Reportez-vous à la section *Fusionner les fichiers de conduites* (sur la page 91)

Ouverture Partielle sélective de la Conduite

Si vous sélectionnez le bouton {**Avancé**} dans la fenêtre de conduite partielle ouverte, vous aurez la possibilité de charger des composants partiels à partir du fichier de la conduite et vous pourrez spécifier l'emplacement souhaité de ces composants partiels dans la nouvelle conduite.

Par exemple, vous pouvez spécifier seulement les cues 5-10 de la cuelist 2 et les charger en tant que cues 20-25 dans la cuelist 7, dans la nouvelle conduite. Vous pouvez également choisir uniquement des palettes, des presets, des effets, etc, spécifiques. Pour voir la liste complète des composants de la conduite, appuyez sur la touche {**Avancé**} dans la fenêtre de chargement de la conduite partielle.



Lorsque vous spécifiez des composants, ils sont ajoutés à un tableau dans la ZIC. Dans le tableau, les rubriques avec un fond sombre peuvent être éditées, les rubriques avec un fond gris clair ne s'appliquent pas à ce composant. Pour chaque composant de la liste, vous pouvez spécifier la plage souhaitée en appuyant sur la zone appropriée du tableau et en entrant des chiffres à partir du clavier. Les colonnes du tableau sont :

- Liste - La liste à partir de laquelle vous prenez des données (telle qu'une cuelist).
- List Target - La liste à laquelle vous ajoutez les données.
- Début - Le premier d'une plage de composants (comme une plage de cues).
- Fin - Le dernier d'une plage de composants.
- Target - L'emplacement souhaité des composants dans la nouvelle conduite (pour les plages, ce sera l'emplacement dans la nouvelle conduite du premier composant de la plage, les autres suivront dans l'ordre).



Remarque : Dans la vue {Avancé}, vous pouvez utiliser la touche [Thru] pour sauter à la colonne Fin et [At] pour sauter à la colonne Target.

Pour n'ouvrir que des composants partiels à partir d'un fichier de conduite :

1. Depuis le navigateur, déplacez-vous jusqu'au fichier de conduite désiré. Reportez-vous à la section [Ouvrir une conduite existante \(sur la page 88\)](#).
2. Lorsque la fenêtre de chargement de la conduite partielle apparaît, appuyez sur le bouton {Avancé}. La fenêtre de sélection des composants partiels apparaîtra dans la ZIC.
3. Sélectionnez les composants de conduite que vous souhaitez charger, en appuyant sur leurs boutons respectifs sur le côté gauche de la ZIC. Les composants apparaîtront dans la liste de droite au fur et à mesure que vous les sélectionnerez.
4. Appuyez sur toutes les rubriques pour lesquelles vous souhaitez saisir des numéros spécifiques. La rubrique (si elle est modifiable) sera en surbrillance dorée.
5. Entrez les chiffres à partir du clavier pour spécifier les cues/groupes/effets souhaités et ainsi de suite.
6. Appuyez sur {OK} pour charger les composants de la nouvelle conduite.

Vous pouvez quitter la fenêtre de chargement partiel à tout moment en appuyant sur le bouton {Annuler}. Ceci vous fait revenir sur le navigateur.

Vous pouvez effacer tous les composants sélectionnés du tableau à tout moment en appuyant sur le bouton {Reset}.

Vous pouvez quitter l'écran de chargement avancé à tout moment en appuyant sur le bouton {Retour}. Ceci vous fait revenir sur la fenêtre générale de chargement de la conduite partielle.



Remarque : Les médias sont des images de gobos et des images magic sheets importées, et seront inclus par défaut lorsque vous sélectionnerez Patch, Fixtures, ou Magic Sheets.

Ouverture partielle du patch

Vous avez la possibilité de fusionner sélectivement les informations de patch partiel ou les projecteurs, dans une conduite, en sélectionnant le bouton {Avancé} dans la fenêtre de fusion de conduite partielle. Sélectionnez {Patch} ou {Fixtures}.



Remarque : Il est important de ne pas oublier que sur un patch partiel ouvert, si aucun élément enregistré n'est ouvert, toutes les données existantes de ce type seront effacées du pupitre. Pour conserver ces données, « fusionner » devrait être utilisé.

Vous pouvez spécifier la plage désirée en sélectionnant la zone appropriée dans le tableau et en entrant des chiffres à partir du clavier. Les colonnes du tableau qui se rapportent au patch sont :

- Début - Le premier d'une plage de composants.
- Fin - Le dernier d'une plage de composants.
- Target - L'emplacement souhaité des composants dans la nouvelle conduite (pour les plages, ce sera l'emplacement dans la nouvelle conduite du premier composant de la plage, les autres suivront dans l'ordre).

Alertes Fichier de Conduite

Si la conduite chargée dépasse la capacité de sortie du pupitre, une alerte s'affichera dans la ZIC. Vous devrez annuler l'alerte en appuyant sur **{Ok}** avant de continuer. Pour connaître la capacité du pupitre, appuyez sur **[About]**.

Park Buffer

Le contenu du park buffer est enregistré avec les conduites. Par défaut, le park buffer ne s'ouvre pas avec une conduite.

Vous pouvez charger le park buffer, mais cela nécessite une étape supplémentaire de confirmation de l'ouverture du park buffer. Vous devrez cliquer ou appuyer sur la case à cocher à côté du texte **Oui, Inclure le Park Buffer**.

Pour plus d'informations sur le parc, voir [A propos de Park \(sur la page 364\)](#)

Fusionner les fichiers de conduites

Eos prend en charge la fusion avec d'autres fichiers de conduite de la famille Eos.



Remarque : *Fusionner des conduites n'est pas la même chose qu'ouvrir des conduites. Lorsque vous faites une ouverture partielle des composants de la conduite, les éléments enregistrés non touchés sont effacés. Lorsque vous effectuez une fusion, ces éléments enregistrés sont conservés.*

Vous avez l'option de fusionner des fichiers de conduite provenant de l'archive Stockage Conduites, d'un serveur de fichiers (s'il est connecté) ou d'un périphérique USB.

Pour fusionner une conduite, déplacez-vous dans le navigateur jusqu'à : **Fichier > Fusionner**. Naviguez jusqu'à l'emplacement de stockage souhaité et appuyez sur **[Select]**. Lors de l'utilisation de « fusionner », Eos n'affiche que les fichiers disponibles. Naviguez jusqu'au fichier spécifique et appuyez sur **[Select]**.

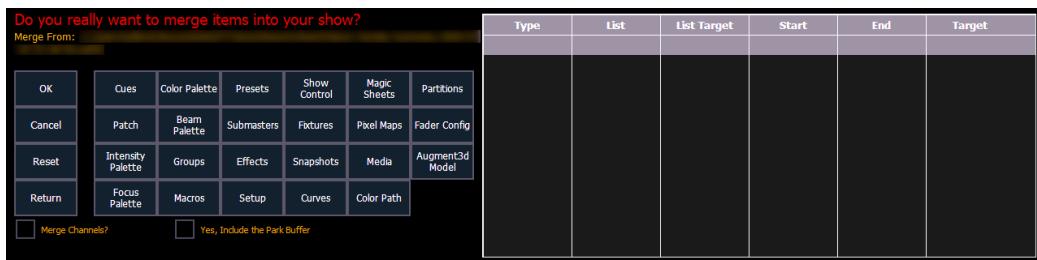
Cela ouvrira la fenêtre de « fusionner » dans la ZIC. À partir de cette fenêtre, vous pouvez choisir les aspects de la conduite que vous souhaitez fusionner. Par défaut, tous les aspects ne sont pas sélectionnés (noir). Les aspects sélectionnés apparaîtront en gris.



Remarque : *Les médias sont des images de gobos et des images magic sheets importées, et seront inclus par défaut lorsque vous sélectionnerez Patch, Fixtures, ou Magic Sheets.*

Si vous sélectionnez le bouton **{Avancé}** dans la fenêtre de chargement de « fusionner », vous aurez la possibilité de charger des composants partiels à partir de la conduite et vous pourrez spécifier l'emplacement souhaité de ces composants partiels dans la conduite en cours.

Par exemple, vous pouvez spécifier seulement les cues 5-10 de la cuelist 8 et les charger en tant que cues 20-25 de la cuelist 7, dans la conduite en cours. Vous pouvez également choisir uniquement des palettes, des presets, des effets, etc, spécifiques. Pour voir la liste complète des composants de la conduite, appuyez sur la touche **{Avancé}** dans la fenêtre de chargement de « fusionner ».



Lorsque vous spécifiez des composants, ils sont ajoutés à un tableau dans la ZIC. Dans le tableau, les rubriques avec un fond sombre peuvent être éditées, les rubriques avec un fond gris clair ne s'appliquent pas à ce composant. Pour chaque composant de la liste, vous pouvez spécifier la plage souhaitée en appuyant sur la zone appropriée du tableau et en entrant des chiffres à partir du clavier. Les colonnes du tableau sont :

- Liste - La liste à partir de laquelle vous prenez des données (telle qu'une cuelist).
- List Target - La liste à laquelle vous ajoutez les données.
- Début - Le premier d'une plage de composants (comme une plage de cues).
- Fin - Le dernier d'une plage de composants.
- Target - L'emplacement souhaité des composants dans la nouvelle conduite (pour les plages, ce sera l'emplacement dans la nouvelle conduite du premier composant de la plage, les autres suivront dans l'ordre).



Remarque : Dans la vue **{Avancé}**, vous pouvez utiliser la touche **[Thru]** pour sauter à la colonne **Fin** et **[At]** pour sauter à la colonne **Target**.

Pour fusionner des circuits, voir [Fusion partielle des circuits de conduite \(sur la page ci-contre\)](#)

Fusionner seulement des composants partiels :

1. Depuis le navigateur, naviguez jusqu'à la conduite souhaitée (voir [Ouvrir une conduite existante \(sur la page 88\)](#)).
2. Lorsque la fenêtre de chargement de « fusionner » apparaît, appuyez sur le bouton **{Avancé}**. La fenêtre de sélection des composants partiels apparaîtra dans la ZIC.
3. Sélectionnez les composants de conduite que vous souhaitez fusionner en appuyant sur leurs boutons respectifs sur le côté gauche de la ZIC. Les composants apparaîtront dans la liste de droite au fur et à mesure que vous les sélectionnerez.
4. Appuyez sur toutes les rubriques pour lesquelles vous souhaitez saisir des numéros spécifiques. La rubrique (si elle est modifiable) sera en surbrillance dorée.
5. Entrez les chiffres à partir du clavier pour spécifier les cues/groupes/effets souhaités et ainsi de suite.
6. Appuyez sur **{OK}** pour charger les composants dans la conduite en cours

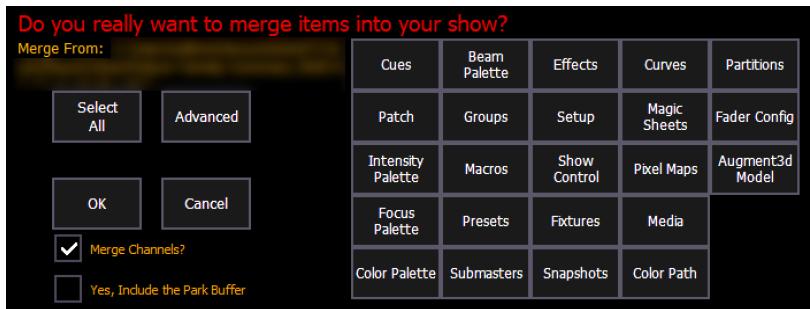
Fusion partielle du patch

Vous avez la possibilité de fusionner de manière sélective des informations partielles du patch ou des projecteurs d'une conduite, en sélectionnant le bouton **{Avancé}** dans la fenêtre de fusion partielle de conduite. Sélectionnez **{Patch}** ou **{Fixtures}**.

Vous pouvez spécifier la plage désirée en sélectionnant la zone appropriée dans le tableau et en entrant des chiffres au clavier. Les colonnes du tableau qui se rapportent au patch sont :

- Début - Le premier d'une plage de composants.
- Fin - Le dernier d'une plage de composants.
- Target - L'emplacement souhaité des composants dans la nouvelle conduite (pour les plages, ce sera l'emplacement dans la nouvelle conduite du premier composant de la plage, les autres suivront dans l'ordre).

Fusion partielle des circuits de conduite



Lorsque l'option Fusionner les circuits est sélectionnée, les circuits provenant de cues, submasters, groupes et autres éléments enregistrés de circuits, seront ajoutés à tous les éléments enregistrés de circuits de ce même type, existants.

Si vous ne sélectionnez pas Fusionner les circuits, ces circuits remplaceront tous les circuits existants dans les éléments enregistrés de circuit du même type.

Exemple :

Dans une conduite 1, le groupe 1 possède les circuits 1 à 5. Dans la conduite 2, le groupe 1 avait les circuits 6 à 10. Avec Fusionner les circuits et les groupes sélectionnés pour la fusion, le groupe 1 de la conduite 2 fusionnera avec le groupe 1 de la conduite 1. Le groupe 1 aura alors les circuits 1 à 10. Si l'option Fusionner les circuits n'était pas sélectionnée, le groupe 1 n'aurait que les circuits 6 à 10.



Remarque : Il est important de se rappeler que si les mêmes circuits existent dans les deux conduites, les données fusionnées remplaceront les données existantes pour ces circuits.



Remarque : Les circuits Scenic Élément et Scenic Élément mobile avec des éléments imbriqués dans un modèle Augment3d seront importés sans leurs éléments de modèle si le modèle Augment3d n'est pas également fusionné.

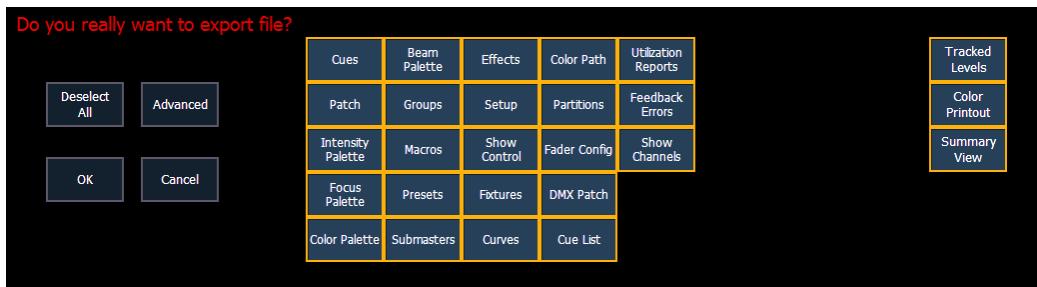
Impression d'une conduite

Eos vous permet d'enregistrer une conduite ou des aspects d'une conduite dans un fichier PDF pour impression. Eos dispose de trois emplacements pour enregistrer les fichiers PDF: le Stockage Conduites, le serveur de fichiers (si connecté) ou un périphérique USB (si connecté). L'enregistrement du fichier PDF sur un périphérique USB (F :) vous permet ensuite d'imprimer le PDF à partir d'un ordinateur personnel. L'impression directe à partir de Eos n'est pas prise en charge.

Dans le Setup, vous pouvez sélectionner l'orientation de la page et le format de papier pour ces fichiers PDF, voir [Réglages PDF \(sur la page 169\)](#) pour plus d'informations.

Pour enregistrer un fichier PDF d'une conduite de la famille Eos, déplacez vous dans le navigateur jusqu'à : **Fichier> Imprimer>** et appuyez sur **[Select]**.

Cela ouvrira la fenêtre d'impression de la ZIC. À partir de cette fenêtre, vous pouvez choisir les aspects de la conduite que vous souhaitez enregistrer au format PDF. Par défaut, tous les aspects sont sélectionnés (gris) et seront enregistrés. Pour empêcher l'impression de certains aspects de la conduite, il suffit de les désélectionner dans la ZIC en appuyant sur le bouton correspondant. Les aspects de la conduite désélectionnés apparaîtront en noir.

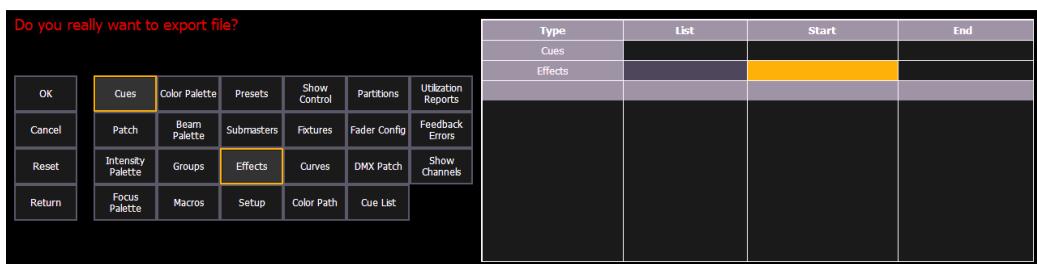


Pour resélectionner tous les aspects de la conduite, appuyez sur le bouton **{Sélec Tout}** et tous les boutons reviendront au gris (sélectionné). Pour arrêter l'enregistrement de la conduite au format PDF et revenir au navigateur, appuyez sur le bouton **{Annuler}**. Lorsque vous avez sélectionné/désélectionné tous les aspects de la conduite dont vous avez besoin, appuyez sur le bouton **{Ok}** pour créer le fichier PDF.

Il y a trois options supplémentaires à l'extrême droite de l'affichage :

- **Niveaux trackés** - imprime tous les changements et toutes les valeurs trackées.
- **Impression Couleurs** - imprime les données de cues à l'aide des mêmes indicateurs de couleurs que ceux utilisés sur les affichages de la console. Reportez-vous à la section [Indicateurs de couleur \(sur la page 53\)](#)
- **Vue Compacte** - imprime des cues sans les informations des paramètres non-intensité.

Vous pouvez également choisir d'imprimer des parties spécifiques des aspects de la conduite. Pour sélectionner cette information, appuyez sur le bouton **{Avancé}**. Les boutons au centre de la ZIC représenteront à nouveau tous les aspects de la conduite que vous pouvez choisir. Par défaut, tous les aspects seront désélectionnés (noir).



Au fur et à mesure que vous sélectionnez des aspects, ils seront ajoutés au tableau dans la ZIC. Pour chaque composant de la liste, vous pouvez spécifier la plage souhaitée en appuyant sur la zone appropriée du tableau et en entrant des chiffres à partir du clavier. Les colonnes du tableau sont :

- Liste - La liste à partir de laquelle vous prenez des données (telle qu'une cuelist).
- Début - Le premier d'une plage de composants (comme une plage de cues).
- Fin - Le dernier d'une plage de composants.



Remarque : Dans la vue {Avancé}, vous pouvez utiliser la touche [Thru] pour passer à la colonne Fin.

Pour désélectionner tous les aspects de la conduite, appuyez sur le bouton {Reset} et tous les boutons reviendront au noir (désélectionné).

Pour revenir à l'écran d'impression principal, appuyez sur le bouton {Retour}. Pour arrêter l'enregistrement de la conduite dans un fichier PDF et revenir au navigateur, appuyez sur le bouton {Annuler}. Si vous êtes prêt à enregistrer le fichier, appuyez sur le bouton {Ok}. Vous serez invité à nommer le fichier.

Le PDF aura le nom de la conduite, la date et l'heure de sa création, ainsi que la date et l'heure du dernier enregistrement de la conduite. Il donne également des informations sur la version du logiciel de la famille Eos. Si plusieurs aspects ont été sélectionnés pour être enregistrés dans le fichier, il y aura des hyperliens en haut du PDF pour vous permettre de passer rapidement à une section.



Remarque : Si vous avez sélectionné des cues, les notes de cues et les scènes s'affichent avec des informations supplémentaires sur les cues.

Enregistrer la conduite actuelle

Pour enregistrer les données de la conduite actuelle, déplacez-vous dans le navigateur jusqu'à : File>Save> et appuyez sur [Select]. Un message vert « Effectué » devrait apparaître lorsque la sauvegarde des fichiers est terminée. Si un message rouge « Échec » apparaît, essayez de sauvegarder à un autre emplacement, ou quittez et/ou redémarrez Eos dès que possible.

Le Stockage Conduites est un emplacement d'enregistrement par défaut des conduites lorsqu'elles sont enregistrées. Le nouvel horodatage situé sous le nom du fichier de conduite sur la ZIC indique que le fichier de conduite a été enregistré.

Toutes les sauvegardes précédentes sont stockées dans l'archive Stockage Conduites avec l'horodatage qui suit le nom du fichier.

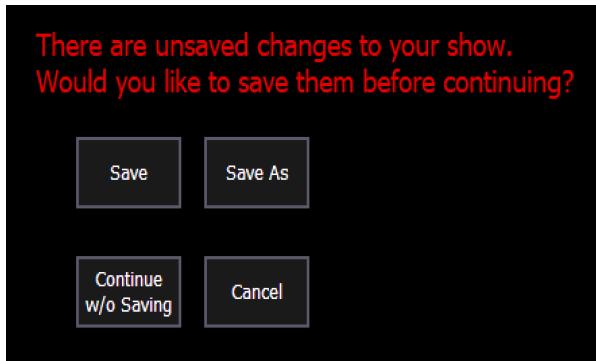
Indicateur Fichier de Conduite

Un astérisque (*) s'affiche à côté du nom du fichier de conduite pour indiquer si un fichier de conduite a été modifié mais pas enregistré.

Un astérisque à côté du mot « Augment3d » entre parenthèses indique qu'il y a des modifications non sauvegardées dans le modèle Augment3d.

Avertissement à l'Enregistrement de la Conduite

S'il y a des données non sauvegardées dans la conduite existante, un message d'avertissement d'enregistrement s'affiche lorsque vous essayez d'ouvrir une nouvelle conduite ou une conduite existante.



Les options suivantes seront disponibles :

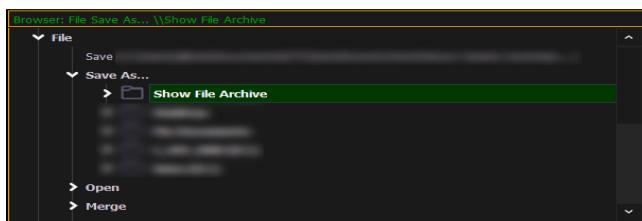
- **Enregistrer** - enregistre la conduite existante et ouvre une nouvelle conduite ou une conduite existante.
- **Enregistrer sous** - enregistre la conduite existante dans un emplacement différent ou avec un nom différent, et ouvre une nouvelle conduite ou une conduite existante.
- **Continuer sans enregistrer** - ouvre une nouvelle conduite ou une conduite existante sans enregistrer les modifications apportées à la conduite existante. Les changements seront perdus.
- **Annuler** - revient à la conduite actuelle sans enregistrer les modifications ni ouvrir un autre fichier.

Utilisation de l'Enregistrement Rapide

Pour enregistrer les données de spectacle actuelles dans l'archive Stockage Conduites sur le disque interne sans avoir à naviguer dans le navigateur, maintenez enfoncées les touches [**Shift**] et [**Update**].

Utilisation de Enregistrer sous

Pour sauvegarder un fichier de conduite Famille Eos existant vers un autre emplacement ou avec un nom différent, déplacez vous dans le navigateur vers :**Fichier> Enregistrer sous>** et appuyez sur [**Select**].



Eos vous fournit trois emplacements pour enregistrer les fichiers Famille Eos (.esf): le Stockage Conduites, le serveur de fichiers (si connecté) ou un périphérique USB (si connecté).

Naviguez jusqu'à l'emplacement de stockage souhaité et appuyez sur [**Select**]. Lorsque vous utilisez « Enregistrer sous » pour enregistrer le fichier de conduite à un emplacement spécifique, le clavier alphanumérique s'affichera dans la ZIC. Nommez la conduite et appuyez sur [**Enter**]. Le fichier de conduite sera enregistré à l'emplacement spécifié avec le nom de fichier de conduite que vous avez saisi et l'horodatage en suffixe.

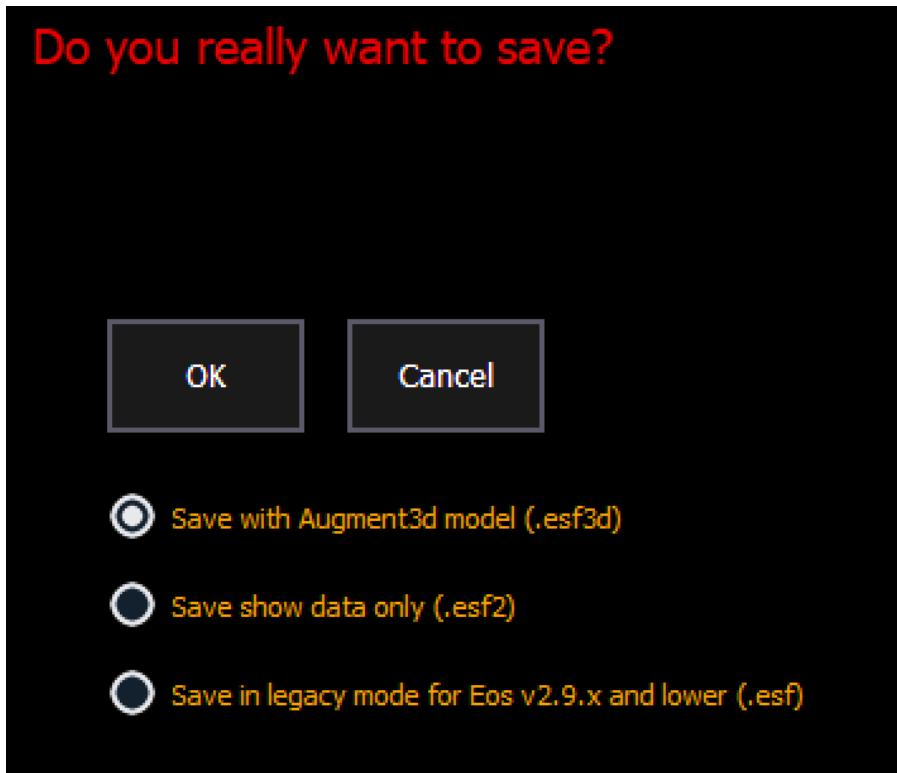
Par défaut, le nom du fichier de conduite actuel sera utilisé. Appuyer sur [Label] ou [Delete] sur la console, ou sur DELETE sur un clavier alphanumérique, supprimera le label de conduite par défaut pour Enregistrer sous.



Remarque : Si vous utilisez l'option Enregistrer sous pour enregistrer dans un emplacement en dehors de l'archive Stockage Conduites, les indicateurs de conduite non sauvegardés et l'ancien nom du fichier de conduite continueront d'apparaître. Sauvegardez dans l'archive Stockage Conduites pour supprimer ces indicateurs et mettre à jour le nom du fichier affiché.

Formats des fichiers de conduite

Les boîtes de dialogue Enregistrer et Enregistrer sous vous offrent diverses options pour enregistrer les fichiers de conduite.



ESF3D

Ce format inclut vos données de spectacle et votre modèle Augment3d. Il n'est compatible qu'avec les versions Eos 3.0.0 et supérieures.

ESF2

Ce format exclut le modèle Augment3d. Il n'est compatible qu'avec les versions Eos 2.9.0 et supérieures.

ESF

Il s'agit d'un format ancien compatible avec les versions Eos antérieures à la version 2.9.0.

Importation de conduites

Eos prend en charge l'importation d'une variété de fichiers.



Remarque : Eos prend en charge l'importation de conduites ASCII à partir d'un certain nombre d'autres pupitres de contrôle, notamment les gammes de produits Congo/Cobalt, Obsession, Expression et Emphasis, ainsi que la série Strand 500. Veuillez noter que toutes les conduites doivent être enregistrées au format ASCII avant d'être importées dans Eos.



ATTENTION : La façon dont les données sont enregistrées et utilisées varie souvent d'un type de console à l'autre. Les données importées peuvent ne pas être restituées exactement de la même façon d'un type de console à l'autre. Toutes les données (telles que les effets et les macros) ne peuvent pas être importées. Cela varie selon le produit.

Importer des données de spectacle

Vous avez la possibilité d'importer des fichiers standard USITT ASCII (.asc), .csv ou Lightwright (.txt ou .asc) à partir du stockage conduites, d'un serveur de fichiers (si connecté) ou d'un périphérique USB.



Remarque : Le fichier .asc doit être importé en utilisant l'option USITT ASCII, même s'il s'agit d'un fichier Lightwright.

Pour importer un fichier de conduite, dans le navigateur, Aller à : **Fichier > Importer > (type de fichier à importer)** et appuyez sur **[Select]**.

Si vous importez un fichier USITT ASCII, vous aurez deux options : Importer avec les librairies internes ou Importer avec les librairies de la conduite.

- Importer avec les librairies internes permet à Eos d'essayer de faire correspondre les projecteurs du fichier avec les projecteurs de la librairie Eos .
- Importer avec les librairies de la conduite permet d'importer les projecteurs tels qu'ils sont dans le fichier.

Il est recommandé d'utiliser Importer avec les librairies de la conduite.

Naviguez jusqu'à l'emplacement de stockage souhaité et appuyez sur **[Select]**. Lors de l'utilisation de la fonction importer, Eos n'affiche que les fichiers disponibles. Naviguez jusqu'au fichier spécifique et appuyez sur **[Select]**.



Remarque : Toutes les données ne sont pas enregistrées dans un fichier .csv. Il est recommandé d'exporter d'abord sous forme de fichier.csv, de modifier le fichier au besoin, puis d'importer. Reportez-vous à la section [Exportation d'une conduite \(sur la page 100\)](#) pour de plus amples informations.

Choisissez les parties du fichier que vous souhaitez importer (toutes sont sélectionnées par défaut). Si « Fusionner les données » n'est pas sélectionné, les données ASCII écraseront vos données de conduite actuelle. Si « Fusionner les données » est sélectionné, les données ASCII fusionneront avec votre conduite actuelle.

Importation d'objets Augment3d

Le menu Importer contient également des options pour l'importation de données Vectorworks et/ou d'objets personnalisés dans Augment3d. Reportez-vous à la section [Importation d'objets Augment3d \(sur la page 488\)](#) et [Module d'extension Vectorworks Augment3d \(sur la page 491\)](#) pour de plus amples informations.

Importation Lightwright

Une fois qu'un fichier a été sélectionné pour l'importation, vous aurez des options pour l'importation.



Remarque : {Importer Seulmt Textes/Notes/Labels/Gels} vous permet d'importer uniquement le texte de la base de données de patch.

Fusionner et écraser

Vous pouvez choisir de fusionner les données avec la conduite en cours ou d'écraser les données du fichier en cours. Pour ce faire, cochez la case {Écraser}. Si vous ne cochez pas cette case, les données seront fusionnées.

Circuit de début et de fin

Vous pouvez sélectionner les circuits de début et de fin pour l'importation.

Affectation

Vous pouvez affecter des rubriques de patch Eos aux rubriques du fichier Lightwright. Le circuit et l'adresse doivent être affectés pour que l'importation du fichier fonctionne. Toute autre rubrique peut être configurée en ignorer, si désiré. Les options peuvent être sélectionnées à nouveau pour le placement dans des champs multiples.

Les textes des rubriques dans l'affichage du patch et la base de données, seront renommées en fonction des rubriques importées de Lightwright. Reportez-vous à la section [Renommer les champs de texte dans le patch \(sur la page 128\)](#) pour de plus amples informations.



Remarque : Eos ne supporte pas actuellement l'importation Lightwright de plusieurs gels par projecteur.

Formats d'adresses

Eos acceptera les formats d'adresses multiples pour l'importation. Des exemples de ces formats sont 2/3, 2.3, 2,3, 2-3. Eos convertira tous les formats en n/n.

Affectation des appareils

Les appareils peuvent également être affectés. Cliquez sur {Appareils connectés} pour ouvrir l'affichage suivant.

The screenshot shows the Eos software's fixture linking interface. On the left, a sidebar titled 'Link Devices' contains a tree view of fixture types: In Show, AAdyn Technology, Abstract, Acclaim, Accolade, acdc LED, Acme, AC Lighting, ADB, Aeson, AFK Light, AGLVG, Alkalite, Alpha Lite, and Altman. To the right is a table with three columns: 'Source File', 'Mapping', and 'Beam Angle'. The 'Mapping' column contains several rows, each corresponding to one of the fixture types listed in the sidebar.

	Source File	Mapping	Beam Angle

Sélectionnez l'appareil Lightwright et la correspondance dans la colonne Eos. Plusieurs appareils Lightwright peuvent être sélectionnés à la fois. Cliquez ensuite sur **{Appareil Liés}**. Le lien apparaîtra dans la colonne Affectation. Pour déconnecter un appareil, sélectionnez-le dans la colonne Affectation, puis appuyez sur **{Appareil non lié}**.

L'affectation des appareils et les rubriques importées sont sauvegardées avec la conduite.

Importation d'Images de Gobo Personnalisées

Les images de gobo personnalisées peuvent être importées en allant dans **Navigateur> Importer> Gobo Images** et en sélectionnant un fichier ou un dossier image. Si un dossier est sélectionné, tous les fichiers image du dossier seront importés. Tous les fichiers image standard sont supportés à l'exception des fichiers .svg.

Les images de gobo importées peuvent être supprimées en allant dans **Navigateur> Importer> Gobo Images> Gobos importés**, en sélectionnant l'image et en appuyant sur **[Delete] [Enter]**.

Exportation d'une conduite

Exportez votre conduite de la famille Eos vers une conduite USITT ASCII, .csv, Focus Track, Moving Light Assistant (MLA) ou Fast Focus Pro en utilisant la fonction d'exportation.

Pour exporter votre conduite de la famille Eos au format ASCII, déplacez vous dans le navigateur jusqu'à : **Fichier> Exporter>** et appuyez sur **[Select]**.

Vous avez la possibilité d'exporter votre conduite au format ASCII vers votre stockage conduites, vers un serveur de fichiers (si connecté) ou vers un périphérique USB.

Naviguez jusqu'à l'emplacement de stockage souhaité et appuyez sur **[Select]**. Le clavier alphanumérique s'affiche sur la ZIC. Nommez la conduite et appuyez sur **[Enter]**. Le fichier sera enregistré à l'emplacement spécifié avec le nom de fichier que vous avez saisi et avec l'extension « .asc » .

Vous pouvez exporter les conduites de la famille Eos au format .csv en vous déplaçant dans le navigateur vers : **File> Export> CSV** et en sélectionnant l'emplacement pour l'exportation, le stockage de conduites, un serveur de fichiers (si connecté), ou vers un périphérique USB.

Les fichiers peuvent être exportés au format Focus Track ou Fast Focus Pro en allant dans **Fichier> Exporter> Fast Focus Pro** ou **Focus Track** et en sélectionnant l'emplacement pour l'exportation, le stockage conduites, un serveur de fichiers (si connecté), ou un périphérique USB.

Les fichiers peuvent être exportés au format Moving Light Assistant (MLA) en allant dans **Fichier> Exporter> Moving Light Assistant**.

Cela ouvrira l'écran d'exportation dans la ZIC. À partir de cet écran, vous pouvez choisir les aspects de la conduite que vous souhaitez exporter. Par défaut, tous les aspects sont

sélectionnés et seront exportés. Pour empêcher l'exportation de certains aspects de la conduite, il suffit de les désélectionner dans la ZIC en cliquant sur le bouton correspondant. Les aspects de la conduite désélectionnés apparaîtront en noir.

Vous pouvez également choisir d'exporter des portions spécifiques des aspects de la conduite. Pour sélectionner cette information, appuyez sur le bouton **{Avancé}**. Dans l'écran Avancé, tous les aspects sont désélectionnés (noir) par défaut.

Pour arrêter l'enregistrement de la conduite en vue de son exportation, appuyez sur le bouton **{Annuler}**. Si vous êtes prêt à sauvegarder, appuyez sur **{Ok}**. Vous serez invité à nommer le fichier. Un fichier.csv sera créé.

Exportation des Logs

Les Logs sont des outils utiles pour diagnostiquer les problèmes. Les Services techniques ETC peuvent vous demander de leur envoyer des logs par courriel pour vous aider à résoudre un problème. Pour plus d'informations sur la façon de contacter les services techniques, reportez-vous à la section [Aide auprès des services techniques ETC \(sur la page 3\)](#).

Si vous rencontrez un problème, appuyez sur **[Displays] & [Record]** pour mettre un marqueur dans le fichier log. Ce marqueur ainsi que toute autre information supplémentaire que vous nous fournirez nous aideront à reproduire votre problème.



Remarque : Il est également possible de créer des logs à partir du ECU. En créant par l'ECU, vous aurez la possibilité d'ajouter des informations supplémentaires au fichier. Reportez-vous à la section [Enregistrer les Logs \(sur la page 547\)](#) pour de plus amples informations.

Les logs peuvent être exportés en accédant à l'option Logs dans le navigateur. Sélectionnez l'emplacement pour l'exportation, le Stockage Conduites, un serveur de fichiers (si connecté) ou un périphérique USB, puis appuyez sur **[Select]**.

Un message d'exportation des logs s'affiche pendant la création des fichiers logs.

Suppression d'un fichier

Eos vous offre la possibilité de supprimer les conduites à partir de l'archive des fichiers de conduite et du serveur de fichiers dans le navigateur.

Pour supprimer une conduite

Déplacez vous dans le navigateur jusqu'à : **Fichier> Ouvrir** et appuyez sur **[Select]**. Naviguez jusqu'à la conduite souhaitée et appuyez sur **[Delete]**. Appuyez sur **[Enter]** pour confirmer ou sur toute autre touche pour interrompre le processus de suppression.

Pour supprimer un dossier

Le dossier doit d'abord être vide.

Déplacez vous dans le navigateur jusqu'à : **Fichier> Ouvrir** et appuyez sur **[Select]**. Naviguez jusqu'au dossier souhaité et appuyez sur **[Delete]**. Appuyez sur **[Enter]** pour confirmer ou sur toute autre touche pour interrompre le processus de suppression.

Gestionnaire de fichiers

Eos dispose d'un [Gestionnaire de Fichiers \(sur la page 548\)](#), qui permet également de gérer les fichiers de conduites.

Chapitre 4

Patch

À propos du Patch	104
Fenêtre principale du patch	104
Patch des projecteurs conventionnels	106
Patcher des projecteurs automatiques, des LEDs et des accessoires	112
Patch de projecteurs Multicell	114
Labellisation	116
Utilisation du piker (selecteur) de roue/rouleau de couleurs et de l'Editeur	116
Réglages dans le Patch	123
Utilisation de la Liste Devices	128
Suppression du patch	133
Updater Profil	134
Editeur de projecteurs	134

À propos du Patch

Eos considère les projecteurs et les circuits comme un seul et même appareil, ce qui signifie que chaque projecteur est assigné à un seul numéro de circuit de contrôle. Les paramètres individuels de ce projecteur, tels que l'intensité, le Focus, la couleur et le Beam sont également associés à ce même numéro de circuit mais avec des lignes d'informations supplémentaires sur le circuit.

Le Patch est utilisé pour associer un circuit à des adresses et des types d'appareils. Une fois qu'un circuit est patché à une ou plusieurs adresses et que la sortie est connectée à un appareil (par exemple un gradateur, un projecteur automatique ou un accessoire), le circuit contrôlera alors cet appareil.

Patcher un circuit est possible par le biais de deux méthodes : en saisissant manuellement un patch ou en patchant des appareils à l'aide du RDM en passant par Liste Devices. Le RDM permet une communication bidirectionnelle entre la console et tout appareil RDM via RDM ou Ethernet. Reportez-vous à la section [Utilisation de la Liste Devices \(sur la page 128\)](#).

Pour le patch manuel, vous ne devez entrer que les données les plus simples pour patcher un appareil, puis commencer la programmation de votre conduite, tels que le numéro de circuit, le type d'appareil (le cas échéant) et l'adresse. Lorsque vous fournissez plus d'informations dans le patch, vous bénéficiez d'un contrôle plus détaillé et d'une fonctionnalité améliorée pendant les opérations.

Un ou plusieurs appareils peuvent être patchés à un seul circuit. Par exemple, vous pouvez patcher un groupe de gradateurs sur le même circuit. De plus, vous pouvez patcher plusieurs appareils au même circuit pour créer des appareils composés ou des projecteurs avec accessoires. Par exemple, une Source Four® avec un changeur de couleur et un changeur de gobos, peut être patchée à un seul circuit. On appelle cela un circuit composé. Reportez-vous à la section [Création de circuits partitionnés et composés \(sur la page 111\)](#).

Lorsque vous ouvrez un nouveau fichier de conduite, Element 2 peut créer un patch 1-à-1. Ceci signifie que le patch patchera automatiquement le circuit 1 à l'adresse 1, le circuit 2 à l'adresse 2 et ainsi de suite jusqu'au nombre maximum de circuits de votre pupitre. Lorsqu'il est en surbrillance, le bouton **{Patch 1 à 1}** est sélectionné, et le patch 1-à-1 sera créé.

Selon votre situation, vous pouvez avoir besoin de créer un patch personnalisé qui associe certaines adresses à certains circuits.



Remarque : Vous pouvez ouvrir ou fusionner des données de patch depuis d'autres fichiers de conduite, reportez-vous aux sections [Ouverture partielle du patch \(sur la page 90\)](#) et [Fusion partielle du patch \(sur la page 92\)](#) pour de plus amples informations.

Un patch 1-à-1 peut être créé depuis la fenêtre Clear. Reportez-vous à la section [Suppression du patch \(sur la page 133\)](#)

Fenêtre principale du patch

Pour commencer à patcher votre conduite, vous devez d'abord ouvrir la fenêtre du patch. Pour ouvrir la fenêtre du patch, appuyez deux fois sur **[Address/Patch]** ou appuyez sur **[Displays]**, puis sur **{Patch}**. **[Tab] [1][2]** peut également être utilisé pour ouvrir le patch.

La fenêtre du patch s'ouvre dans l'onglet sélectionné et la ZIC affiche les contrôles de patch.

À partir de la fenêtre du patch, vous pouvez ouvrir la Liste Devices pour utiliser RDM pour patcher tous les appareils compatibles RDM. Pour plus d'informations sur la Liste Devices, voir [Utilisation de la Liste Devices \(sur la page 128\)](#).

Pour patcher les projecteurs, il existe deux modes de patch différents : [patch par circuit](#) et [patch par adresse](#). Eos par défaut, le patch est en mode par circuit. Appuyez sur **[Format]** dans le fenêtre du patch pour basculer entre le mode patch par circuit et le mode patch par adresse.



The screenshot shows the 'Patch' window with a table of patch settings. The columns are: Chan, Address, Type, Label, Interface, and Output. The rows represent channels 57 to 64, each with a different type and label. The 'Interface' column includes sACN, EDMX, DMX, AVAB, and ARTN fields, with some entries marked with an asterisk (*) indicating they need to be updated. The 'Output' column shows values from 0 to 255. Below the table are several status indicators and a '12 Patch' button.

Chan	Address	Type	Label	Interface					Output
				sACN	EDMX	DMX	AVAB	ARTN	
57	60	Dimmer		*	*				0
58	61	Dimmer		*	*				0
59	62	Dimmer		*	*				0
60	63	Dimmer		*	*				0
61	64-83	Releve Spot Standard		*	*				0
62	84-103	Releve Spot Standard		*	*				0
63	104-123	Releve Spot Standard		*	*				0
64	124-143	Releve Spot Standard		*	*				0

L'écran de patch affichera les informations suivantes si elles sont disponibles :

- **Circuit** - le numéro du circuit patché. En mode patch par adresse, le circuit apparaîtra vide s'il n'est pas actuellement patché.
- **Adresse** - l'adresse de sortie patchée. En mode patch par circuit, l'adresse apparaîtra vide si elle n'est pas actuellement patchée. L'appui sur **[Data]** fait basculer l'affichage de l'adresse telle que patchée par l'utilisateur, l'adresse de sortie et le port/offset. Reportez-vous à la section [Utilisation de l'adresse de sortie \(Output Address\) comparativement au Port/Offset \(sur la page 107\)](#).
- **Type** - appareil, gradateur ou élément scénique patché. Un astérisque (*) à côté du type indique que le profil de projecteur doit être mis à jour. Reportez-vous à la section [Updater Profil \(sur la page 134\)](#).
- **Label** - affiche le nom assigné au circuit ou à l'adresse. Reportez-vous à la section [Labellisation \(sur la page 116\)](#).
- **Interface** - affiche les interfaces qui seront utilisées pour l'appareil. Voir [{Interface}](#) dans [{Patch} Affichage et Réglages \(sur la page 123\)](#).
- **Sortie** - affiche le niveau d'intensité en cours, en temps réel. La valeur est affichée de 0 à 255, 255 étant le maximum (full). Les valeurs d'intensité 16 bits s'affichent de 0 à 65535.

Status dans la fenêtre du patch

Des indicateurs de « Status » s'affichent à l'extrême gauche de l'affichage du patch pour vous avertir lorsqu'un circuit ou une adresse nécessite votre attention.

Un « ! » rouge ou un « ? » jaune s'affichent lorsqu'il y a une erreur ou un avertissement provenant d'un appareil RDM, CEM+, CEM3 ou ACN. Reportez-vous à la section [Erreurs et alertes \(sur la page 133\)](#).

Vues Flexichannel dans le patch

En mode patch par circuit, **[Flexi]** peut être utilisé pour afficher uniquement les circuits qui sont actuellement patchés. En mode patch par adresse, **[Flexi]** peut être utilisé pour afficher uniquement les adresses qui sont actuellement patchées. En appuyant sur **[Flexi]**, vous pouvez basculer entre les circuits/adresses patchés, les circuits sélectionnés et tous les circuits/adresses.

Maintenez la touche **[Flexi]** enfoncee pour afficher les softkeys suivantes :

- **{Flexi Tout}** - affiche tous les circuits ou adresses en fonction de la vue utilisée.
- **{Patch}** - affiche uniquement les circuits ou adresses patchés.
- **{Sélectionné}** - affiche tous les circuits ou adresses sélectionnés.
- **{Vue Circuits}** - affiche les circuits sélectionnés pour l'état flexichannel des Vues Circuits.

- {Partitionné} - disponible uniquement lorsque le partitionnement est activé. Affiche les options suivantes :
 - Circuits Partitionnés
 - Circuits Patchés Partagés
 - Circuits sélectionnés partitionnés
 - Vues Circuits Partitionnés



Remarque : Les circuits Scenic Element et Scenic Element Movable n'utilisent pas d'adresse lorsqu'ils sont patchés mais apparaissent dans l'affichage Flexi Patché. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la section [Éléments scéniques \(sur la page 490\)](#)

Patch des projecteurs conventionnels

Pour le patch des projecteurs, il existe deux modes de patch différents : *Patch par circuit (en dessous)* et *Patch par adresse (sur la page ci-contre)*. Eos par défaut, le patch est en mode par circuit. Appuyez sur [Format] dans la fenêtre du patch pour basculer entre le mode patch par circuit et le mode patch par adresse.



Remarque : Lorsque vous travaillez avec des appareils conventionnels, vous pouvez facilement patcher dans l'un ou l'autre mode. Si vous travaillez avec des circuits composés ou des appareils à paramètres multiples, par exemple des projecteurs automatiques, il est recommandé de travailler en mode patch par circuit.

Patch par circuit

En mode patch par circuit, [2] [0] [At] [1] [Enter] patch le circuit 20 à l'adresse 1. Appuyer sur [At] ajoute l'adresse sur la ligne de commande pendant le patch par circuit.

Obj	Address	Type	Label	IC	STK	DMX	HBR	HTN	Output
S7	\$8	Dimmer		x	x				0
S8	\$8	Dimmer		x	x				0
S9	\$8	Dimmer		x	x				0
S0	\$3	Dimmer		x	x				0
S1	\$4-63	Dimmer		x	x				0
S2	\$4-103	Relay/SPI Standard		x	x				0
S3	\$14-123	Relay/SPI Standard		x	x				0
S4	\$24-143	Relay/SPI Standard		x	x				0

Autres exemples de patch par circuit :

- [5] [At] [1][0][0] [Enter] - patch du circuit 5 à l'adresse 100.
 - [2][0][3] [At] [1][2] [Enter] - patch du circuit 203 à l'adresse 12.

Patch d'une série

Le patch de plage à l'aide de la touche [Thru] permet de patcher rapidement un groupe de circuits. [1][Thru][2][0] [At] [1] [0] [Enter] Patch des circuits 1 à 20 aux adresses 10 à 29.

Vous pouvez également utiliser les touches **[+]** et **[-]**, **[1]** **[+]** **[4]** **[+]** **[8]** **[At]** **[1]** **[Enter]** patche le circuit 1 à l'adresse 1, le circuit 4 à la 2, et le circuit 8 à la 3. La touche **[Group]** peut également être utilisée si des groupes ont été créés.



Remarque : Le patch de plage ne fonctionne qu'avec les circuits. Si vous essayez de patcher des plages d'adresses, des parts pour le circuit seront créées. Reportez-vous à la section [Création de circuits partitionnés et composés \(sur la page 111\)](#).



Remarque : Si vous essayez de patcher un circuit ou une adresse qui dépasse la plage de la console, un message d'erreur s'affiche dans la ligne de commande.

Patch par adresse

Appuyez sur [Format] dans la fenêtre du patch pour basculer entre le mode patch par circuit et le mode patch par adresse.

Address	Chan	Type	Label
61	58	Dimmer	
62	59	Dimmer	
63	60	Dimmer	
64-83	61	Releve Spot Standard	
84-103	62	Releve Spot Standard	
104-123	63	Releve Spot Standard	
124-143	64	Releve Spot Standard	
144-163	71	Releve Spot Standard	

[2] [0] [At] [1] [Enter] patch de l'adresse 20 au circuit 1. Appuyer sur [At] ajoute le circuit sur la ligne de commande pendant le patch par adresse.

Autres exemples de patch par adresse :

- [5] [At] [1][0][0] [Enter] - patch de l'adresse 5 au circuit 100.
- [2][0][3] [At] [1][2] [Enter] - patch de l'adresse 203 au circuit 12.



Remarque : Si, à n'importe quel moment, vous essayez de patcher une adresse qui est déjà utilisée, Eos ajoutera un avertissement pour l'indiquer, vous empêchant ainsi de dupliquer des adresses dans votre patch.

Utilisation de l'adresse de sortie (Output Address) comparativement au Port/ Offset

L'adresse de sortie est l'adresse DMX ou réseau DMX (souvent appelée EDMX). Exemples d'adresses de sortie : 510, 1 et 1024.

Port/ offset fait référence à l'univers ou au port DMX et à l'offset de l'adresse. Par exemple, puisqu'un seul port DMX ne peut transmettre que 512 adresses (appelé "univers"), le port/ offset pour l'adresse 515 ressemblerait à 2/3 car l'adresse 515 est la 3ème adresse de l'univers 2.

Un exemple de patch par port/offset, en mode de patch par adresse, est [2]/[1][0] [At] [2][0] [Enter], qui patche l'adresse 2 universe 10, ou 522, au circuit 20.

[At] [/] [n] [Enter] peut être utilisé pour patcher une adresse sur le même univers que celui qui a été utilisé en dernier.



Remarque : Il est possible de patcher par adresse ou par port/ offset. Appuyez sur la touche [Data] pour passer de la fenêtre du patch tel qu'il a été entré à l'origine, aux valeurs d'adresse de sortie, et enfin à l'affichage du port/offset.



Remarque : Une adresse ne peut pas être assignée à plusieurs circuits, mais plusieurs adresses peuvent être assignées au même circuit.

Remplacer

Par default, si vous patchez une adresse à un circuit qui est déjà patché, Eos créera une nouvelle part pour la nouvelle adresse. Si vous voulez remplacer l'adresse actuelle par la nouvelle, utilisez {Remplacer} :

- [n] {Remplacer} [n] [Enter] - remplace l'adresse dans la part 1 du circuit sélectionné.
- [1] [Part] [3] {Remplacer} [5] [Enter] - remplace l'adresse de la part 3 avec une nouvelle adresse de 5.

At Next

[At] [Next] [Enter] trouve la prochaine plage d'adresses disponible et suffisamment grande pour accueillir l'appareil sélectionné.

Exemples de[At] [Next] :

- [At] [2] [/] [Next] [Enter] - trouve la prochaine plage d'adresses disponible sur l'univers 2.
- [At] [7] [7] [7] [Next] [Enter] - trouve la prochaine adresse disponible après 777.

[Address/Patch] [n] [/]

La syntaxe [Address/Patch] [n] [/] ou [At] [n] [/] peut être utilisée pour sélectionner un univers entier dans le patch.

- [channel list] [Address/Patch] [n] [/] [Enter] ou [channel list] [At] [n] [/] [Enter] - change les adresses de tous les circuits sélectionnés vers un nouvel univers tout en utilisant le même offset.
- [Address/Patch] [2] [/] [Copy To] [Copy To] <Adresse> [3] [/] [Enter] - change tous les circuits avec des adresses dans l'univers 2 vers les mêmes offsets dans l'univers 3.
- [Address/Patch] [n] [/] {Dépatché} - dépatche toutes les adresses patchées dans l'univers sélectionné.

Doublage de Dimmer

Vous pouvez patcher des circuits Eos pour permettre le doublage de gradateurs avec des racks de gradateurs Sensor. Ceci se fait à l'aide des softkeys disponibles dans le patch ({No Dim Dbl}, {A}, et {B}).

Exemple :

Supposons que vous patchiez 96 circuits de gradateurs aux adresses 1 à 96.

- [1] [Thru] [9] [6] [At] [1] [Enter]

Vous souhaitez maintenant doubler les gradateurs de 1 à 12 de votre rack Sensor+ et vous voulez qu'il s'agisse des circuits 97 à 108. Pour patcher ceci, appuyez sur :

- [9] [7] [Thru] [1] [0] [8] [At] [1] {B} [Enter]

Les canaux 97 à 108 sont patchés aux adresses 1 à 12 B, tandis que les circuits 1 à 12 sont maintenant patchés aux adresses 1 à 12 A.

Pour supprimer le doublage de gradateurs de ces adresses, vous devez d'abord appuyer sur **[Format]** pour passer en mode Adresse, puis sur :

- [1] [Thru] [1] [2] {NoDimDbl} [Enter]

Les adresses 1 à 12 ont été ramenées en mode gradateur simple et les circuits 97 à 108 sont maintenant dépatchés.

Par défaut, les gradateurs doublés commencent avec une valeur d'adresse DMXdu réseau avec un offset de 20 000. Par conséquent, dans l'exemple ci-dessus, l'adresse 1B (circuit 97) est effectivement contrôlée par l'adresse DMX du réseau 20 001. L'adresse 2B est contrôlée par l'adresse DMX du réseau 20 002 et ainsi de suite. Cet offset correspond à l'offset par défaut dans CEM+ / CEM3 lors de la configuration de votre rack de gradateur Sensor pour le doublage des gradateurs. Pour modifier la valeur d'offset par défaut, voir [{Grada. Dbl. Offset} \(sur la page 153\)](#).



Remarque : Pour les racks Sensor Classic utilisant le doublage de gradateur, la valeur offset doit être réglée sur 256.



Remarque : Le mode dimmer doubling doit être activé via port DMX sous Navigateur > Setup > Réglages système > Sortie. Reportez-vous à la section [Sortie](#) (sur la page 160).



Remarque : Il y a également un paramètre de doublage de gradateur pour les passerelles Net3 avec sorties DMX. Ceci est utilisé avec les racks Sensor qui sont connectés via DMX. La passerelle (Gateway) doit être correctement configurée.

Déplacement et copie de circuits

Les circuits peuvent être déplacés d'un endroit à un autre dans le patch.

- [1] [Copy To] [Copy To] [2] - déplace les données du circuit 1 sur le circuit 2. Les données du circuit 2 sont remplacées par celles du circuit 1. Le circuit 1 est dépatché.
- [1][Copy To] [Copy To] [2][Part][2] - crée une part 2 pour le circuit 2 et déplace les données du circuit 1 vers la nouvelle part. Les données du circuit 2 restent dans la part 1. Le circuit 1 est dépatché.

La seconde pression de la touche **[Copy Tto]** change la commande de **Copier vers** en **Déplacer vers**.



Remarque : **Déplacer vers** a toujours un impact sur l'ensemble de la conduite.

Les options suivantes sont disponibles avec **[Copy To]**:

- [Copy To] - copie un circuit vers un autre emplacement dans le patch.
- [Copy To] {Plus Conduite} - copie un circuit vers un autre emplacement dans le patch et dans tous les éléments enregistrés de la conduite.
- [Copy To] {Conduite Seulement} - copie un circuit vers un autre emplacement avec toutes les éléments enregistrés de la conduite mais pas les données de patch.
- [Copy To] {Texte Seulement} - copie uniquement les valeurs notes et mots-clés d'un circuit à l'autre.

Permuter des Circuits

Les circuits peuvent être échangés entre eux en patch :

- [1] {Permuter} [2] [Enter]

Cette syntaxe remplacera les données du circuit 1 par celles du circuit 2 et vice versa, dans le patch et dans l'ensemble de la conduite.



Remarque : Permuter a toujours un impact sur l'ensemble de la conduite.

Les options suivantes sont disponibles avec {Permuter} :

- {Permuter} - permute uniquement les adresses patchées
- {Permuter} {Plus Conduite} - permute toutes les données dans la conduite et dans le patch
- {Permuter} {Conduite Uniquement} - permute uniquement les données dans toute la conduite mais pas dans le patch
- {Permuter} {Plus Patch} - permute les données de patch et les adresses mais pas les données de conduite

Dépatcher un Circuit

Pour dépatcher un circuit, dans la fenêtre de patch, vous pouvez appuyer sur :

- [n] {Dépatcher} [Enter]

La softkey {Dépatcher} réinitialisera toutes les propriétés du circuit à leur valeur par défaut. Ceci inclut la suppression du type d'appareil si spécifié.

Pour conserver tous les éléments d'un circuit à l'exception de son adresse, vous devez plutôt utiliser :

- [n] [At] [0] [Enter]

L'utilisation de [At] [0] permet de dépatcher les circuits pour qu'ils soient toujours manipulés et disposent toujours de données enregistrées pour eux, mais qu'ils n'émettent aucune information (puisque'ils sont dépatchés).

Suppression de circuits

Il est possible de supprimer des circuits dans le patch. La suppression de circuits est différente du dépatchage, dans la mesure où les circuits supprimés ne peuvent pas être manipulés et que des données ne peuvent pas être enregistrées pour eux. Une fois supprimés, les numéros de circuits seront toujours visibles dans les fenêtres live/blind, mais le graphique de circuit sera supprimé de l'affichage.

Exemple :

Pour supprimer des circuits dans la fenêtre du patch, appuyez sur :

- [6] [Thru] [1] [0] [Delete] [Enter] [Enter]

-ou-

- [Delete] [1] [Thru] [1] [0] [Enter] [Enter]



ATTENTION : Si un circuit avec des données programmées est effacé, les données enregistrées sont perdues.

[Query] {Dépatché}

Pour supprimer rapidement les circuits sans adresse dans la fenêtre du Patch, vous pouvez utiliser la commande [Query] {Dépatché} [Delete]. Ceci affichera sur la ligne de commande tous les circuits sans adresse. En appuyant sur [Enter][Enter], vous les supprimerez.

Utilisation de {Offset} dans le Patch

L'utilisation de la fonction {Offset} dans le patch vous permet de forcer un décalage numérique entre l'adresse de départ des circuits dans le patch ou pour faire un offset sur votre sélection de circuit. Cette fonction est utile lorsque vous avez des périphériques configurables dans votre conduite, tels qu'une Source Four Revolution, qui a des emplacements pour des options avec des adresses supplémentaires (changeurs de couleur, roues d'indexation, etc.), ou lorsque les adresses de début de vos périphériques utilisent un multiplicateur connu.

- [1] [Thru] [2] [0] {Offset} [2] [At] [1] {Offset} [2] [0] [Enter] - sélectionne chaque autre circuit dans la liste et les patche avec un offset de 20 adresses.

Exemple :

Lors d'un patch utilisant un type de projecteur, il s'agit d'un processus en deux étapes car la ligne de commande se termine après qu'un type de projecteur a été sélectionné.

1. [1] [Thru] [5] {Type} {Révolution Source Four}
2. [At] [1] {Offset} [3] [1] [Enter]

Appuyez sur [At] pour sélectionner à nouveau les circuits précédemment sélectionnées. Les circuits peuvent ensuite être patchés avec un décalage d'adresse de 31 circuits, ce qui vous permet d'avoir plus d'espace dans le patch pour un type d'appareil donné, indépendamment de la configuration ou de la personnalité.



Remarque : Pour des appareils à plusieurs paramètres, Eos décalera automatiquement l'adresse selon le type de projecteur.

Création de circuits partitionnés et composés

Un circuit partitionné est tout circuit auquel plus d'un gradateur a été patché. Un circuit composé a de multiples profils patchés sur lui, qui constituent un seul circuit, un exemple serait un gradateur avec un changeur de couleur et un auto-yoke. Par défaut, Eos ajoutera une part si vous essayez de patcher sur un circuit auquel une adresse a déjà été assignée.

Pour patcher un circuit partitionné dans le format de circuit :

- [9] [At] [5] [4] [0] [Enter]

En supposant que le circuit 9 est déjà patché sur une adresse, cela créera une part 2 et l'adressera à 540.

- [8] [Part] [2] [At] [5] [1] [3] [Enter]

Cela créera une part 2 pour le circuit 8 et l'adressera au 513. Si vous souhaitez effectuer un patch par adresse lorsque vous êtes dans la vue du circuit, appuyez sur :

- [Address] [5] [1] [3] [At] [8] [Enter]

En supposant que le circuit 8 a déjà été patché sur une adresse, cela créera une part 2 et l'adressera à 513.

Pour patcher un circuit partitionné dans le format adresse :

- [5] [1] [3] [At] [8] [Enter]

Ceci effectuera la même action que dans l'exemple précédent, en supposant que le circuit 8 a déjà été patché sur une adresse.

Pour sélectionner plusieurs parts à éditer :

- [1] [Part] [1] [Thru] [5]

Ceci est utile pour supprimer ou assigner de nouvelles adresses à des parts existants.

Pour patcher un circuit composé dans le format de circuit :

- [1] [Part] [2] [At] [5] {Type} <profil du changeur de couleur>

Crée une part 2 pour le circuit 1 et lui assigne le profil du changeur de couleur sélectionné. Voir [{Patch} Affichage et Réglages \(sur la page 123\)](#) pour plus d'informations sur l'utilisation de {Type}.

Utilisez plusieurs parts sans adresse pour attribuer plusieurs projecteurs dans des positions Augment3d qui partagent le même circuit.

Patcher des projecteurs automatiques, des LEDs et des accessoires

Le processus de patch des projecteurs automatiques nécessite plus de détails que le patch d'un gradateur. Des informations spécifiques sont nécessaires pour un contrôle plus avancé des fonctionnalités offertes par des projecteurs automatiques.



Remarque : Il est recommandé de travailler en mode patch par circuit lorsque vous patchez des projecteurs automatiques, des LEDs et des accessoires. Reportez-vous à la section [Patch par circuit \(sur la page 106\)](#).

Après avoir entré le numéro de circuit, cliquez sur {Type}. Vous sélectionnerez ensuite un type d'appareil dans la librairie de projecteurs.

Hoya Light Equipment	HTL	Showbeam 2.5 [32]	SolaFrame 1000 High CRI [48] +3D	SolaFrame Theatre [47] +3D	SolaPix 7 [20]	SolaSpot 2000 [43] +3D	SolaWash 37 [16Z]	Studio Beam Standard [16]
Hazebase	Hungaro flash	Showgun [30]	SolaFrame 1000 Ultra Bright [48] +3D	SolaHybeam 1000 [32] +3D	SolaPix 7 Module [20]	SolaSpot 3000 [47] +3D	SolaWash 1000 High CRI [37]	Studio Color 250 [15]
High End Systems	i-Pix	Showgun 2.5 [30]	SolaFrame 1500 [48]	SolaHybeam 2000 [39] +3D	SolaPix 19 [20]	SolaSpot LED [28]	SolaWash 1000 Ultra Bright [37]	Studio Color 575 [16]
Howard Eaton Lighting	Idealfight Industrial	ShowPix [381]	SolaFrame 2000 [48] +3D	SolaHybeam 3000 High CRI [53]	SolaPix 19 Module [20]	SolaSpot Pro CMY [35]	SolaWash 2000 [36] +3D	Studio Command 700 [14]
HQ Power	Ignition	SolaFrame 750 [47] +3D	SolaFrame 3000 [50] +3D	SolaHybeam 3000 Ultra Bright [53]	SolaSpot 1000 [28] +3D	SolaWash 19 [90]	StudioPix [183]	Studio Command 1200 [14]
<<	>>	<<	>>					

Remarquez les quatre touches softkeys **{Conduite}**, **{Fabricants}**, **{Rechercher}**, et **{Ajouter Conduite}** situées sous la ZIC.

{Conduite} vous offre l'option d'afficher uniquement la librairie des appareils ou des projecteurs qui sont déjà patchés dans la conduite, vos favoris et les appareils par défaut. **{Fabricants}** affiche tous les appareils ou projecteurs disponibles dans la librairie et sont triés par fabricant.

Appuyez sur **{Fabricants}** de la ZIC pour afficher la librairie des projecteurs. Les deux colonnes de gauche sont pageables et indiquent les noms des fabricants. Utilisez les touches fléchées pour faire défiler la liste des fabricants. La sélection d'un fabricant change les colonnes d'appareils avec tous les appareils de ce fabricant qui sont disponibles pour le patch.

Faites défiler la liste des appareils et faites votre sélection. Si un projecteur possède plusieurs modes ou types, il s'affiche en bleu. Cliquez sur son nom pour ouvrir une liste des modes disponibles. Une fois la sélection effectuée, le projecteur ou le type d'appareil sera placé sur la ligne de commande après le numéro de circuit, et affiché dans la boîte sous le bouton **{Type}**.

Appuyez sur **{Rechercher}** pour ouvrir la fenêtre de recherche. Vous aurez besoin d'un clavier alphanumérique externe ou vous pouvez cliquer sur l'icône du clavier dans la fenêtre de recherche pour ouvrir le clavier virtuel. Vous pouvez également naviguer dans la liste comme vous le feriez avec le navigateur. Vous pouvez effectuer une recherche par nom de fabricant, par nom de projecteur, par partie d'un nom et par empreinte DMX. Par exemple, si vous recherchez 31, vous verrez tous les projecteurs dont l'empreinte DMX est de 31. Double-cliquez sur le nom d'un projecteur pour le patcher.



Dans la fenêtre de recherche, appuyez sur **{Paramètres}** pour afficher la liste des paramètres d'un projecteur, ou appuyez sur **{Fixture Notes}** pour afficher toutes les notes qui lui sont associées. Vous pouvez également consulter ces informations dans l'éditeur de projecteurs.

Appuyer sur **[At]**, puis entrez une adresse de début pour le circuit ou le groupe de circuits sélectionné. Le pupitre fera un offset automatique des adresses en fonction du type de projecteur sélectionné.

{Ajouter à Conduite} ajoutera un projecteur ou un périphérique à votre liste de conduite. Si vous souhaitez supprimer un projecteur ou un appareil de la liste de conduite, cliquez sur **{Éditer}** dans la fenêtre des appareils et projecteurs de la conduite. Sélectionnez l'appareil que vous souhaitez supprimer et cliquez sur **{Supprimer}**.



Remarque : Les projecteurs peuvent être ajoutés à votre conduite sans avoir à les patcher au préalable. Sans rien sur la ligne de commande, cliquez sur **{Type}**. Vous pouvez ensuite sélectionner un type de périphérique dans la librairie de projecteurs et cliquez sur **{Ajouter à Conduite}** pour l'ajouter à votre conduite.

Pour sélectionner une interface d'appareil (en option), cliquez sur **{Interface}**. Reportez-vous à la section [Protocoles de sorties \(sur la page 542\)](#).

Cliquez sur la softkey **{Attributs}** pour définir les attributs détaillés des projecteurs automatiques. Les boutons suivants peuvent être disponibles sur cette page en fonction de l'appareil sélectionné : **{Préchauffage}**, **{Proportion}**, **{Courbe}**, **{Courbe fan}**, **{Indicateurs LD}**, **{Exclu du GM}**, **{Pan Inversé}**, **{Tilt Inversé}**, **{Swap P/T}**, **{Color Path}**, **{Changeur de couleur}**, **{Roue de Gobos}**, **{Roue de Couleurs}**, et **{Roue d'Effets}**. Des boutons supplémentaires peuvent être disponibles en fonction de votre type de projecteur. Reportez-vous à la section [{Attribut} Affichage et Réglages \(sur la page 124\)](#).

Si votre projecteur automatique comprend des paramètres tels qu'un changeur de couleurs ou une roue gobo et que vous avez installé des gels personnalisés ou des gobos non standard, utilisez le scroller/sélecteur à roue et l'éditeur pour modifier l'appareil patché. Plus vos données de patch seront spécifiques (y compris les couleurs et les modèles de gobo précis), plus la programmation et le fonctionnement seront détaillés. Reportez-vous à la section [Utilisation du piker \(sélecteur\) de roue/rouleau de couleurs et de l'Editeur \(sur la page 116\)](#).

Patch de projecteurs Multicell

Un profil multicell peut être assigné aux projecteurs qui ont plusieurs paramètres de même type. Le processus utilisé pour patcher des projecteurs multicell est similaire à celui utilisé pour patcher des projecteurs automatiques. Il y a cependant quelques différences qu'il est important de comprendre.



Remarque : Il est recommandé de travailler en mode patch par circuit lorsque vous patchez des projecteurs multicell. Reportez-vous à la section [Patch par circuit \(sur la page 106\)](#).

Après avoir entré le numéro de circuit, cliquez sur **{Type}**. Vous sélectionnerez ensuite un type d'appareil dans la librairie de projecteurs.

Les projecteurs dotés d'une fonctionnalité multicell seront listés avec un MC dans leur description de mode dans la liste des appareils, et dans la liste **{Conduite}**.



Remarque : Lorsque vous utilisez **{Rechercher}**, le nombre de cells d'un projecteur multicell s'affiche également.

Lorsque ces appareils sont patchés, ils patcheront un circuit master avec un numéro entier pour un numéro de circuit et le nombre approprié de cells supplémentaires, qui auront des numéros avec un point, pour leurs numéros de circuit.

- [1][0] [At] [5] [Enter] - patch du circuit 10 et toutes ses cells à l'adresse 5.
- [1][0] [.] [1][2] [Thru] [1] [At] [5] [Enter] - patch les cells de 12 à 1 du circuit 10, en commençant par l'adresse de la cell 12 en lui affectant l'adresse 5.



Remarque : Si le circuit master n'a qu'une intensité virtuelle sur les cells, une adresse ne sera pas affichée, car c'est un paramètre virtuel.

Dans l'[éditeur de projecteurs](#), vous pouvez afficher et modifier la personnalité de votre projecteur multicell. Pour créer un nouveau projecteur multicell, voir [Création de Projecteurs Multicell \(sur la page 148\)](#).

À gauche dans l'éditeur de projecteurs, vous pouvez voir le nom du projecteur, l'empreinte DMX globale et le nombre de cells. Cliquez sur le signe d'insertion pour voir l'empreinte DMX du master et des cells. Les cells seront regroupées avec leur(s) profil(s).

Type	DMX Footprint	Cell	ColorSource Linear 4 Cell 5ch MC				
			DMX Footprint: 20 Parameter Count: 1 Edit Multicell				
	#	Parameter	DMX	Home	Snap	Ranges	
ColorSource Linear 4 Cell 1ch MC	4	4 Cells	Master: ColorSource Linear 4 Cell 5ch MC				
ColorSource Linear 4 Cell 1ch (... Cell)	0	Master	1	Intensity	Virtual	0	0 > 100
Cell (Cell)	1 (x4)	1>4	2	Red	Color	8b: 1	255
ColorSource Linear 4 Cell 5ch MC	20	4 Cells	3	Green	Color	8b: 2	255
Dimmer	1		4	Blue	Color	8b: 3	255
Intensity + Gobo	2		5	Shutter Strobe	Form	8b: 4	255
Releve Spot Direct	2d	25	6	Hue	Color	8b: 5	0
Releve Spot Standard	2d	20	7	Saturation	Color	Virtual	0
+			8	Brightness	Color	Virtual	255
			Cell 1: ColorSource Linear 4 Cell 5ch Cell				
	1	Intens	Intensity	8b: 1	255	0 > 100	
	2	Red	Color	8b: 2	255	0 > 100	
	3	Green	Color	8b: 3	255	0 > 100	
	4	Blue	Color	8b: 4	255	0 > 100	
	5	Shutter Strobe	Form	8b: 5	0	✓	3 Ranges
	6	Hue	Color	Virtual	0	0 > 360	
	7	Saturation	Color	Virtual	0	0 > 100	
	8	Brightness	Color	Virtual	255	0 > 100	
	Cell 2: ColorSource Linear 4 Cell 5ch Cell						
	1	Intens	Intensity	8b: 6	255	0 > 100	
	2	Red	Color	8b: 7	255	0 > 100	
	3	Green	Color	8b: 8	255	0 > 100	
	4	Blue	Color	8b: 9	255	0 > 100	
	5	Shutter Strobe	Form	8b: 10	0	✓	3 Ranges
	6	Hue	Color	Virtual	0	0 > 360	
	7	Saturation	Color	Virtual	0	0 > 100	
	8	Brightness	Color	Virtual	255	0 > 100	
	Cell 3: ColorSource Linear 4 Cell 5ch Cell						

Sur la droite, vous pouvez voir la personnalité complète du projecteur multicell sélectionné. Si vous avez sélectionné l'ensemble du projecteur, vous pourrez voir tous les paramètres de chaque cell et du master, mais les modifications ne peuvent pas être effectuées ici.

Edition de projecteurs multicell

Vous devrez sélectionner le profil master ou le profil cell pour éditer les paramètres. Dans cette vue, vous pourrez éditer les paramètres, DMX, Home, Snap, et les plages/modes. Reportez-vous aux sections [Création d'un Nouveau Projecteur \(sur la page 135\)](#) et [Edition d'une plage d'un paramètre \(sur la page 138\)](#) pour de plus amples informations.

Type	DMX Footprint	Cell	ColorSource Linear DB 4 Cell 5ch MC: Master Cell				
			DMX Footprint: 20 Parameter Count: 1 Edit Multicell				
	#	Parameter	DMX	Home	Snap	Ranges	
ColorSource Linear DB 4 Cell 5ch MC	20	Master	Master: ColorSource Linear DB 4 Cell 5ch MC: Master Cell				
Cell (Cell)	0	Master	1	Intens	Intensity	Virtual	0
ColorSource SPOT Direct	6						0 > 100
D60 Lustr+ Direct Str	9						
Dimmer	1						
House Light	1						
LED RGBA 88	5						
LED RGB 88	3						
MS Indicator	1						
new fixture(1)	1						
S4 LED S2 Lustr Direct Str	9						
Scroller	1						
SolaFame 750	47						
SolaFame Theatre	47						
SolaSpot 2000	43						
SolaWash 37 Mapping MC	162	39 Cells	OK		Cancel		



Pour modifier des données de cells spécifiques telles que le offset DMX, vous devez utiliser **{Éditer Multicell}**. Avec un projecteur multicell ou un master de cellules, sélectionné dans l'éditeur de Fixtures, appuyez sur **{Éditer Multicell}**. Dans la fenêtre Éditer Multicell, vous pouvez modifier les numéros de cells, le offset DMX et les cells master pour chaque cell.

Multicell Components	Cell	DMX Offset	DMX Used	Mastered Cells
ColorSource Linear DB 4 Cell 5ch MC	Master			
... Cell [5]	1>4	1,6,11,16	1>20	✓
... Cell [5]	1	1	1>5	✓
... Cell [5]	2	6	6>10	✓
... Cell [5]	3	11	11>15	✓
... Cell [5]	4	16	16>20	✓

Une fois l'édition terminée, appuyez sur **{Enregistrer projecteur}** pour enregistrer vos modifications ou sur **{Annuler Édition}** pour supprimer les modifications et quitter le mode édition.

Labellisation

Pour labeliser un circuit ou une adresse, appuyez sur la touche **[Label]** avec le circuit ou l'adresse sélectionnée sur la ligne de commande. Vous pouvez utiliser le clavier alphanumérique virtuel ou un clavier externe pour saisir le texte de label souhaité.



Remarque : Si vous souhaitez que votre label recouvre les mots, utilisez // pour créer un saut de ligne entre les mots.

Utilisation du piker (sélecteur) de roue/rouleau de couleurs et de l'Editeur

Le picker de rouleaux de couleurs et de roues vous permet de choisir un rouleau de couleurs, une roue de couleur, une roue de gobo ou une roue d'effet spécifique parmi les fabricants standards et de les associer à des projecteurs. Vous pouvez également créer des rouleaux de

couleurs et des roues personnalisés, en utilisant l'éditeur pour faire correspondre aux dispositifs personnalisés installés dans votre projecteur.

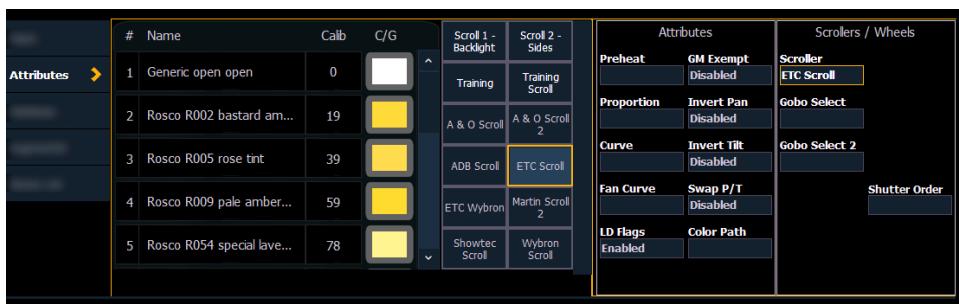


Remarque : Vous pouvez créer des rouleaux de couleurs, des roues de couleurs, des roues de gobos et des roues d'effets sans avoir à sélectionner ou à patcher un projecteur.

Utilisation du Picker (selecteur)

La couleur par défaut et le modèle du média pour le projecteur sélectionné, tels que déterminés dans la bibliothèque de projecteurs, sont affichés dans la page **{Attributes}**. Seuls les attributs média disponibles pour le projecteur sélectionné s'affichent.

Dans l'image ci-dessous, le circuit sélectionné est un circuit Source Four Revolution® avec un changeur de couleur et deux roues de gobos. Si le circuit sélectionné comprenait d'autres roues , chaque appareil serait représenté dans la fenêtre par un bouton.



Le picker s'affiche sur la moitié gauche de la ZIC lorsque vous sélectionnez l'attribut spécifique **{Scrollers}**, **{Roue de couleurs}**, **{Roue de gobos}**, ou **{Roue d'Effets}**). Le picker affiché est spécifique à l'attribut sélectionné (le sélecteur de rouleaux de couleurs s'affiche lorsque **{Scroller}** est appuyé, le sélecteur de roue chromatique s'affiche lorsque **{Color Wheel}** est appuyé, et ainsi de suite).

Le picker affiche les boutons pour le type de rouleau de couleur standard ou le type de roue du circuit sélectionné. La sélection par défaut est la roue telle qu'elle est livrée par le fabricant (dérivée de la bibliothèque des projecteurs). A gauche de la sélection par rouleau de couleurs/roue standard se trouve une liste de chaque couleur/gobo dans l'ordre dans lequel ils sont installés dans l'appareil sélectionné (frame par frame). Lorsque l'image couleur ou motif est disponible, elle s'affiche à côté du nom de la frame.

Dans l'image ci-dessus, **{ETC Scroll}** est le rouleau de couleurs par défaut de l'ETC Source Four Revolution sélectionné. La liste des couleurs de gel telles qu'elles sont installées dans le rouleau, est affichée à gauche avec une pastille de couleur pour faciliter la consultation. La sélection d'un autre type, tel que **{Martin Scroll 2}**, update la liste des frames.

Les softkeys affichées sous le picker sont **{Effacer Calib}**, **{Copier Scroller}**, **{Effacer}**, **{Nouveau}**, **{Copier}**, **{Editer}**, et **{Supprimer}**.

- **{Effacer Calib}** - efface les données d'étalonnage pour l'ensemble du changeur de couleur et revient aux données par défaut de la roue.
- **{Copier Scroller}** - est utilisé pour copier un changeur de couleur et son étalonnage sur un autre circuit. Reportez-vous à la section [Colonne d'Etalonnage d'un changeur de couleur \(sur la page 122\)](#).
- **{Effacer}** - efface le type de sélection du circuit sélectionné dans le picker.

- **{Nouveau}** - Crée un nouveau rouleau de couleurs ou une nouvelle roue, et ajoute des softkeys disponibles pour l'éditeur. Reportez-vous à la section [Utilisation de l'Editeur \(en dessous\)](#).
- **{Copier}** - fait une copie du type de rouleau de couleurs/roue actuellement sélectionné, qui peut ensuite être modifié à l'aide de l'éditeur. Reportez-vous à la section [Utilisation de l'Editeur \(en dessous\)](#).
- **{Editer}** - est utilisé pour éditer un rouleau de couleurs ou une roue existant(e).
- **{Supprimer}** - permet de supprimer uniquement la frame sélectionnée, d'un rouleau de couleurs ou d'une roue, que vous avez créé.

Utilisation de l'Editeur

L'éditeur est utilisé pour créer de nouveaux rouleaux de couleurs et des roues, ou éditer des copies de ceux-ci.. Dans la fenêtre du sélecteur, vous pouvez créer un nouveau rouleau de couleurs ou une nouvelle roue, en appuyant sur la softkey **{Nouveau}** ou faire une copie d'un rouleau de couleurs ou d'une roue existant, en sélectionnant la source, puis en appuyant sur la softkey **{Copie}**.

L'éditeur ne limite pas le nombre de frames que vous pouvez ajouter au rouleau de couleurs ou à la roue, pour les projecteurs sélectionnés. Gardez à l'esprit que tout projecteur a ses propres limites. Par exemple, si vous avez créé un rouleau de couleurs personnalisé avec 30 frames, le type de projecteur que vous avez sélectionné peut ne vous donner accès qu'uniquement aux 24 premières frames que vous avez créées. Cela s'applique également aux roues.



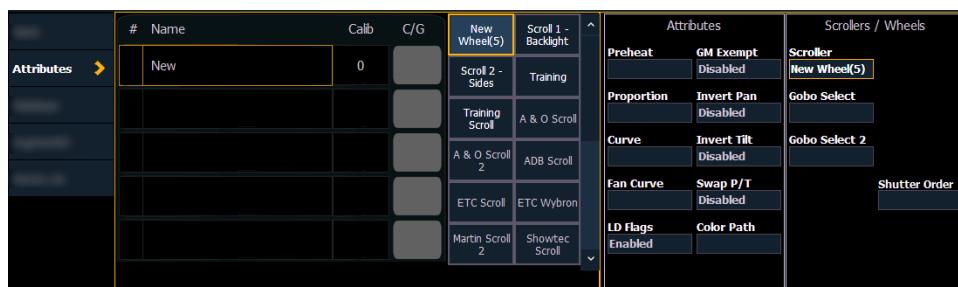
Remarque : Si vous essayez de sélectionner un rouleau de couleurs ou une roue existant, le pupitre affichera un avertissement si elle a plus de frames que celles prises en charge par votre appareil.

Lors de l'utilisation de l'éditeur, les touches softkeys suivantes sont disponibles :

- **{Insérer}** - insère une nouvelle frame au-dessus de la frame sélectionnée.
- **{Supprimer}** - supprime les frames sélectionnées
- **{Modifier}** - Modifie la frame sélectionnée.
- **{Inverser}** - inverse l'ordre des frames.
- **{Terminer}** - clôture le processus d'édition.

Créer un nouveau rouleau de couleur (scroll) ou une nouvelle roue

Lorsque vous créez un nouveau rouleau de couleur (scroll) ou une nouvelle roue, **{Nouvelle roue}** apparaît dans la liste des roues comme bouton sélectionné. La liste des frames sera vide avec uniquement « Nouveau » affiché dans la frame 1.



Vous pouvez mettre un label à la nouvelle roue en appuyant sur **[Label]** et en tapant le label souhaité sur le clavier virtuel et en appuyant sur **{Enter}**.

Pour sélectionner une couleur ou un motif pour la frame spécifique dans le rouleau/la roue, sélectionnez le texte « NOUVEAU » et appuyez sur {Éditer} ou cliquez sur la case grise dans la colonne C/G de la frame. Les sélections de gel, de couleur, de gobo et d'effet disponibles seront affichées.

La sélection des médias comprend les softkeys suivantes :

- {Gel}, {Couleur}, {Gobo}, et {Effet} - chacun affichera les sélections de médias disponibles au fur et à mesure qu'elles sont cataloguées par les fabricants de rouleaux de couleur ou de roues associés.
- {Open Frame} - place la frame en blanc, Open White. De manière générale, la première frame du média est « open ».
- {Annuler} - annule la sélection de médias et retourne à l'éditeur de frames.

Lorsqu'un fabricant est sélectionné dans la liste, la sélection du catalogue change pour afficher uniquement les propositions du fabricant sélectionné. Lorsqu'un catalogue spécifique est sélectionné, le média sélectionné s'affiche.

Lorsque vous effectuez une sélection de média, l'affichage revient à la nouvelle liste des frames de la roue où des frames supplémentaires peuvent être ajoutées au rouleau ou à la roue, en sélectionnant la zone de frame suivante pour ajouter des frames supplémentaires.



Remarque : Une softkey {Inverser} s'affiche lors de la création ou de la copie d'une roue ou d'un rouleau de couleurs. {Inverser} permet d'inverser l'ordre des frames.



Remarque : Il est possible d'importer des images de gobos personnalisées. Reportez-vous à la section [Importation d'Images de Gobo Personnalisées \(sur la page 100\)](#) pour de plus amples informations. Pour utiliser une image de gobo personnalisée, sélectionnez {Gobo}, puis {Custom}.

Édition d'une copie d'un rouleau de couleurs ou d'une roue

Si une copie d'un rouleau de couleurs ou d'une roue existant a été faite, le rouleau de couleurs ou la roue copié s'affichera comme {Nouvelle roue n} avant les propositions standard du fabricant. La liste des frames contiendra une copie exacte de la sélection copiée.

Pour modifier une frame, sélectionnez d'abord la frame, puis appuyez sur {Éditer} ou cliquez sur la boîte grise de la colonne C/G pour afficher la sélection du média. Ou vous pouvez insérer une nouvelle frame au-dessus de la frame sélectionnée à l'aide de la softkey {Insérer}.

Par exemple, pour insérer une nouvelle frame entre les frames 2 et 3 existantes, sélectionnez la frame 3 et appuyez sur la touche {Insérer}. La sélection de médias s'affiche.

	Ablelite	American DJ	Color Scenic gobos				
Attributes ➤	Abstract	American Pro	Metal gobos				
	AC Lighting	Apollo	Super Resolution gobos				
	Acme	Ayrton	Two color gobos				
	Aeson	Blizzard Lighting					
	<<	>>	<<	>>			

La sélection des médias comprend les softkeys suivantes :

- {Gel}, {Couleur}, {Gobo}, et {Effet} - chacun affichera les sélections de médias disponibles au fur et à mesure qu'elles sont cataloguées par les fabricants de rouleaux de couleur ou de roues associés.
- {Open Frame} - place la frame en blanc, Open White. De manière générale, la première frame du média est « open ».
- {Annuler} - annule la sélection de médias et retourne à l'éditeur de frames.

Lorsqu'un fabricant est sélectionné dans la liste, la sélection du catalogue change pour afficher uniquement les propositions du fabricant sélectionné. Lorsqu'un catalogue spécifique est sélectionné, le média sélectionné s'affiche.

Lorsque vous effectuez une sélection de média, l'affichage revient à la nouvelle liste des frames de roue où des frames supplémentaires peuvent être éditées dans le rouleau de couleurs ou la roue.

Courbes du ventilateur d'un changeur de couleur

{Courbe fan} - Permet d'assigner une courbe au paramètre du ventilateur du changeur de couleur, ce qui permet de contrôler la sortie de la ventilation en fonction de l'intensité du circuit. Les courbes disponibles pour cela sont les mêmes que celles utilisées pour les paramètres d'intensité et les cues. Reportez-vous à la section [Application d'une courbe aux fans des changeurs de couleurs \(sur la page 399\)](#).

Pour appliquer une courbe à un ventilateur de changeur de couleur, accédez à **Display>Patch>Attributs>Courbe Fan** pour chaque changeur de couleur.

Etalonnage d'un changeur de couleur à partir des encodeurs

Vous pouvez étalonner le point central de n'importe quelle frame d'un changeur de couleur à l'aide de la fonction calibrer. L'étalonnage d'un changeur de couleur se fait normalement à partir de l'affichage live. Vous pouvez également calibrer dans la fenêtre Contrôle ML.

Reportez-vous à la section [Etalonnage d'un changeur de couleur à l'aide de la fenêtre ML \(sur la page ci-contre\)](#).

Sur l'Element 2, vous devrez utiliser la fenêtre Contrôle ML.



Remarque : Il est recommandé d'étalonner les frames de votre changeur de couleur en commençant par la dernière frame et en remontant jusqu'à la première. Cela permettra d'assurer un étalonnage complet et précis.



Remarque : L'étalonnage peut devoir être effectué lorsque un changeur de couleur vient d'être patché et doit être ajusté en cours d'utilisation lorsque la tension du ressort change dans un changeur de couleur.

Pour calibrer un changeur de couleur :

1. Sélectionner le circuit du changeur de couleur que vous souhaitez étalonner.
2. Appuyez sur le bouton **[Color]** de l'encodeur. Plusieurs pressions peuvent être nécessaires avant que l'encodeur du changeur de couleur ne soit visible sur l'écran LCD de l'encodeur.
3. Utilisez l'encodeur pour vous déplacer jusqu'à la dernière frame du changeur de couleur.
4. Continuez à ajuster la frame en mode fin jusqu'à ce que la frame soit centrée dans la position souhaitée.
5. Appuyez sur **{Calibrer}** dans l'écran LCD de l'encodeur. La nouvelle position centrale est maintenant enregistrée pour le circuit sélectionné.
6. Appuyez sur **{Précédent}** dans l'écran LCD de l'encodeur pour vous déplacer au centre de la frame précédente.
7. Vérifiez visuellement si le point central de la nouvelle frame est précis. Si c'est le cas, appuyez à nouveau sur **{Précédent}** pour passer à la frame précédente dans le changeur. Si ce n'est pas le cas, suivez à nouveau la procédure d'étalonnage.
8. Répétez les étapes 4 à 8 jusqu'à avoir calibré toutes les frames

Etalonnage d'un changeur de couleur à l'aide de la fenêtre ML

Vous pouvez étalonner le point central de n'importe quelle frame d'un changeur de couleur à l'aide de la fonction calibrer. Cela garantira que les frames du changeur de couleur seront centrées sur l'ouverture du projecteur lorsque vous avancerez frame par frame dans un changeur de couleur. Vous pouvez le faire à partir de la fenêtre Contrôle ML. Reportez-vous à la section [Contrôles des projecteurs asservis \(sur la page 74\)](#) pour de plus amples informations.



Remarque : Il est recommandé d'étalonner les frames de votre changeur de couleur en commençant par la dernière frame et en remontant jusqu'à la première. Cela permettra d'assurer un étalonnage complet et précis.



Remarque : L'étalonnage peut devoir être effectué lorsque un changeur de couleur vient d'être patché et doit être ajusté en cours d'utilisation lorsque la tension du ressort change dans un changeur de couleur.

Pour calibrer un changeur de couleur :

1. Dans l'affichage Live, sélectionnez le circuit du changeur de couleur.
2. Ouvrez le Contrôle ML à partir de l'écran d'accueil ou en utilisant **[Tab] [5]**.

Sur l'Element 2, vous pouvez ouvrir le Contrôle ML en appuyant sur **[ML Controls]**.

La catégorie de couleur s'affiche automatiquement avec les encodeurs Hue et Saturation et un sélecteur de frame « open ». Si l'encodeur du changeur de couleur n'est pas ouvert, cliquez sur le bouton **{Scroller ::}**.

3. Pour commencer l'étalonnage, utilisez l'encodeur de changeur pour régler le point central d'une frame. Il est recommandé de commencer par la dernière frame du changeur de couleur.
4. Lorsque la frame est centrée, cliquez sur {Calibrer}.
5. Répétez l'opération pour toutes les frames restantes qui doivent être étalonnées.

Colonne d'Etalonnage d'un changeur de couleur

Les informations d'étalonnage s'affichent dans la colonne calibration du changeur de couleur. Les valeurs en gris sont les données par défaut et les valeurs en bleu sont des données calibrées.

#	Name	Calib	C/G	Scroll 1 - Backlight	Scroll 2 - Sides
1	Generic open open	0	White	Training	Training Scroll
2	Rosco R002 bastard am...	19	Yellow	A & O Scroll	A & O Scroll 2
3	Rosco R005 rose tint	39	Yellow	ADB Scroll	ETC Scroll
4	Rosco R009 pale amber...	59	Yellow	ETC Wybron	Martin Scroll 2
5	Rosco R054 special lave...	78	Yellow	Showtec Scroll	Wybron Scroll

Les informations d'étalonnage affichées sont le niveau DMX qui place la frame en position centrale. Les informations de la colonne calibration peuvent être éditées manuellement en cliquant dessus et en tapant un nouveau niveau DMX.



Remarque : Les données d'étalonnage ne seront appliquées qu'aux changeurs de couleur qui sont affectés à un circuit. Les données ne s'affichent pas lorsque vous visualisez une roue avec une ligne de commande vide.



Remarque : Les données d'étalonnage peuvent être ramenées à leur valeur par défaut en cliquant sur les données et en appuyant sur [Clear]. Si vous saisissez de nouvelles données et appuyez sur [Clear], les données reviendront à la valeur par défaut et non aux données précédemment étalonnées.

En appuyant sur la softkey {Effacer Calib}, vous effacez les données d'étalonnage pour l'ensemble du changeur de couleur et vous revenez aux données par défaut.

Les rouleaux de couleurs et leurs données d'étalonnage peuvent être copiées sur d'autres circuits.

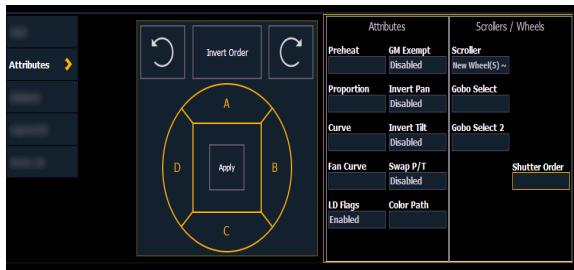
- [1] {Copier Scroller} [2] [Enter] - copie le rouleau de couleurs et les données d'étalonnage du circuit 1 sur le circuit 2.

Les rouleaux de couleurs qui ont des données étalonnées afficheront un " ~ " après leur nom.

Le bouton {Calibrer} n'apparaîtra plus que sur les paramètres du défilement qui ne sont pas actuellement au centre d'une image.

Réorganisation des shutters

Les shutters peuvent être réorganisés dans la page Patch {Attributs}. Appuyez sur le bouton {OrdreCouteaux} pour ouvrir l'affichage de commande du shutter. Le bouton {OrdreCouteaux} ne s'affichera que si un circuit avec shutters est actuellement sélectionné.



Sur cette fenêtre, vous pouvez inverser le **{OrdreCouteaux}** ou faire pivoter l'ordre à l'aide des touches fléchées. Une fois que vous avez créé l'ordre requis, appuyez sur **{Appliquer}** pour que vos modifications prennent effet.

Invers Bloc

Une option **{Invers Bloc}** est disponible dans **Patch>Attributs>Scrollers/Roues**. Cette option ne s'affiche que lorsqu'un projecteur avec un paramètre de bloc-couteaux (frame assembly) est sélectionné.

Le paramètre « frame assembly » du shutter permet de faire pivoter l'ensemble du bloc-couteaux. Lorsque **{Invers Bloc}** est désactivé, un encodeur déplacera le bloc-couteaux vers la droite. Lorsque cette fonction est activée, le bloc-couteaux se déplace vers la gauche.

Réglages dans le Patch

Les softkeys disponibles pour une utilisation dans le patch incluent **{Patch}**, **{Attributs}** et **{Données}**. L'appui sur l'une de ces softkeys ouvre une vue paginée de l'affichage du patch et redirige la ZIC vers une vue étendue des champs liés à la page sélectionnée.

Lors de la création et de la modification de votre patch, parcourez individuellement chacune de ces softkeys pour saisir des données plus spécifiques sur le périphérique sélectionné.

{Patch} Affichage et Réglages

Lorsque le patch est ouvert, Eos ouvre par défaut cette fenêtre. Cela permet d'accéder aux champs de saisie de données que vous pouvez utiliser pour définir les appareils dans votre système d'éclairage.



Remarque : Le offset Arnet et sACN s'affiche ici.

Chan	Address	Type	Label	sACN	EDMX	DMX	AVAB	ARTN	Output
59	62	Dimmer		*	*	*	*	*	0
60	63	Dimmer		*	*	*	*	*	0
61	64-83	Releve Spot Standard		*	*	*	*	*	0
62	84-103	Releve Spot Standard		*	*	*	*	*	0

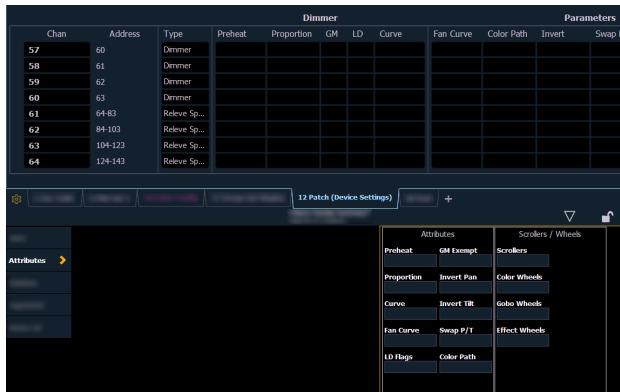
- {Circuit}** - Dans l'affichage du patch, tous les circuits sont affichés dans l'ordre numérique. Lorsque plusieurs appareils sont patchés sur le même circuit, le numéro de circuit n'est

- affiché que sur la première ligne, les appareils supplémentaires sont indiqués avec des extensions de parts (exemple P2) sur la ligne suivante du tableau.
- Sélectionner le numéro de circuit à l'aide du clavier ou des touches de sélection directe.
- **{Type}** - Eos applique par défaut des dimmers. Pour spécifier un type d'appareil spécifique pour le circuit sélectionné, appuyez sur le bouton **{Type}** de la ZIC.
- Les deux colonnes sur le côté gauche de la ZIC peuvent être consultées et indiquent les noms des fabricants. Les quatre colonnes à droite de la liste du fabricant sont des appareils paginables qui sont disponibles auprès du fabricant sélectionné, pour le patch.
- La sélection d'un fabricant spécifique change l'affichage avec tous les appareils disponibles chez ce fabricant. Après avoir sélectionné un appareil, le type d'appareil/ de projecteur apparaît dans la ligne de commande, dans la boîte **{Type}** de la ZIC, et dans le champ « Type » de ce circuit dans la fenêtre du patch.
- **{Label}** - Un nom optionnel défini par l'utilisateur. Vous pouvez utiliser la touche **[Label]** pour afficher le clavier virtuel du PC sur la ZIC. L'appui sur **{Label}** ou **[Label]**, après qu'un label a déjà été assigné, affiche le label sur la ligne de commande à des fins d'édition. Appuyez sur **[Label] [Label]** pour effacer le texte.
- **[1] [At] [5] [Label] <S4 face jardin> [Enter]** - patche le circuit 1 à la sortie 5 et étiquette le circuit 1 comme « S4 face jardin ».
- **{Adresse}** - Nécessaire pour le contrôle DMX des appareils. Vous pouvez utiliser la touche **[At]** ou **[Address/Patch]** au lieu du bouton **{Adresse}**.
- Utiliser le clavier permet de définir l'adresse de départ de l'appareil (de 1 à 32 767 488) ou une valeur de port et de offset, sans définir d'adresse de fin.
- Eos tirera cette information des données de la librairie. Si vous souhaitez laisser un écart de sorties plus important que celui requis par la librairie, utilisez **{Offset}**. Reportez-vous à la section [Utilisation de {Offset} dans le Patch \(sur la page 111\)](#).
- Si vous spécifiez une adresse de début qui entre en conflit avec d'autres circuits déjà patchés, les circuits en conflit seront dépatchés après une confirmation fournie par l'utilisateur.
- **{Interface}** - Champ optionnel utilisé pour spécifier quels protocoles et interfaces doivent être utilisés pour la sortie. Si le champ est laissé vide, les données de sortie par défaut sont utilisées telles que sélectionnées à la section **{Réseau}** de l'ECU et la section **{Sorties}** du Setup. Pour plus d'informations sur le paramétrage des valeurs par défaut, voir [Protocoles de sorties \(sur la page 542\)](#) et [Sortie \(sur la page 160\)](#). Les options d'interface disponibles sont sACN, Net 2- EDMX, ArtNet, Avab UDP et Local DMX, en fonction de ce qui a été activé dans les sections **{Réseau}** et **{Local I/O}** de l'ECU pour le pupitre. Si une option de sortie n'est pas activée, elle apparaîtra grise dans la liste **{Interface}**.
- **{Préserver Natif}** - Si Préserver Natif est activé et que vous apportez des modifications au patch, les niveaux réels de vos cues (par exemple les degrés pan) seront convertis de sorte que la sortie DMX soit préservée au lieu des degrés. Ceci est principalement utile pour les substitutions de projecteurs.
- **{Flash}** - permet d'amener un circuit ou une adresse à son maximum, puis chaque seconde le niveau passe à 15 %. Cela durera 1 seconde, puis le niveau reviendra au maximum. Le circuit ou l'adresse continuera à clignoter jusqu'à ce que la ligne de commande soit effacée ou que **{Flash}** soit à nouveau sélectionné.

{Attribut} Affichage et Réglages

La page **{Attributs}** vous fournit des valeurs optionnelles pour des informations supplémentaires et des détails sur la configuration de votre matériel. Les paramètres d'attribut comprennent **{Préchauffage}**, **{Proportion}**, **{Courbe}**, **{Courbe Ventil}**, **{Marqueurs LD}**, **{Exclu du GM}**, **{Pan inversé}**, **{Tilt inversé}**, **{Swap P/T}**, et **{Color Path}**.

Si aucun circuit n'est sélectionné, **Scrollers/Roues** affichera les paramètres Scroller et Roue de tous les projecteurs patchés. Si un ou plusieurs circuits sont sélectionnés, seuls les paramètres valables pour ces projecteurs seront affichés. Appuyez sur la touche d'attribut souhaitée et utilisez le clavier pour définir la valeur de l'attribut.



- **{Préchauffage}** - Cette rubrique vous permet de spécifier une valeur d'intensité pour préchauffer les filaments incandescents. Lorsqu'un indicateur de préchauffage est appliqué à une cue, tous les circuits qui passent de zéro à une intensité active et auxquels une valeur de préchauffage a été attribuée dans le patch, seront préchauffés dans la cue précédente. L'indicateur de préchauffage est appliqué à une cue comme attribut lorsque la cue est enregistrée.
- **[1] {Préchauffage} [0] [3] [Enter]** - assigne une valeur de préchauffage patchée, de 3 % au circuit 1.
- **{Proportion}** - attribut pour définir un modificateur pour l'intensité de l'appareil. Si la limite de patch est fixée à 90 % (par exemple), la sortie réelle sera toujours inférieure de 10 % au paramètre d'intensité spécifié, tel qu'impacté par les différentes restitutions ou submasters. Cette valeur est réglée numériquement dans une plage de 0% à 200%.
- **[1] {Attributs} {Proportion} [1] [2] [5] [Enter]** - applique une proportion de 125 % au circuit 1.
- **[1] {Attributs} {Proportion} [Entrée]** - supprime la proportion appliquée du circuit 1.
- **{Courbe}** - utilisé pour attribuer une courbe à un circuit dans le Patch. Dans le Patch, des courbes peuvent être appliquées à des paramètres « intensité » ou « non-intensité » à l'aide des boutons FCB. Reportez-vous à la section [À propos des Courbes \(sur la page 396\)](#) pour de plus amples informations.

Depuis la vue Circuit :

- **[1] {Courbe} [4] [Enter]** - applique la courbe 4 au paramètre intensité du circuit 1.
- **[2] [Part] [3] {Courbe} [3] [Enter]** - applique la courbe 3 à l'intensité attribuée au circuit 2, part 3.

Depuis la vue Adresse :

- **[3] {Courbe} [3] [Enter]** - assigne la courbe 3 à l'adresse 3.
- **[3] [/] [2] {Courbe} [4] [Enter]** - assigne la courbe 4 à l'univers 3, adresse 2.
- **{Courbe Ventil}** - Permet d'assigner une courbe au paramètre de fan du changeur de couleurs, ce qui permet de contrôler la sortie de fan en fonction de l'intensité du circuit. Les courbes disponibles pour cela sont les mêmes que celles utilisées pour les paramètres d'intensité et les cues.



Remarque : Lorsque vous appuyez sur {Courbe} ou {Courbe Venti}, une liste des courbes disponibles s'affiche. Cliquez sur une courbe disponible pour l'assigner.

- **{Marqueurs LD}** - Cette rubrique permet aux circuits de contribuer aux marqueurs de changement live et dark dans le Playback Status Display. La désactivation empêchera ces mouvements de circuit de contribuer aux marqueurs de changements en live et dark. Ceci est activé par défaut.
- **{Exclu du GM}** - Utilisé pour exempter l'intensité des circuits des opérations grandmaster, blackout, rem dim, et go to cue 0.
- **{Pan Inversé} {Tilt Inversé}** - Un attribut de projecteur automatique utilisé pour inverser la sortie du Pan, Tilt ou des deux. Sélectionnez le bouton **{Tilt Inversé}** ou **{Pan Inversé}** dans la ZIC.
- **[2] {Attributs} {Pan Inversé}** - inverse la sortie du paramètre pan sur le circuit 2.
- **{Swap P/T}** - Un attribut de projecteur automatique utilisé pour échanger les niveaux Pan et Tilt. Sélectionnez le bouton **{Swap}** dans la ZIC.
- **[2] {Attributs} {Swap}** - échange les paramètres de pan et de tilt pour le circuit 2.
- **{Color Path}** - Un color path par défaut peut être assigné au niveau du circuit, dans Patch. Ce color path sera utilisé pour tous les transferts de couleur de ce circuit, à moins qu'il ne soit supplanté au niveau de la cue. Les submasters et les transitions manuelles qui utilisent ce circuit utiliseront également le color path par défaut. Reportez-vous à la section [Color Path \(sur la page 190\)](#)
- **[1] [Path] [2] [Enter]** - assignera le color path 2 au circuit 1.
- **{Scrollers}** - Attribut utilisé pour modifier le rouleau chargé dans un changeur ou un projecteur automatique. Sélectionnez le bouton **{Scroller}** dans la ZIC pour afficher le sélecteur de rouleaux et les rouleaux disponibles pour votre appareil. Reportez-vous à la section [Utilisation du Picker \(sélecteur\) \(sur la page 117\)](#)
- **[2] {Attributs} {Sscroller}** - ouvre le sélecteur de rouleaux dans la ZIC pour la sélection de rouleau du circuit 2.
- **{Roue de Couleurs}** - Attribut utilisé pour modifier la roue de couleurs chargés dans un projecteur automatique. Sélectionnez le bouton **{Color Select}** dans la ZIC pour afficher le sélecteur de roues de couleurs, avec les options disponibles pour votre appareil. Reportez-vous à la section [Utilisation du Picker \(sélecteur\) \(sur la page 117\)](#) « Autre », comme indiqué sur la fenêtre du patch, indique que des propriétés de paramètres supplémentaires sont disponibles pour l'appareil sélectionné, telles que les roues de couleurs et de gobos.
- **[4] {Attributs} {Color Select}** - sélectionne le circuit 4 et ouvre le sélecteur de roue dans la ZIC pour la sélection des roues de couleurs.
- **{Gobo Select}** - Attribut utilisé pour changer la roue de gobo chargée dans un projecteur automatique. Sélectionnez le bouton **{Gobo Select}** dans la ZIC pour afficher le sélecteur de roue avec les options de gobos disponibles pour votre appareil. Reportez-vous à la section [Utilisation du Picker \(sélecteur\) \(sur la page 117\)](#)
- **[3] {Attributs} {Gobo Select}** - sélectionne le circuit 3 et ouvre le sélecteur de roue dans la ZIC pour la sélection de la roue de gobos.
- **{Beam Fx Select}** - Attribut utilisé pour changer la roue d'effet chargée dans un projecteur automatique. Sélectionnez le bouton **{Beam Fx Select}** dans la ZIC pour afficher le sélecteur de roue avec les options disponibles pour votre appareil. Reportez-vous à la section [Utilisation du Picker \(sélecteur\) \(sur la page 117\)](#) « Autre », comme indiqué sur la fenêtre du patch, indique que des propriétés de paramètres supplémentaires sont disponibles pour l'appareil sélectionné, telles que les roues de couleurs et de gobos.

- [5] {Attributs} {Beam Fx Select} - sélectionne le circuit 5 et ouvre le sélecteur de roue dans la ZIC pour la sélection de la roue d'effets.

Données Affichage et Réglages

La page **{Données}** vous fournit des champs supplémentaires pour entrer des informations qui peuvent être utilisées par la fonction Query. Reportez-vous à la section [Utilisation de Query \(sur la page 310\)](#). Ces champs comprennent **{Notes}** et **{Texte 1}** à **{Texte 10}**. Cliquer sur **{Texte 1}** à **{Texte 10}** ouvrira une fenêtre de sélection de mots clés. Cela affichera les mots-clés qui ont déjà été créés ainsi qu'une option pour créer de nouveaux mots-clés. Cliquez sur **{Nouveau MotClé}** pour afficher un clavier alphanumérique permettant d'entrer un nouveau mot clé.

The screenshot shows the ZLC software interface with two main sections:

- Channel Database:** A table with columns Chan, Address, Type, Label, and four Text fields (Text1 to Text4). Row 57 is selected, showing "Front Lights" in Text1.
- Notes:** A table with columns Notes, Text1 to Text6. It contains entries for "Front Lights", "Text2", "Text3", "Gobo", and "Gel".

Below these tables are navigation buttons: <<, >>, New Keyword, and a plus sign (+).

- **{Texte}** - Les champs de texte sont utilisés pour fournir jusqu'à dix mots clés sur un circuit ou un groupe de circuits. Ces champs peuvent être tout ce que vous pensez être important au sujet d'un circuit, comme son emplacement (FACE), un attribut de celui-ci (wash, spot) ou d'autres caractéristiques du circuit (comme la gel R80). Vous pouvez utiliser le clavier virtuel de la ZIC, ou un clavier externe, pour entrer jusqu'à 30 caractères de mots clés sur l'appareil.
- [5] {Données} {Texte 1} < FACE jardin> [Enter] - ajoute ce texte au circuit 5.
- [5] {Données} {Texte 2} [Label] en bas à droite[Enter] - ajoute ce texte au circuit 5.
- **{Notes}** - Vous permet d'attacher une note texte à un circuit ou à un groupe de circuits. Sélectionnez le bouton **{Notes}** sur la ZIC pour afficher le clavier virtuel. Vous pouvez taper un label ou n'importe quelle longueur de note concernant votre circuit dans cet espace.
- [5] {Données} {Notes} <ce projecteur est un backup sur le circuit 15 pour la face jardin / nouvelle lampe installée le 10/4/17>[Enter] - ajoute cette note au circuit 5.
- **{Gel}** - Le champ Gel est un emplacement dédié aux notes sur les gélétines.

Ajout de Mots-clés dans le Patch

Si vous envisagez de faire un « Query » (recherche par catégorie) sur les circuits par l'association de mots-clés, le mot-clé doit être défini dans le patch.

Les mots-clés saisis sont automatiquement utilisés par Augment3d comme balises sur le circuit/l'appareil associé. Les espaces sont remplacés par un trait de soulignement (_). Pour plus d'informations sur les mots-clés, voir [Hiérarchie \(sur la page 458\)](#).

Pour entrer un mot-clé pour un circuit :

1. Dans **Patch > Base de données**, sélectionnez un circuit ou une série de circuits dans la ligne de commande.
2. Touchez l'un des **{Texte (1-10)}** boutons tactiles de la ZIC pour spécifier le mot clé que vous saisissez. Une liste de mots-clés préalablement définis sera affichée. Sélectionnez-les ou appuyez sur **{Nouveau MotClé}**. Un clavier alphanumérique virtuel apparaît.
3. Tapez le ou les mots-clés que vous souhaitez utiliser.
4. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur **[Enter]**.

Une fois les mots-clés créés, ils apparaîtront dans la section des mots clés de la ZIC lorsqu'un Query sera effectué. Pour plus d'informations sur Query par mot-clé, voir [Utilisation de Query \(sur la page 310\)](#).

Suppression de mots-clés des données

Les mots-clés peuvent être supprimés de n'importe lequel des dix champs de texte des données. Pour supprimer un mot-clé de l'ensemble des données, vous devez utiliser la syntaxe suivante :

- **[Delete] {Text1} <orange> [Enter] [Enter]**

Ceci supprimera « orange » partout où il a été utilisé dans n'importe quel champ de texte de n'importe quel circuit.

Pour simplement supprimer un mot clé d'un circuit spécifique, vous devez utiliser la syntaxe suivante :

- **[1] {Text1} [Enter]**

Cela supprimera le texte du premier champ de texte du circuit 1 seulement. Si vous souhaitez effacer le deuxième champ de texte, vous sélectionnez **{Text2}** et ainsi de suite.

Renommer les champs de texte dans le patch

Vous pouvez renommer les champs de texte. Par défaut, les champs de texte sont nommés **{Texte 1}** à **{Texte 10}**. Les champs de texte 1 à 10 s'affichent dans la fenêtre Patch. Le renommage de ces champs renommera les colonnes qui leur sont associées dans la fenêtre Patch.

- **{Texte 1} [Label] <Position>** renomme le champ texte 1 en Position.

Utilisation de la Liste Devices

La List Devices est utilisée pour détecter, configurer et surveiller les périphériques de réseau et de gestion à distance (RDM, Remote Device Management) compatibles. RDM permet une communication bidirectionnelle entre un projecteur compatible RDM, tel qu'un projecteur d'éclairage, et votre pupitre.

Deux listes, gradateur et RDM, constituent la liste des appareils.

La liste des gradateurs est la zone de patch qui gère la configuration du retour gradateur des CEM+, CEM3 et FDX 2000/ 3000. Vous pouvez également effectuer certaines configurations des gradateurs à partir de cette liste.

La liste RDM est la zone de patch qui gère le feedback RDM avec les appareils. Vous pouvez également effectuer certaines configurations des périphériques à partir de cette liste. Une fois que les périphériques compatibles RDM ont été patchés, ils continuent à communiquer avec le

pupitre pour vous permettre de savoir quand des choses comme des lampes grillées se produisent ou si un périphérique s'éteint pour une raison quelconque. Reportez-vous à la section [Liste Devices RDM \(sur la page suivante\)](#)

La Liste Devices affiche tous les périphériques détectés pendant la session en cours et tous les périphériques qui ont été enregistrés dans le fichier de conduite.



Remarque : Les consoles prennent en charge uniquement les appareils RDM qui sont connectés via Gadget, I/O Locales ou un Gateway ACN externe (version 5.1 ou supérieure).

Liste des gradateurs pour CEM+, CEM3 et FDX 2000/3000



Remarque : Pour les Retours d'infos des Gradateurs, ces versions logicielles sont requises : CEM+ v3.0 et plus récentes, CEM3 v1.3.1 et plus récentes, et FDX v3.4.0 et plus récentes.

Pour utiliser la zone retours d'infos des gradateurs de la liste des appareils, vous devez d'abord activer le retour d'infos. Dans l'onglet réseau de l'ECU, lorsque vous utilisez CEM+ ou CEM3, assurez-vous que {Sensor/ FDX3000 Retours d'infos} est activé, ou lorsque vous utilisez FDX 2000/ 3000, assurez-vous que {Sensor/ FDX3000 Retour d'infos} ou {FDX2000 Retours d'infos} est activé. Le paramètre par défaut est désactivé pour les deux. Reportez-vous à la section [Protocoles de l'interface \(sur la page 543\)](#)

Ouvrez la fenêtre de retours d'infos des gradateurs dans la fenêtre du patch en appuyant sur {Liste Devices}> {Gradateurs}. Lorsque la liste des gradateurs est ouverte, les gradateurs s'affichent en mode Patch by Address.

Address	Chan	Properties							Loads
		Label	System	Rack	Lug	Module Type	Firing Mode	Control Mode	
3585		Eos Lab 1	2	101	1	D20	Normal	Dimmable	Mod Square
3586		Eos Lab 2	2	101	2	D20	Normal	Dimmable	Mod Square
3587		Eos Lab 7	2	101	3	D20	Normal	Dimmable	Mod Square
3588		Eos Lab 8	2	101	4	D20	Normal	Dimmable	Mod Square
3589		Eos Lab 13	2	101	5	D20	Normal	Dimmable	Mod Square
3590		Eos Lab 14	2	101	6	D20	Normal	Dimmable	Mod Square
3593		Eos Lab 25	2	101	9	D20	Normal	Dimmable	Mod Square
3594		Eos Lab 26	2	101	10	D20	Normal	Dimmable	Mod Square
3595		Eos Lab 31	2	101	11	D20	Normal	Dimmable	Mod Square
3596		Eos Lab 32	2	101	12	D20	Normal	Dimmable	Mod Square
3597		Eos Lab 37	2	101	13	D20	Normal	Dimmable	Mod Square
3598		Eos Lab 38	2	101	14	D20	Normal	Dimmable	Mod Square
3599		Eos Lab 43	2	101	15	D20	Normal	Dimmable	Mod Square
3600		Eos Lab 44	2	101	16	D20	Normal	Dimmable	Mod Square
3601		Eos Lab 49	2	101	17	D20	Normal	Dimmable	Mod Square
3602		Eos Lab 50	2	101	18	D20	Normal	Dimmable	Mod Square
3603		Eos Lab 55	2	101	19	D20	Normal	Dimmable	Mod Square
3604		Eos Lab 56	2	101	20	D20	Normal	Dimmable	Mod Square

Eos affichera les informations suivantes qu'il reçoit des gradateurs :

- Adresse
- Circuit
- Label
- Système
- Rack
- Lug
- Type de Module

- Méthode d'allumage
- Mode de Contrôle
- Courbe
- Charges enregistrées



Remarque : Le numéro d'identification système de CEM3 n'est pas pris en charge actuellement.



Remarque : Les numéros de rack et les numéros de gradateur doivent être uniques pour Eos afin d'être reconnus correctement. Pour CEM+, les gradateurs doivent également être patchés sur différentes adresses sACN.

Avec un ou plusieurs gradateurs sélectionnés, vous pouvez modifier divers réglages de gradation dans la vue des propriétés, qui s'afficheront dans la ZIC. Les objets avec un signe d'insertion (>) sont éditables. Lorsque plusieurs gradateurs sont sélectionnés ensemble pour l'édition, un « * » apparaît pour les données qui sont différentes entre les gradateurs sélectionnés.

Dimmer Feedback	Value
Label	Eos Lab 1
Module Type	D20
System/Rack/Lug	2/101/1
Rack Dimmer Level	0%
Rack Dimmer Source	No Source
Recorded Load	Not Recorded
Actual Load	328.56 Amperes
Firing Mode	> Normal
Control Mode	> Dimmable
Curve	> Mod Square
Threshold	> 1%

Les gradateurs FDX n'affichent pas les données suivantes :

- Charge enregistrée
- Charge réelle
- Source du rack gradateur
- Seuil
- Niveau Mini
- Préchauffage Activé
- Temps Préchauff
- AF Activé



Remarque : Lorsque des gradateurs sont découverts, ils ne sont pas automatiquement attachés aux circuits patchés dans Eos; vous devez connecter un gradateur à un circuit. Reportez-vous à la section [Patch des gradateurs et des appareils RDM détectés \(sur la page 132\)](#)

Liste Devices RDM

Avant de pouvoir commencer à utiliser la Liste Devices RDM, vous devez d'abord activer **{RDM}** pour les ports DMX appropriés dans **Setup > Système > Sortie**, ou pour les ports ethernet appropriés dans l'onglet ECU Réseau. Par défaut, RDM est désactivé. Voir [Sortie \(sur la page 132\)](#)

[160](#)) ou [Protocoles de l'interface \(sur la page 543\)](#) Si vous utilisez un réseau RDM, vous devez le faire via une passerelle ETC Net3 et le RDM doit également être activé sur les ports DMX de la passerelle. La passerelle doit fonctionner avec la version 5.1 ou une version plus récente.

Ouvrez la Liste Devices RDM dans la fenêtre du patch en appuyant sur {Liste Ddevices}> {RDM}.

Vous devrez vous assurer que {Détection Appareils} est activé.

La fonction {Détection Appareils} est désactivée par défaut. L'option {Détection Appareils} ne s'affiche pas si {RDM} est désactivé dans l'ECU.



Remarque : La fonction {Détection Appareils} est automatiquement désactivée lorsque vous quittez l'affichage du patch.

Lorsque la Liste Devices RDM est ouverte, les appareils sont affichés en mode Patch par Adresse. En haut de la liste se trouve un indicateur RDM. Cet indicateur indique le trafic RDM entrant et sortant.

Eos affichera les informations suivantes qu'il reçoit des appareils RDM :

- Adresse (une partie sera ajoutée si plusieurs appareils sont détectés avec la même adresse)
- Circuit
- Label
- Fabricant
- Modèle
- Footprint

Eos affichera également la personnalité de la bibliothèque à laquelle correspond l'appareil dans la colonne Type Eos. Ces informations ne s'afficheront pas tant que vous n'aurez pas sélectionné l'appareil pour la première fois. Une fois que l'appareil a été sélectionné pour la première fois, Eos extrait les informations du type de l'appareil et les affiche.

- Les messages suivants peuvent s'afficher dans la colonne Type Eos :
- Aucune donnée RDM disponible - aucune donnée RDM spécifique au modèle n'a été extraite de l'appareil.
- Extraction des commandes RDM - en cours de récupération des données de commande de l'appareil.
- Extraction des Projecteurs RDM - en cours de récupération des données nécessaires pour créer une définition de projecteurs pour l'appareil.
- Extraction des capteurs RDM - en cours de récupération des définitions des capteurs à partir de l'appareil
- Offline - aucune donnée RDM spécifique au modèle n'a été extraite de l'appareil et il est maintenant hors ligne.

Avec un ou plusieurs appareils sélectionnés, vous pouvez éditer divers paramètres de l'appareil dans la vue des propriétés, qui s'affiche dans la ZIC. Les objets avec un signe d'insertion (>) sont éditables. Lorsque plusieurs appareils sont sélectionnés ensemble pour l'édition, un « * » s'affiche pour les données qui sont différentes entre les appareils sélectionnés.

Device Property		Value
Device Model Description		Source 4 Tungsten
Manufacturer Label		ETC
Device Label	>	RDM Label
Software Version Label		1.6.0.9.0.09
DMX Personality	>	Direct
DMX Start Address	>	35
Identify Device	>	Off
Preset Playback	>	Off / 100%
LED Curve	>	Standard
LED Strobe	>	Off
LED Output Mode	>	Regulated
LED Frequency	>	1200 Hz

Les boutons suivants s'affichent également dans la vue des propriétés :

- {Propriétés des appareils} - ouvre la liste des propriétés des appareils RDM sélectionnés.
- {Capteurs} - affiche si l'appareil sélectionné possède des capteurs. Appuyez sur {Capteurs} pour ouvrir la liste des capteurs.
- {Contrôles Lampe} - affiche si l'appareil sélectionné possède des contrôles de lampe. Une pression sur {Contrôles Lampe} ouvre la liste des contrôles de lampe.
- {Circuit} - numéro de circuit de l'appareil sélectionné.
- {Adresse} - adresse de l'appareil sélectionné.
- {Détection Appareils} - permet la détection des appareils RDM.
- {Ignorer erreurs} - lorsqu'il est activé, les messages d'erreur ne s'affichent pas dans les affichages en Live/Blind. Ils continueront à s'afficher en About et les propriétés s'afficheront dans le patch.
- {Recharger data RDM} - supprime les données du projecteur venant du pupitre et les recharge à partir de l'appareil.
- {Flash} - déclenche la fonction d'identification de l'appareil RDM. La fonction d'identification peut différer d'un fabricant à l'autre. Par exemple, les changeurs de couleur Wybron s'identifient en agitant leur gel d'avant en arrière.
- {!} ou {?} - s'affiche si l'appareil sélectionné contient des erreurs. Appuyez sur {!}/{?} pour ouvrir la liste des erreurs.

Patch des gradateurs et des appareils RDM détectés

Lorsque des gradateurs/appareils sont détectés, ils ne sont pas automatiquement connectés à un circuit patché dans Eos. Si vous voulez profiter des avantages du gradateur ou du retour d'informations RDM, vous devez connecter un gradateur ou un appareil à un circuit.

Si vous patchez l'adresse d'un gradateur/appareil à un circuit, le gradateur/appareil sera automatiquement connecté à ce circuit. Cependant, si vous effectuez un patch en dehors de la liste des appareils, vous devrez {Connecter} le périphérique au circuit.



Remarque : Si l'adresse du gradateur/appareil n'est pas encore utilisée dans le patch, il est plus facile de patcher l'adresse à un circuit dans l'écran de la liste des gradateurs ou de la liste des appareils.

<Chan> [X] {Connecter} ou <Adresse>[X] {Connecter} liera ce circuit/adresse en patch et les gradateurs/appareils à cette adresse.

Lorsqu'un numéro de circuit est connecté à un gradateur/appareil, en le patchant ou en utilisant {Connecter}, le type de projecteur du circuit est changé pour le type de l'appareil, gradateur ou projecteur.

Les avantages de connecter un gradateur à un circuit sont les suivants :

- Le pupitre vous avertit lorsque le gradateur d'un circuit connecté, a une erreur ou est hors ligne.
- Les éléments qui sont connectés entre le patch et la liste des appareils afficheront un signe d'insertion (>) à côté de leur circuit/adresse dans le patch.

Les avantages de connecter un appareil à un circuit sont les suivants :

- Son type de projecteur est copié sur le circuit.
- Le pupitre vous avertit lorsque l'appareil d'un circuit connecté, est hors ligne ou a une erreur.
- L'appareil apparaît toujours sur l'affichage de la liste des appareils, même si l'appareil est hors ligne.
- Les éléments qui sont connectés entre le patch et la liste des appareils afficheront un signe d'insertion (>) à côté de leur circuit/adresse dans le patch.

Erreurs et alertes

L'un des avantages de l'utilisation du gradateur et du retour d'informations RDM est le rapport des erreurs et des alertes. Si quelque chose se produit au niveau d'un gradateur/appareil raccordé et patché, vous serez informé dans Live, Patch, et About avec un point d'exclamation.

Les erreurs peuvent être visualisées dans les fenêtres About Circuit et About Adresse.

Les notifications que vous pouvez voir sont :

- Un « ! » rouge signifie que le gradateur ou l'appareil a des erreurs, telles qu'une surchauffe, un déclenchement du disjoncteur et une extinction de la lampe.
- Un « ? » jaune signifie que le gradateur ou l'appareil a un message d'alerte. Les messages d'alerte peuvent inclure :
 - Les adresses de plusieurs appareils se chevauchant
 - Appareils multiples ou différents appareils à cette adresse
 - Type de projecteur patché incompatible
 - Adresse de projecteur incompatible
 - Offline

Déconnexion d'appareils

Appuyez deux fois sur {Connecter} pour afficher la commande {Déconnecter}.

<Chan> [X] {Connecter} {Connecter} ou <Adresse> [X] {Connecter} {Connecter} supprime le lien entre ce circuit/adresse et l'appareil à cette adresse.

Suppression du patch

Vous pouvez supprimer entièrement le patch en accédant aux fonctions d'effacement à partir de **Navigateur> Effacer**. La fenêtre des fonctions Effacer s'ouvrira dans la ZIC.



Pour effacer le patch, cliquez sur **{Vider le patch}**. Une confirmation est requise avant que le patch ne soit supprimé.

Pour créer un patch 1 : 1, cliquez sur **{Patch 1 : 1}**. Ceci supprimera le patch actuel.

Pour quitter l'écran des fonctions de suppression, sans effacer, appuyez à tout moment sur la touche **[Displays]** ou sélectionnez un bouton de suppression, puis sélectionnez **{Annuler}** dans l'écran de confirmation.

Updater Profil

Lorsqu'une nouvelle bibliothèque est installée sur Eos, soit à partir d'une mise à jour logicielle, soit à partir d'un fichier de bibliothèque d'appareils distinct du site Web ETC, les modifications apportées aux données de la bibliothèque ne mettront pas automatiquement à jour vos fichiers de conduites. Ceci permet d'éviter que les modifications apportées à la librairie n'affectent un fichier de conduite fonctionnel.

L'utilisation de la softkey **{Fixtures}** dans le patch ouvrira la liste des projecteurs utilisés dans la conduite actuelle. Dans cette vue, vous pourrez savoir quels projecteurs dans la conduite actuellement chargée, diffèrent de la bibliothèque de projecteurs de la console. Les projecteurs qui ont été édités ou dont le profil ne correspond pas à la bibliothèque actuelle s'affichent avec un « * » à côté de leur nom. Pour les projecteurs qui ont une mise à jour de librairie, la softkey **{Update Profile}** s'affiche en blanc, pour les projecteurs qui n'ont pas de mise à jour, la softkey **{Update Profile}** est grisé.



Remarque : Lors de la mise à jour d'un projecteur dans le Patch, un message d'avertissement s'affiche et indique les modifications qui seront apportées au projecteur en le mettant à jour. Appuyez sur **{Ok}** pour mettre à jour le profil ou sur **{Annuler}** pour revenir à l'éditeur de projecteurs.



Remarque : Pour les systèmes multi-interfaces, tous les appareils doivent utiliser la même librairie de projecteurs. Si la bibliothèque des projecteurs est différente d'un projecteur à l'autre, un avertissement s'affiche sur l'appareil qui tente de se connecter au système.

Editeur de projecteurs

Eos vous offre la possibilité de créer votre propre type de projecteur dans le patch et de l'enregistrer avec votre conduite. Vous pouvez nommer le projecteur, affecter tous les paramètres nécessaires, définir l'adresse et la plage de fonctionnement de ces paramètres, voir les modes du projecteur et leurs propriétés, et régler les contrôles des lampes.



Remarque : Avant de créer un nouveau projecteur, il est utile d'examiner quelques personnalisations de projecteurs ou des projecteurs similaires pour avoir une idée de la façon de configurer le vôtre. Vous pouvez même consulter leurs manuels d'utilisation pour voir à quoi ressemblent leurs empreintes DMX définies en tant que profil de projecteur. Ceci est particulièrement utile lors de la création de modes.

Créer des types de projecteurs est accessible depuis le patch. Une fois qu'un projecteur a été créé, il est enregistré dans la conduite. Il n'est **pas** ajouté à la bibliothèque de projecteurs. Si vous voulez utiliser le projecteur créé, dans une autre conduite, vous devrez utiliser fusionner. Reportez-vous à la section [**Fusionner des projecteurs personnalisés dans une nouvelle conduite \(sur la page 150\)**](#)

Si vous souhaitez supprimer les projecteurs inutilisés de cette liste, appuyez sur **{Supprimer inutilisé}**

Pour ouvrir l'éditeur de projecteurs :

1. Appuyez deux fois sur [Adresse/Patch] ou sur [Displays]> {Patch} pour ouvrir l'affichage du patch.
2. Appuyez sur la softkey {Fixtures}. Ceci ouvrira une liste à gauche affichant les mêmes projecteurs qui sont actuellement patchés ou qui ont été ajoutés à la conduite, et une liste à droite qui affiche les paramètres du projecteur sélectionné. C'est l'éditeur de projecteurs.



Création d'un Nouveau Projecteur

De nouveaux projecteurs sont créés à partir de l'éditeur de « fixtures ». Vous pouvez soit créer un nouveau projecteur, soit copier un projecteur existant pour le modifier. Reportez-vous à la section [Copie d'un projecteur \(sur la page 150\)](#)

Pour créer un nouveau projecteur, appuyez sur {Nouveau}. Un nouveau projecteur sera ajouté à la liste des fixtures.

Nommer un nouveau projecteur

Une fois que le nouveau projecteur apparaît dans la liste, il est recommandé de nommer le projecteur que vous êtes sur le point de créer.

Pour nommer le projecteur dans la liste du créateur :

1. Utilisez les touches [Page], la souris ou l'écran tactile pour sélectionner le nouveau projecteur.
2. Appuyez sur [Label] ou tapez sur le nouveau projecteur. Vous pouvez appuyer deux fois sur [Label] pour effacer le nom. Le clavier virtuel s'ouvrira dans la ZIC.
3. Entrez le nom souhaité pour le nouveau projecteur sur le clavier virtuel (ou alphanumérique attaché).
4. Appuyez sur [Enter]. Le nom apparaîtra dans la colonne « Type » de la liste des projecteurs.

Ajout de Paramètres

Après avoir nommé le projecteur, vous pouvez spécifier les paramètres que contient le nouveau projecteur.



Remarque : Pour les paramètres 16b, LDMX ou « low-DMX » est l'adresse DMX de la seconde moitié de tout circuit 16-bit. En cas d'utilisation en résolution rapide/fin, le circuit DMX définit le réglage « rapide » et le LDMX définit le réglage « fin ». Ne comptez pas les paramètres 16-bit comme deux paramètres, cela sera fait dans une étape ultérieure.

Pour ajouter des paramètres à un nouveau projecteur :

1. Utilisez les touches **[Page]**, la souris ou l'écran tactile pour sélectionner le nouveau projecteur.
2. Sélectionnez la liste des paramètres en cliquant dessus ou en la touchant.

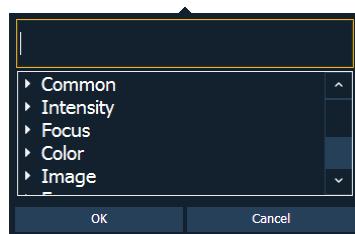


3. Déterminez le nombre total de paramètres de votre projecteur. Ne comptez pas les paramètres 16-bit comme deux paramètres, cela sera fait dans une étape ultérieure.
4. Appuyez sur **{Nouveau}** ou **{+}** pour ajouter des emplacements de paramètres. Répétez cette étape jusqu'à ce que vous ayez autant d'emplacements que nécessaire avec le nombre déterminé à l'étape 3.

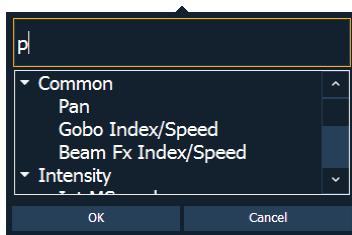


Remarque : Lorsque **{Nouveau}** ou **{+}** est pressé, l'emplacement de paramètre apparaît dans la liste avec un nom par défaut dans la colonne « Paramètre ». Vous pouvez ne pas tenir compte de ces paramètres par défaut car vous redéfinissez les désignations dans une étape ultérieure.

5. Utilisez les touches **[Page]**, la souris ou l'écran tactile pour naviguer jusqu'aux emplacements de paramètres pour lesquels vous souhaitez modifier les désignations de paramètres par défaut.
6. Cliquez sur l'emplacement pour ouvrir une liste déroulante des paramètres disponibles.



- Cliquez sur une catégorie pour ouvrir la liste déroulante et pour voir les paramètres ou utilisez la boîte de recherche pour trouver le paramètre.



- Appuyer sur le paramètre désiré pour l'assigner ou appuyer sur [Enter] lorsque le paramètre est sélectionné.
- Répétez les étapes 5 à 8 jusqu'à ce que vous ayez saisi tous les paramètres requis pour le nouveau projecteur.

S'il vous manque un emplacement de paramètre : À tout moment, vous pouvez utiliser les touches [Page] et {Insérer}, pour insérer un emplacement de paramètre au-dessus de celui sélectionné.

Si vous souhaitez supprimer un paramètre : vous pouvez utiliser les touches [Page] et {Supprimer}, pour supprimer un paramètre de la liste.

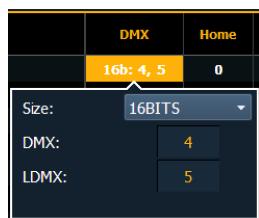
Valeur verrouillée

Un paramètre peut être assigné comme valeur verrouillée (locked value). En cas d'utilisation, l'adresse et la valeur de sortie sont verrouillées au niveau déterminé dans le profil. Cette option est disponible dans la catégorie « Contrôle » de la liste déroulante des Paramètres.

Définir les paramètres

Une fois que vous avez ajouté et spécifié tous les paramètres pour le nouveau projecteur, vous pouvez maintenant définir les exigences d'adresse, la taille et les plages pour chacune d'entre elles.

Pour définir la taille (8-bit ou 16-bit), l'adresse DMX et l'adresse LDMX de tout paramètre :



Vous pouvez modifier l'adresse DMX par défaut assignée à n'importe quel paramètre de la liste. Ce n'est pas l'adresse réelle qui sera utilisée lors du patch, mais plutôt l'ordre d'adresse du paramètre par rapport aux autres paramètres du projecteur.

LDMX ou « low-DMX » est l'adresse DMX de la seconde moitié d'un circuit 16-bit. En cas d'utilisation en résolution rapide/fin, le circuit DMX définit le réglage « rapide » et le LDMX définit le réglage « fin ».

- Utilisez les touches [Page] pour naviguer jusqu'à n'importe quel paramètre dont vous souhaitez modifier la taille. Par défaut, le système propose 8-bit pour tout nouveau paramètre.

2. Si ceci est sélectionné, cliquez sur Taille pour choisir entre 8-bit ou 16-bit. Si 16-bit est sélectionné, le système affiche automatiquement une option LDMX. Cette valeur peut être modifiée.
3. Entrez l'adresse souhaitée pour les adresses DMX et/ou LDMX à l'aide du clavier.

Pour modifier les valeurs Home de n'importe quel paramètre :

Vous pouvez définir la valeur « home » de n'importe quel paramètre.

1. Cliquez sur la colonne « Home » du paramètre désiré.
2. Entrez la valeur de référence souhaitée (0 à 255 pour 8-bit et 0 à 65535 pour 16-bit) à l'aide du pavé numérique.

Pour activer le paramètre Snap pour les paramètres :

Vous pouvez activer le changement en cut pour que les paramètres soient exemptés du temps de la cue, afin qu'ils se mettent à leur nouvelle valeur en cut. Pour plus d'informations sur le snap, voir [Paramètres snap \(avec changement en cut\) \(sur la page 146\)](#)

1. Utilisez les touches [Page] pour naviguer jusqu'à la colonne « Snap » du paramètre souhaité.
2. Cliquez dans la colonne « Snap » pour activer le paramètre sélectionné.

Edition d'une plage d'un paramètre

Vous pouvez saisir les plages de fonctionnement pour des emplacements spécifiques dans n'importe quel paramètre spécifique (tel que le changeur de couleurs, la roue de couleurs, la roue de gobos, etc.) Pour ce faire, vous pouvez soit définir chaque plage individuellement, soit utiliser les outils d'[actions rapide](#) pour définir plusieurs plages à la fois.

The screenshot shows a software interface for managing parameter ranges. At the top, there is a table titled 'Parameter' with columns: #, Parameter, DMX, Home, Snap, and Ranges. Two rows are visible: Row 1 for 'Intens' (Intensity) with DMX 8b: 1, Home 0, and Ranges 0 > 100; Row 2 for 'Pan' (Focus) with DMX 8b: 2, Home 0, and Ranges -270 > 270. Below this table is a 'Ranges' configuration window with a sidebar of actions: New, Insert, Delete, Label, New Mode, and Delete Mode. The main area shows 'DMX' and 'User' sections with 'Min', 'Home', and 'Max' fields. For 'Pan', the 'User' section has values 0, 255, -270, 0, 270. A '+' button is located below the 'User' section. The 'Label' section contains 'Quick Actions...' and 'Quick Labels...'.

Si un paramètre n'a qu'une seule plage, les valeurs de cette plage s'affichent dans la colonne ranges. Si ce paramètre comporte plusieurs plages, le nombre de plages s'affiche. Si une plage est utilisée dans un [mode](#), elle ne sera pas en gras.

Par exemple, si le paramètre est « Roue de gobos » et que le projecteur comporte une roue de gobos à quatre emplacements, vous pouvez utiliser des plages pour déterminer les valeurs minimum/maximum pour chacun de ces emplacements. Vous pouvez également nommer les emplacements et définir les valeurs minimum/maximum qui apparaîtront dans l'affichage des circuits pour ce paramètre.

Pour définir les valeurs de plage individuellement pour n'importe quel paramètre :

1. Utilisez les touches [Page] pour naviguer jusqu'au paramètre auquel vous souhaitez ajouter des plages.
2. Cliquez sur la plage. La fenêtre de plage s'ouvre.

3. Déterminer le nombre total d'emplacements requis par le paramètre. **Assurez-vous d'inclure des emplacements « open » au besoin.**
4. Appuyez sur **{Nouveau}** ou **{+}** pour ajouter des plages. Répétez cette étape jusqu'à ce que vous ayez autant d'emplacements que nécessaire avec le nombre déterminé à l'étape 3.
5. Utilisez les touches **[Page]** pour sélectionner la plage et le champ que vous souhaitez modifier. Les champs sont :
 - **DMX Min** - entrez la valeur minimale (0 à 255) pour l'emplacement de plage que vous définissez.
 - **DMX Home** - entrez la valeur par défaut (de 0 à 255) pour les ranges que vous définissez.
 - **DMX Max** - entrez la valeur maximale (0 à 255) pour l'emplacement de plage.
 - **User Min** - entrez la valeur qui sera affichée aux utilisateurs (par exemple, ce qui sera affiché dans la vue Live Compact) lorsque le paramètre est à sa valeur minimale. La valeur peut varier de -32 767 à 65 535.
 - **User Home** - entrez la valeur qui sera affichée aux utilisateurs (par exemple ce qui sera affiché dans la vue Live Compact) lorsque le paramètre est à sa valeur par défaut. La valeur peut varier de -32 767 à 65 535.
 - **User Max** - entrez la valeur qui sera affichée aux utilisateurs lorsque le paramètre est à sa valeur maximale. La valeur peut varier de -32 767 à 65 535.
6. Appuyez sur **{Label}** pour ajouter un nom à n'importe quel emplacement de plage. Ceux-ci apparaîtront dans les fenêtres de l'encodeur et Contrôle ML lorsque le paramètre correspondant sera affiché pour le nouveau projecteur.
7. Appuyez sur **{Patch}** lorsque vous avez terminé d'éditer les plages.

Pour supprimer une valeur de plage, sélectionnez-la et appuyez sur **{Supprimer}**.

Actions Rapides

Les actions rapides fournissent des outils qui permettent de créer plusieurs plages à la fois en fonction d'actions prédéfinies.



Remarque : *Les actions rapides prennent en charge les paramètres 8 bits et 16 bits.*

Cliquez sur **Actions Rapide** pour ouvrir le menu. Dans ce menu, vous sélectionnez l'action souhaitée et le nombre d'emplacements nécessaires.

Les actions suivantes sont disponibles :

- **Comme est** - Il s'agit du mode initial. Les plages sont inchangées. Cela vous permet de voir la plage telle qu'elle était.

- **Valeurs utilisateur** - Ces actions affectent les valeurs utilisateur. Voir [Edition d'une plage d'un paramètre](#) pour plus d'informations sur les valeurs utilisateur.
- **Encadrent** - Saisissez le nombre de frames que vous aimeriez avoir sur votre collection de plages. Le pupitre distribue ensuite les valeurs DMX et assigne une plage utilisateur exactement comme n'importe quel paramètre de roue ou de frame qui est automatiquement créé. (Les frames 1, 2, 3, etc. seraient représentés par 0,5-1,4, 1,5-2,4, 2,5-3,4, etc.)
- **Correspondent** - Les valeurs utilisateur sont réglées pour correspondre aux valeurs DMX. Ceci est nécessaire pour un paramètre virtuel (qui n'a pas d'adresse DMX) et est utilisé comme **mode** pour un autre paramètre.
- **Échelonné** - Les utilisateurs peuvent entrer la valeur minimale et maximale de l'utilisateur pour mapper leurs plages DMX à une plage utilisateur arbitraire. Ceci est utile pour créer des plages de pan/tilt (par exemple, -180 à 180) ou des plages de température de couleur (par exemple, 3 000 à 15 000). Les plages DMX ne sont pas modifiées et sont supposées être celles que l'utilisateur souhaite. Les valeurs DMX sont échelonnés dans la nouvelle plage utilisateur.
- **Valeurs DMX** - Cette action affecte les valeurs DMX. Voir [Edition d'une plage d'un paramètre](#) pour plus d'informations sur les valeurs DMX.
- **Distribuer** - Sélectionnez le nombre de plages que vous souhaitez créer. Les valeurs DMX sont ensuite réparties uniformément comme spécifié.

Labels rapides

Cliquez sur Labels rapides pour ouvrir un menu déroulant avec des options d'étiquetage. Ces options sont divisées en deux catégories : les unités et les labels.

- **Unités**
 - Degrés
 - Pourcent
 - (aucun)
- **Labels**
 - Open
 - Open/Color N
 - Blackout
 - Animation
 - Animation N
 - Color
 - Color N
 - Color N/N
 - Color N/Open
 - Effect
 - Effect N
 - Gobo
 - Gobo N
 - (effacer)

Les unités sont utilisées pour ajouter un symbole de degré ou de pourcentage à la fin d'un label lorsqu'elle s'affiche dans les fenêtres de l'encodeur ou du Contrôle ML. Si vous voulez supprimer une unité, sélectionnez (**aucune**).

Les labels sont utilisés pour remplacer le texte de toutes les plages. Les labels qui ont un N après eux afficheront le nombre approprié sur l'afficheur de l'encodeur ou dans le Contrôle ML. Par exemple, Gobo N affichera le numéro du gobo. Sélectionnez (**effacer**) pour supprimer les labels.

Modes

Un mode est un ensemble de plages qui s'affichent dans les fenêtres des encodeurs et dans la fenêtre Contrôle ML, lorsque les conditions du mode sont effectives. Ces plages (ranges) font partie d'une adresse DMX qui est utilisée pour contrôler deux ou plusieurs fonctions différentes, telles que l'index et la rotation des gobos.

Des exemples de conditions de mode sont « Lorsque le mode Gobo est indexé » ou « Lorsque le mode Strobe est aléatoire ». Plusieurs conditions peuvent être assignées. Un exemple de ceci serait « Lorsque le mode Roue de Gobo est Index ou Index Scan ».

New	Mode	DMX			User			Label
		Min	Home	Max	Min	Home	Max	
Insert		Quick Actions...			Quick Labels...			
Delete	When Color Wheel Mode 2 is Spin +	0	0	255	0	0	100	%
Label		+			Quick Labels...			
New Mode	When Color Wheel Mode 2 is Spin -	255	0	0	-100	0	0	%
Delete Mode		+			Quick Labels...			
Next Mode	When Color Wheel Mode 2 is Cont or Cont 2	0	0	17	0.5	1	2	open
		18	36	54	2	3	4	color 1
		55	73	90	4	5	6	color 2
		91	109	127	6	7	8	color 3
		128	146	164	8	9	10	color 4
		165	183	200	10	11	12	color 5
		201	219	237	12	13	14	color 6
		238	255	255	14	15	15.5	open 2
Last Mode		+			Quick Labels...			
	When Color Wheel Mode 2 is Random	0	0	255	0	0	100	Random +

Lors de l'affichage d'un profil de projecteur, les paramètres qui ont des modes afficheront le nombre de modes dans la colonne ranges.

Type	DMX Footprint	Cell	SolaSpot Frame 2000				
DMX Footprint: 48 Parameter Count: 52					Create Multicell	Remote Dimmer	
#	Parameter		DMX	Home	Snap	Ranges	
1	Pan	Focus	16b: 1, 2	32768		2 Ranges	
2	Tilt	Focus	16b: 3, 4	32768		-132 > 132	
3	Color Mix Mode	Color	8b: 5	15	✓	4 Ranges	
4	Cyan	Color	8b: 6	255		0 > 100	
5	Magenta	Color	8b: 7	255		0 > 100	
6	Yellow	Color	8b: 8	255		0 > 100	
7	CTO	Color	8b: 9	255		0 > 100	
8	Color Wheel Mode	Color	8b: 10	55	✓	7 Ranges	
9	Color Select	Color	8b: 11	0	✓	5 Modes	
10	Gobo Wheel Mode	Image	8b: 12	7	✓	6 Ranges	
11	Gobo Select	Image	8b: 13	0	✓	4 Modes	
12	Gobo Mode	Image	8b: 14	7	✓	6 Ranges	
13	Gobo Index/Speed	Image	16b: 15, 16	32767		5 Modes	
14	Gobo Wheel Mode 2	Image	8b: 17	7	✓	6 Ranges	
15	Gobo Select 2	Image	8b: 18	0	✓	4 Modes	

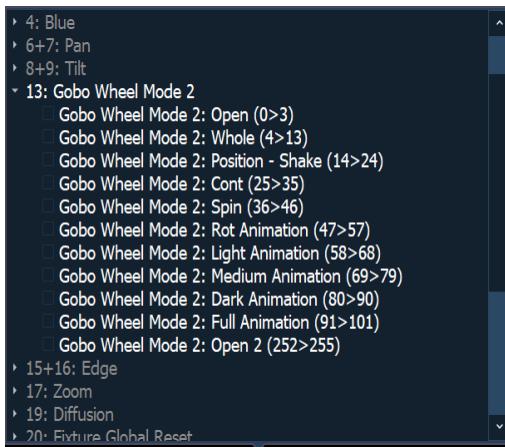


Remarque : Lors de l'ajout d'un nouveau mode, vous devrez d'abord ajouter le paramètre auquel le mode doit être associé avant de pouvoir assigner le mode. Reportez-vous à la section [Création des modes \(en dessous\)](#).

Les modes peuvent être édités dans **range editor** (éditeur de plages). Les boutons suivants sont disponibles pour les modes d'édition :

- **{Nouveau mode}** - ajoute un nouveau mode.
- **{Supprimer mode}** - supprime le mode sélectionné.
- **{Mode Suivant}** - fait passer votre sélection au nouveau mode.
- **{Mode précédent}** - ramène votre sélection au mode précédent.

Cliquer sur un nouveau mode ou sur un mode existant ouvre la fenêtre de sélection du mode.



Cette fenêtre affiche toutes les conditions possibles qui peuvent être appliquées au projecteur. Les plages actives du mode sont déjà sélectionnées avec une coche.

Une condition ne peut être présente que sur un seul mode. De même, si un paramètre a plusieurs plages et qu'il est sélectionné comme condition pour un autre paramètre, toutes les plages doivent être présentes sur certains modes du projecteur. Par exemple, si la roue de gobo a des plages d'index, de rotation et de shake, et que vous placez l'index sur un paramètre pour un mode, vous devez également utiliser la rotation et le shake.

Une fois qu'un paramètre est utilisé comme condition, il est en lecture seule. Seuls les labels des plages peuvent être ajoutés/édités.



Remarque : Un paramètre à plage unique n'est pas utile en tant que condition, donc ces paramètres ne seront pas disponibles pour la sélection.



Remarque : Certains projecteurs utilisent des modes virtuels. Ce sont des modes sans adresse DMX qui leur sont assignés.

Création des modes

Voyons comment créer des modes pour une roue de gobo. Cette roue de gobo peut être indexée ou tournée.

Dans le manuel du projecteur, vous verrez quelque chose de similaire à ceci :

16	Fonction Gobo	Index	0	127
		Rotation	128	255

Le seizième emplacement DMX de ce projecteur est la fonction gobo, qui dispose de deux plages pour indexation et rotation.

Dans l'éditeur de projecteurs, vous assignez un paramètre en mode roue de gobo. Cliquez dans la colonne ranges pour ouvrir l'éditeur de plage. Utilisez **{+}** pour ajouter un deuxième emplacement de plage. Assignez les valeurs de plage appropriées et nommez chaque plage.



Remarque : Pour cet exemple, les valeurs DMX min et max ont été entrées, puis l'**action rapide** de « correspondant » a été utilisée pour que les valeurs utilisateur soient les mêmes que celles du DMX.



Remarque : Il est important de nommer vos plages. Sans labels, seules les valeurs de plage s'affichent lors de la sélection des conditions et les boutons de mode dans les fenêtres de l'encodeur et de ML Contrôle sont vierges.

2	Gobo Wheel Mode				Image	8b: 2	0	✓	2 Ranges
New	DMX Min	DMX Max	User Min	User Max					Label
Insert	Quick Actions...				Quick Labels...				
Delete	0	127	0	127	index				
	128	255	128	255	rotate				
Label	+								
New Mode									
Delete Mode									

Retournez dans l'éditeur de projecteurs, assignez un paramètre comme index/vitesse de gobo. Cliquez dans la colonne ranges pour ouvrir l'éditeur de plage. Appuyez sur **{Nouveau mode}** pour créer deux modes.

2	Gobo Wheel Mode				Image	8b: 2	0	✓	2 Ranges
3	Gobo Index/Speed				Image	8b: 3	0	✓	2 Modes
New	Mode	DMX Min	DMX Max	User Min	User Max				Label
Insert	0	255	0	100					Quick Labels...
Delete	Quick Actions...				Quick Labels...				
	+								
Label	Quick Actions...				Quick Labels...				
New Mode	0	255	0	100					
Delete Mode	+								
Next Mode									
Last Mode									

Cliquez dans la cellule de mode pour ouvrir la fenêtre de sélection du mode.

		2	Gobo Wheel Mode	Image	8b: 2	0	<input checked="" type="checkbox"/>	2 Ranges
		3	Gobo Index/Speed	Image	8b: 3	0	<input type="checkbox"/>	2 Modes
		New	Mode	DMX Min	DMX Max	User Min	User Max	Label
		Insert		0	255	0	100	Quick Labels...
								+
								Quick Actions...
								Quick Labels...
								+
								Quick Actions...
								Quick Labels...
								+
		Delete Mode						
		Next Mode						
		Last Mode						

Cette fenêtre affichera toutes les conditions possibles qui peuvent être appliquées à votre projecteur. Dans ce cas, il n'y en a que deux possibles.

Si un paramètre a plusieurs plages et est sélectionné comme condition pour un paramètre de mode, toutes les plages de ce paramètre doivent être utilisées. L'éditeur de projecteurs vous permet de sélectionner une condition pour un mode et place automatiquement la ou les autres plages sur le mode suivant.

		2	Gobo Wheel Mode	Image	8b: 2	0	<input checked="" type="checkbox"/>	2 Ranges
		3	Gobo Index/Speed	Image	8b: 3	0	<input type="checkbox"/>	2 Modes
		New	Mode	DMX Min	DMX Max	User Min	User Max	Label
		Insert		0	127	0	360	Quick Labels...
		Delete						+
		Label						Quick Actions...
		New Mode	When Gobo Wheel Mode is index					Quick Labels...
		Delete Mode						+
		Next Mode						Quick Actions...
		Last Mode	When Gobo Wheel Mode is rotate	128	255	0	80	Quick Labels...
								rpm
								+

Affectez les valeurs DMX et utilisateur. Les valeurs de plage ont été utilisées pour les valeurs DMX. Pour l'index, les valeurs utilisateur ont été réglées sur 0-360 degrés. Le **label rapide** de l'unité « degrés » a été utilisé pour que le symbole du degré s'affiche sur l'affichage de l'encodeur. Pour la rotation, les valeurs utilisateur étaient de 0 à 80 tours/minutte.

Une fois les modes créés à l'aide des plages d'index et de rotation, le paramètre du mode roue de gobo sera en lecture seule. L'éditeur de plages pour le mode roue de gobo vous indiquera dans quel mode les plages sont utilisées. Si des modifications doivent être apportées à ces plages, appuyez sur **{Supprimer comme mode}** dans l'éditeur de plage. Une fois les modifications effectuées, vous devrez réassigner les modes.

Après avoir patché le nouveau projecteur, vous pourrez vérifier vos modes dans les fenêtres de l'encodeur et du ML Contrôle. Il y a maintenant des boutons pour les modes, et pour l'index, le symbole du degré est affiché avec la valeur utilisateur.

Contrôles de Lampe

Pour de nombreux appareils, les fonctions de commande des lampes et des moteurs peuvent être commandées à distance via DMX. Celles-ci nécessiteront souvent l'utilisation d'une séquence temporisée de valeurs DMX pour contrôler diverses fonctions telles que l'allumage de la lampe, la réinitialisation de l'appareil et d'autres actions spécifiques.

Pour définir les commandes de lampe d'un appareil :

1. Une fois le projecteur sélectionné, appuyez sur **{Lampe Ctrl}**. La fenêtre de contrôle de la lampe s'ouvre.
 2. Appuyez sur **{Nouveau}** ou **{+}** pour ajouter autant d'options de commande de lampe que nécessaire.
 3. Cliquez sur le nom dans la colonne de contrôle de la lampe pour la nommer.
 4. Cliquez dans les colonnes des différentes pas (#, Time, DMX et Niveau).
 - **#** - le numéro du pas. Chaque pas est lié à une valeur temporelle et s'exécute dans l'ordre du numéro de pas.
 5. Appuyez sur **{Nouveau}** ou **{+}** pour ajouter autant de pas que nécessaire pour le contrôle de la lampe.
 6. Sélectionnez la colonne de temps pour modifier le temps de chaque pas.
 - **Temps (secondes)** - Le temps est exprimé en secondes. La durée standard dans la librairie de la famille Eos est de 12 secondes. Hold peut être assigné comme valeur de temps.



Remarque : Il n'est pas recommandé de régler le temps sur **Hold** à moins que la valeur DMX ne reste en permanence à ce niveau. Pour modifier un niveau réglé avec un temps de **Hold**, une autre commande de lampe doit être créée pour modifier cette valeur DMX.

7. Pour chaque pas créé, cliquez dans la colonne DMX et appuyez sur **{Nouveau}** ou **{+}** pour ajouter autant d'adresses DMX et de valeurs que nécessaire. Vous pouvez configurer autant de valeurs que nécessaire pour chaque pas.



Remarque : Pendant qu'un pas est actif, les valeurs DMX du circuit sont maintenus. Lorsqu'un pas n'est plus actif, les valeurs sont ramenées à leurs valeurs de restitution.

- **DMX** - le offset DMX du paramètre que vous souhaitez contrôler. DMX peut être réglé sur **All Offsets**, ce qui signifie que tous les paramètres DMX du projecteur seront maintenus à la valeur spécifiée.
- **Niveau** - le niveau 0-255 du paramètre.

Paramètres snap (avec changement en cut)

Certains paramètres peuvent ne pas vouloir être soumis au temps de la cue. Ces paramètres peuvent être définis sur Snap. Par défaut, Eos activera snap pour les paramètres listés dans le tableau suivant :

Index/Vitesse Beam FX	Librairie d'effets	MSpeed	Shutter
Image infra-rouge de la caméra	Activer	Negatif	Shutter strobe
Clip Directory	Fichier	Object Directory	Mécanisme du strobe
Effet de couleur	Type de fichier	Fichier objet	Synchronisation Source
Index de couleurs	Projection avant/arrière	Commande Output	Texte
Mélange de couleurs	Générateur	Page	Texture
Contrôle	Contrôle générique	Position Blink	Timeline
Copier Mod	Vitesse du mouvement de l'image	Entrée projecteur	Position Timeline
Cue	Porte-filtre interne	Relais	Objet de tracking
Courbe de gradiateurs	Librairie	Select	Vitesse de transition
Edge Blend Profile	Macro	Form	Temps de transition
Fichier d'Effet	Mode	Librairie de Form	Type de transition

Dans l'écran de patch de circuit **[About]**, la colonne snap indique les paramètres de ce circuit qui sont actuellement définis pour le changement en cut. Ces paramètres peuvent être modifiés pour n'importe quel profil à l'aide de l'éditeur de Fixtures. Reportez-vous à la section [Editeur de projecteurs \(sur la page 134\)](#)

Channel 200 New Wheel (5) ETC Fixtures Revolution Original						
Notes:		Parameters		Address	Home	DMX
		Intens	191 [1/191]	0		0
Patch	▶	Pan	192-193 [1/192,193]	41970		41970 (163, 242)
		Tilt	194-195 [1/194,195]	32768		32768 (128, 0)
		Internal Media Frame	196 [1/196]	0	Enabled	0
		Edge	197 [1/197]	0		0
		Zoom	198 [1/198]	0		0
		Position Mspeed	199 [1/199]	0	Enabled	0
		Scroller Mspeed	200 [1/200]	0	Enabled	0
		Beam Mspeed	201 [1/201]	0	Enabled	0
		Reset	202 [1/202]	0	Enabled	0
		Scroller	203 [1/203]	0	Enabled	0

Sauvegarder un projecteur

Les profils de projecteurs non sauvegardés auront un fond rouge dans l'éditeur de projecteurs.

Appuyez sur **{Save Fixture}** pour enregistrer vos modifications ou sur **{Annuler Éditer}** pour supprimer les modifications et quitter.



Remarque : Si vous quittez la fenêtre du patch sans enregistrer ou utiliser **{Cancel Edit}**, un avis s'affiche au-dessus de la ligne de commande pour vous informer que vous avez des données non enregistrées.

Type	DMX Footprint	Cell	new fixture(1)					Save Fixture	Cancel Edit
Coloram 2 Scroller *	1		DMX Footprint: 6 Parameter Count: 6					Create Multicell	<input checked="" type="checkbox"/> Remote Dimmer
Dimmer *	1		#	Parameter	DMX	Home	Snap	Ranges	
Edit In Progress (ETC - TI Console TechComm...)	3		1	Intens	Intensity	8b: 1	0	0 > 100	
Mac 700 Profile Basic	23		2	Pan	Focus	8b: 2	0	0 > 100	
Mac 2000 Profile 16B	24		3	Tilt	Focus	8b: 3	0	0 > 100	
new fixture(1) (unsaved edits)	6		4	Width	Shutter	8b: 4	0	0 > 100	
Revolution RWM/RWM Revolution RWM...	23		5	Height	Shutter	8b: 5	0	0 > 100	
Revolution RWM/RWM Copy(1)	23		6	Z	Color	8b: 6	255	0 > 100	
Sensor Dimmer 8B	1								
SolaSpot Frame 2000	48								
SolaSpot Pro 2000	43								
Studio Spot 575 CMY *	24								
VL3000 Spot *	31								
+									
New	Insert	Delete	Remote Dim	Lamp Controls		Save Fixture	Cancel Edit		More 5K

Calibrage de la couleur

L'éditeur de projecteurs offre également l'option de désactiver le calibrage de la couleur générique des projecteurs en décochant la case « Utiliser le calibrage » dans l'éditeur de projecteurs.

Ceci désactive le calibrage de couleur générique et simplifie les calculs de couleur utilisés pour ce profil de projecteur. Cela peut améliorer considérablement les performances et la vitesse des projecteurs utilisés dans des Pixel Maps.



Remarque : La désactivation du calibrage de la couleur générique d'un projecteur peut affecter la correspondance des couleurs, les fades ou d'autres fonctionnalités.

LED RGBW 8B			
DMX Footprint: 4 Parameter Count: 8		<input checked="" type="checkbox"/> Use Calibration	Create Multicell
#	Parameter	DMX	

Création de Projecteurs Multicell

Les projecteurs multicell peuvent être créés à l'aide de l'éditeur de projecteurs. Vous pouvez soit créer un nouveau projecteur, soit copier un projecteur existant pour le modifier.

Pour créer un nouveau projecteur, appuyez sur **{Nouveau}**. Un nouveau projecteur sera ajouté à la liste des fixtures.

Nommer un nouveau projecteur

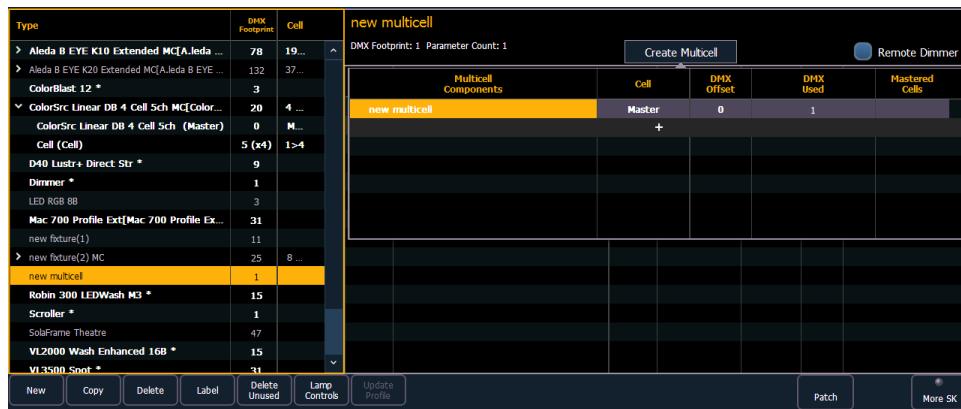
Une fois que le nouveau projecteur apparaît dans la liste, il est recommandé de nommer le projecteur que vous êtes sur le point de créer.

Pour nommer le projecteur dans la liste du créateur :

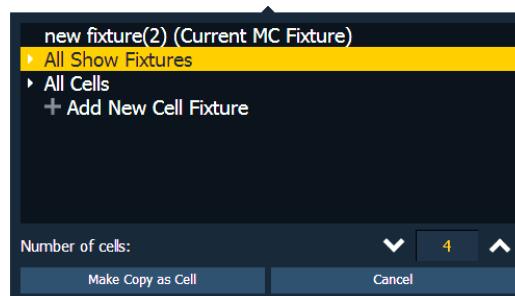
1. Utilisez les touches **[Page]**, la souris ou l'écran tactile pour sélectionner le nouveau projecteur.
2. Appuyez sur **[Label]** ou tapez sur le nouveau projecteur. Vous pouvez appuyer deux fois sur **[Label]** pour effacer le nom. Le clavier virtuel s'ouvrira dans la ZIC.
3. Entrez le nom souhaité pour le nouveau projecteur sur le clavier virtuel (ou alphanumérique attaché).
4. Appuyez sur **[Enter]**. Le nom apparaîtra dans la colonne « Type » de la liste des projecteurs.

Créer Multicell

1. Une fois le nouveau projecteur sélectionné, appuyez sur **{Create Multicell}**.



2. Appuyez sur **{+}** pour ajouter des cells. Cela ouvrira l'affichage d'une liste de projecteurs. Seuls les projecteurs ajoutés à votre liste de projecteurs seront ici.



3. Sélectionnez un projecteur, un profil de cellules à partir d'un projecteur multicell existant ou créez un nouveau profil de cellule en sélectionnant **+ Ajouter Nouv Cell Fixture**.

4. Sélectionnez le nombre de cells.
5. Appuyez sur {Ok} . Lors de la sélection d'un projecteur, vous devrez sélectionner {Copier en tant que cellule} ou {Convertir en cellule}.
 - {Copier en tant que cellule} - fait une copie du profil du projecteur existant et patche la copie en tant que cellule. Ceci brisera toute référence au profil d'origine.
 - {Convertir en cell} - convertit le projecteur en cell. Cette option ne sera pas disponible pour tous les projecteur de la bibliothèque ou les projecteurs actuellement patchés dans la conduite.
6. Apportez toutes les modifications nécessaires aux numéros de cells, au offset DMX ou aux mastered cells. Ces paramètres peuvent être modifiés ultérieurement en cliquant sur le bouton {Editer Multicell}. Reportez-vous à la section [Edition de projecteurs multicell \(sur la page 115\)](#) pour de plus amples informations.
7. Appuyez sur {Enregistrer le projecteur} pour enregistrer vos modifications ou sur {Annuler Éditer} pour supprimer les modifications et quitter.



Remarque : Si vous devez supprimer un profil de cell qui a été accidentellement sélectionné, sélectionnez la cell et réglez le nombre de cells sur 0.

Vous pouvez maintenant ajouter ou modifier des paramètres selon vos besoins. Reportez-vous à la section [Edition de projecteurs multicell \(sur la page 115\)](#) pour de plus amples informations.

Edition des projecteurs

Vous pouvez afficher et modifier les projecteurs existants dans l'Éditeur de Fixtures. Les projecteurs modifiés s'afficheront avec un « * » à côté de leur nom.

Une fois le projecteur sélectionné, vous pouvez changer son nom en appuyant sur [Label] ou en tapant sur le projecteur. Vous pouvez appuyer deux fois sur [Label] pour effacer le nom. Le clavier virtuel s'ouvrira dans la ZIC. Le nom du projecteur tel qu'il se trouve dans la bibliothèque, s'affichera toujours sous le nouveau nom.



Remarque : L'utilisation de [Update Profile] supprime toutes les modifications apportées aux projecteurs existants. Les projecteurs qui ont été copiés conservent les modifications. Reportez-vous à la section [Copie d'un projecteur \(sur la page suivante\)](#)

Éditeur de données physiques

L'éditeur de données physiques offre des options permettant de modifier les informations de projecteur relatives à Augment3d. Les options suivantes sont disponibles :

- Modèle projecteur
- Accroche vers Focus, Offset X
- Accroche vers Focus, Offset Y
- Accroche vers Focus, Offset Z

L'option Modèle projecteur permet de sélectionner le modèle affiché dans Augment3d lorsque le projecteur est doté de données de position.

L'élément « Accroche vers Focus, Offset » est le décalage XYZ par rapport au centre de la base sur laquelle le projecteur effectuera un pan/tilt. Ceci est utilisé lors de la conversion entre une extrémité de faisceau XYZ souhaitée et les valeurs pan/tilt.

Copie d'un projecteur

Il est possible de copier un projecteur existant et d'éditer ses paramètres. Dans l'éditeur de projecteur, il y a un bouton **{Copier}**. Appuyez sur **{Copier}** lorsqu'un projecteur de bibliothèque est sélectionné pour créer une copie de ce projecteur et lui attribuer un nouveau nom.

Fusionner des projecteurs personnalisés dans une nouvelle conduite

Les projecteurs personnalisés sont sauvegardés avec votre conduite et non dans la librairie de projecteurs. Si vous voulez utiliser des projecteurs personnalisés dans une autre conduite, vous devrez utiliser la fonction fusionner avancée lors de la création d'une nouvelle conduite.

Reportez-vous à la section [*Fusion partielle du patch \(sur la page 92\)*](#) pour de plus amples informations.

Importation d'un projecteur personnalisé

Vous pouvez importer des projecteurs personnalisés à partir d'une conduite ASCII, voir [*Importation de conduites \(sur la page 97\)*](#)

Chapitre 5

Setup

À propos du Setup	152
Système	152
User	162
Device	165
Affichage du Status de la console	169

À propos du Setup

Cette section décrit les processus impliqués dans les modifications effectuées sur les réglages du système, de l'utilisateur et de l'appareil, en fonction de vos préférences.

Pour plus d'informations sur les réglages non trouvés dans le Setup, reportez-vous à la section [À propos de l'utilitaire de configuration Eos \(sur la page 529\)](#).

Pour vous rendre sur l'écran du Setup, appuyez sur [Display]>{Setup} ou suivez le chemin Navigateur>Setup.

La ZIC deviendra la fenêtre du Setup et les softkeys deviendront les différentes sous-catégories du Setup. Eos affiche par défaut les réglages système ; si vous avez changé la vue pour une autre sous-catégorie, Eos se souviendra de la vue dans laquelle vous vous trouviez lorsque vous retournez à la configuration.

Les softkeys de sous-catégories du Setup sont les suivantes :

- [Système \(en dessous\)](#)
- [User \(sur la page 162\)](#)
- [Device \(sur la page 165\)](#)

Système

Cette softkey du Setup permet d'accéder aux paramètres du système entier. Modifier ces paramètres n'affectera pas les autres contrôleurs du réseau.

Les touches suivantes sont disponibles dans les paramètres du Système :

- [Réglages Système \(en dessous\)](#)
- [Réglages des Cues \(sur la page ci-contre\)](#)
- [Show Control \(sur la page 554\)](#)
- [Télécommandes \(sur la page 161\)](#)
- [Sortie \(sur la page 160\)](#)
- [Partitions \(sur la page 161\)](#)
- [Utilisateurs \(sur la page 161\)](#)
- [Rappeler Réglages User \(sur la page 161\)](#)
- [Augment3d \(sur la page 162\)](#)

Réglages Système

Cette touche Système vous donne accès aux paramètres du système.

Les champs suivants seront à votre disposition : {Nbre de circuits}, {Dim. Dbl. Offset}, {Créer HSB virtuel}, {Afficher les couleurs en D65}, {Preset Home}, {Macro Démarrage}, {Macro Extinction} et {Macro Déconnexion}.

Pour changer le réglage d'un de ces champs, appuyez sur le champ dans la ZIC pour l'activer. Si le champ requiert une donnée, saisissez-la à l'aide du clavier. Si le champ peut être basculé entre deux valeurs de réglage, appuyez sur la touche pour faire passer le champ vers son autre état.

Les modifications apportées à cet écran s'appliquent à l'ensemble du système et auront une incidence sur tous les pupitres et tous les clients connectés au système.

{Nbre de circuits}

Vous pouvez utiliser ce champ pour définir le nombre de circuits de votre pupitre en fonction du nombre de circuits de votre système. Eos supporte un maximum de 99 999 circuits. La valeur par défaut est 5000. Seuls 32 768 circuits peuvent exister dans le patch, mais ils peuvent être

répartis sur l'ensemble des 99 999 circuit. Entrez le nombre de circuits de votre système à l'aide du clavier. Cette entrée doit être confirmée avec la touche [Enter].



Remarque : Chaque part d'un circuit partitionné comptera comme un circuit supplémentaire pour le nombre total de circuit.

{Grada. Dbl. Offset}

Ceci vous permet de régler le décalage d'adresse pour le doublage de gradateur. La valeur par défaut est 20 000, pour correspondre à l'offset standard Net2, y compris le logiciel de gradation Sensor. Pour les valeurs DMX locales utilisant le doublage de gradateur, la valeur doit être réglée sur 256.

{Create Virtual HSB}

{Create Virtual HSB} vous permet de désactiver la création des paramètres de teinte et de saturation virtuelles. Cette option est désactivée par défaut.

Lorsque les commandes Virtual HSB sont désactivées, les colonnes de teinte et de saturation ne s'affichent pas en vue détaillée. Vous ne pourrez pas enregistrer les valeurs de Hue ou de Saturation dans une cue, un submaster, une preset ou une palette, et vous ne pourrez pas appliquer un effet à Hue et Saturation. Vous pourrez toujours contrôler la teinte et la saturation à partir des encodeurs, du Contrôle ML, du Color Picker et de la ligne de commande.

{Afficher les couleurs en D65}

Affiche les couleurs des gels et la luminosité actuelles sur l'encodeur Display, le Color Picker (mélangeur de couleurs), le Pixel Map et les Magic Sheets et la couleur du circuit en utilisant le blanc D65. Activé par défaut.

Si cette option est désactivée, Eos utilise à nouveau le blanc D50, comme dans les versions de logiciel antérieures à la version v3.0.0.

{Preset Home}

Permet de spécifier une preset qui sera utilisée comme valeur Home pour tous les paramètres de non intensité dans la preset, au lieu des valeurs par défaut de la bibliothèque de projecteurs. Cette preset s'applique à toutes les commandes « Go to Cue Out » et Home. Les circuits qui ne sont pas inclus dans la preset Home assignée continueront d'afficher les valeurs par défaut de leur bibliothèque.

{Macro Allumage système}

Cette valeur vous permet de configurer une macro de démarrage qui se déclenchera après l'initialisation du pupitre.

{Macro Extinction système}

Cette valeur vous permet de configurer une macro d'extinction qui se déclenchera à l'extinction du système et non lorsque vous quittez l'application.

{Macro Déconnection}

Ce champ vous permet de configurer une macro de déconnexion qui se déclenchera lorsque le principal se déconnecte de son backup, ou lorsqu'un backup se déconnecte du principal.

Réglages des Cues

Appuyez sur {Réglages des Cues} pour entrer dans cette catégorie.

Trois champs s'offriront à vous : {Auto-Mark}, {Temps de Mark} et {Temps de préchauffage}. Vous pouvez aussi définir les temps par défaut des cues, dans cette fenêtre. {Auto-Mark} n'est pas disponible avec Element 2.

Pour changer le réglage d'un de ces champs, appuyez sur le champ dans la ZIC pour l'activer. Si le champ requiert une donnée, saisissez-la à l'aide du clavier. Si le champ peut être basculé entre deux valeurs de réglage, appuyez sur la touche pour faire passer le champ vers son autre état.

{Auto-Mark}

Cela fait basculer les réglages de l'AutoMark entre les modes activé et désactivé (reportez-vous à la section [AutoMark \(sur la page 220\)](#) pour de plus amples informations). AutoMark est « désactivé » par défaut.

{Temps de Mark}

Ce champ vous permet de définir le temps que les instructions Mark utiliseront. Lorsque {Temps de Mark} est désactivé, ce qui est la valeur par défaut, les instructions Mark utilisent le temps de cue, sauf si elles sont remplacées par un temps particulier.

Lorsque vous entrez un temps de Mark dans le Setup, tous les FCB qui effectuent un Mark (soit à travers une Mark référencé, soit en AutoMark) utiliseront ce temps. Le seul moyen de contourner le temps de Mark est d'utiliser un temps particulier. Supprimer le champ {Temps de Mark} rétablira le mode désactivé. Sélectionnez {Temps de Mark} et tapez [Enter] pour désactiver le temps de Mark par défaut.

{Temps de préchauffage}

Si cette option est désactivée, le temps de montée d'intensité de la cue sera utilisé lors du préchauffage. Le paramètre par défaut est « Désactivé ».

Temps de cue par défaut

Cette zone vous permet de définir les temps de cue par défaut pour les catégories de paramètres de votre système. Pour changer un temps, appuyez sur la touche de catégorie de paramètres dans la ZIC et entrez le temps désiré sur le clavier. Pour définir un temps pour toutes les catégories à la fois, appuyez sur {Touche Sélection} [Thru]. Appuyer sur [At] sélectionne les temps manuels.

Les catégories pour lesquelles vous pouvez définir des temps par défaut sont :

- Intensité IN
- Intensité OUT
- Color
- Focus
- Beam

Show Control

Cette section vous permet d'ajuster les réglages pour le contrôle MIDI, le Time Code (MIDI ou SMPTE), les fonctions analogiques et serial. Pour plus d'informations sur l'utilisation du Show Control sur votre système, consultez [À propos du Show Control de la famille Eos \(sur la page 553\)](#).

Les options suivantes sont disponibles pour la configuration Show Control :

- [Réglages Device - Local MIDI/SMPTE](#)
- [SMPTE](#)
- [MIDI](#)

- *Contacts*
- *OSC*
- *String UDP*

Réglages Device - Local MIDI/SMPTE



Remarque : Les Réglages Device local apparaissent dans les deux onglets SMPTE et MIDI.

{MIDI/SMPTE Rx}

Active ou désactive la capacité de la console à recevoir localement de signaux MIDI ou du SMPTE. « Activé » par défaut.

{MIDI Tx}

Active ou désactive la capacité de la console à transmettre localement des signaux MIDI. « Activé » par défaut.

{Time Code ID}

Défini le Time Code ID local de la console.

{USB MIDI/SMPTE}

Active ou désactive la connexion USB locale aux appareils MIDI ou SMPTE pris en charge. Ce réglage doit également être activé pour les appareils Virtual MIDI.

SMPTE

{SMPTE Time Code Rx}

Cette touche permet de contrôler si votre pupitre peut recevoir le SMPTE Time Code. Le choix de « Désactivé » désactive toutes les listes de time code ayant une source SMPTE. Par défaut, ce paramètre est « Activé ».

{Resync Frames}

Cette touche vous permet de configurer combien de frames doivent être synchronisées avant que le time code ne commence à fonctionner. Les frames peuvent aller de 1 à 30. La valeur par défaut est de 2 frames.

MIDI

MSC

{Réception MSC}

Cette touche permet de basculer entre « Activé » et « Désactivé » pour le paramètre de réception MIDI Show Control d'une source externe. Le paramètre par défaut est « Désactivé ».

{Emission MSC}

Ce paramètre, lorsqu'il est activé, permet au pupitre d'envoyer des messages MSC pour les actions prises sur le pupitre, telles que les actions de cue, le lancement de macros et les bumps de submaster. Le paramètre par défaut est « Désactivé ».

{MSC Rx Device ID}

Ce paramètre vous permet de choisir les appareils desquels la console recevra des signaux MSC. Si ceci est configuré, la console répondra aux données MSC de tout Gateway Net3 ayant un « ACN MSC Rx ID » correspondant. Les Gateways enverront les données MIDI via une connexion ACN. Si des ports MIDI intégrés sont disponibles, le paramètre doit correspondre à MSC Rx ID ou au moins le contenir.

Exemple :

- {MSC Rx Source ID} [2] [5] [Enter]
- {MSC Rx Source ID} [1] [Thru] [1][0] [Enter]

{MSC Tx Device ID}

Ce paramètre vous permet de choisir les appareils auxquels la console enverra des signaux MSC.

{MIDI Cue List}

MIDI Cue List spécifie la cue list que le pupitre utilisera pour envoyer les données MSC. Si cette option n'est pas activée et que MSC Tx est activé, toutes les cuelists généreront des événements MSC. Sinon, seule la liste (ou les listes) particulière(s) sélectionnée(s) déclenche(nt) les événements MSC.

Réseau

{MIDI Rx Device ID}

Aussi connu sous le nom de « ID de l'appareil », ce paramètre configure le circuit MIDI de la console pour qu'elle reçoive les informations MIDI Show Control. Seules les données MSC avec les appareils de même ID seront reçues. L'ID de l'Appareil peut être défini entre 0 et 126. Les commandes MSC peuvent être envoyées à l'ID 127, qui est le All Call device ID. Bien qu'Eos ne puisse pas être réglé sur l'ID 127, il répondra aux commandes envoyées à l'ID de périphérique All Call.

Exemple :

- {MSC Rx Device ID} [5] [0] [Enter]

{MIDI Rx Device ID}

Egalement connu sous le nom de « ID de l'Appareil », ce réglage vous permet d'établir l'ID de l'Appareil avec lequel votre pupitre pourra transmettre les informations MIDI Show Control. L'ID de l'Appareil peut être défini entre 0 et 127. S'il est réglé sur 127, le pupitre transmet les données MSC à tous les appareils (All Call).

Exemple :

- {MSC Rx Device ID} [5] [0] [Enter]

{MIDI Tx Source ID}

Ce paramètre vous permet de choisir les appareils à travers lesquels le pupitre enverra les données MIDI. Une fois réglé, le pupitre transmettra les données MSC de n'importe quelle passerelle Net3 ayant un "ACN MIDI Tx ID" correspondant, puis elle enverra les données MIDI via une connexion ACN aux passerelles. Lorsque des ports MIDI intégrés sont disponibles, le réglage doit correspondre ou au moins contenir l'ID MIDI Tx.

Exemple :

- {MIDI Tx Source ID} [2][5] [Enter]

Liste d'événements SC - MIDI/UDP/OSC

{Liste réseau réception}

Active ou désactive la capacité de la console de recevoir des signaux d'entrée MIDI, UDP et OSC. « Activé » par défaut.

MTC

{MIDI Time Code Rx}

Active ou désactive la capacité de la console de recevoir des Time Codes MIDI. « Activé » par défaut.

MIDI Strings bruts

{MIDI Raw Send}

Active ou désactive la capacité de la console de recevoir des MIDI Strings bruts « Activé » par défaut.

Contacts

{Entrées analogiques}

Il s'agit d'un réglage master pour recevoir les entrées analogiques d'une passerelle d'I/O Net3 ou du port I/O intégré (si disponible). Lorsqu'il est désactivé, il ne déclenchera plus aucune action d'entrée analogique sur aucune liste d'événements. La valeur par défaut est « Activé ».

{Sorties Relais}

Il s'agit d'un réglage master permettant de déclencher des relais externes à partir d'une passerelle d'I/O Net3 ou du port I/O intégré (si disponible). Lorsqu'il est désactivé, cela n'affectera plus aucun relais externe normalement déclenché à partir du pupitre via des cues, des submasters ou des macros. La valeur par défaut est « Activé ».

Contacts secs (connecteur de déclenchement à distance)

Permet de définir le groupe et les valeurs d'adresse pour les entrées contacts à l'arrière de votre pupitre. Les contacts secs ne signalent que la mise en marche/arrêt, même s'il s'agit d'une entrée analogique.

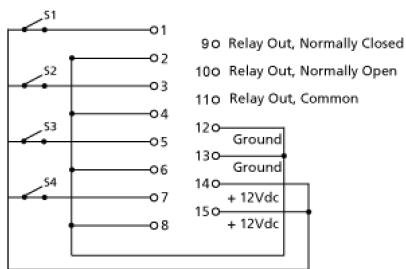
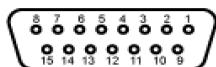


Remarque : Les contacts secs nécessitent une tension continue, qui est fournie par le pupitre sur les broches 14 et 15. Consultez le diagramme ci-dessous.

Sortie Relais

Permet d'assigner l'ID source de la sortie relais et l'adresse de sortie relais.

**Remote Trigger
Connector Pinout**



OSC

{OSC RX}

Permet de recevoir des OSC de manière globale.

{OSC RX Port}

Ce paramètre spécifie le port UDP que le pupitre écoutera pour les strings de réception OSC. Plusieurs ports peuvent être assignés. Un espace doit être utilisé pour séparer les adresses.



Remarque : ETC recommande d'utiliser 8000 et 8001 respectivement pour les numéros de port. N'oubliez pas que lorsque vous réglez les numéros de port sur votre appareil externe, ils doivent être réglés à l'opposé de ce que Eos est réglé. Par exemple, si **{OSC TX Port}** sur Eos est réglé sur 8000, alors le port RX (entrant) de votre périphérique externe doit être réglé sur 8000, et vice versa.

{OSC Cue String Récep}

Permet à l'utilisateur de spécifier un format de string OSC entrant différent pour l'intégration avec d'autres applications. Utilisez %1 dans le format de string comme numéro de cue et %2 comme numéro de cuelist.

{OSC TX}

Permet de transmettre des OSC de manière globale.

{OSC TX Port}

Ceci définit le port de destination UDP auquel le pupitre enverra les strings OSC. Plusieurs ports peuvent être assignés. Un espace doit être utilisé pour séparer les adresses.

{OSC Cue String Emiss}

Permet à l'utilisateur de spécifier un format de string OSC sortant différent pour l'intégration avec d'autres applications. Utilisez %1 dans le format de string comme numéro de cue et %2 comme numéro de cuelist.

{Ports personnalisés OSC TCP}

Permet à l'utilisateur de spécifier des numéros de port personnalisés pour des connexions TCP OSC multiples.

{OSC TX Adresse IP}

Ceci définit l'adresse IP de destination ou les adresses IP auxquelles le pupitre enverra les strings OSC.



Remarque : Soyez prudent lorsque vous utilisez un réseau avec un serveur DHCP. Si votre périphérique externe redémarre ou reçoit une nouvelle adresse IP d'un serveur DHCP, il ne recevra plus de strings OSC d'Eos jusqu'à ce que vous changez ce paramètre pour correspondre à votre nouvelle adresse IP sur votre périphérique externe.

{OSC USB}

Permet l'utilisation de périphériques USB OSC, tels que Lighthack. Désactivé par défaut sur Mac.

String UDP

{String RX}

Ce réglage permettra de recevoir des strings dans tous les formats Série RX.

{String RX Source IDs}

Ce paramètre vous permet de choisir les passerelles Net3 I/O dont le pupitre recevra les strings serial. Une fois réglée, la console recevra les données serial de n'importe quelle passerelle d'I/O Net3 dotée d'un « ACN Serial Group ID » correspondant. La passerelle enverra les données serial au pupitre via une connexion ACN. Ceci n'affecte que le trafic serial des passerelles d'I/O et non les messages UDP réseau, les strings ACN ou les OSC. Les ID de groupes serial peuvent aller de 1 à 32. Plusieurs ID de groupe peuvent être sélectionnés en utilisant [Thru] et [+].

{String RX Source Nom}

Permet à l'utilisateur de spécifier une liste de noms séparés par des virgules pour recevoir des strings, par exemple, de Paradigm.

{String RX Port}

Ce paramètre spécifie le port UDP que le pupitre écoute pour recevoir les strings. Plusieurs ports peuvent être assignés. Un espace doit être utilisé pour séparer les adresses.

{String TX}

Ce paramètre permet d'envoyer des strings sur tous les formats Serial TX et OSC.

{String TX Source IDs}

Ce paramètre vous permet de choisir les passerelles Net3 I/O à travers lesquelles le pupitre transmettra les données de strings serial. Une fois réglé, le pupitre transmettra les données serial à n'importe quelle passerelle d'I/O Net3 ayant un « ACN Serial Group ID » correspondant et les enverra aux passerelles via une connexion ACN. Ceci n'affecte que le trafic serial vers les passerelles d'I/O et non les messages UDP réseau, les strings ACN ou les OSC. Les ID de groupes serial peuvent aller de 1 à 32. Plusieurs ID de groupe peuvent être sélectionnés en utilisant [Thru] et [+].

{String TX Source Nom}

Permet à l'utilisateur de spécifier une liste de noms spécifiques séparés par des virgules des appareils auxquels des strings sont envoyés (par exemple pour une utilisation avec Paradigm).

{String TX Port}

Réglage du port de destination UDP auquel le pupitre enverra des strings. Plusieurs ports peuvent être assignés. Un espace doit être utilisé pour séparer les adresses.

{String TX Adresse IP}

Définit l'adresse IP de destination ou les périphériques ACN prenant en charge la chaîne ACN String EPI que le pupitre utilisera pour envoyer les strings. Il peut contenir soit une adresse IP pour les destinations de strings UDP, soit des noms d'appareils ACN... Une combinaison d'appareils UDP et ACN n'est pas supportée. voir [Interface des chaînes de caractères \(string\)](#) pour des informations plus spécifiques sur la configuration.

{String MSC TX}

Lorsqu'il est activé, ce paramètre permet au pupitre d'envoyer des strings serial lorsque certaines actions se produisent sur le pupitre. Reportez-vous à la section [Envoi à partir des Événements](#).

Sortie

Ce bouton système vous offre l'accès aux paramètres de sortie.



Remarque : Les modifications de ces paramètres peuvent nécessiter un redémarrage. Si requis, un message d'avertissement indiquant un redémarrage nécessaire s'affichera.

DMX Local

Les réglages suivants sont disponibles :

- **Activer** - active la sortie DMX depuis les ports locaux DMX.
- **Protocole de sortie par défaut** - active DMX comme sortie par défaut.
- **Sortie en mode client** - permet d'utiliser la sortie en mode hors ligne avec un programme de visualisation.
- **Offset Dimmer Doubled** - cet offset correspond au offset par défaut dans CEM+ / CEM3 lors de la configuration de votre rack de gradateurs Sensor pour le doublage de dimmer. L'offset par défaut est 20 000. Les racks Sensor Classic doivent être définis sur un offset de 256.

Les réglages suivants peuvent être édités dans la table en cliquant sur une cellule :

- **Adresse** - définit l'adresse de départ du port.
- **RDM** - active le RDM sur le port.
- **Doublé** - active le doublage du dimmer sur le port.
- **Vitesse** - définit la vitesse des ports. Les options sont : maximale, rapide, moyenne et basse. La vitesse peut avoir besoin d'être ajustée pour certains appareils. La vitesse par défaut est maximale.



Remarque : *L'édition tactile doit être activée pour pouvoir apporter des modifications à la table. Reportez-vous à la section [Edition Tactile \(sur la page 167\)](#)*

Télécommandes

La touche **{Accès Télécommande}** permet d'autoriser les connexions Net3 RFR, iRFR et aRFR. Le paramètre par défaut est « Activé ». Pour de plus amples informations, reportez-vous à la section [RFR \(sur la page 551\)](#).

Partitions

Appuyer sur le bouton **{Partitions}** dans le Setup du système ouvre la fenêtre des partitions dans la ZIC. Cette fenêtre affiche toutes les partitions enregistrées, y compris les quatre partitions préexistantes. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la section [Utilisation des Partitions \(sur la page 516\)](#).

Utilisateurs

Dans cet fenêtre, vous pouvez définir le User ID du pupitre en sélectionnant le bouton **{User ID}** et en saisissant un numéro sur le clavier. Vous pouvez également ajouter ou supprimer des utilisateurs de cette fenêtre.

Reportez-vous à la section [À propos d'User ID \(sur la page 521\)](#) pour de plus amples informations sur l'User ID.

Rappeler Réglages User

Lorsque plusieurs utilisateurs sont dans un système, cette option vous permet de sélectionner un utilisateur pour rappeler ses réglages.

Les réglages suivants seront rappelés :

- Temps Manuel
- Temps Sneak
- Temps Go to Cue
- Temps Go Back
- Temps Assert
- Temps Timing Disable
- Temps Off

- Temps Release
- Confirmer Record
- Confirmer Suppr
- Cue Only
- Auto Playback
- Plus %
- Moins %
- Level
- Update par Défaut (tous)
- Partition
- Highlight
- Lowlight
- Highlight RemDim
- Niveau Live RemDim
- Préserver Blind
- Degrés Encodeur Par Tour
- Pourcent Encodeur Par Tour
- Préserver Natif (Réglage Patch)
- Type Gel Correspondant (Paramètre Color Picker)
- Type Gel Swatch/nuancier (Paramètre Color Picker)
- Pop-up Magic Sheet
- Pop-up Nav Lock

Augment3d

Sur cette fenêtre, vous pouvez régler les unités de mesure utilisées par Augment3d, activer ou désactiver Augment3d pour votre appareil, afficher l'état des instances Augment3d exécutées et sélectionner l'instance à utiliser.

Pour sélectionner quelle instance Augment3d la console utilise, mettez en surbrillance l'instance souhaitée et cliquez sur le bouton **{Connecter au serveur}**. Pour retourner d'un ordinateur connecté à la console, mettez en surbrillance l'onglet Augment3d avec une adresse Local et cliquez sur **{Connecter au serveur}**.

Pour de plus amples informations sur les connexions Augment3d, reportez-vous à la section [PC / Mac \(mode distant\) \(sur la page 444\)](#).

User

Cette softkey du Setup permet d'accéder aux paramètres d'un utilisateur spécifique. Modifier ces paramètres n'affecte pas les autres utilisateurs sur le réseau.

Les touches suivantes sont disponibles dans les paramètres de User :

- [Record Défaut \(en dessous\)](#)
- [Contrôle Manuel \(sur la page 164\)](#)
- [Fenêtre User \(sur la page 165\)](#)

Record Défaut

Appuyez sur **{Record Défaut}** pour entrer dans cette catégorie.

Huit champs seront à votre disposition : **{Track}**, **{Confirmer Record}**, **{Confirmer Suppr}**, **{Auto Playback}**, **{Mode de UPDATE}**, **{Casser les Liens}**, **{M à j dernière Ref}**, et **{Mark d'Urgence}**.

Remarque : **{Mark d'Urgence}** n'est pas disponible avec Element 2.

Pour modifier le paramétrage de l'un de ces champs, sélectionnez le bouton de la ZIC pour l'activer. Si le champ requiert une donnée, saisissez-la à l'aide du clavier. Si le champ peut être basculé entre deux valeurs de réglage, appuyez sur la touche pour faire passer le champ vers son autre état.

Track

Ce champ vous permet de basculer entre les modes Tracking et Cue Only (reportez-vous à la section [Tracking comparativement à Cue Only \(sur la page 7\)](#)). La valeur par défaut est « Tracking ».

Confirmer Record

Ce paramètre vous permet d'activer/désactiver l'action de confirmation lorsque vous effectuez un enregistrement sur un élément précédemment enregistré. La valeur par défaut est « Activé ».

Confirmer Suppr

Ce champ vous permet d'activer/désactiver une confirmation requise avant l'exécution de toute commande de suppression. La valeur par défaut est « Activé ».

Auto Playback

Lorsqu'elle est activée, cette fonction restitue automatiquement les cues et les submasters au fur et à mesure qu'ils sont enregistrés et libère la commande manuelle. Pour que les submasters puissent être automatiquement restitués, le curseur doit être au niveau maximal. Ce champ est un état de basculement entre « Activé » et « Désactivé ». Lorsque l'auto Playback est « Désactivé », tous les niveaux manuels sont maintenus et les cues doivent être chargées puis exécutées en mode Playback. La valeur par défaut est « Activé ».

Mode de UPDATE

Ce champ vous permet de sélectionner un mode de Update par défaut (reportez-vous à la section [Boîte de dialogue Update \(sur la page 275\)](#)). La valeur par défaut est « Conv en val absolue ».

Casser les Liens

Ce paramètre vous permet d'activer/désactiver la modification de l'update pour « casser les liens ». La valeur par défaut est « Activé ».

M à j dernière Ref

Ce paramètre vous permet d'activer/désactiver la modification de l'update pour la dernière Ref. La valeur par défaut est « Activé ».

Mark d'Urgence

{Mark d'Urgence} peut être utilisé pour définir automatiquement une Mark si vous ne l'avez pas déjà fait. Si vous utilisez {M LePlusTôt} et qu'aucune cue avec une Mark n'a déjà été activée, {Mark d'Urgence} activera une Mark.

{Mark d'Urgence} peut être réglé sur Le Plus Tôt ou Le Plus Tard. Le Plus Tard est le paramètre par défaut.

- S'il est réglé sur Le Plus Tôt, {Mark d'Urgence} placera la Mark sur la première cue après la cue qui diminue l'intensité pour le circuit sélectionné.
- S'il est réglé sur Le Plus Tard, {Mark d'Urgence} n'activera pas de Mark. Au lieu de ça, il créera une Mark cassée, qui affichera un x sur la cue précédente dans Playback Status Display.

Contrôle Manuel

Ce bouton de paramètre utilisateur vous donne accès aux réglages de contrôle manuel.

Temps en Manuel

Dans cette section, vous pouvez changer les temps par défaut pour que les changements manuels se fassent en Live. Les temps peuvent être définis pour chaque catégorie de paramètres (Intensité IN, Intensité OUT, Focus, Color et Beam). Vous pouvez utiliser la touche [Thru] pour entrer une valeur pour toutes les catégories.

- {Int Up} [Thru] [9] [Enter]

La valeur par défaut pour chacune de ces catégories est 0 seconde.

Contrôle Manuel

Cette section vous permet de spécifier les valeurs de certaines touches ou paramètres utilisés en contrôle manuel. Pour changer une valeur, appuyez sur la touche appropriée dans la ZIC et utilisez le pavé numérique pour entrer une nouvelle valeur. Les champs sont :

- **Level** - Définit la valeur pour la touche [Level]. Vous pouvez saisir toutes les valeurs comprises entre 0 et 100. La valeur par défaut est 80.
- **Plus%** - Définit le niveau pour la touche [+%], ce qui augmente le circuit sélectionné en fonction du pourcentage défini. Vous pouvez assigner +% à des valeurs qui ont jusqu'à cinq chiffres. La valeur par défaut est 10 %.
- **Moins%** - Définit le niveau pour la touche [-%], ce qui diminue le circuit sélectionné en fonction du pourcentage défini. Vous pouvez assigner -% à des valeurs qui ont jusqu'à cinq chiffres. La valeur par défaut est 10 %.
- **Preset Highlight** - Ce champ est utilisé pour spécifier la preset qui sera utilisée pour toutes les commandes Highlight.
- **Preset Lowlight** - Ce champ est utilisé pour spécifier la preset qui sera utilisée pour toutes les commandes Lowlight.
- **Highlight Rem Dim** - active un Rem Dim en mode Highlight et active une gradation temporaire sur les circuits qui ne participent pas à High/Low. Un niveau d'intensité ou une preset peut être assigné dans ce champ. Les circuits qui ne sont pas en Highlight ou en Lowlight et qui ne sont pas compris dans la preset ne sont pas affectés.
- **Niveau RemDim Live** - vous permet de définir le niveau de toutes les commandes Rem Dim en Live. La valeur par défaut est 0. Un niveau d'intensité ou une preset peut être assigné dans ce champ. {Niveau LiveRemDim} [Enter] désactive RemDim, ce qui permet à [Rem Dim] de renvoyer une erreur en cas d'utilisation en Live.

Temps par défaut

Dans cette section, vous pouvez changer les temps par défaut pour les commandes Sneak et les temps de réponse respectifs en fonction de la catégorie de paramètres. La valeur par défaut est de 5 secondes, sauf pour le temps Go Back qui utilise une valeur par défaut de 1 seconde. Vous pouvez assigner des valeurs de temps distinctes aux fonctions Release et Off.

Vous pouvez assigner [Cue] comme valeur de temps pour {TempsGoToCue} et {Temps Go Back}. La syntaxe, {TempsGoToCue} [Cue] [Enter] ou {TempsGoBack} [Cue] [Enter] assignera la cue comme valeur de temps.

Quand [Go To Cue] [n] [Enter] ou [Back] est utilisé, le fade a lieu dans le temps défini dans la cue de destination.

Vous pouvez assigner une valeur de temps séparée pour [Timing Disable]. Lorsqu'un fader a été défini sur le mode de désactivation du temps, les cues utiliseront le temps défini dans le Setup. Le temps par défaut est 0.

Fenêtre User

Ce bouton de paramètre utilisateur vous donne accès aux fenêtres de paramètres suivantes :

- **{Preserve Cue Blind}** - Ceci permet au pupitre d'afficher la dernière cue sélectionnée Blind lorsque vous revenez en Blind. La valeur par défaut est désactivée.
- **{Popup Magic Sheet}** - assigne une Magic Sheet en tant que Pop-up Magic Sheet.
- **{Popup Nav Lock}** - active ou désactive le zoom et la navigation par défilement pour le Pop-up Magic Sheet. Cette option est activée par défaut.

Reportez-vous aux sections [Pop-up Magic Sheet \(sur la page 46\)](#) et [À propos des Magic Sheets \(sur la page 416\)](#) pour de plus amples informations.

Device

Cette softkey de setup permet d'accéder aux paramètres de l'appareil concerné. Modifier ces paramètres n'affecte pas les autres contrôleurs du réseau.

Les touches suivantes sont disponibles dans Paramètres de l'appareil :

- [Config \(en dessous\)](#)
- [Sortie \(sur la page 160\)](#)
- [Face avant \(sur la page suivante\)](#)
- [Config. Fader. Ext \(sur la page suivante\)](#)
- [Affichages \(sur la page 167\)](#)
- [Réglages Luminosité \(sur la page 168\)](#)
- [Réglages PDF \(sur la page 169\)](#)
- [Rappeler Réglages Device \(sur la page 169\)](#)

Config

Appuyez sur {Config} pour entrer dans cette catégorie.

Deux champs seront disponibles : {Visible des Téléco.} et {Nom Device}.

{Visible des Téléco.}

{Visible des Téléco.} permet à l'application de détecter automatiquement votre pupitre. Si vous n'utilisez pas ce champ, vous devrez configurer manuellement une connexion à votre pupitre.



Remarque : Si vous utilisez {Visible des Téléco.}, l'application identifiera les pupitres par leur nom et adresse IP. Par conséquent, il est utile de connaître les noms et adresses des appareils afin de s'assurer que vous êtes connecté à l'appareil approprié.

{Nom Device}



Remarque : Il est nécessaire de redémarrer pour modifier ce paramètre. Un message d'avertissement indiquant un redémarrage nécessaire s'affichera.

Ce message spécifie le nom que le pupitre utilisera pour s'identifier sur le réseau à d'autres périphériques. Exemples : Régie et Table du metteur en scène.

Ce paramètre est également disponible dans l'ECU.

Face avant

Encodeurs

Deux options sont disponibles : {Degrés Par Tour}, qui concerne les encodeurs Pan et Tilt, et {Pourcentage Par Tour}, qui concerne les autres encodeurs. Lorsqu'un encodeur Pan ou Tilt est déplacé d'un tour, le paramètre change du nombre de degrés défini dans le Setup. La valeur par défaut est 30. Lorsqu'un autre encodeur est déplacé d'un tour, le paramètre change selon le pourcentage défini de toute sa plage. La valeur par défaut est 35.

Les réglages pour {Degrés Par Tour des encodeurs} et {Pourcentage Par Tour des encodeurs} sont enregistrés avec la conduite. Le démarrage d'un nouveau fichier réinitialise les deux paramètres à leurs valeurs par défaut.



Remarque : Maintenez la touche [Shift] enfonceée tout en déplaçant l'encodeur pour un contrôle précis. Relâcher la touche [Shift] restaurera l'encodeur à son mode par défaut.

Appareils d'entrée

Réglages Trackball

- {Permuter Pan/Tilt} - permute les paramètres pan et tilt. Désactivé par défaut.
- {Inverser Pan} - inverse la plage du paramètre pan. Désactivé par défaut.
- {Inverser Tilt} - inverse la plage du paramètre tilt. Désactivé par défaut.

Répétition automatique

- {Délai} - définit le délai d'entrée d'actionnement de touche depuis un appareil externe.
- {Vitesse} - définit la vitesse d'actionnement de touche depuis un appareil externe.

Autres paramètres

- {Barre Espace [Go]} - vous permet d'activer la barre d'espace sur un clavier externe comme une touche pour [Go]. Activé par défaut.
- {Utiliser Shift comme Shift Eos} - permet d'utiliser la touche SHIFT d'un clavier alphanumérique comme touche [Shift] du pupitre. Si elle n'est pas sélectionnée, la touche Z d'un clavier alphanumérique fonctionne comme la touche [Shift]. Activé par défaut.
- {Masquer la Souris} - Avec la fonction Masquer la Souris activée, si la souris reste inactive pendant 10 secondes, le curseur disparaît. Lorsque vous utilisez à nouveau la souris, le curseur revient. Désactivé par défaut.

Sons

{Sons} - vous permet d'activer ou de désactiver les sons. Lorsque cette fonction est désactivée, les contrôles du niveau de volume ne s'affichent pas.

Config. Fader. Ext

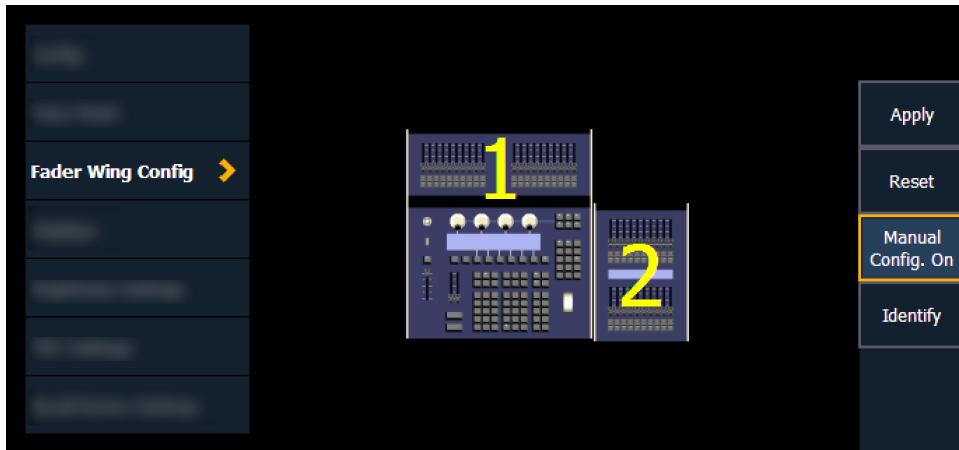


Remarque : Cette fonction n'est pas disponible avec Element 2.

Cet écran vous permet de configurer manuellement les positions des fader wings connectés à votre pupitre. Par défaut, le pupitre configurera les wings par lui-même. Pour effectuer une configuration manuelle, vous devez cliquer sur la softkey {Config Manuel Off} .

Cliquer sur la touche **{Config Manuel Off}** active la configuration manuelle et affiche l'écran Config. Fader Wing.

Cliquer sur **{Identifier}** affichera les numéros de fenêtre sur chaque wing afin de faciliter la configuration. Les numéros ne permettent pas d'identifier les wings quant à leur ordre réel. L'ordre est déterminé de gauche à droite. Le wing le plus à gauche contiendra les premiers faders.



Cliquez et faites glisser les wings pour les faire correspondre à votre système. Cliquez sur **{Appliquer}** pour enregistrer les modifications. Cliquez sur **{Reset}** pour restaurer la dernière configuration enregistrée. Cliquer sur **{Config Manuel On}** désactivera la configuration manuelle et nécessitera un redémarrage de l'application avant que le pupitre ne configure automatiquement les wings.

Affichages

Cette touche de paramètres de l'appareil vous permet d'accéder aux paramètres suivants. Reportez-vous aux sections [Menu Configuration Live et Blind \(sur la page 55\)](#) et [Configuration de Playback Status Display \(sur la page 63\)](#) pour des paramètres de fenêtres supplémentaires.

Afficher Noms Palettes

Lorsque cette option est activée, les éléments enregistrés référencés (comme les presets ou les palettes) avec des labels verront leurs labels affichés plutôt que le type ou le numéro d'élément. Cette option est désactivée par défaut.

{Afficher Noms Palettes} est un paramètre global qui affecte toutes les fenêtres. Pour les fenêtres telles que live et blind, **{Afficher Noms Palettes}** peut être activé au niveau de chaque onglet en accédant au menu de configuration de l'onglet. Ce réglage remplacera le paramètre dans le Setup.

Édition Tactile

Lorsqu'il est désactivé, ce paramètre empêche la modification des cellules dans Live/Blind et Playback Status Displays. **{Édition Tactile}** est activé par défaut.



Remarque : Les options dans la ZIC ne sont pas affectées par ce paramètre.

DirSel.Dbl Clk

Lorsque ce paramètre est activé, double-cliquer sur une touche de sélection directe agit comme [Recall From] [Record Target] pour placer tout le contenu de cette preset, de cette palette, ou de cet effet de type chenillard, sur scène. La valeur par défaut de ce paramètre est « Désactivé ».

Ordre d'affichage par défaut

Détermine l'apparence de l'élément [Menu disposition du workspace \(sur la page 40\)](#).

Réglages Luminosité



Remarque : Cet écran sur Eos vous permet d'ajuster les réglages de luminosité et de contraste pour les écrans LCD des fader wings et le niveau de luminosité pour les littlelites.

Cet écran sur Eos Ti, Gio et GIO @ 5 vous permet d'ajuster les réglages de luminosité et de contraste pour les LCD des fader wings, le niveau de luminosité pour les littlelites, le clavier rétroéclairé, le LCD et la luminosité des Direct Selects.

Cet écran sur Ion Xe vous permet d'ajuster les réglages de luminosité et de contraste pour les LCD des fader wings, le niveau de luminosité pour les littlelites, le clavier rétroéclairé et la luminosité des Direct Selects

Cet écran sur Element 2 vous permet d'ajuster les réglages de luminosité et de contraste pour les littlelites, le rétroéclairage du panneau avant et la luminosité des Direct Selects.

Master

Le master peut être utilisé pour définir une limite de luminosité globale pour les autres réglages de luminosité.

Live Master

Il est également possible de contrôler la luminosité des écrans tactiles LCD, des Littlites et du clavier rétroéclairé à l'aide d'un Live Master, quand vous n'êtes pas sur la fenêtre du setup.

Par défaut, les Littlites et le clavier rétroéclairé sont contrôlés par le Live Master. Appuyez sur la touche **{Live Master}** sous les curseurs pour permettre ou empêcher le contrôle de cet élément. Lorsque la touche est surlignée en gris, l'élément peut être contrôlé par le Live Master.

Vous pouvez contrôler le Live Master en maintenant la touche **[Displays]** enfoncee et en faisant rouler le tambour de niveau.

Littlelite

Les lampes de bureau, comme les Littlites, peuvent diminuer d'intensité avec l'application du logiciel. Le curseur **{Littlelite}** va de 0 % (éteint) à 100 % (luminosité maximum). Le paramètre par défaut est 0 %. Le pupitre réglera la Littlelite sur ce paramètre au démarrage de l'application.

Il est également possible de contrôler les littlelites en maintenant la touche **[Displays]** appuyée et en faisant tourner le tambour de niveau, si vous vous trouvez sous le contrôle de **{Live Master}**.

Rétroéclairage

La luminosité des touches rétroéclairées sur Eos Ti, Gio, Gio @ 5 et Ion Xe peut être définie par l'utilisateur. La plage de niveau va de 0 à 100 %, 50 % étant le niveau par défaut. Sur Element 2, ceci permet de contrôler le rétroéclairage pour le commutateur de position des faders.

Quand le pupitre est resté inactif pendant 10 minutes, les touches rétroéclairées diminuent leur intensité de 10 %. Si vous appuyez sur une touche du clavier du panneau avant ou d'un clavier externe, ou si vous déplacez la souris ou appuyez sur un écran tactile, les touches reviennent à leur niveau d'intensité défini.

LCD

Il est possible de régler le niveau de luminosité des écrans tactiles LCD sur Eos Ti et Gio. La plage du niveau de luminosité est comprise entre 5 et 100 %, 100 % étant le niveau par défaut.

Affichage Module ext

Pour les modules connectés, vous pouvez régler la luminosité et le contraste des écrans LCD de ces modules. La plage de niveau va de 0 à 100 %. 55 % étant le niveau par défaut.

Luminosité des Direct Selects

Utilisez ce curseur pour régler la luminosité du code couleur des directs Selects ainsi que les vignettes de couleur des directs Selects des palettes de couleurs.

Si le curseur est défini sur 0, le code couleur pour les Direct Selects est supprimé et un trait jaune apparaît autour des palettes valides en fonction des projecteurs sélectionnés.

Réglages PDF

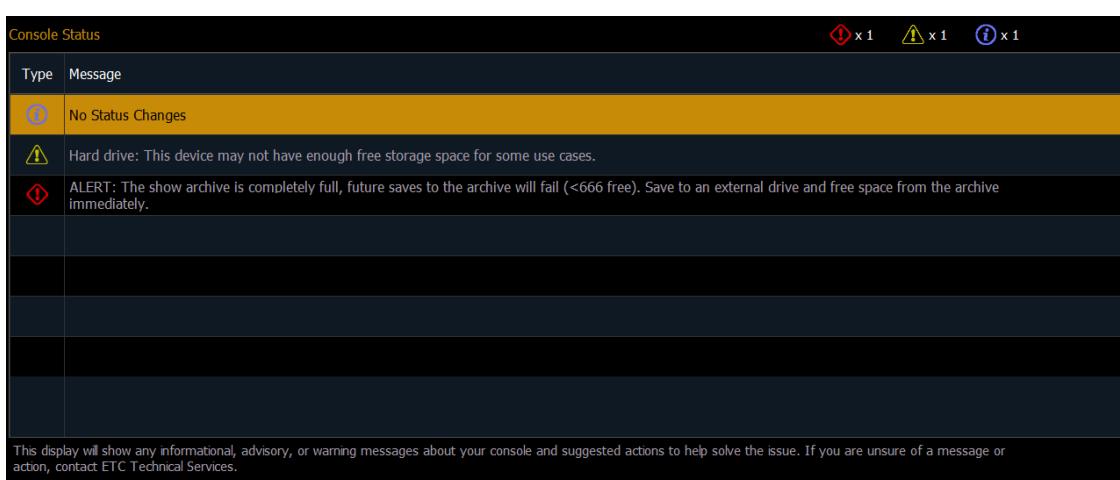
Cet écran vous permet de sélectionner l'orientation et le type de papier pour les fichiers PDF.

Rappeler Réglages Device

Lorsque plusieurs appareils sont dans un système, cette option vous permet de sélectionner un appareil pour rappeler ses réglages.

Affichage du Status de la console

L'affichage du Status de la console (Console Status Display – CSD) affiche des messages d'information, de conseil ou d'avertissement concernant votre console. La CSD peut être ouverte via **Navigateur > Setup** ou via **About > État de la console**.



La colonne Type affiche la catégorie du message :

Informations		Données d'instruction n'affectant pas la fonctionnalité de la console.
Alertes		La console peut continuer d'être utilisée, mais avec prudence.
Avertissement		Problèmes urgents nécessitant une attention immédiate.

La colonne Message affiche les détails du message ainsi que toute action suggérée applicable pour aider à remédier au problème. Le compteur en haut à droite affiche la quantité totale de chaque type de message.

Messages d'état possibles

Disques durs

- ALERTE / Disque dur / Stockage des conduites
 - Cet appareil n'a pas assez d'espace libre sur le disque dur pour fonctionner en toute sécurité.
 - Quantité minimum d'espace libre recommandée.
 - L'archive de Stockage des conduites est pleine, les futurs enregistrements dans l'archive échoueront.
 - Effectuez une sauvegarde sur un disque externe et libérez de l'espace dans l'archive dès que possible.

Problèmes de mémoire

- Fragmentation de la mémoire / Mémoire système
 - Le plus grand bloc libre est inférieur à une certaine valeur.
 - L'utilisation de la mémoire RAM est égale ou supérieure à une certaine valeur.
 - L'utilisation de la mémoire d'application est égale ou supérieure à une certaine valeur, approchant l'épuisement de l'espace mémoire adressable.

Chapitre 6

Contrôle Manuel

À propos du contrôle manuelle	172
Utilisation des potentiomètres de circuit sur l'Element 2	172
Sélection de Circuits	172
Régler l'Intensité	177
Contrôle manuel des paramètres de non intensité (NPs)	178
Home	193
Circuits à Intensités Multiples	194
Projecteurs Multicell	194
Contrôles Lampe	196
Utilisation de [+%] et [-%]	197
Rem Dim	198
Highlight et Lowlight	200
Sneak	201
Staging Mode	202
Touches de sélection	203
Test Circuit	205
Adresse à un niveau d'intensité	205
Tester une Adresse	206
Flash	206

À propos du contrôle manuelle

Eos offre différentes manières de sélectionner et de commander les circuits de contrôle. Ce chapitre décrit les nombreuses manières basiques de sélectionner les circuits et de manipuler les données de la conduite dans Eos.

Pour en savoir plus sur d'autres méthodes, référez-vous à [A propos du Contrôle Manuel avancé \(sur la page 304\)](#).

Utilisation des potentiomètres de circuit sur l'Element 2.

Un des moyens d'augmenter les niveaux d'un circuit avec Element est d'utiliser les potentiomètres de circuit. Le commutateur de position des faders est utilisé pour faire une sélection entre les circuits 1 à 40, les circuits 41 à 80 ou les circuits 81 à 120. Element sera livré avec le commutateur de position des faders, positionné pour le mode circuits 1 à 40.

Avec le commutateur de position des faders positionné pour le mode circuits 1 à 40, le circuit 1 sera contrôlé par le potentiomètre le plus à gauche dans la première bank de faders. Le circuit 40 sera contrôlé par le potentiomètre le plus à droite dans la deuxième bank. Lorsque le commutateur de position des faders est positionné pour le mode circuits 41 à 80, le circuit 41 est contrôlé par le potentiomètre le plus à gauche dans la première bank de faders. Le circuit 80 sera contrôlé par le potentiomètre le plus à droite dans la deuxième bank.



Remarque : *Les faders de circuit contrôlent uniquement les premiers 120 circuits. Les circuits 121 et plus doivent être contrôlés par le biais du clavier. Reportez-vous à la section Sélection de Circuits (en dessous)*

Monter un potentiomètre de circuit augmentera le niveau du circuit correspondant. Ceci se verra dans la fenêtre Live d'Element. Le niveau d'intensité du circuit apparaîtra en rouge pour indiquer que le niveau est défini manuellement. Reportez-vous à la section [Indicateurs de couleur \(sur la page 53\)](#)

La fenêtre de statut des faders sur Element indiquera également le niveau du circuit. Reportez-vous à la section [Indicateurs dans la fenêtre Status Fader dans Element \(sur la page 78\)](#) pour de plus amples informations.

Les faders de circuit sur Element sont LTP ou « le dernier prime sur les précédents », ce qui signifie que vous pouvez prendre le contrôle d'un circuit uniquement en déplaçant le curseur pour le faire correspondre au niveau actuel. Les faders de circuit, comme le clavier et le tambour de niveau, peuvent donc augmenter ou diminuer le niveau de restitution actuel. Reportez-vous à la section [HTP comparativement à LTP \(sur la page 10\)](#).

En maintenant [Shift] tout en déplaçant les curseurs de circuit, vous pourrez les déplacer sans changer les niveaux du circuit. Ceci est utile lorsque vous avez utilisé vos curseurs de circuit pour enregistrer une mémoire. Ceci vous permet de remettre vos curseurs à zéro tout en gardant la valeur Cue en scène. Si vous ne faites pas ça, le comportement LTP remettra les circuits à zéro.

Sélection de Circuits

Il existe plusieurs façons de sélectionner des circuits, dont le clavier de contrôle, les sélections directes et les groupes.

Les circuits sélectionnés sont disponibles pour un contrôle manuel par le biais des commandes du clavier, du tambour de niveau et/ou des commandes ML.

Les circuits sont désélectionnés lorsque toute action effectuée sur le clavier n'est pas en lien avec le contrôle manuel, tels que l'enregistrement des groupes et des mémoires, ou la mise à jour d'un élément enregistré, etc. Vous pouvez aussi appuyer sur [Clear] après la fin d'une ligne de commande pour effacer la sélection du circuit.



Remarque : Lorsque des circuits manuels sont utilisés, des alertes indiqueront « Manual Channels » (Circuits manuels) en rouge sur le coin en haut à gauche de l'écran Live.



Remarque : Sélectionner des circuits depuis la fenêtre de circuits, en vue compacte ou développée, commencera une nouvelle ligne de commande.

Sélectionnez des circuits depuis le clavier

Le clavier est le choix par défaut pour sélectionner des circuits. Les circuits peuvent être sélectionnés sur le clavier de contrôle à l'aide des touches [+] et/ou [-] et [Thru] pour une sélection de circuits consécutive ou non.

Les exemples suivants illustrent comment sélectionner des circuits grâce au clavier de contrôle :

- [5] [Enter] - sélectionne le circuit 5.
- [5] [+] [7] [Enter] - sélectionne les circuits non consécutifs 5 et 7.
- [5] [Thru] [9] [Enter] - sélectionne les circuits de 5 à 9.
- [2] [thru] [8] [-] [5] [Enter] - sélectionne les circuits consécutifs de 2 à 8 sans le circuit 5.
- [-] [6] [Enter] - supprime le circuit 6 de la liste de sélection actuelle.
- [+] [1] [Enter] - ajoute le circuits 1 à la liste de sélection actuelle.



Remarque : Vous pouvez utiliser [+] et/ou [-] plusieurs fois pour ajouter ou supprimer plusieurs circuits de la sélection. Les listes [Thru] peuvent être saisies dans un ordre croissant ou décroissant.



Remarque : La commande [Thru] utilise l'état flexi-circuit actuel. Les circuits non inclus dans le mode flexi-circuit (à l'exception du mode circuits sélectionnés) ne sont pas collectés dans la plage Thru. [Thru] [Thru] peut être utilisé pour collecter tous les circuits dans la plage, même s'ils n'apparaissent pas dans le mode flexi actuel. Reportez-vous à la section [Utilisation de Flexichannel \(sur la page 57\)](#) pour de plus amples informations.

Modifier une sélection de circuits terminée

Il est possible d'ajouter ou de supprimer des circuits depuis une ligne de commande précédemment terminée. Vous devrez d'abord appuyer sur [+] ou [-] puis vous pourrez ajouter ou supprimer des circuits depuis votre sélection actuelle de circuits. Ceci inclut la sélection des circuits depuis les sélections directes, les vues compactes et les Magic Sheets.

Utilisation de groupes en tant que collection de circuits

[Group] peut être un moyen rapide de collecter des circuits depuis des submasters, des cues, des palettes ou des presets. Reportez-vous à la section [À propos des Groupes \(sur la page 208\)](#) pour de plus amples informations.

Les actions suivantes sont possibles :

- [Group] [Cue] [1] - sélectionne tous les circuits de la mémoire 1.
- [Group] [Sub] [3] - sélectionne tous les circuits du submaster 3.
- [Group] [Int Palette] [5] - sélectionne tous les circuits de la palette d'intensité 5.

[Next] et [Last]

Les boutons [Next] et [Last] incrémentent et décrémentent la sélection de circuit. Si un seul circuit est sélectionné, [Next] incrémente la sélection du circuit vers le prochain circuit consécutif, alors que [Last] réduit la sélection de circuit d'une unité.

Exemple :

Sélectionnez le circuit 10 puis passez au circuit 11 grâce à la touche [Next] :

- [1] [0] [Enter]

Le circuit 10 est sélectionné, il est en surbrillance et le numéro de circuit est indiqué en blanc.

- [Next]

À présent, le circuit 11 est sélectionné, il est en surbrillance et le numéro de circuit est blanc alors que le circuit 10 n'est plus sélectionné.

Lorsqu'un groupe de circuits est sélectionné, appuyez sur [Next] ou [Last] pour sélectionner le premier ou le dernier circuit dans cette liste de circuits.

Exemple :

Les circuits 11 à 20 sont sélectionnés :

- [Next]

Les circuits 11 à 20 constituent toujours la liste de circuits spécifique mais seul le circuit 11 est sélectionné pour le contrôle. Vous pouvez à présent appuyer successivement sur [Next] ou [Last] pour parcourir la liste. Appuyez sur [Select Last] pour sélectionner à nouveau la plage entière.



Remarque : [Next] et [Last] fonctionnent avec l'état flexi-circuit actuel. Reportez-vous à la section [Utilisation de Flexichannel \(sur la page 57\)](#)

Offset

{Offset} est une fonction utilisée pour sélectionner une plage de circuits depuis une sélection de circuits plus conséquente. Pour que la fonction Offset puisse fonctionner, vous devez d'abord sélectionner un groupe de circuits, puis appuyer sur {Offset}.

Lorsque {Offset} a été appuyée, une fenêtre de distribution de circuits s'ouvre avec plusieurs options Offset. Pour connaître la liste complète de ces options, référez-vous à la section [Offset \(sur la page 210\)](#).

Ces touches, en plus des touches du clavier numérique, sont utilisées pour créer des offsets de circuits. Ces commandes de circuit peuvent être combinées avec les fonctions d'enregistrement de groupe.

Les exemples suivants illustrent comment fonctionne Offset :

- [1] [Thru] [10] {Offset} {Even} [Enter] - sélectionne les circuits 2, 4, 6, 8 et 10.
- {Circuit 1} et {Circuit 9} {Offset} {Reverse} [Entrer] - utiliser ces boutons permet de modular directement les sélections ; cette combinaison permet de sélectionner les circuits 1 à 9 dans le sens inverse. (Eos uniquement)
- [1] [Thru] [2] [0] {Offset} [3] [Enter] - depuis le groupe sélectionné, cette syntaxe permet de sélectionner les circuits 1, 4, 7, 10, 13, 16 et 19, donc tous les trois circuits dans la sélection.
- {Group 5} {Offset} {Random} [Enter] - sélectionne tous les circuits du groupe 5 et les positionne dans un ordre aléatoire. Cette sélection peut être utilisée seulement temporairement, ou bien enregistrée sur un nouveau groupe.
- [1] [Thru] [2] [0] {Offset} {Even} {Random} [Enter] - sélectionne tous les circuits pairs dans la plage et les positionne dans un ordre aléatoire.
- {Groupe 3} {Offset} {Reorder} [Enter] - réorganise les circuits du groupe 3 pour qu'ils apparaissent dans l'ordre numérique.
- {Offset} [4] [Enter] - sélectionne tous les quatre circuits dans la sélection de circuit actuelle.
- [1] [Thru] [2] [4] {Offset} [4] [/] [4] [Enter] - sélectionne les circuits 4, 8, 12, 16, 20 et 24. Vous pouvez sélectionner les offsets par 2/2, 4/4, 3/3 etc.
- [1] [Thru] [1][2]{Chan Per Group} [3] {Jump} [1] [Enter] permet de créer ces 3 **sous-groupes** de 3 circuits chacun : (1,2,3) (5,6,7) (9,10,11). Les circuits 4, 8 et 12 seront ignorés et ne seront pas positionnés dans les sous-groupes.

Sélectionnez des circuits grâce aux Direct Selects

Les sélections directes fournissent une sélection en un clic, de circuits, groupes, palettes, presets, effets et macros. Vous pouvez configurer une panoplie de circuits en sélections directes ; ces derniers s'afficheront avec des boutons de pagination fournis pour une navigation plus facile. Reportez-vous à la section [Utilisation des Direct Selects \(sur la page 64\)](#)

Ouvrez une fenêtre de Direct Selects en sélectionnant {DS} depuis l'écran d'accueil puis sélectionnez le bouton **[Channels]**. Lorsque les circuits sont enregistrés dans les sélections directes, vous pouvez en sélectionner un simplement en appuyant sur la touche tactile du circuit. La ligne de commande affichera le circuit approprié et la sélection directe sélectionnée sera surlignée en jaune.

Front Light 1	Front Light 2	Front Light 3	Front Light 4	Front Light 5	Front Light 6	Front Light 7	Front Light 8	Front Light 9	Front Light 10
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Downlight 41	Downlight 42	Downlight 43	Downlight 44	Downlight 45	Downlight 46	Downlight 47	Downlight 48	Downlight 49	Downlight 50
High Side 61	High Side 62	63	64	65	66	67	68	69	70
High Side 81	High Side 82	83	84	85	86	87	88	89	90

La sélection des circuits grâce aux sélections directes est un processus additif. Lorsqu'un circuit est sélectionné, il est ajouté au groupe de sélections actuel. Pour sélectionner uniquement un circuit et désélectionner tous les autres circuits, double-cliquez sur le bouton tactile du circuit.

Exemple :

- Si les circuits [1] [Thru] [5] sont sélectionnés avec le clavier numérique, appuyez sur {Channel 6} depuis les sélections directes pour ajouter le circuit 6 à la sélection actuelle de circuits.
- Si les circuits [1] [Thru] [5] sont sélectionnés avec le clavier numérique, appuyez sur {Channel 6} {Channel 6} pour désélectionner les circuits 1 à 5 et sélectionner le circuit 6.

L'exemple suivant illustre comment sélectionner des circuits grâce aux sélections directes :

- {Channel 1} - ajoute le circuit 1 à la sélection actuelle de circuits, s'il n'est pas déjà sélectionné.
- Ça revient au même que d'appuyer sur [+] [1] [Enter] sur le pavé numérique. Cependant, si le circuit 1 est déjà sélectionné lorsque vous appuyez sur {Channel 1}, vous désélectionnerez le circuit 1 de la sélection de circuits.
- {Channel 5} {Channel 6} - ajoute les circuits 5 et 6 à la sélection actuelle de circuits.
- Ça revient au même que d'appuyer sur [+] [5] [+] [6] [Enter] sur le pavé numérique.
- {Channel 5} {Channel 5} - sélectionne le circuit 5 et désélectionne tous les autres circuits.
- Ça revient au même que d'appuyer sur [5] [Enter] sur le pavé numérique, lorsque l'instruction précédente est finie.

Désélectionner des circuits

Les circuits sont désélectionnés lorsque une action effectuée sur le clavier n'est pas en lien avec la commande manuelle, tels que l'enregistrement des groupes et des cues, ou la mise à jour d'un élément enregistré, etc. Vous pouvez aussi appuyer sur [Clear] après la fin d'une ligne de commande pour effacer la sélection du circuit.



Remarque : [Select Last] est un moyen rapide de récupérer votre dernière sélection de circuit. Reportez-vous à la section [Select Last \(sur la page 204\)](#)

Toute action de commande manuelle effectuée pendant qu'un enregistrement ou une mise à jour est sur la ligne de commande, sélectionnera à nouveau automatiquement votre dernière sélection de circuit.

Régler l'Intensité

L'intensité du circuit peut être saisie manuellement depuis le clavier, définie avec une palette d'intensité (si programmée) ou réglée avec le tambour de niveau. Appuyez sur [At] après la sélection de circuits suppose qu'une valeur d'intensité sera ajoutée aux circuits sélectionnés. Vous pouvez aussi utiliser le bouton [Full] pour régler les circuits sélectionnés sur leur intensité maximale ou vous pouvez utiliser le bouton [Out] pour mettre l'intensité à 0.

Utilisez les touches [Level], [+ %] et [- %] pour affecter la valeur d'intensité aux circuits sélectionnés. Chacune de ces touches sont définies sur une valeur spécifique établie dans le Setup ([Contrôle Manuel \(sur la page 164\)](#)).

- [Level] est réglé par défaut à 80 %.
- [+ %] et [- %] sont chacune définies par défaut sur une valeur de 10 points.

Les exemples suivants illustrent comment régler l'intensité :

- [1] [+][3] [At] [5] <0> [Enter] - sélectionne les circuits 1 et 3 et les règle à un niveau d'intensité de 50 %.
- [1] [Thru] [5] [-][4] [Full] [Enter] - sélectionne une plage de circuits consécutifs de 1 à 5, sans le circuit 4, et les règle à un niveau d'intensité maximal.
- [1] [Thru] [8] [At] [+][3] <0> [Enter] - ajoute 30 % à toutes les intensités dans la sélection de circuits. S'ils étaient à 50 %, ils seront alors à 80 %. Si les circuits 1, 3 et 5 étaient à 30 % et que le circuit 4 était à 50 %, ils auront alors respectivement une intensité de 60 % et 80 %.
- [5] [Thru] [8] [At] [/][3] <0> [Enter] - réduit les intensités des circuits sélectionnés dans la liste à 30 % de leurs valeurs actuelles.
- [1] [Thru] [4] [At] [/][1][3][0] [Enter] - augmente les intensités des circuits sélectionnés dans la liste en ajoutant 30 % de leurs valeurs actuelles. Si les circuits 1 à 4 avaient une intensité de 40 %, cette dernière serait augmentée en ajoutant 30 %, pour atteindre une valeur de 52 %.
- [2] [+][5] [Level Wheel] - fait rouler le tambour de niveau vers le haut pour une intensité supérieure ou vers le bas pour une intensité inférieure.
- [1] [Level] - sélectionne le circuit 1 et le régle au niveau qui a été établi dans le Setup.
- [Group] [9] [Out] - sélectionne tous les circuits du groupe 9 et règle les valeurs d'intensité de ces circuits à zéro.
- [1] [0] [At] [At] - sélectionne le circuit 10 et le règle au niveau d'intensité qui a été établi dans le Setup.
- [1] [Full] [Full] - sélectionne le circuit 1 et règle son intensité au maximum puis met fin à la ligne de commande.
- [1] [At] [/][2][3][9] [Enter] - règle le circuit 1 à une valeur DMX de 239.

Exemple :

- [1] [Thru] [5] [Full] [Enter]

Les circuits sélectionnés sont mis en surbrillance, avec le texte du circuit en blanc et les valeurs d'intensité en rouge (indiquant des données manuelles). Vous pouvez continuer à modifier les circuits 1 à 5 tant qu'ils sont encore sélectionnés et affichés sur la ligne de commande.

- [-%] [-%]

Cette commande réduirait l'intensité des circuits 1 à 5 de 20 %. Cette commande se termine toute automatiquement.

- [At] [7] [5] [Enter]

Vous pouvez continuer à manipuler les circuits sélectionnés tant que les circuits sont sélectionnés et affichés sur la ligne de commande.

Tambour de niveau

Vous pouvez régler l'intensité des circuits ou adresses sélectionné(e)s en utilisant le tambour de niveau. Tournez le tambour de niveau vers le haut pour augmenter l'intensité. Tournez-le vers le bas (vers vous) pour diminuer l'intensité.

Contrôle manuel des paramètres de non intensité (NPs)

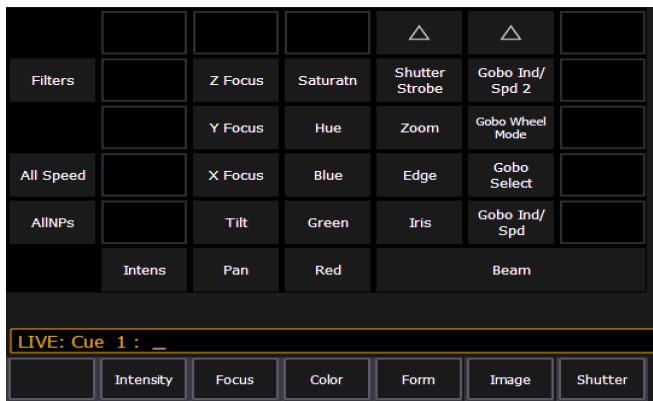
Les paramètres de non intensité peuvent être réglés avec différentes commandes dont le clavier de contrôle, les boutons de la zone d'information centrale (ZIC) et les encodeurs.

Utilisation de la fenêtre des paramètres

La fenêtre des paramètres dans la ZIC est alimentée uniquement grâce aux paramètres qui se trouvent dans les appareils patchés. Lorsque des circuits sont sélectionnés, la fenêtre des paramètres sera modifiée pour montrer uniquement les paramètres correspondant aux circuits sélectionnés.

Les paramètres sont divisés en plusieurs catégories : Intensité, Focus, Couleur et Beam. Chaque catégorie de paramètres est représentée par des boutons dans l'onglet paramètres. Ces boutons vous permettent de sélectionner la collection entière de tous les paramètres dans cette catégorie. Vous pouvez également sélectionner un seul paramètre dans une catégorie en utilisant le bouton de ce paramètre dans la fenêtre des paramètres.

Beam dispose de trois sous-catégories qui correspondent à la manière dont les encodeurs sont positionnés. Il s'agit des sous-catégories {Form}, {Image} et {Shutter}. Ces sous-catégories sont représentées par des boutons dans la ZIC. Ces boutons vous permettent de sélectionner tous les paramètres dans ces sous-catégories.



Dans la ZIC, dans le coin en haut à gauche de l'écran, vous remarquerez le bouton {FCB}. Lorsque vous appuyez dessus, tous les paramètres de non intensité sont collectés, pour une édition ultérieure.

Voici quelques exemples d'utilisation des boutons paramètres :

- [1] {Iris} [5] [Enter] - positionne le paramètre Iris du circuit 1 sur 50 %.
- [Group] [4] {Zoom} {Edge} [Out] [Enter] - envoie toutes les valeurs de zoom et de netteté pour tous les projecteurs du groupe 4 à leur valeur home.
- [1] [Thru] [3] {All Speed} [At] [2][5][Enter] - règle tous les paramètres de vitesse disponibles pour les circuits 1 à 3 à 25.

Réglage des paramètres avec le clavier

Lorsque la ZIC est positionnée en mode paramètre, tous les paramètres des circuits sélectionnés peuvent se voir attribuer des valeurs numériques par le biais du clavier.

Lorsqu'aucun circuit n'est sélectionné, la ZIC affiche tous les paramètres qui sont disponibles dans le système d'éclairage. Lorsque les circuits sont sélectionnés, la ZIC affiche uniquement les paramètres qui sont appropriés pour le groupe sélectionné. Si des circuits, avec des types d'appareils différents, sont sélectionnés, tels que des projecteurs spot ou des projecteurs wash, la ZIC affichera tous les paramètres disponibles.

Les exemples suivants illustrent comment régler les valeurs des paramètres grâce au clavier:

- [5] {Iris} [5] {Zoom} [6] [5] {Edge} [5] [Enter] - régle le circuit 5 à une valeur Iris de 50 %, une valeur Zoom de 65 % et une valeur Edge de 50 %.



Remarque : Appuyez sur [Shift] et [Encoder Paging Key] pour écrire le paramètre associé, sur la ligne de commande, pour une saisie numérique.

Utilisez [At] [/] [/] pour écrire directement la valeur DMX sur la ligne de commande. Par exemple, [1] [At] [/] [/] [2][3][9] [Enter] permet de régler le circuit 1 à une valeur DMX de 239.

Vous pouvez aussi régler le niveau des paramètres d'un circuit par le biais des valeurs DMX en utilisant [/][/].

- [1] {Pan} [/][/] [2][5] [Enter]

Vous pouvez ajouter ou soustraire la valeur DMX en utilisant [+] ou [-].

- [1] {Pan} [/][/] [+] [5] [Enter]
- [1] {Pan} [/][/] [-] [7][5] [Enter]

Ajuster les paramètres à l'aide de + et -

[+] et [-] peuvent être utilisés pour ajuster les paramètres depuis la ligne de commande. Lorsque vous utilisez [-], vous devrez faire précéder la commande avec [+] si vous souhaitez supprimer la valeur actuelle.

Exemple :

- [Channel List] {Pan} [1][0] - règle sur 10 degrés.
- [Channel List] {Pan} [+][1][0] - ajoute 10 degrés.
- [Channel List] {Pan} [-][1][0] - règle sur -10 degrés.
- [Channel List] {Pan} [+] [-][1][0] - enlève 10 degrés.

Régler les paramètres de non intensité avec les encodeurs

Pour plus d'informations à propos des encodeurs, référez-vous à la section [Encodeurs \(sur la page 70\)](#)

Les encodeurs offrent un moyen rapide d'ajuster les valeurs actuelles pour les paramètres de non intensité.

Sur Eos Ti et Eos, les deux encodeurs du bas contrôlent toujours les fonctions Pan et Tilt. Les quatre encodeurs verticaux sont paginables en utilisant les touches de pagination des encodeurs près du LCD des encodeurs. Sur Eos, les cinq boutons de pagination des encodeurs sont les suivants : [Custom], [Color], [Shutter], [Image] et [Form]. Sur Eos Ti, les six boutons de pagination des encodeurs sont les suivants : [Custom], [Intensity], [Color], [Shutter], [Image] et [Form].

Sur Gio, Gio @ 5 et Ion Xe, les quatre encodeurs horizontaux sont paginables en utilisant les touches de pagination des encodeurs sous les encodeurs. Les six boutons de page d'encodeurs sont : [Intensity], [Focus], [Color], [Shutter], [Image], et [Form].

Form, Image et Shutter sont des sous-catégories d'une catégorie plus large de paramètres, Beam.

- **Custom** - inclut l'intensité et l'intensité MSpeed.
- **Color** - inclut toutes les commandes de mélange de couleurs (CMY, RGB, HS) ainsi que les changeurs de couleurs, les roues de couleur et les effets de couleurs.
- **Form** - inclut les paramètres qui affectent la qualité ou la taille de la lumière émise, tels que Edge, Zoom, Iris, IMF, Frost, etc.
- **Image** - inclut tout ce qui est placé devant le projecteur, tels que les gobos, les roues à effets, etc.
- **Shutter** - inclut tous les appareils de cadrage pour les projecteurs.



Remarque : Appuyez sur [Shift] et [Encoder Page Key] pour afficher ces paramètres sur la ligne de commande. Par exemple, appuyez sur [Shift] et [Color] pour écrire Color sur la ligne de commande.

Fenêtre des encodeurs

Sur Eos et Eos Ti, la fenêtre LCD de l'encodeur à gauche des encodeurs indique les paramètres contrôlés par ces derniers et fournit des informations supplémentaires sur l'état actuel de ces paramètres. Reportez-vous à la section [Affichage des Encodeurs sur Eos et Eos Ti \(sur la page 71\)](#) pour de plus amples informations.

Sur Gio, Gio @ 5 et Ion Xe, la **mini fenêtre de l'encodeur** indique les paramètres contrôlés par les encodeurs et fournit des informations supplémentaires sur l'état actuel de ces paramètres. Pour voir les informations supplémentaires de l'encodeur, utilisez le bouton **[Encoder Display]** pour ouvrir la fenêtre de l'encodeur. Reportez-vous à la section **Fenêtre Encoder Display (sur la page 72)** pour de plus amples informations.

Sur Element 2, vous pouvez accéder à la commande des encodeurs en utilisant la fenêtre de Contrôle ML. Reportez-vous à la section **Contrôles des projecteurs asservis (sur la page 74)** pour de plus amples informations.



Remarque : Pour ETCnomad, RPU et RVI, la fenêtre de l'encodeur est accessible en utilisant les touches **CTRL + ALT + ** sur un clavier alphanumérique. La combinaison de touches **ALT + ,** peut être utilisée pour changer les pages de l'encodeur.

Les pages de l'encodeur sont renseignées avec les paramètres pertinents pour les projecteurs qui sont dans le patch de la conduite. Lorsque vous accédez à une page de paramètre, les commandes qui ne sont plus disponibles pour les circuits sélectionnés sont supprimées.



Remarque : Les encodeurs flexi sont utilisés pour supprimer les paramètres non applicables aux circuits sélectionnés. Cette fonction est utilisée par défaut pour la fenêtre de l'encodeur. Reportez-vous à la section **Flexi Encodeurs (sur la page 74)**

Chaque encodeur dispose d'une section de commandes associée qui fournit des indications visuelles sur :

- le paramètre qu'il contrôle.
- le réglage actuel (valeur) du paramètre.
- et le mode actuel si l'encodeur contrôle plus d'une fonction.

Rapide/ Fin

Permet la commande de type « Rapide » (8 bits) ou « Fin » (16 bits). La commande par défaut est rapide. Vous pouvez basculer entre les deux commandes en appuyant sur **[Shift]** tout en déplaçant l'encodeur.

- **Rapide** - fournit des changements plus grands pour des paramètres non segmentés et fait progresser/augmente les frames au maximum pour les paramètres segmentés. L'encodeur est embrayé avec ce mode, ce qui signifie que vous verrez chaque modification de frame distinctement.
- **Fin** - fournit un contrôle illimité, d'un niveau de granularité élevé. Lorsqu'il est utilisé avec ce mode, l'encodeur n'est pas embrayé, ce qui vous permet un contrôle lisse et détaillé.

Pagination de l'encodeur

Le numéro de pages de l'encodeur pour chaque catégorie s'affichera.

Pour Eos et Eos Ti, il s'affichera en bleu en haut de la fenêtre LCD.

Pour Gio, Gio @ 5, Et Ion Xe, il s'affichera en bas des softkeys des catégories de paramètre.

Vous pouvez directement vous rendre sur la page désirée en appuyant sur le bouton de page de l'encodeur et sur un numéro de page. Par exemple :

- **[Form] et [3]** - ceci vous permettra d'atteindre la troisième page de la catégorie Form.

Les informations sur la fenêtre de l'encodeur sont aussi précises que les informations du patch pour ce circuit. Par exemple, lorsque vous travaillez avec les changeurs de couleurs, les couleurs des frames du fabricant standard s'afficheront pour les commandes du changeur de couleur, sauf si vous avez créé un changeur personnalisé pour le circuit sélectionné dans le patch en utilisant l'Editeur de Changeur.

Quand vous créez un nouveau changeur de couleur ou une nouvelle roue dans le patch pour un circuit et que ce circuit est sélectionné, ces informations s'affichent dans la fenêtre de l'encodeur associée. Reportez-vous à la section [Utilisation de l'Editeur \(sur la page 118\)](#)

Quand vous accédez à une page de paramètres, l'encodeur se charge automatiquement et affiche la première page qui dispose des paramètres valides pour les circuits sélectionnés.

Softkeys de l'encodeur

Une série de boutons est incluse dans chacune des quatre sections des fenêtres des encodeurs, dont {Home}, {Last} et {Next} ou {Min} et {Max}, et selon le type de paramètre, un bouton {Mode}, {Expand} ou {Calibrate}.



Remarque : Pour accéder à tout moment à ces softkeys, appuyez sur un encodeur.

Home

Chaque paramètre dispose d'une touche {Home} associée, dans l'écran LCD de l'encodeur. Ceci permet d'accéder à n'importe quel paramètre et de le faire revenir à sa position par défaut. De plus, le clavier de contrôle dispose d'une touche [Home] située en-dessous de la touche [Sneak]. Reportez-vous à la section [Home \(sur la page 193\)](#) pour de plus amples informations.

Min et Max

{Min} et {Max} s'affichent lorsque le paramètre est linéaire, comme le paramètre Shutter. Utilisez ces touches pour donner un réglage minimum et un réglage maximum à un paramètre.

Next et Last

{Next} et {Last} s'affichent lorsque le paramètre est segmenté, comme un gobo fixe, une roue de couleurs ou un changeur de couleurs. Utilisez ces touches pour augmenter au maximum ou diminuer au minimum les frames.

Mode

La touche {Mode} sert à sélectionner différents modes pour la roue de l'encodeur, comme la rotation, l'index ou les effets spéciaux.

- Lorsque plus de deux modes sont disponibles, la touche {Mode} peut être activée à plusieurs reprises, pour avancer parmi les différents modes. Chaque mode s'affichera sous les réglages du paramètre actuel.
- Lorsque deux modes uniquement sont disponibles, le mode alternatif est indiqué à la place d'une touche {Mode}. Le fait d'appuyer sur ce bouton fait basculer la roue de l'encodeur en mode alterné.

Expand

Certains paramètres disposeront d'un bouton {Expand}, ce qui indique que ce paramètre dispose d'une fonction « Déployer ». Lorsque ce bouton est activé, la fenêtre change pour afficher tous les réglages des médias disponibles pour la roue spécifique.

Flip

Le bouton **{Flip}**, s'il est affiché dans la section Pan/Tilt du LCD de l'encodeur, est utilisé pour retourner l'unité dans la même position, mais dans l'autre sens. Selon les valeurs actuelles de Pan et Tilt, plusieurs retournements sont possibles.

Ceci vous permet de faire correctement le focus sur un projecteur qui est en fin de course de son Pan ou son Tilt, ou de corriger un transfert qui se fait pas dans la direction souhaitée.

L'exemple suivant illustre l'utilisation de la touche **{Flip}** :

- [Channel List] **{Flip}**

Trackball On/Off

{Trackball On/Off}, s'il est affiché dans la section Pan/Tilt du LCD de l'encodeur, est utilisé pour donner une fonction Pan et Tilt à une souris ou un trackball. Lorsque cette fonction est activée, un message « Cursor as Pan/Tilt » s'affichera au-dessus de la ZIC.

Activer/désactiver le format XYZ

Commute entre le stockage des données de position au format pan/tilt et le format XYZ pour une utilisation avec Augment3d.

Contrôle Form

Form (une sous-catégorie de Beam) collecte les paramètres qui affectent la qualité du faisceau, incluant Iris, Edge, Frost, etc. « Shutter » et « Image » sont les deux autres sous-catégories de Beam

Lorsque le bouton Form est sélectionné sur la page de l'encodeur, la LED s'allume et les encodeurs sont automatiquement affectés avec les paramètres « Form » tels que spécifiés dans le patch de la conduite. Si le patch de la conduite contient plus de paramètres que la première page de l'encodeur ne peut en contenir, appuyez à nouveau sur le bouton **[Form]** pour charger la page des paramètres restants dans la catégorie ou appuyez sur **[Form]** et un numéro de page pour atteindre directement une page spécifique.

Les paramètres Form peuvent inclure :

- **Edge** - contrôle les qualités dures/douces d'un projecteur spot. Alors que certains projecteurs peuvent nommer ce paramètre « focus », il est toujours représenté en tant que « Edge » dans Eos afin d'éviter toute confusion avec « Focus », qui se réfère aux données Pan et Tilt. Ces valeurs sont définies en tant que valeurs par défaut du système pour le projecteur sélectionné, mais peuvent être modifiées en fonction des besoins sur une base par projecteur
- **Iris, Zoom, Strobe et IMF** - chaque paramètre dispose de réglages in/out, narrow/wide et fast/slow. Iris et Zoom disposent également de limites programmables, respectivement appelées in/out et narrow/wide. Le paramètre du mode Strobe varie selon le type de projecteur.

Contrôle de Image

Image permet de collecter les paramètres qui affectent les contenus du faisceau (gobo, prisme, roue à effets, etc.).

Contrôle Shutter

Appuyez sur le bouton **[Shutter]** pour afficher les commandes du shutter, si il y a des projecteurs avec des appareils de cadrage patchés.

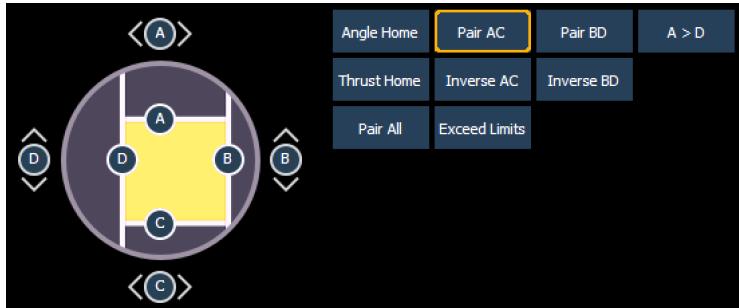


Remarque : Pour Ion, ETCnomad, RPU et RVI, la fenêtre de l'encodeur peut être atteinte en utilisant les touches **CTRL + ALT + ** sur un clavier alphanumérique. **ALT + ,** peut être utilisé pour changer les pages de l'encodeur.

Graphique Shutter

Appuyez ou cliquez sur le graphique du shutter pour ouvrir la fenêtre des commandes du shutter.

La fenêtre des commandes du shutter vous permet de déplacer les shutters individuellement en maintenant une des lettres à l'intérieur du graphique du shutter. Pour faire pivoter le shutter, utilisez les boutons **<A>**, ****, **<C>**, **<D>** autour de l'extérieur du graphique du shutter.



Touches de l'encodeur



Remarque : Les touches de l'encodeur sont utilisées avec les encodeurs pour le contrôle du shutter. Ces touches ne fonctionnent pas avec le contrôle du graphique du shutter.

Les touches suivantes sont disponibles pour les commandes du shutter :

- **Angle Home** - donne à l'angle de tous les shutters la position home.
- **Thrust Home** - donne aux param Thrust (l'entrée/sortie des couteaux dans le faisceau) de tous les couteaux la position home.
- **Pair AC** - coule les couteaux A et C pour qu'ils se déplacent ensemble.
- **Pair BD** - couple les couteaux B et D pour qu'ils se déplacent ensemble.
- **Pair All** - couple tous les couteaux pour qu'ils se déplacent ensemble.
- **Inverse AC** - apparie les shutters A et C pour qu'ils se déplacent dans la direction opposée l'un de l'autre.
- **Dépasser Limites** - ignore l'angle limite et la place du Thrust l'un sur l'autre, donnant la priorité à n'importe quel paramètre ajusté, quel que soit l'impact sur l'autre.
- **Inverse BD** - apparie les shutters B et D pour qu'ils se déplacent dans la direction opposée l'un de l'autre.
- **A>D** - configure les encodeurs pour utiliser les pages de l'encodeur personnalisées pour les shutters. La poussée pour tous les shutters est sur une page, l'angle pour tous les shutters est sur une autre page.

Contrôle de la couleur

Selon l'appareil utilisé, les couleurs peuvent être réglées manuellement avec les encodeurs en utilisant :

- Mélange des couleurs CMY
- Mélange des couleurs, teinte et saturation

- Mélange des couleurs RGB
- Sélection depuis une roue de couleurs ou un changeur de couleurs

Vous pouvez aussi spécifier la couleur grâce au color picker. Reportez-vous à la section [Utilisation du Color Picker \(en dessous\)](#) pour de plus amples informations. Il est aussi possible de régler les données des paramètres de non intensité grâce à une saisie directe, via le clavier et en utilisant les touches paramètres sur la Zone d'Information Centrale (ZIC).

- [1] [At] [4] <0> {Cyan} [5] [5] [Enter]

La première page de l'encodeur de couleurs fournira

La première page de l'encodeur de couleurs fournira le contrôle du changeur de couleur, avec la sélection directe des couleurs, sur l'encodeur du haut. Les trois encodeurs suivants contrôleront la multichromie HS, CMY ou RGB. Il y aura des boutons sur la première page servant à commuter entre les options HS, CMY et RGB. Les commandes HS ont des boutons pour les options {Home}, {Min}, et {Max}. Les commandes CMY et RGB incluent des boutons pour {Home} et {Max} pour chaque paramètre. Aucun bouton {Min} ne s'affichera.



Remarque : Les données de changeur de couleurs s'afficheront sur les encodeurs et écrans en tant que numéros de couleur dans le rouleau du changeur (frame) : F1, qui correspond à la couleur 1, F2 pour la couleur 2, etc. F1.5 est à mi-chemin entre 1 et 2. F2+ s'affichera si la frame est plus petite que 2,5 et F2- s'affichera si la frame est plus grande que 1,5. Après le numéro de frame, le numéro de gel s'affichera également. C'est également vrai pour les roues de couleurs et de gobos.



Remarque : Les numéros de frame peuvent être utilisés depuis la ligne de commande. [2]{Changeur de couleur}[5][Enter] enverra le changeur de couleur du circuit 2 sur la frame 5. Les frames peuvent aussi être sélectionnées en utilisant la valeur DMX pour ces couleurs. Appuyez deux fois sur [/] pour inscrire DMX sur la ligne de commande. [3] {Changeur de couleur} [/][/][2][5][5] [Entrer] enverra le changeur de couleur du circuit 3 sur la frame qui a une valeur DMX de 255.



Remarque : Les projecteurs à double changeur de couleur sont adressés en pourcentages (0-100 %) au lieu d'être adressés en numéros de frame. Vous devrez peut-être mettre à jour votre projecteur avant que cette fonctionnalité ne fonctionne. Reportez-vous à la section [Updater Profil \(sur la page 134\)](#)

Commande Custom

Appuyez sur le bouton [Custom] pour afficher les commandes d'intensité.

Les paramètres d'intensité peuvent inclure :

- **Intens** - contrôle l'intensité pour un circuit à une seule intensité ou l'intensité maîtresse pour un circuit à intensités multiples.
- **Intens 1-4** - contrôle les différentes intensités d'un circuit à intensités multiples.
- **Intensité MSpeed**

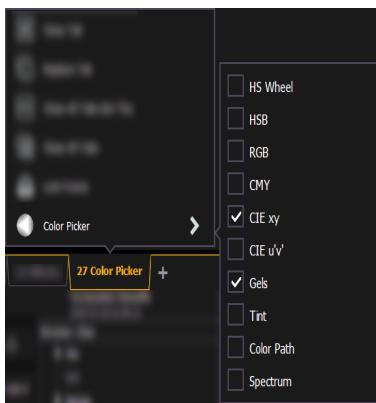
Appuyez à nouveau sur le bouton [Custom] pour accéder aux commandes d'intensité supplémentaires, disponibles sur un circuit spécifique.

Utilisation du Color Picker

Le color picker, sélecteur de couleurs, peut être ouvert depuis le [Menu disposition du workspace \(sur la page 40\)](#) ou en utilisant [Tab] [2][7].

Une fois le color picker ouvert, vous avez le choix entre six différents *Espaces de Couleurs*, un *Gel Picker*, *Color Path*, *Outils Teinte* et *Outils Spectral*.

Ces options peuvent être trouvées en faisant un clic-droit sur l'onglet du Color Picker.



Espaces de Couleurs

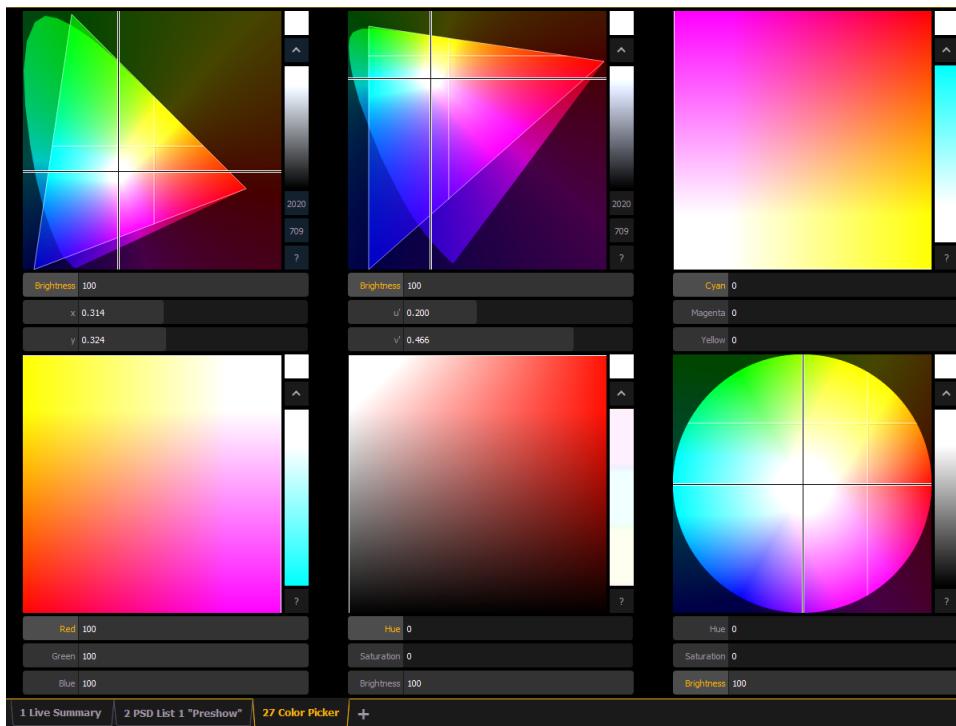
Il existe six espaces de couleurs dans lesquels vous pouvez choisir de travailler. Tous ces espaces sont connectés. Ainsi, l'espace dans lequel vous choisissez de travailler n'a pas d'importance, le pupitre traduira l'information pour travailler avec vos projecteurs.

Lorsque le color picker est ouvert pour la première fois, l'espace de couleur CIE xy et le sélecteur de gel s'ouvriront par défaut. Vous pouvez sélectionner d'autres espaces de couleurs et outils en cliquant sur la fenêtre de configuration (l'icône engrenage) en haut à gauche de la fenêtre du color picker.



Remarque : Plusieurs onglets color picker avec différents espaces de couleurs peuvent être ouverts en même temps. Plusieurs espaces de couleurs peuvent être ouverts en même temps.

Les espaces de couleurs disponibles sont les suivants :



Remarque : Lorsqu'un projecteur est en mode HS, la commande Brightness n'est pas fournie. L'intensité contrôle la luminosité.

Pour les espaces CIE xy (CIE 1931) et CIE uv (CIE 1976), le triangle représente l'espace RGB tel que défini par la norme PLASA E1.54. Les projecteurs en conformité avec la norme peuvent atteindre toutes les couleurs dans le triangle. Le cône représente le spectre de couleurs que vous pouvez voir.

Contrôles

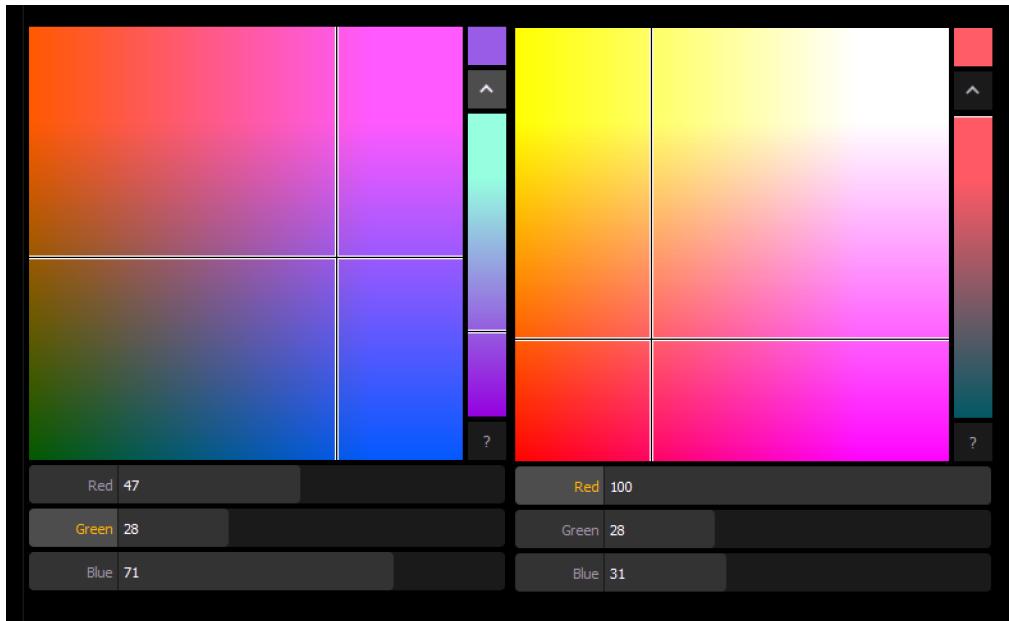
Chaque espace de couleur dispose de trois encodeurs virtuels, un encodeur vertical, un bouton {?} et un bouton {^}.

Les encodeurs se modifieront selon l'espace de couleurs sélectionné. Appuyez deux fois sur un encodeur virtuel pour le glisser à l'endroit où se posera votre doigt. Appuyez et maintenez l'encodeur pour le faire disparaître vers votre doigt.

Appuyez n'importe où sur l'espace de couleurs pour déplacer le pointeur à cet endroit. Appuyez et maintenez le pointeur, puis bougez votre doigt pour le faire disparaître vers cet endroit.

Le bouton {^} créera la version la plus vive de la couleur sélectionnée. Appuyez sur le bouton {?} pour afficher les labels sur toutes les commandes.

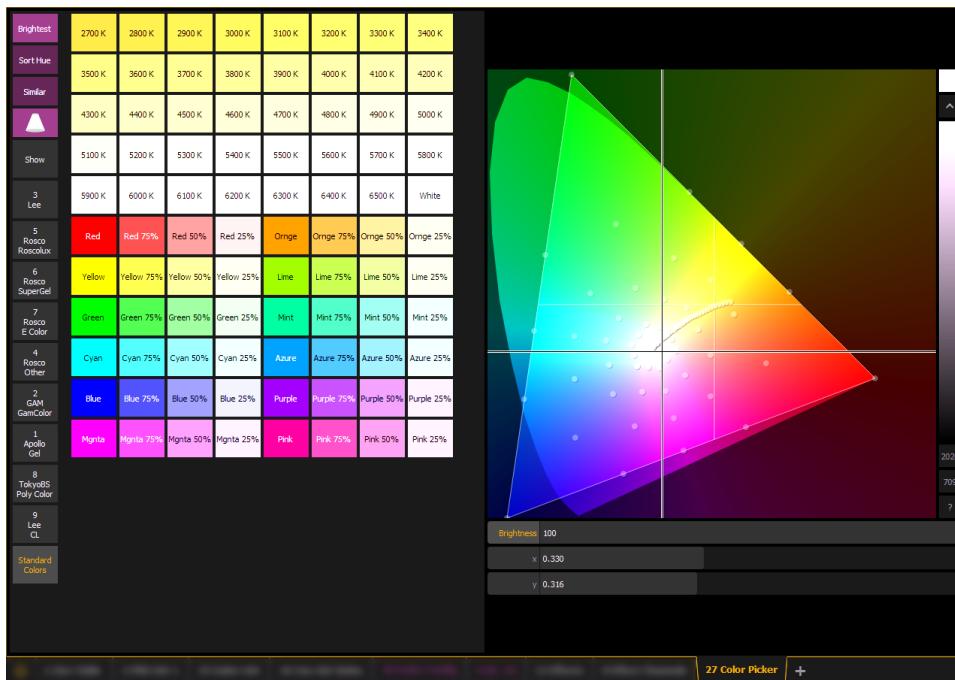
Pour les espaces de couleurs RGB Et CMY, vous pouvez modifier les commandes de couleurs sur l'encodeur vertical. Touchez le label de l'encodeur virtuel pour modifier les commandes de couleurs, placées sur l'encodeur vertical. Sur les graphiques suivants, Rouge est sur l'encodeur vertical dans le premier et Vert est sur l'encodeur vertical dans le second. Ceci est également indiqué par le nom de l'encodeur surligné.



Pour les espaces de couleurs HS Wheel et HSB, l'encodeur vertical représente toujours la luminosité.

Gel Picker

Lorsque le Gel Picker est ouvert et qu'un espace de couleurs est lui aussi ouvert, des points apparaissent sur ce dernier. Ces points représentent les gels dans la librairie de gels actuellement sélectionnée. Passez la souris sur un point pour afficher le nom de la gel et une étiquette couleur.



Les boutons suivants sont également disponibles :

- **{Brightest}** - détermine la correspondance de couleur utilisée. C'est utile lorsque vous travaillez avec des projecteurs qui disposent de plus de trois composantes de couleurs, tels que des projecteurs RGBA, RGBWm ou ETC. Appuyez sur **{Brightest}** ou **{Shift} +** pour faire alterner entre les trois modes une gel du picker.
- **{Brightest}** - correspond à la réponse la plus lumineuse de cette chromaticité.
- **{Spectral}** - correspond à la meilleure réponse spectrale de la chromaticité. Cependant, ce mode peut supprimer une grande part d'intensité. Ceci est basé sur un Source Four® 575 W long life.
- **{Hybrid}** - un compromis à mi-chemin entre la réponse la plus lumineuse et la meilleure réponse spectrale. Dans la fenêtre des circuits, un seul point indique la meilleure réponse spectrale, 2 points indiquent la réponse hybride et aucun point indique la réponse la plus lumineuse.
- **{Sort Hue}** - classe la librairie de gels sélectionnée par teintes plutôt que par numéros de gel.
- **{Similar}** - affiche les gels qui sont dans la même zone du color picker que la gel sélectionnée. Seules les gels dans la même librairie que la gel sélectionnée seront affichées. Vous pouvez basculer vers une autre librairie de gels pour découvrir les gels qui se trouvent dans cette zone.
- **{Show Gels as Gel Against White Background}** affiche la couleur brute de la gel, telle qu'elle apparaîtrait sur un fond blanc. Cette option alterne avec **{Show Gels as Gel + Lamp Output}**.
- **{Show Gels as Gel + Lamp Output}** affiche le nuancier de couleurs de gels comme s'il était utilisé avec une lampe au Tungsten.
- **{Conduite}** - affiche toutes les gels présentes dans le fichier de la conduite. Ceci est alimenté depuis le Patch.
- **{Standard Colors}** - affiche une plage de blancs de 2 700 K à 6 500 K. Sont également montrées, les couleurs situées autour du triangle et les variations de ces couleurs à un niveau d'intensité de 25 % .

Comment le Gel Picker affecte le changeur de couleurs et la roue de couleurs

Lorsque cela est possible, le Gel Picker sélectionnera le gel le plus proche tel que défini dans un changeur de couleurs ou une roue de couleurs.



Remarque : Certains appareils contiennent des mélanges de gels spécifiques à un fabricant, et ne permettent de sélectionner que les gels exactes de leur liste depuis le Gel Picker.

La fenêtre des circuits affichera le numéro de la frame et le label correspondant à cette frame.

Outils Teinte

L'option outils de teinte peut être trouvée par un clic-droit sur l'onglet Color Picker ([Utilisation du Color Picker \(sur la page 185\)](#)).



Elle vous permet d'ajuster facilement la couleur indépendamment de l'espace de couleurs sur lequel vous travaillez.

Vous pouvez augmenter ou diminuer la saturation et la luminosité. Vous pouvez rendre une couleur plus chaude ou plus froide, et vous pouvez ajouter ou retirer des couleurs.

Color Path



Remarque : Un color path (chemin de couleur) est applicable uniquement pour les systèmes de mélanges additifs.

Un color path est une option pour contrôler les transferts de couleurs entre les mémoires. Par défaut, les transferts de couleurs se produisent dans l'espace natif du projecteur. Si vous souhaitez un transfert qui prend un trajet différent dans l'espace de couleur, c'est possible grâce à la fonction Color Path. Il existe sept color paths préprogrammés et vous pouvez également enregistrer le vôtre. Jusqu'à 1 000 color paths peuvent être supportés.

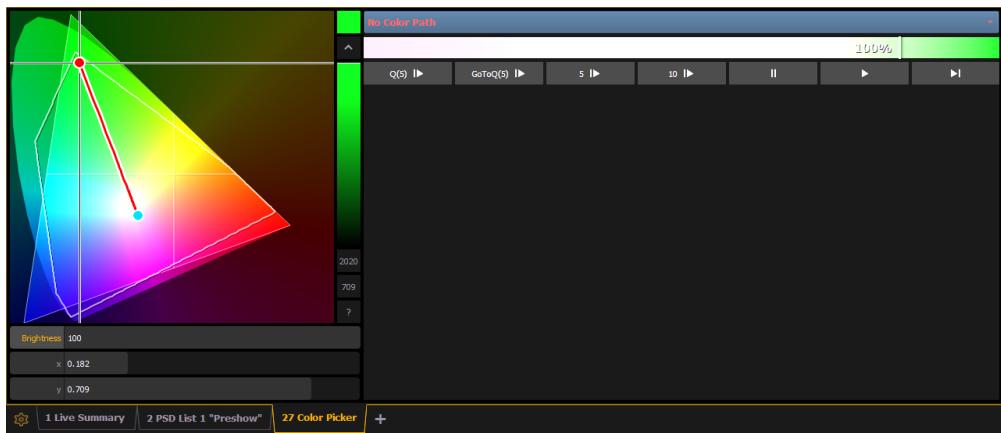
Pour ouvrir la fenêtre Color Path, cliquez sur l'icône engrenage sur la fenêtre de sélection de couleurs et sélectionnez Fade. Pour ouvrir la fenêtre de la liste Color Path, appuyez sur [Path] [Path], en appuyant sur l'icône {Color Path} dans l'écran d'accueil, utilisez [Tab] [3][3] ou, depuis la ZIC, en sélectionnant Navigateur > Listes des éléments enregistrés > Color Path.

Les color paths sont sélectionnés soit en cliquant sur la liste déroulante sous Color Path, soit en utilisant [Path] [n]



Remarque : Les circuits impliqués dans le transfert doivent être sélectionnés avant que vous puissiez choisir ou modifier un color path.

La fenêtre Color Path dispose d'une liste déroulante contenant les color paths disponibles, une barre de prévisualisation des color paths, et des boutons de commande. Une ligne d'indication s'affichera sur l'espace de couleurs pour indiquer le transfert de couleurs.

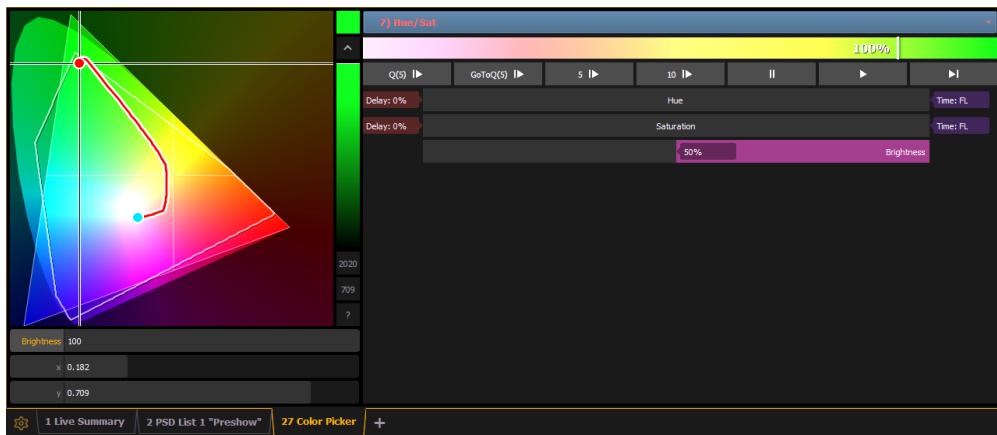


Les commandes disponibles sont les suivantes :

- - rejouer le transfert de couleurs en utilisant le temps de la cue.
- - rejouer le transfert de couleurs en utilisant le temps du Go to Cue enregistré dans le Setup.
- - rejouer le transfert de couleurs en cinq secondes.
- - rejouer le transfert de couleurs en dix secondes.
- - mettre le transfert de couleurs en pause.
- - jouer / reprendre le transfert de couleurs.
- - se rendre directement à la fin du transfert de couleurs.

Vous pouvez aussi cliquer sur la barre de prévisualisation du color path pour épurer certains points du fade.

Des commandes supplémentaires peuvent être disponibles selon le color path sélectionné. Par exemple, le color path 7 dispose de commandes supplémentaires pour Hue, Saturation, et Brightness. Vous pouvez déplacer ces commandes pour ajuster le transfert, et vous pouvez voir une représentation de ces modifications à la fois dans la barre de prévisualisation du color path et dans l'espace de couleurs.



Les modifications peuvent être enregistrées dans la cue à laquelle elles sont destinées, en tant que données absolues en utilisant [Update] ou [Record]. Lorsqu'une modification est effectuée sur les informations du color path, un « c » rouge apparaît à côté du numéro de circuit et le nom du color path s'affiche en rouge dans la fenêtre Color Path. Lorsque ces données sont sauvegardées, un « c » bleu apparaît. Le nom du color path s'affiche également en bleu sur la fenêtre Color Path.

Vous pouvez enregistrer les changements sur un nouveau color path en utilisant [Record] [Path] [n]. Ces données seront ensuite référencées et tout changement effectué sur ce color path sera utilisé à chaque fois que ce path sera utilisé. Appuyez sur [Shift] et [Path] pour voir les valeurs derrière les données référencées.



Remarque : Si plusieurs circuits sont sélectionnés et ont différents color paths assignés, un + s'affichera à côté du nom du color path dans la barre de prévisualisation du color path.

Reportez-vous aux sections [\[About\] Color Path \(sur la page 393\)](#) et [\[Attribut\] Affichage et Réglages \(sur la page 124\)](#) pour de plus amples informations.

Outils Spectral

L'option Spectral se trouve en cliquant sur l'outil de configuration de l'affichage (icône engrenage) dans le coin inférieur gauche de la barre de l'onglet d'affichage.

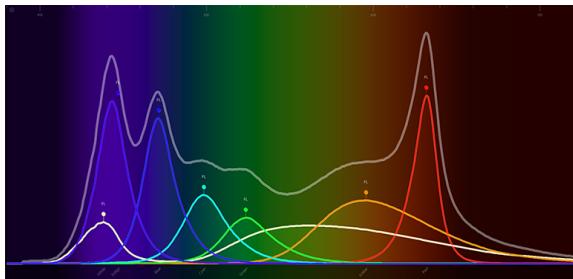
Cette option affiche tous les paramètres de couleurs dans le spectre de couleur, et permet un contrôle individuel de chaque paramètre. Appuyez sur un point de couleur pour le déplacer.

Cette fenêtre constitue un bon visuel de ce que le projecteur émet.

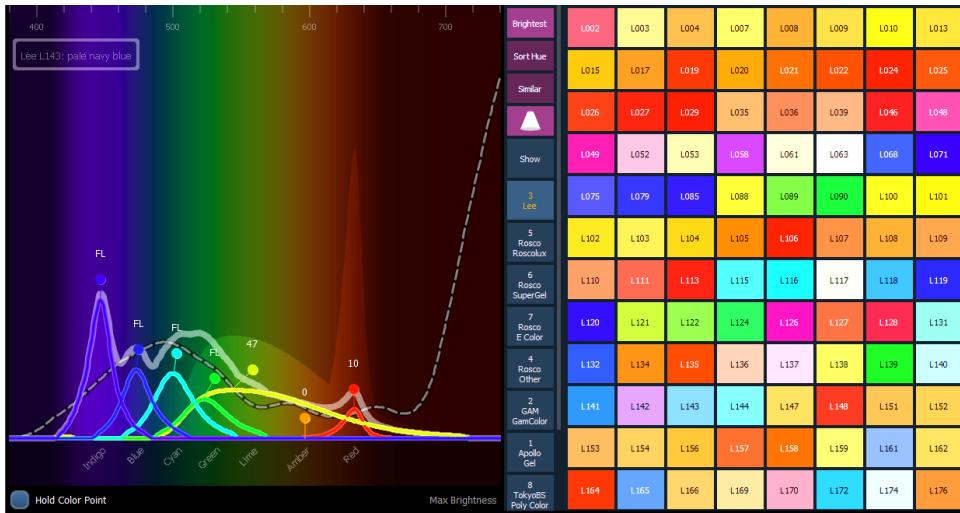
Les captures d'écran suivantes montrent un projecteur à 7 couleurs. Cette fenêtre sera modifiée selon le type de projecteur utilisé.



Remarque : La ligne grise affiche la couleur composite de l'appareil. Si plusieurs projecteurs sont sélectionnés, la ligne grise représente le premier circuit sélectionné.



Avec **Gel Picker** ouvert et la gel sélectionnée, une ligne pointillée apparaîtra sur la fenêtre Spectral. Cette ligne représente la gel sélectionnée.



{**Hold Color Point**} vous permet d'ajuster les émetteurs individuels et les autres émetteurs seront automatiquement ajustés pour maintenir la couleur sélectionnée. Cette fonction peut être utilisée uniquement avec des projecteurs qui disposent de plus de trois paramètres de couleur.

Si vous travaillez hors de cette fenêtre, maintenir **[Color]** enfoncée tout en ajustant les encodeurs provoquera le comportement maintien du point de couleur.

Home

Eos est équipé d'une touche **[Home]**. La fenêtre de l'encodeur dispose aussi d'un bouton **{Home}** (voir [Home \(sur la page 182\)](#)). Cette touche vous permet de positionner un paramètre spécifique en Home. De plus, vous pouvez positionner en Home tous les paramètres de non intensité d'un circuit ou uniquement une catégorie spécifique (I, F, C, B).

Positionner un circuit, une catégorie, un paramètre, ou un submaster en Home le réglera à ses valeurs par défaut.

- **[1] [Home] [Enter]** - positionne tous les paramètres du circuit 1 en Home, sauf l'intensité.
- **[1] [Color] [Home] [Enter]** - positionne tous les paramètres de couleurs du circuit 1 en Home.
- **[Group] [1] [Color] [Focus] [Home] [Enter]** - positionne les paramètres de couleurs et de Focus de tous les circuits du groupe 1 en Home.
- **[Sub] [1] [Home] [Enter]** - positionne le submaster 1 en Home.
- **[Sub] [1] [Thru] [Home] [Enter]** - positionne tous les submasters en Home.

Vous pouvez sélectionner une preset pour positionner tous les paramètres de non intensité sur les valeurs Home (à la place des valeurs par défaut de la librairie de projecteurs) lorsque les commandes Home sont utilisées. Enregistrez une preset avec les valeurs Home modifiées uniquement pour les paramètres des circuits que vous voulez positionner sur une valeur différente de celle par défaut. Puis assignez cette preset à Home dans le Setup (voir [{Preset Home} \(sur la page 153\)](#)). Puisque Home n'affecte pas l'intensité, toute valeur d'intensité enregistrée dans la preset Home sera ignorée. Tout circuit qui n'est pas inclus dans les presets assignées à Home dans le Setup utilisera sa librairie par défaut.

Circuits à Intensités Multiples

Lorsqu'un projecteur avec de multiples paramètres d'intensités est patché, Eos lui assigne une intensité maîtresse. Les intensités maîtresses peuvent être utilisées pour contrôler l'ensemble des intensités multiples. L'intensité maîtresse est gérée de la même façon que l'intensité d'un circuit à une seule intensité.

Les niveaux peuvent être réglés par le biais du tambour de niveaux, du clavier et des encodeurs. Les autres intensités seront réglées par défaut à 100 %.

Le contrôle des intensités individuelles d'un circuit à intensités multiples est géré grâce aux boutons du paramètre dans la ZIC (voir [Contrôle manuel des paramètres de non intensité \(NPs\) \(sur la page 178\)](#)) ou grâce aux encodeurs (voir [Commande Custom \(sur la page 185\)](#)). Les niveaux assignés aux intensités individuelles agiront indépendamment de chacun et de l'intensité maîtresse.

- [1][0][0] {Intens 3} [At] [5][0] - règle l'intensité 3 du circuit 100 à 50 %.
- [1][0][0] [At] [7][5] - règle l'intensité maîtresse du circuit 100 à 75 %. Toutes les intensités du circuit 100 seront définies sur 75 % sauf si elles ont été réglées séparément.

Dans Vue détaillée, Eos montrera par défaut tous les paramètres d'intensité associés aux circuits.

Dans la Vue compacte, l'intensité du master est montrée. Si une des intensités multiples a été réglée sur une valeur, un « + » s'affichera à côté de l'intensité maîtresse.

Projecteurs Multicell

Les projecteurs qui disposent de plusieurs paramètres du même type peuvent disposer d'un profil Multicell assigné à eux, désigné par MC dans l'éditeur de projecteur. Reportez-vous à la section [Patch de projecteurs Multicell \(sur la page 114\)](#) pour de plus amples informations.

Les projecteurs Multicell disposent d'un circuit maître avec un numéro de circuit entier et le nombre approprié de cellules supplémentaires, qui auront des numéros avec un point pour leurs circuits.

Pour contrôler le projecteur entier, sélectionnez le circuit maître.

Pour contrôler des cellules individuelles, utilisez [.] pour mettre {Cellule} sur la ligne de commande.

Pour contrôler uniquement le circuit maître, utilisez [Shift] & [.] pour mettre {Moins Cellules} sur la ligne de commande. Vous pouvez également utiliser la syntaxe [1] [.] [0] ou [1] {Cellule} [0] pour contrôler uniquement le circuit master.

Pour sélectionner le circuit master ainsi qu'une ou plusieurs cellules, vous pouvez utiliser les exemples de syntaxe suivants : [n] [.] [0] [Thru] [n], [n] [.] [0] [+][n] ou [n] [.] [0] [-][n]. La softkey {Cell} peut être utilisée à la place de la touche [.].

Exemple :

Le circuit 1 est un projecteur Multicell avec quatre cellules.

- [1] [At] [Full] [Enter]

Permet de régler l'intensité du circuit maître au maximum. Veuillez noter que le paramètre d'intensité pour les cellules passe de la valeur par défaut au maximum.

- [1] [.] [1] [At] [5] [0] [Enter]

Permet de définir uniquement la cellule un à 50 % d'intensité du circuit maître. Les cellules sont un pourcentage du niveau maître. [.] ajoute la cellule à la ligne de commande.

Ceci peut être notamment utile lorsque vous souhaitez appliquer des effets ou des palettes.

Exemple :

Les circuits 1 à 4 sont des projecteurs Multicell avec quatre cellules.

- [1] [Thru] [4] [Color Palette] [1] [Enter]

Positionne les circuits 1 à 4 sur palette de couleur 1. Les quatre cellules de chaque projecteur sont positionnées sur palette de couleur 1, qui est rouge.

- [1] [Thru] [4] [Color Palette] [1] [Thru] [4] [Enter]

Le circuit 1 et ses quatre cellules seront positionnés sur palette de couleur 1, le circuit 2 sera positionné sur palette de couleur 2 et ainsi de suite.

- [1] [Thru] [4] [.] [Color Palette] [1] [Thru] [4] [Enter]

Pour chaque circuit, la cellule 1 sera positionnée sur palette de couleur 1, la cellule 2 sur palette de couleur 2, la cellule 3 sur palette de couleur 3 et la cellule 4 sur palette de couleur 4.

Si une cellule est sélectionnée, vous pouvez appliquer des données au circuit master tant que la cellule ne possède pas également ce paramètre. Lorsque vous sélectionnez une cellule, si vous appliquez des données qui ne s'appliquent pas au circuit maître, Eos comprend que vous souhaitez les appliquer à la cellule. Dans l'exemple ci-dessous, si le circuit maître dispose de paramètres de couleurs, cette action appliquera les données de couleurs UNIQUEMENT au circuit maître.

Les cellules n'enverront pas de données à d'autres cellules. La Vue détaillée est pratique pour voir quelles cellules contrôlent quels paramètres.

Tracking		Color			Beam	
Ch	Intens	Red	Green	Blue	Shutter Strobe	
504	FL	100	100	100	Open	
.1	FL	100	100	100	Open	
.2	FL	100	100	100	Open	
.3	FL	100	100	100	Open	
.4	FL	100	100	100	Open	

List 1						
Cue	Int Up	Int Down	Focus	Color	Beam	Dur
1	5	5	5	5	5	M B A P A F M V R +

	1 Live Table	+
--	--------------	---

Exemple :

La cellule 2 d'un projecteur est actuellement sélectionnée. Vous pouvez ajuster les encodeurs pour les fonctions Pan et Tilt même si c'est réellement le circuit maître qui contrôle ces paramètres. La cellule enverra ces informations au circuit maître. Ceci permet une plus grande facilité de contrôle.

Les exemples suivants montrent des syntaxes Multicell supplémentaires :

- [5] [.] [2] [+] [+] - une double action de [+] mettra le circuit sur la ligne de commande.
- [5] [.] [Thru] - ajoute automatiquement le numéro de la première cellule sur la ligne de commande avant la commande [Thru].
- [5] [.] [1] [Thru] [Enter] ou [5] [.] [1] [Thru] [At] - ajoute automatiquement le numéro de la dernière cellule sur la ligne de commande avant une commande [Enter] ou [At].
- [5] [.] [-] [4] [Enter] - sélectionne toutes les cellules sauf la cellule 4.
- [1] [+] [+] [2] [.] [3] [Enter] - sélectionne tout le circuit 1, et seulement la cellule 3 du circuit 2.
- [1] [+] [3] [.] [2] [Shift] & [.] - en annexant [Shift] & [.] après un numéro de cellule, [All Cells] seront envoyées sur la ligne de commande, toutes les cellules du circuit 1 étant sélectionnées, et uniquement la cellule 2 du circuit 3.

La fonction Offset peut être très utile lorsqu'elle est appliquée à des projecteurs Multicell, et peut être aussi utile pour créer des sous-groupes. Reportez-vous aux sections [Offset \(sur la page 210\)](#) et [Sous-groupes \(sur la page 209\)](#) pour de plus amples informations.

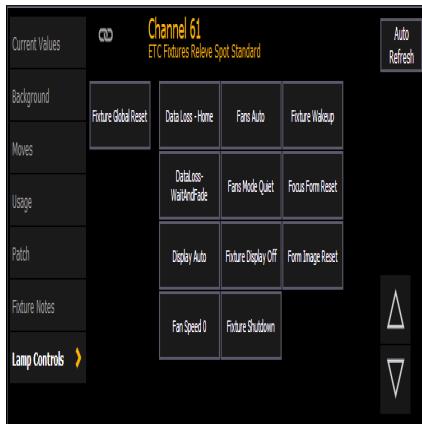
Contrôles Lampe

Contrôles Lampe (onglet 31) vous permet d'exécuter des fonctions de contrôle sur des projecteurs sélectionnés, par exemple calibrer, éteindre la lampe, amorcer la lampe et Reset. Chaque type de projecteur a son propre ensemble d'options de contrôle de lampe auxquelles vous pouvez accéder en sélectionnant le projecteur dans Live et en appuyant sur la touche {Lampe Ctrl}. Ces informations sont également disponibles en utilisant [About] (voir [Utilisation de About \(sur la page 383\)](#)).

Exemple :

- [1] [1] [Enter] {Lampe Ctrl}
- ou-
- [1] [1] [Enter] [About] {Contrôles Lampe}

Si le circuit est un projecteur conventionnel (intensité uniquement), aucune option de contrôle ne sera affichée. Lorsque le circuit sélectionné est un projecteur automatique, les options spécifiques au type de projecteur s'afficheront pour utilisation. Les fonctions RDM disponibles s'afficheront également ici.



En appuyant sur l'une de ces options de contrôle, le circuit sélectionné sera affecté après une confirmation.

Utilisation de [+%] et [-%]

Utilisez les touches [+%] et [-%] pour incrémenter ou décrémenter les valeurs des paramètres.

Par défaut, les touches [+%] et [-%] sont définies sur une valeur de 10. Ceci peut être modifié dans le **Setup**. Reportez-vous à la section [Contrôle Manuel \(sur la page 164\)](#) pour de plus amples informations.

Intensité du circuit

Lorsque des circuits sont sélectionnés, appuyez sur [+%] pour augmenter le niveau d'intensité de 10 (ou de la valeur établie dans Setup, voir [Contrôle Manuel \(sur la page 164\)](#)).

Alternativement, vous pouvez appuyez sur [-%] pour diminuer le niveau d'intensité de 10. Vous pouvez utiliser ces touches de manière consécutive pour « ajouter » ou « soustraire » le niveau d'intensité.

Exemple :

Sélectionnez les circuits 1 à 10 et réglez-les à un niveau d'intensité de 45 % à l'aide du pavé numérique.

- [1] [Thru] [1] [0] [At] [4] [5] [Enter]

Modifiez le niveau d'intensité à 65 % à l'aide de la touche [+%], dont la valeur par défaut est de 10 % dans le menu Setup.

- [+%] [+%]

Paramètres de non intensité

Les touches **[+%]** et **[-%]** peuvent aussi être utilisées pour incrémenter ou décrémenter la valeur des paramètres de non intensité.

Exemple :

- [1] {Iris} [+%] [+%]
- {Zoom} [-%] [-%]

Rem Dim



Remarque : Par défaut, **[Rem Dim]** sera réglé sur zéro. Dans le Setup, vous pouvez assigner une valeur Rem Dim autre que zéro. Reportez-vous à la section [Contrôle Manuel \(sur la page 164\)](#). Pour les besoins de cette explication, la valeur zéro par défaut sera utilisée dans les exemples.

[Rem Dim] règle temporairement tous les circuits sur un niveau d'intensité zéro, exceptés ceux qui sont actuellement sélectionnés, parkés ou sortant de submasters. Si la commande Rem Dim est inversée, la scène reviendra vers son état précédent. Vous pouvez utiliser les commandes suivantes lorsque la fonction Rem Dimest activée :

- **[Next]** et **[Last]** - permet de naviguer dans la liste de circuits.
- **[Select Channels] [Rem Dim] [Enter]** - régle tous les circuits non sélectionnés sur un niveau d'intensité de zéro.
- **[1] [At] [6] <0> [Rem Dim] [2][0] [Enter]** - permet de régler le circuit 1 à un niveau de 60 % et tous les circuits non sélectionnés actifs d'une intensité de plus de 20 % à un niveau Rem Dim de 20.
- **[Rem Dim]** - désactive la fonction Rem Dim et rétablit la scène dans son état précédent.

Appuyez à nouveau sur **[Rem Dim]** pour libérer tous les circuits de la fonction Rem Dim et rétablir la scène dans son état précédent. Utilisez les boutons **[Next]** et **[Last]** pour libérer du mode Rem Dim les circuits actuellement sélectionnés et pour régler à un niveau d'intensité de 0, tout en sélectionnant le prochain ou le précédent circuit pour continuer les opérations Rem Dim.

Exemple :

Considérez que les circuits 5 à 9 sont sélectionnés et réglés à un niveau d'intensité de 50 %, et que les circuits 10 à 15 sont sélectionnés et réglés à un niveau d'intensité de 70 %. Sélectionnez le circuit 9 et utilisez la fonction Rem Dim sur les circuits restants.

- **[9] [Rem Dim] [Enter]**

Le circuit 9 est réglé à un niveau d'intensité de 50 % et tous les circuits restants sont réglés à zéro.

- **[Next]**

Sélectionnez **[Next]** pour changer la sélection de circuit vers le circuit 10 qui est réglé à un niveau d'intensité de 70 %, le niveau défini dans l'état précédent ; tous les circuits restants, dont le circuit 9, sont réglés à zéro.

- **[Rem Dim]**

Appuyez à nouveau sur **[Rem Dim]** pour rétablir tous les circuits vers leur valeur précédente.

[Rem Dim] peut être utilisé dans des groupes en utilisant les boutons **[Next]** et **[Last]** pour progresser parmi les circuits dans le groupe sélectionné.

Exemple :

Considérez que vous avez sélectionné le groupe 1 (qui inclut les circuits 1 à 10) avec une valeur d'intensité de 50 %, le groupe 5 (qui inclut les circuits 11 à 20) avec une valeur d'intensité de 70 %, et le groupe 7 (qui inclut les circuits 21 à 30) avec une valeur d'intensité de 100 %

- [Group] [1] [At] [5] [Enter]
- [Group] [5] [At] [7] [Enter]
- [Group] [7] [At] [Full] [Enter]

Sélectionnez uniquement le groupe 1 et atténuez les groupes restants à l'aide de la fonction **[Rem Dim]**.

- [Group] [1] [Rem Dim] [Enter]

Les circuits 1 à 10 sont sélectionnés avec un niveau d'intensité de 50 %, et tous les circuits restants sont réglés à un niveau d'intensité de 0 %. Vous pouvez naviguer entre chaque circuit dans le groupe sélectionné (groupe 1, circuits 1 à 10) grâce aux touches **[Next]** ou **[Last]**. À chaque fois que vous appuyez sur la touche **[Next]** ou **[Last]**, vous naviguez uniquement parmi les circuits du groupe sélectionné.

En appuyant sur une autre touche, vous stoppez le mode **[Rem Dim]** et laissez les circuits réglés avec leurs valeurs Rem Dim.

Vous pouvez définir le niveau de Rem Dim pour toutes les commandes Rem Dim dans le Setup (reportez-vous à la section [Contrôle Manuel \(sur la page 164\)](#)). Lorsque toute autre valeur que zéro est définie, toutes les commandes Rem Dim règlent l'intensité à ce niveau. Cependant, cela ne permet pas d'augmenter l'intensité. Par exemple, si le niveau Rem Dim dans le Setup est défini à 50 %, **[Rem Dim]** ajustera toute valeur au-dessus de 50 % à 50 %, mais n'augmentera pas l'intensité des circuits avec une valeur inférieure à 50 %.

Il est possible de contourner temporairement le niveau Rem Dim en spécifiant un niveau après la commande **[Rem Dim]**.

[Rem Dim] peut aussi être utilisé pour exclure des circuits d'un submaster ou d'une mémoire pendant un **[Record]**.

Exemple :

En utilisant **[Rem Dim]**, vous pouvez modifier quels seront les circuits enregistrés dans le submaster. Pour cet exemple, considérez que les circuits 1 à 10 sont réglés au niveau d'intensité maximal. Vous avez enregistré ces données dans le submaster un.

En utilisant **[Rem Dim]**, vous pouvez modifier l'enregistrement de manière à ce que, seulement les circuits 1 à 5 soient enregistrés dans le submaster.

- [1] [Thru] [1] [0] [At] [Full] [Enter]
- [Record] [Sub] [1] [Enter]
- [1] [Thru] [5] [Record] [Sub] [1] [Rem Dim] [Enter]

Une commande **[Rem Dim]** peut aussi être utilisée sur un enregistrement de mémoire sélectif. Ceci forcera à un niveau d'intensité de zéro. tout circuit qui n'est pas inclus dans l'enregistrement, mais qui est suivi depuis la mémoire précédente.

Rem Dim /

Les niveaux Rem Dim peuvent être une valeur absolue, comme la valeur maximale ou 50 %, ou une valeur proportionnelle, ce qui réglerait les niveaux à une valeur en pourcentage par rapport aux niveaux actuels. Pour utiliser une valeur proportionnelle, appuyez sur [/] avant de saisir la valeur de pourcentage.

Exemple :

Considérez que les circuits 1 à 10 sont sélectionnés et réglés à un niveau d'intensité de 60 %. Sélectionnez le circuit 1 et atténuez les intensités des circuits restants.

- [1] [Rem Dim] [/] [5][0] [Enter]

Les circuits 2 à 10 seront définis sur 30.

Highlight et Lowlight

Eos peut être positionné en mode Highlight. Les circuits sélectionnés utilisant ce mode seront configurés avec un réglage par défaut, ou avec une valeur fournie par une preset Highlight (établissement dans le Setup, [Contrôle Manuel \(sur la page 164\)](#)). Des modifications peuvent alors être effectuées sur ces circuits. Tous les changements seront maintenus même lorsque le mode Highlight sera supprimé.

Pour mettre Eos en mode Highlight, appuyez sur [High] [Enter]. Pour positionner Eos Ti, Gio, Gio @ 5, Ion Xe, et Element 2 en mode Highlight, appuyez sur [High] [Enter]. La ligne de commande indiquera que le mode Highlight est en cours d'utilisation.

Si aucune preset Highlight n'est établie, ou pour les circuits qui n'ont aucune valeur enregistrée dans la preset Highlight, les valeurs suivantes seront appliquées aux circuits qui ont été sélectionnés :

- Intensité - maximum
- Paramètres Focus - aucun changement par rapport à l'état présent
- Paramètres Couleur - valeur Home
- Paramètres Shutter - aucun changement par rapport à l'état présent
- Paramètres Image - valeur Home
- Paramètres Form - aucun changement par rapport à l'état présent

Exemple :

1. [Group] [1] [High] [Enter] - positionne les circuits 1 à 5 en mode Highlight.
2. [Next] - sélectionne le circuit 1.
 - 1 est à la valeur Highlight.
 - 2 - 5 sont à la valeur Lowlight.
 - Tous les autres circuits passent au niveau Rem Dim défini.

Vous pouvez assigner une preset Highlight et une preset Lowlight dans le Setup (voir [Contrôle Manuel \(sur la page 164\)](#)). N'importe quelle preset peut être utilisée. Les circuits dont un seul paramètre est inclus dans la Preset attribuée à Highlight et Lowlight ne réinitialiseront pas d'autres paramètres à leurs valeurs Highlight par défaut (voir ci-dessus).

Sur une ligne de commande avec une sélection de circuits, vous pouvez utiliser [Shift] et [High] pour passer au mode Highlight et donner aux circuits sélectionnés le réglage Highlight par défaut. Cette commande mettra automatiquement fin à la ligne de commande.

Si vous utilisez simplement [High], la ligne de commande sera effacée.

Preset Lowlight

{Preset Lowlight}, qui est défini dans **Setup> User> Contrôle Manuel >Preset Lowlight**, est utilisé pour définir le comportement des circuits spécifiés mais pas sélectionnés tout en utilisant **[Next]/[Last]** dans le mode Highlight. En mode Highlight, **[Channel List]** ou **[Group] [n] [Enter]** **[Next]** sélectionnera la liste ou le groupe de circuits et isolera le premier circuit.

Par exemple, **[High] [Enter] [6] [Thru] [1][5] [Enter] [Next]** spécifie les circuits 6 à 15 mais seul le circuit 6 est sélectionné. 6 est au niveau Highlight et 7 à 15 sont au niveau Lowlight. Appuyez à nouveau sur **[Next]** pour sélectionner le circuit 7 sur le niveau Highlight et les circuits 6 plus 8 à 15 sur le niveau Lowlight. Si aucune preset Lowlight n'est définie, ces circuits ne sont pas affectés.

Niveau Highlight Temporaire

La preset Highlight peut être contournée en paramétrant un niveau Highlight temporaire. Utilisez **[High] [At] [5][0] [Enter]** pour contourner la preset Highlight et régler le niveau Highlight à 50. Les paramètres de non intensité ne sont pas affectés et utiliseront le paramètre Highlight par défaut ou la preset Highlight.

Le niveau Highlight temporaire sera maintenu jusqu'à ce que **[High]** soit à nouveau enfoncée ou que le circuit ne soit plus sélectionné.

Highlight/Lowlight Rem Dim

En plus des presets Highlight et Lowlight, il existe aussi un réglage pour **{Highlight Rem Dim}** dans le Setup. Reportez-vous à la section [Contrôle Manuel \(sur la page 164\)](#). Lorsque le mode Enabled et Highlight est actif, l'intensité pour tous les circuits **non sélectionnés** est automatiquement réglée sur la valeur Rem Dim établie dans le Setup, si cette valeur Rem Dim est inférieure à celle de l'intensité actuelle du circuit. Ceci peut être utilisé pour aider à isoler les circuits avec lesquels vous travaillez en mode Highlight

Si vous ne souhaitez pas activer Rem Dim de manière globale dans le Setup, vous pouvez spécifier une Rem Dim sur la ligne de commande pour une utilisation temporaire. Rem Dim utilisera la valeur **{Live Rem Dim}** comme spécifiée dans le Setup. Reportez-vous à la section [Contrôle Manuel \(sur la page 164\)](#).

- **[High_Low] [Rem Dim] [Enter]**

Pour contourner temporairement l'option **{Highlight Rem Dim}** dans le Setup, vous pouvez utiliser un des exemples de syntaxe suivants :

- **[channel list] [Highlight] [Rem Dim] [n] [Enter]**
- **[channel list] [Highlight] [Rem Dim] [/] [n] [Enter]**

Sneak

La commande **[Sneak]** (lorsqu'aucune destination n'est précisée) supprime les modifications manuelles des circuits sélectionnés et permet aux circuits de revenir (**sneak**) à leur état d'arrière-plan (état d'une mémoire ou d'un submaster, le cas échéant). Rétablir les circuits à leur état précédent est similaire au fait de relâcher la fonction Expression, sauf que la fonction Sneak peut être relâchée dans le temps.

S'il n'y a aucun état d'arrière-plan dans la restitution, les paramètres du circuit seront réglés sur leur position home. La commande Sneak suit le temps de Sneak par défaut établi dans le Setup (voir [Contrôle Manuel \(sur la page 164\)](#)), à moins qu'une valeur temporelle n'ait été précisée en tant que partie de la commande Sneak.

Le Playback Status Display affichera un compteur rouge pour le Sneak Time. Si plusieurs Sneak Times sont utilisés, le Sneak Time le plus récent sera affiché. Pour voir un exemple de compteur Sneak, référez-vous à la section [Indicateurs dans Playback Status Display \(sur la page 61\)](#).

La commande Sneak peut aussi être utilisée pour envoyer un paramètre de circuit vers une destination spécifique, avec ou sans timing. Les exemples suivants illustrent comment utiliser la commande Sneak :

- [Channel list] [Sneak] [Enter] - relâche le contrôle manuel pour régler les paramètres vers leur état d'arrière-plan. Si des valeurs actuelles existent pour ces paramètres dans la restitution, ce sont ces valeurs qui seront restituées. Si aucune valeur n'existe dans la restitution, les paramètres sont définis sur leur position home (ou position par défaut).
- [channel list] [Color] [Sneak] [Enter] - règle la couleur des circuits sélectionnés vers leur état home or d'arrière-plan.
- [5] [At] [5] <0> [Sneak] [8] [Enter] - règle le circuit 5 à une intensité de 50 % en 8 secondes.
- [Sneak] [Enter] - lorsqu'aucun circuit n'est sélectionné, restaure tous les circuits avec des valeurs manuelles vers leur état d'arrière-plan.
- [Sneak] [Sneak] - positionne {FCB} [Sneak] sur la ligne de commande pour restaurer tous les paramètres de non intensité. [Sneak] [Sneak] - est une commande qui se termine automatiquement.
- [Sneak] <Time> [3] [Enter] - restaure tous les circuits avec des valeurs manuelles vers leur état d'arrière-plan en 3 secondes.
- [Select Active] [Sneak] [Enter] - sélectionne tous les circuits avec un niveau d'intensité supérieur à zéro et les restaure à leur état d'arrière-plan à l'aide du Sneak Time par défaut.
- [Groupe] [5] <Color Palette> [9] [Sneak] [Enter] - sélectionne le groupe 5 et lui affecte la palette de couleurs 9 à l'aide du Sneak Time par défaut.
- [Group] [3] [At] <Color Palette> [1] [Sneak] <Time> [7] [Enter] - sélectionne le Groupe 3 et lui affecte la palette de couleurs 1 en 7 secondes.
- [Sub] [4] [At] [5] [0] [Sneak] [2] [Enter] - sélectionne le submaster 4 et le règle à 50 % en 2 secondes.



Remarque : Lorsque vous rappelez une référence depuis les sélections directes pour l'utiliser avec la commande Sneak, la commande Sneak doit être saisie avant la référence.

- [Chan][1] [Sneak] {Preset 1} - sélectionne le circuit 1 et lui affecte la preset 1 à l'aide du Sneak Time par défaut.
- [Chan][2][Sneak]<Time>[2]{Intensité Palette 3} - sélectionne le circuit 2 et lui affecte la palette d'intensité 3 en 2 secondes.
- [Shift] et [Sneak] - rend les données manuelles non manuelles. Les valeurs seront maintenues mais elles ne seront plus disponibles pour les opérations [Update] ou [Record Only]. Utilisée avec une ligne de commande vide, cette fonction affectera toute donnée manuelle. Utilisée avec une sélection de circuits, cette fonction affectera uniquement ces circuits.

Staging Mode

Le Staging Mode vous permet de prévisualiser temporairement les modifications, puis de les valider ou de les annuler en mode Live ou Blind.

Utiliser le Staging Mode

En Live ou Blind, activez le Staging Mode en appuyant sur [Staging Mode] ou [Stage]. La ligne de commande ajoutera « Staging Mode ». Effectuez les modifications souhaitées. Les données du Staging Mode sont affichées en orange.



Si un onglet Augment3d est ouvert, les données de mise en scène y seront également prévisualisées (pour plus d'informations, voir [Augment3d \(sur la page 441\)](#)). La LED de la touche physique [Stage] s'allume en Staging Mode.

Effectuer des modifications en Staging Mode

Appuyez sur [Copy To] + [Enter] pour envoyer les modifications en Live ou en Blind. En appuyant à nouveau sur [Staging Mode] ou [Stage], on écrit « Effacer Staging mode » dans la ligne de commande. En quittant le Staging Mode, les modifications sont préservées, sans qu'elles ne soient confirmées. Les modifications en Staging Mode qui ont été préservées sans être confirmées sont enregistrées dans une mémoire tampon pour être utilisées lorsque le Staging Mode est réactivé. Si le buffer a du contenu lorsque le Staging Mode est quitté, la LED de la touche [Stage] clignote.



Remarque : Les modifications en Staging Mode confirmées dans Live s'afficheront comme des données manuelles (en rouge), et devront toujours être enregistrées ou mises à jour dans une cue.

Staging Mode & Highlight

Highlight (voir [Highlight et Lowlight \(sur la page 200\)](#)) peut être utilisé en Staging Mode, en Live ou en Blind. Pour activer l'option, appuyez simplement sur [Highlight] alors que vous êtes déjà en Staging Mode. Pour la désactiver, sélectionnez à nouveau [Highlight] ou quittez le Staging Mode.

Touches de sélection

Les fonctions de sélection suivantes sont disponibles :

- [Select Last](#)
- [Select Active](#)
- [Select All](#)
- [Select Manual](#)

Select Last

La touche **[Select Last]** vous permet de sélectionner à nouveau la sélection de circuits précédente. Ceci inclut plusieurs sélections de circuits, groupes, etc. En utilisant **[Select Last]**, Eos rappellera votre dernière sélection et la laissera non terminée pour la suite de l'opération. Ça fonctionne en boucle avec les cinq dernières sélections.



Remarque : Si vous effectuez un contrôle manuel après une commande **[Record]**, **[Record Only]** ou **[Update]**, les circuits précédemment sélectionnés seront automatiquement sélectionnés à nouveau.

[Shift] & [At] et [Shift] & [Enter]

- **[Shift] et [At]** - rappelle le(s) dernier(s) circuit(s) et paramètre(s) sans clore la commande; avec une boucle des cinq dernières commandes.
- **[Shift] et [Enter]** - rappelle la dernière commande sans la valider ; avec une boucle des cinq dernières commandes.

Select Manual

La touche **[Select Manual]** est utilisée pour sélectionner tous les circuits qui contiennent actuellement des données manuelles. Vous pouvez utiliser **[Select Manual]** combiné avec les touches de contrôle des paramètres pour capturer certains paramètres d'un circuit avec des données manuelles.

L'exemple suivant illustre comment sélectionner des circuits grâce à **[Select Manual]** :

- **[Select Manual] [Enter]** - sélectionne tous les circuits avec des données manuelles.
- **[Select Manual] [Color Palette] [1] [Enter]** - sélectionne tous les circuits avec des données manuelles et leur affecte la palette de couleur 1.
- **[Color] [Select Manual] [Color Palette] [1] [Enter]** - sélectionne uniquement les circuits avec des valeurs de couleur manuelles et leur affecte la palette de couleur 1.
- **[1] [Thru] [1] [0] [0] [Select Manual] [Enter]** - sélectionne dans les circuits de 1 à 100 ceux qui ont des données manuelles.
- **[Select Manual] [Record] [Group] [n] [Enter]** - enregistre les circuits avec des données manuelles vers le groupe cible.

Select Active

La touche **[Select Active]** est utilisée pour sélectionner tous les circuits qui ont actuellement un niveau d'intensité supérieur à zéro. En appuyant une fois sur **[Select Active]**, vous capturerez tous les niveaux actifs. En appuyant deux fois sur **[Select Active]**, vous capturerez tous les niveaux actifs manuels et ceux des restitutions, exceptés les submasters. Sélectionnez NonSub Active les écrira sur la ligne de commande.

L'exemple suivant illustre comment sélectionner des circuits grâce à la touche **[Select Active]** :

- **[Select Active] [Enter]** - sélectionne tous les circuits actifs avec un niveau d'intensité supérieur à zéro.
- **[Select Active] [Record] [Group] [x] [Enter]** - enregistre les circuits actifs vers le groupe cible.
- **[Select Active] [Sneak] [Enter]** - sélectionne tous les circuits avec un niveau d'intensité supérieur à zéro et restaure le contrôle manuel à l'état d'arrière-plan grâce au Sneak Time si cette fonction est activée.
- **[1] [Thru] [1] [0] [0] [Select Active] [Enter]** - sélectionne dans les circuits de 1 à 100 ceux qui ont un niveau d'intensité supérieur à zéro.

Sur une ligne de commande terminée, utilisez [At] ou [Select Last] après [Select Active] ou [Select Manual] pour afficher la liste numérique des circuits sur la ligne de commande.

Par exemple, la mémoire 1 est active, et a les circuits 1 à 5 au niveau maximal. Utilisez la syntaxe [Select Active] [Enter] [At] pour afficher les circuits 1 à 5 sur la ligne de commande.

Autre exemple : les circuits 10 à 20 ont un niveau manuel de 75. Utilisez [Select Manual] [Enter] [Select Last] pour afficher les circuits 10 à 20 sur la ligne de commande.

Select All

Appuyez sur [Shift] et [Select Last] pour ajouter une softkey optionnelle, {Select All}. {Select All} permet de sélectionner tous les circuits.

[-] Select Manual ou Select Active

[-] [Select Manual] ou [-] [Select Active] peut être utilisé pour modifier des sélections de circuits. En utilisant [-] [Select Manual], vous sélectionnerez tous les circuits de la liste sauf ceux qui contiennent des données manuelles. En utilisant [-] [Select Active], vous sélectionnerez tous les circuits de la liste sauf ceux qui sont actifs.

- [1] [Thru] [2] [0] [-] [Select Manual] [Enter] - sélectionne les circuits 1 à 20 sauf les circuits qui contiennent actuellement des données manuelles.
- [1] [Thru] [2] [0] [-] [Select Active] [Enter] - sélectionne les circuits 1 à 20 sauf les circuits qui sont actuellement actifs.

Test Circuit

Le test de circuit vous permet de naviguer parmi tous vos circuits patchés. C'est pratique pour vérifier les lampes ou le focus.



Remarque : Les adresses parkées ne seront pas affectées par la fonction test de circuit.

Les exemples suivants illustrent comment utiliser la fonction test de circuit :

- [1] [At] [7] <0> {Chan Check} [Enter] - permet de régler le circuit 1 à une intensité de 70 %.
- [Next] - le circuit 1 revient à son état d'arrière-plan et le circuit 2 est réglé sur une intensité de 70 %.
- [Next] - le circuit 2 revient à son état d'arrière-plan et le circuit 3 est réglé sur une intensité de 70 %.

Utilisez [Next] ou [Last] pour naviguer parmi la liste des circuits afin de finaliser le test de circuit. Toutes les touches autres que [Next] ou [Last] mettront fin au mode test de circuit.

Adresse à un niveau d'intensité

La touche [Address/Patch] dans Live est utilisée pour envoyer directement des informations de niveau d'intensité, à une adresse Output.

- [Address/Patch] [5] [Full] [Enter] - donne à l'adresse Output 5 le niveau d'intensité maximum, full. Elle reviendra à son niveau d'intensité précédent, une fois que la ligne de commande sera modifiée.
- [Address/Patch] [2] [/] [1] [At] [/] [2][3][0] [Enter] - donne à l'adresse 1 de l'univers 2, une valeur DMX de 230.

Avec [Address/Patch] sur la ligne de commande, vous pouvez utiliser le tambour de niveau pour ajuster la valeur de l'intensité.

Après avoir utilisé la commande [**Address/Patch**], vous pouvez utiliser [**Next**] et [**Last**] pour augmenter et diminuer le numéro de l'adresse, en le mettant à la même valeur d'intensité.

Les adresses reviennent à leur niveau d'intensité précédent, une fois que la ligne de commande est effacée, ou quand [**Next**]/[**Last**] est utilisé pour passer à l'adresse suivante.



Remarque : *Cette fonction est pratique lorsque vous voulez vérifier une adresse ou un gradateur.*

Tester une Adresse

Le test d'adresse vous permet de naviguer parmi toutes vos adresses patchées.

Le test d'adresse est différent de [Adresse à un niveau d'intensité \(sur la page précédente\)](#), car il ignore les paramètres de non intensité des adresses patchées. Étant donné que le test d'adresse suit l'état actuel du flexichannel, il peut être utilisé avec tous les circuits pour identifier les circuits non patchés, ou avec les circuits flexi-patchés pour montrer uniquement les adresses d'intensité des circuits patchés.

- [**Address/Patch**] [1] [**At**] [**Full**] {**Check**} [**Enter**] - règle l'adresse 1 à l'intensité maximale.

Utilisez [**Next**] ou [**Last**] pour naviguer parmi la liste des adresses afin de finaliser le test d'adresse. Toutes touches autres que [**Next**] ou [**Last**] mettront fin au mode test d'adresse.

Flash

Utilisez la softkey {**Flash**} dans Live pour régler un circuit ou une adresse à son niveau d'intensité maximal, puis chaque seconde suivante, le niveau passera à 15 %. Cela durera 1 seconde, puis le niveau reviendra au maximum. Le circuit ou l'adresse revient à son niveau précédent une fois que la ligne de commande est effacée, ou quand [**Next**]/[**Last**] est utilisé pour passer au circuit ou à l'adresse suivante.

- [1]{**Flash**} - réglera le circuit 1 à son niveau maximal, puis à 15 %.
 - [**Next**]
 - le circuit 1 revient à son état précédent et l'intensité du circuit 2 sera flashée.
- [**Address/Patch**][1][0]{**Flash**} - réglera l'adresse 10 à son niveau maximal, puis à 15 %.

Flash On et Flash Off

Appuyer en même temps sur [**Shift**] et [**Full**] réglera tous les circuits sélectionnés sur leur niveau maximum et écrira « Flash On » sur la ligne de commande.

Appuyer en même temps sur [**Shift**] et [**Out**] réglera tous les circuits sélectionnés sur Out et écrira « Flash Off » sur la ligne de commande.

Relâcher les touches renverra les circuits à leur état précédent.

Chapitre 7

Groupes

À propos des Groupes	208
Enregistrer des Groupes en Live	208
Sélectionner les groupes	212
Ouvrir la liste des groupes	213
Utilisation de groupes en tant que collection de circuits	214

À propos des Groupes

Les groupes sont des dispositifs de sélection de circuits utilisés pour un rappel rapide de circuits spécifiques. Une fois enregistrés, ils sont accessibles depuis le clavier, les direct selects et par le biais des fenêtres.

Enregistrer des Groupes en Live

Enregistrez les groupes de circuits que vous voulez avoir à disposition pour un rappel rapide plus tard. Les groupes peuvent être enregistrés sous forme de nombres entiers (comme groupe 5) ou de décimales aux dixièmes, centièmes ou millièmes (comme groupe 2,5, groupe 7,65, groupe 3,131). Seuls les nombres entiers de groupes peuvent être enregistrés en utilisant les Direct Selects ; toutes les désignations décimales des groupes doivent être mémorisées à l'aide du pavé numérique.

Tous les groupes peuvent être nommés. Ces labels sont ensuite affichés sur les sélections directes ainsi que dans la liste des groupes. Les numéros de groupes ne s'afficheront pas tant que les groupes n'auront pas été créés.

Les exemples de syntaxe suivants illustrent les différentes fonctions disponibles et méthodes lors de l'enregistrement de groupes :

- [1] [Thru] [5] [Record] [Group] [7] [Enter] - enregistre seulement les circuits 1 à 5 dans le groupe 7.
- [4] [Thru] [8] [.] [Record] [Group] [2] [Enter] - enregistre seulement les cellules des projecteurs multi-cells sélectionnées, les circuits 4 à 8, dans le groupe 2.
- [Record] [Group] [7] [Enter] - enregistre tous les circuits avec des valeurs non à défaut dans le groupe 7.
- [5] [Thru] [9] [Record] {Groupe 7} - enregistre les circuits 5 à 9 dans le groupe 7 en utilisant les Direct Selects.
- [3] [Thru] [8] [Record] [Group] [8] [.] [5] [2] [Enter] - enregistre les circuits 3 à 8 dans le groupe 8,52.
- [-] [3] [Record] [Group] [7] [Enter] - enregistre tous les circuits à l'exception du circuit « 3, » dans le groupe 7.
- [Group] [7] [+] [5] [Record] [Group] [9] [Enter] - enregistre les groupes 7 et 5 dans le groupe 9.
- [Group] [8] [Group] [9] [Record] [Group] [1] [0] [Enter] - enregistre les groupes 8 et 9 dans le groupe 10.
- [Record] [Group] [7] [Label] [nom] [Enter] - enregistre comme vu plus haut et ajoute un label au groupe.
- [Record Only] [Group] [7] [Enter] - enregistre les circuits avec des valeurs manuelles dans le groupe 7.
- [Record Only] {Groupe 7} - enregistre les circuits avec des valeurs manuelles dans le groupe 7 en utilisant les Direct Selects.

Circuits organisés

Lors de l'enregistrement des groupes, les circuits sont organisés dans le groupe en fonction de l'ordre de leur sélection quand le groupe a été enregistré. Cette organisation est utile quand combinée avec les fonctions **[Suivant]** et **[Précédent]** et quand des effets sont appliqués aux groupes.

Exemple :

Si vous enregistrez un groupe en sélectionnant des circuits dans l'ordre suivant :

- [1] [+][3][+][5][Thru][9][Record][Group][1][Enter]

Ultérieurement vous sélectionnez Groupe 1 et appuyez sur [**Next**], les circuits seront accessibles, un par un, dans l'ordre dans lequel ils ont été initialement sélectionnés.

Si de nouveaux circuits sont ajoutés dans un groupe organisé en utilisant une commande de mise à jour, ces circuits sont ajoutés à la fin de la liste de circuits dans l'ordre numérique.

Lorsqu'un groupe est visualisé à l'aide de la liste des Groupes, l'écran affiche par défaut la vue ordonnée. Les circuits peuvent être réorganisés au besoin à partir de cette liste. Utilisez la touche [**Format**] pour passer à une liste numérique des circuits.

Exemple :

- [1][0][Thru][2][Record][Group][1][Enter]

Ceci enregistrera les circuits 10 à 2 dans le groupe 1. Si vous sélectionnez le groupe, vous pouvez faire défiler les circuits en utilisant [**Next**] en commençant par 10, puis 9, puis 8 et ainsi de suite.

Les softkeys suivantes sont disponibles :

- {**Insérer Avant**} - permet d'insérer un nouveau circuit après le circuit spécifié dans un groupe.
- {**Insérer Après**} - permet d'insérer un nouveau circuit avant le circuit spécifié dans un groupe.
- {**Inverse**} - permet d'inverser l'ordre des circuits d'un groupe.
- {**Aléatoire**} - Permet d'organiser aléatoirement l'ordre des circuits d'un groupe.
- {**Réorganiser**} - Utilisez {**Réorganiser**} pour réorganiser les circuits dans un ordre numérique dans un groupe.
- {**Offset**} - Reportez-vous à la section *[Offset \(sur la page suivante\)](#)* pour de plus amples informations.

Sous-groupes

Vous pouvez créer des sous-groupes de circuits au sein d'un groupe en utilisant [**Shift**] & [/] pour créer des parenthèses. Les sous-groupes s'affichent entre parenthèses.

Ces sous-ensembles de circuits ou sous-groupes sont traités comme un seul circuit de la manière suivante :

- Lors de l'application d'effets absous ou relatifs en live, les sous-groupes sont traités comme un circuit unique par l'effet.
- Lorsque vous définissez une plage de circuits de pas sur un effet basé sur les pas, le sous-groupe ne sera pas dispersé sur plusieurs pas.
- Lorsque le groupe est sélectionné et que vous appuyez sur Suivant/Dernier, chaque sous-groupe est parcouru.
- Lorsqu'un groupe a des sous-groupes, {**Inverse**}, {**Réorganiser**} et {**Aléatoire**} dans l'éditeur de groupe affecteront les sous-groupes au lieu des circuits dans chaque sous-groupe. {**Réorganiser**} permet d'ordonner les groupes en fonction du premier circuit de chaque sous-groupe.
- Les sous-groupes peuvent être créés dans la liste des groupes ou en Live.



Pour créer un sous-groupe dans Live :

- [Shift] et [/] [1] [Thru] [4] [Shift] et [/] [Record] [Group] [2] [Enter]

Pour créer un sous-groupe dans l'index de la liste des groupes :

- [Group] [2] [Enter] [Shift] et [/] [1] [Thru] [4] [Shift] et [/] [Enter]

Offset

Vous pouvez utiliser la softkey **{Offset}** pour faciliter la sélection des circuits avant de stocker des groupes, des submasters, des presets, des palettes, des effets ou utiliser le park. Lorsque **{Offset}** est enfoncé, une fenêtre de distribution de circuits s'ouvre.



Les options suivantes sont disponibles comme extensions pour **{Offset}**. Les options peuvent être utilisées ensemble. Ces extensions peuvent être utilisées pour créer [Sous-groupes \(sur la page précédente\)](#). Pour fermer la fenêtre Offset, appuyez sur **{Fermer}**.

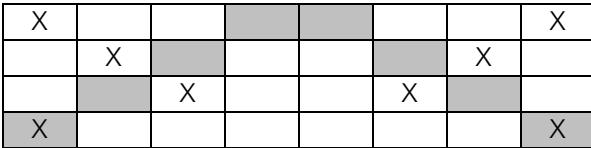
Direction

- **{Inverse}** crée un groupe avec les circuits dans l'ordre inverse duquel ils ont été sélectionnés.
- **{Miroir In}** crée des sous-groupes de circuits qui se reflètent vers l'intérieur.
- [1] [Thru] [8] **{Miroir In}** [Enter] crée 4 sous-groupes dans cet ordre : (1,8) (2,7) (3,6) (4,5)

Ch 1	Ch 2	Ch 3	Ch 4	Ch 5	Ch 6	Ch 7	Ch 8
X							X
	X					X	
		X			X		
			X	X			

- **{Miroir Out}** crée des sous-groupes de circuits qui se reflètent vers l'extérieur.
- [1] [Thru] [8] **{Miroir Out}** [Enter] crée 4 sous-groupes dans cet ordre : (4,5) (3,6) (2,7) (1,8)

Ch 1	Ch 2	Ch 3	Ch 4	Ch 5	Ch 6	Ch 7	Ch 8

- 

- {Aléatoire} crée un ordre aléatoire pour les circuits.

Grouper

- {Ch Par Groupe} crée un regroupement spécifique de circuits.
- [1] [Thru] [1][2]{Circ Par Groupe} [3] [Enter] permet de créer ces 4 sous-groupes avec 3 circuits : (1,2,3) (4,5,6) (7,8,9) (10,11,12).
- {EntreLacer} crée un certain nombre d'ensembles de circuits répartis, qui ne sont pas regroupés ensemble.
 - [1] [Thru] [1][2]{Circ Par Groupe} [4] {EntreLacer} [Enter] crée ces 4 sous-groupes : (1,4,7,10) (2,5,8,11) (3,6,9,12).
 - [1] [Thru] [5] [+] [1][1] [Thru] [1][5] [+] [2][1] [Thru] [2][5] {Circ Par Groupe} [3] {EntreLacer} [Enter] crée ces 5 sous-groupes : (1,11,21) (2,12,22) (3,13,23) (4,14,24) (5,15,25).
- {Nbre Groupes} crée un nombre spécifié de sous-groupes.
 - [1] [Thru] [1][2]{Nbre Groupes} [3] [Enter] crée ces 3 sous-groupes : (1,2,3,4) (5,6,7,8) (9,10,11,12).

Espacement

- {Saut} permet de sauter un certain nombre de circuits.
- [1] [Thru] [1][2] {Circ Par Groupe} [3] {Jump} [1] [Enter] permet de créer ces 3 sous-groupes avec 3 circuits : (1,2,3) (5,6,7) (9,10,11). Les circuits 4, 8 et 12 seront ignorés et ne seront pas intégrés aux sous-groupes.
- {Impair} sélectionne uniquement les circuits impairs.
- {Pair} sélectionne uniquement les circuits pairs.
- {Réorganiser} est utilisé pour réorganiser les circuits d'un groupe en ordre numérique.

Éditer et mettre à jour des groupes en Live

Les groupes existants peuvent être mis à jour ou réenregistrés en Live. Si vous réenregistrez un groupe existant, une confirmation est requise (à moins que cette option ne soit désactivée dans le Setup). En réenregistrant un groupe, vous **remplacez** le contenu du groupe, vous ne l'ajoutez pas. La mise à jour d'un groupe ne nécessite pas de confirmation et ajoute des circuits au groupe, plutôt que de les remplacer.

D'autres exemples d'édition ou de mise à jour :

- [Group] [x] [Label] [Label] [Enter] - efface le label.
- [Group] [x] [Label] [name] [Enter] - enregistre un nouveau label.
- [1] [Thru] [5] [Update] [Group] [n] [Enter] - ajoute le circuit 1-5 au groupe n existant.

Pour les exemples d'enregistrement, voir [Enregistrer des Groupes en Live \(sur la page 208\)](#).

Projecteurs Multicell dans les Groupes

Il existe de multiples façons de créer des groupes à l'aide de projecteurs multicell.



Remarque : Les exemples suivants sont créés dans la liste des groupes. Les groupes peuvent également être enregistrés dans le Live. Reportez-vous à la section [Enregistrer desGroupes en Live \(sur la page 208\)](#)

Pour créer des sous-groupes de l'ensemble des projecteurs multicells :

- [Group] [3] [1] [Enter] [5] [0] [0] [Thru] [5] [0] [3] [Enter]

Pour créer un groupe avec uniquement les cellules des projecteurs multicells sélectionnés :

- [Group] [3] [2] [Enter] [5] [0] [0] [Thru] [5] [0] [3] [.] [Enter]

Pour créer un groupe avec seulement certaines cellules de projecteurs multicells :

- [Group] [3] [3] [Enter] [5] [0] [0] [Thru] [5] [0] [1] [.] [1] [Thru] [2] [Enter]

Pour créer un groupe avec uniquement les cellules master :

- [Group] [3] [4] [Enter] [5] [0] [0] [Thru] [5] [0] [3] [Shift] et [.] [Enter]

Pour créer des sous-groupes avec uniquement des cellules spécifiques :

- [Group] [3] [5] [Enter] [5] [0] [0] [.] [1] [Shift] et [/] [5] [0] [1] [.] [1] [Enter]

Group	Label	Channels
31		500>503
32		500>503 Cells Only
33		500>501 Cell 1>2
34		500>503 Minus Cells

17 Group List Display +

Vous pouvez également utiliser les softkeys {Offset} pour créer des groupes et des sous-groupes. Reportez-vous à la section [Offset \(sur la page 210\)](#) pour de plus amples informations.

Sélectionner les groupes

Les groupes peuvent être sélectionnés à partir du clavier de commande ou des Direct Selects.

Pour sélectionner un groupe :

- [Group] [1] [Enter] - sélectionne tous les circuits dans le groupe 1
- [Group] [1] [At] [5] <0> [Enter] - sélectionne le groupe 1 et met tous les circuits du groupe à 50%
- {Group 1} - sélectionne tous les circuits dans le groupe 1

Si [Next] est utilisé après une sélection de groupe, il accède au premier circuit dans ce groupe.

Si vous appuyez à nouveau, vous accédez au deuxième circuit de ce groupe, et ainsi de suite.

[Next] - utilisé après le dernier circuit dans le groupe accède de nouveau au premier circuit dans le groupe.

[Last] peut être utilisé dans les sélections de groupe de la même manière que [Next]. Appuyez sur [Select Last] pour sélectionner à nouveau le groupe entier.

Supprimer des Groupes

Lorsque vous supprimez un groupe, le numéro du groupe et tous ses contenus dans la liste des groupes et les Direct Selects sont supprimés. Les commandes de suppression nécessitent par défaut une confirmation. Ceci peut être modifié dans les paramètres par défaut. Si vous désactivez les confirmations, le deuxième Enter n'est pas requis dans les exemples suivants :

Les fonctions de suppression de groupe incluent :

- [Delete] [Group] [5] [Enter] [Enter] - supprime le groupe 5.
- [Delete] [Group] [3] [+] [Group] [5] [Enter] [Enter] - supprime les groupes 3 et 5.
- [Delete] [Group] [3] [Thru] [9] [Enter] [Enter] - supprime les groupes 3 à 9.
- [2] [Delete] [Group] [7] [Enter] - supprime le circuit 2 du groupe 7.

Ouvrir la liste des groupes

La liste des groupes permet de voir et d'éditer des groupes.

Pour ouvrir la Liste des groupes vous pouvez :

- Appuyez sur [Group] [Group]
- Appuyez sur [Tab] [1] [7]

Vous pouvez naviguer parmi la liste des groupes en utilisant [Next] et [Last] ou en sélectionnant le groupe avec lequel vous voulez travailler.

Vue ordonnée et vue numérique

Par défaut, les circuits groupés seront affichés en vue ordonnée. Par conséquent, les circuits groupés apparaîtront dans l'ordre dans lequel ils ont été ajoutées au groupe (voir [Circuits organisés \(sur la page 208\)](#)). Si vous désirez visualiser les circuits en vue numérique, pressez la touche [Format] et la vue changera (les circuits apparaîtront dans l'ordre numérique du plus bas au plus haut).

Ce paramètre est important pour définir la fonctionnalité suivante/précédente dans les groupes Live/Blind. Si laissés au format numérique, lorsque vous utiliserez [Sivant]/[Précédent] les circuits d'une sélection de groupe seront sélectionnés dans l'ordre numérique. Si laissés en vue ordonnée, ils seront sélectionnés en fonction de l'ordre dans lequel ils ont été ajoutés dans le groupe.

Éditer des groupes à partir de la liste des groupes

Un groupe existant peut être modifié sans avoir besoin d'enregistrement ou de mise à jour, comme suit.

- Sélectionnez le groupe requis en appuyant sur [Group] [n] [Enter], ou en utilisant [Next] et [Last] pour parcourir la liste.

Le groupe sélectionné est surligné en doré.

Les actions suivantes sont possibles :

- [Label] [nom] [Enter] - ajoute ou modifie un label de groupe.
- [Copy To] [Group] [7] [Enter] - copie le contenu du groupe sélectionné dans le groupe 7.
- [2] {Insérer Avant} [9] [Enter] - insère le circuit 2 dans le groupe, en le plaçant avant le circuit 9 dans la vue ordonnée.
- [2] {Insérer Après} [5] [Enter] - insère le circuit 2 dans le groupe, en le plaçant avant le circuit 5 dans la vue ordonnée.
- [2] [Delete] [Enter] - supprime le circuit 2 du groupe.
- [+] <Chan> [1][0] [Enter] - ajoute le circuit 10 au groupe sélectionné.
- [-] <Chan> [5] [Enter] - supprime le circuit 5 du groupe sélectionné.
- [+] [Group] [1][0] [Enter] - ajoute le groupe 10 au groupe sélectionné.
- [-] [Group] [5] [Enter] - supprime le groupe 5 du groupe sélectionné.
- {Aléatoire} [Enter] - réorganise les circuits du groupe de manière aléatoire.
- {Inverse} [Enter] - inverse l'ordre des circuits au sein du groupe.

- **{Inverse} [Enter]** - réorganise les circuits dans l'ordre numérique dans le groupe sélectionné.
- **{Offset}** - reportez-vous à la section *Offset (sur la page 210)* pour de plus amples informations.

Utilisation de groupes en tant que collection de circuits

[Group] peut être un moyen rapide de collecter des circuits depuis des submasters, des cues, des palettes ou des presets.

Les actions suivantes sont possibles :

- **[Group] [Cue] [1]** - sélectionne tous les circuits de la mémoire 1.
- **[Group] [Sub] [3]** - sélectionne tous les circuits du submaster 3.
- **[Group] [Int Palette] [5]** - sélectionne tous les circuits de la palette d'intensité 5.

Chapitre 8

Fan

À Propos de Fan	216
Utiliser le fan sur les paramètres	216
Réaliser un Fan depuis la ligne de commande	216
Utiliser le fan sur les références	217
Utiliser le fan sur le temps et les délais	217
Utilisation de sous-groupes avec Fan	217

À Propos de Fan

La fonction Fan permet de répartir les valeurs de paramètres et de temps sur une plage de l'ensemble de la sélection de circuits, et de faire en sorte que ces valeurs soient régulièrement espacées. La fonction Fan s'applique par sélection de circuits ou par ordre de groupe. Par défaut, l'exécution de la fonction Fan se fait depuis le circuit de départ.

Lorsque vous appuyez sur [Fan] après une sélection de circuits, les softkeys deviendront l'un des styles de fan suivant :

- **{Centré}** - le circuit du milieu dans l'ordre est défini en tant que circuit de départ et restera inchangé, et le premier et le dernier circuits seront modifiés dans les directions opposées. Le tambour de niveau diminuera les circuits de numéro inférieur et augmentera les circuits de numéro supérieur.
- **{Inverse}** - l'ordre de circuits sélectionné est inversé avant d'appliquer la fonction Fan.
- **{Miroir Out}** - le circuit du milieu dans l'ordre sélectionné est utilisé en tant que circuit de départ et le premier et le dernier circuits dans l'ordre seront les circuits de fin.
- **[1] [Thru] [1][0] [At] [1][0] [Thru] [3][0] [Fan] {Miroir Out} [Enter]** - définit le circuit 1 à 30 %, le 2 à 20 %, le 3 à 10 %, le 4 à 20 % et le 5 à 30 %.
- **{Répéter}** - le nombre de circuits qui utilisent la fonction Fan avant que le schéma ne se répète.
- **[1] [Thru] [1][2] [At] [5][0] [Thru] [7][0] [Fan] {Répéter} [3] [Enter]** - définit les circuits 1, 4, 7 et 10 à 50 %, les circuits 2, 5, 8 et 11 à 60 % et les circuits 3, 6, 9 et 12 à 70 %.
- **{Regrouper}** - les circuits sont répartis en groupes, qui contiennent des circuits avec toutes les mêmes valeurs.
- **[1] [Thru] [1][2] [At] [5][0] [Thru] [8][0] [Fan] {Regrouper} [4] [Enter]** - définit les circuits 1 à 3 à 50 %, les circuits 4 à 6 à 60 %, les circuits 7 à 9 à 70 % et les circuits 10 à 12 à 80 %.
- **{Aléatoire}** - les circuits sélectionnés sont positionnés dans un ordre aléatoire avant l'application de la fonction Fan.

Utiliser le fan sur les paramètres

Les valeurs en fan peuvent être manipulées avec un encodeur ou avec le clavier numérique. Pour définir les valeurs en fan avec un encodeur, sélectionnez les circuits requis et indiquez une base de référence, si nécessaire, suivie de [Fan]. Sur l'Element 2, vous devrez utiliser les encodeurs virtuels dans la fenêtre ML.

Si vous n'entrez aucune valeur, les valeurs actuelles seront utilisées. Lorsque vous utilisez des encodeurs pour régler le fan, il n'est pas nécessaire de spécifier le paramètre qui doit appliquer le fan. Ce paramètre est spécifié par l'encodeur utilisé.

- **[1] [Thru] [5] [Fan] [Enter]** - sélectionne les circuits 1 à 5 et place les encodeurs et le tambour de niveau en mode Fan.
- **[1] [Thru] [5] [At] [5] <0> [Fan] [Enter]** - sélectionne les circuits 1 à 5, définit un niveau de départ à 50 % et place les encodeurs et le tambour de niveau en mode Fan.
- **[1] [Thru] [5] [Fan] {Miroir} [Enter]** - sélectionne les circuits 1 à 5 et place les encodeurs et le tambour de niveau en mode Fan avec le style Miroir.

Réaliser un Fan depuis la ligne de commande

Une commande de niveau ou de temps qui utilise [Thru] ou une liste de références est une commande Fan en ligne de commande.



Remarque : La touche [Fan] n'est pas nécessaire sauf si un style de fan autre que celui par défaut est souhaité.

Pour régler les valeurs du fan depuis la ligne de commande :

- [1] [Thru] [5] [At] [1] <0> [Thru] [5] <0> [Enter] - définit le circuit 1 à 10 %, 2 à 20 %, 3 à 30 %, 4 à 40 % et 5 à 50 %. Il s'agit du comportement par défaut du fan et la commande [Fan] n'est pas nécessaire.
- [1] [Thru] [5] [At] [1] <0> [Thru] [3] <0> [Fan] {Miroir} [Enter] - définit le circuit 1 à 30 %, 2 à 20 %, 3 à 10 %, 4 à 20 % et 5 à 30 %.

Utiliser le fan sur les références

Lorsque vous appliquez un fan sur des références, par exemple des palettes, si plus de 2 références sont utilisées, les données seront des données de référence. Le fan sera répété s'il y a plus de circuits que de références.

- [1] [Thru] [5] [Int Palette] [1] [Thru] [3] [Enter] - définit le circuit 1 en IP1, 2 en IP2, 3 en IP3, 4 en IP1 et 5 en IP2.

Si la liste contient 2 références ou moins, le fan sera établi en données absolues sur les niveaux entre les références.

- [1] [Thru] [5] [Int Palette] [1] [Thru] [2] [Enter] - (La palette Intensité 1 est tous les circuits à 0 % et la palette Intensité 2 est tous les circuits à 100 %.) définit le circuit 1 à 0 %, 2 à 25 %, 3 à 50 %, 4 à 75 %, et 5 à 100 % en données absolues.

Utiliser le fan sur le temps et les délais

Utiliser le fan sur le temps et les délais fonctionne exactement comme utiliser le fan sur les paramètres.

- [1] [Thru] [5] [Time] [6] [Thru] [1] [0] [Enter] - définit les temps particuliers pour le circuit 1 à 6 secondes, 2 à 7 secondes, 3 à 8 secondes, 4 à 9 secondes et 5 à 10 secondes.
- [Cue] [1] [Thru] [5] [Time] [6] [Thru] [1] [0] [Enter] - définit les temps pour la cue 1 à 6 secondes, 2 à 7 secondes, 3 à 8 secondes, 4 à 9 secondes et 5 à 10 secondes.
- [Cue] [1] [Part] [1] [Thru] [3] [Time] [6] [Thru] [8] [Enter] - définit les temps pour les parts de la cue 1 : part 1 à 6 secondes, part 2 à 7 secondes et part 3 à 8 secondes.
- [1] [Thru] [5] [Delay] [6] [Thru] [8] [Fan] {Mirror} [Enter] - définit les délais particuliers du circuit 1 à 8 secondes, 2 à 7 secondes, 3 à 6 secondes, 4 à 7 secondes et 5 à 8 secondes.

Utilisation de sous-groupes avec Fan

Sous-groupes (sur la page 209) peut être utilisé avec la fonction Fan. Les circuits d'un même sous-groupe agissent comme un seul circuit lorsqu'ils sont utilisés en fan.

Exemple :

Le groupe 1 est composé des circuits 120 à 130. Les circuits 120 à 123 sont un sous-groupe, les circuits 124 à 126 ne sont dans aucun sous-groupe et les circuits 127 à 130 sont un autre sous-groupe.

- [Group] [1] [Fan] [Enter]

Sélectionne le groupe 1 et le positionne en mode Fan. En montant le tambour de niveau, vous obtenez le résultat suivant. Les circuits 120 à 123 partagent une même intensité, les circuits 124 à 126 ont chacun des intensités différentes et les circuits 127 à 130 partagent une même intensité.

Chapitre 9

Mark

A propos de Mark	220
AutoMark	220
Marks référencés	221

A propos de Mark

Mark est une instruction qui automatise le processus de calage des projecteurs automatiques à l'état requis dans une cue, avant de monter l'intensité. Cela permet à vos projecteurs automatiques de positionner de façon invisible leurs paramètres de Non-intensité dans un état inactif (au noir).

Eos fournit deux méthodes différentes pour marker les projecteurs :

- *AutoMark (en dessous)*
- *Marks référencés (sur la page ci-contre)*

Sur l'Element 2, seul l'AutoMark est disponible.

AutoMark

L'AutoMark est un réglage par défaut du système et peut être activé ou désactivé de façon global. La valeur par défaut du système pour ce paramètre est off (Désactivé). Pour modifier le paramètre par défaut, voir [Réglages des Cues \(sur la page 153\)](#).

Lorsque la fonction AutoMark est activée, les changements des paramètres de non intensité se produisent dans la cue **précédant immédiatement** celle où les changements sont enregistrés si l'intensité dans cette cue passe de zéro à n'importe quel niveau actif. Par conséquent, la cue précédente « exécute » l'AutoMark.

Des informations sur AutoMark sont affichées pour les cues ou les parts. Ce n'est pas une instruction de type circuit. Les cues AutoMark sont indiquées par un « M » dans la colonne M du Playback Status Display.

Les AutoMarks s'exécutent en utilisant le temps de la cue où les changements se produisent (cue indiquée par un « M »). Deux exceptions : un temps de Mark défini dans le setup, ou des temps particuliers enregistrés avec l'instruction de changement, auquel cas le temps particulier est utilisé.

Les AutoMarks s'affichent de la même manière en Live et en Blind.

Conditions pour déclencher un AutoMark

Les règles suivantes déterminent sur quels circuits l'AutoMark s'applique et comment il se déroule.

- La cue markée doit avoir une instruction de changement pour l'intensité des projecteurs automatiques supérieure à zéro ou nulle.
- La cue markée doit avoir une instruction de changement pour des paramètres de non-intensité sur les dits circuits.
- L'AutoMark ne se déclenchera pas si le circuit reçoit une instruction d'intensité d'une autre source (telle qu'un submaster ou un fader HTP).
- AutoMark doit être activé pour qu'AutoMark fonctionne. AutoMark est basé sur le réglage en cours **par défaut lors du playback**. Le réglage au moment de l'enregistrement n'est pas important.
- Du point de vue circuits, un AutoMark ne se produira pas jusqu'à ce que :
- Un délai de paramètre se soit écoulé **et**
- L'intensité ai atteint zéro et le paramètre a terminé tout mouvement précédemment entamé.

Autorisation d'un changement à vue

Quand AutoMark est « On », il est possible de modifier cette valeur cue par cue (ou part par part). La modification sera possible via une softkey, {AutoMark Off}. Cette softkey n'est pas visible quand AutoMark est désactivé dans les paramètres par défaut.

AutoMark peut être désactivé sur des cues/des parts.

Lorsque cette fonction est activée, la cue qui exécute la Mark est indiquée par un « M » dans le champ des marqueurs. Si l'option AutoMark est désactivée, permettant un changement en live, un « D » s'affiche dans le champ des marqueurs de la cue ou de la cue part où les données sont enregistrées.

En utilisant AutoMark avec des cues partitionnées, il est possible d'avoir des paramètres markés et d'autres changeant à vue.

AutoMark et les temps

Un automark utilisera le temps de transfert de la cue dans laquelle le placement se fait (la Cue « M »), sauf si le circuit a des temps particuliers ou qu'il y a un temps de Mark défini dans le Setup. Le temps particulier remplace le temps optionnel de Mark dans le setup. Reportez-vous à la section [Temps de Mark \(sur la page 225\)](#) pour de plus amples informations. Dans ce cas, le temps particulier s'applique aux changements. Le temps particulier est appliqué dans la cue où l'instruction de changement est enregistrée.

Marks référencés

Les Marks référencés sont des Marks spécifiés par l'utilisateur et qui sont appliqués manuellement à des circuits ou paramètres spécifiques. Lorsque les AutoMarks sont désactivés, des Marks référencés peuvent être utilisés. L'AutoMark et les Marks référencés ne peuvent pas être utilisés simultanément.



Remarque : Si vous commencez la programmation avec AutoMark activé, puis désactivez la fonction, tous les AutoMarks dans la conduite sont convertis en marks référencés.

Deux parties fondamentales composent un Mark référencé efficace : La première partie est la cue Mark (définie par l'utilisateur). C'est la cue dans lequel tous les paramètres de non intensité changeront. Cette cue est référée en tant que **cue mark**.

La deuxième partie est la cue avec la valeur d'intensité pour les circuits en question. C'est ce qu'on appelle la **cue source**. C'est aussi la cue où sont stockés les changements de non intensité.

Afin d'utiliser correctement la Mark, vous **devez spécifier** les circuits à marker dans la cue source. Eos ne supposera pas que tous les projecteurs automatiques seront Markés.

Il existe deux façons d'appliquer un mark référencé. Vous pouvez appliquer un Mark au niveau d'une cue et ensuite faire référence à ce Mark dans une cue ultérieure, **ou** vous pouvez appliquer un Mark dans une cue en faisant référence à une cue précédente.

Les Marks référencés sont utiles parce que les données de paramètre de non-intensité sont stockées dans la cue qui allume les projecteurs. Par conséquent, toute modification des données paramètres de non-intensité se fait dans la cue source. Vous n'avez pas à vous soucier de le changer dans la cue mark.



Remarque : Lors de la montée manuelle de l'intensité d'un projecteur qui est dans un état marké, tous ses paramètres seront rendus manuels et les réglages actuels des FCB s'afficheront. Ceci est fait pour que vous n'ayez pas besoin d'utiliser {Conv Man} lors de l'enregistrement sur une cue.

Réglage des Marks référencés

Vous pouvez appliquer un mark en appuyant sur :

- [Cue] [n] [Mark] [Enter]

Ceci place un Mark (M) sur une cue pour une activité de mark ultérieure. Dans les cues suivantes, lorsque les circuits sont markés, ils seront positionnés pour les changements dans cette cue (à moins qu'on ne leur demande de se marker ailleurs).

Lorsque vous créez une cue contenant les circuits que vous voulez marker, procédez comme suit :

- [select channels] [Mark] [Enter]
- Enregistrez la cue en suivant les procédures habituelles. Eos regardera automatiquement en arrière dans la liste des cues pour trouver le premier marqueur mark qu'il rencontre.

Exemple :

Supposons que vous avez placé un Mark sur la cue 10 (qui devient la cue mark).

- [Cue] [10] [Mark] [Enter]

Plus tard, vous enregistrez la Cue 12 avec une instruction de Mark sur les circuits 1 à 10 (ceci devient la cue source).

- [1] [Thru] [10] [Mark] [Enter] - Notez que les circuits 1 à 10 s'affichent avec un « M » rouge dans le coin en haut à droite.
- [Record] <Cue> [1] [2] [Enter]

Puisqu'aucune instruction de mark spécifique n'a été donnée aux circuits de la cue 12, les circuits se markeront sur les premiers « M » rencontrés dans les cues précédentes de la cuelist, à condition que l'intensité de ces circuits soit à zéro pendant toute la durée du mark.

Lors de résituation de la Cue 10, les paramètres de non-intensité des circuits 1 à 10 évoluent vers les valeurs stockées dans la Cue 12. Puis dans la Cue 12, l'intensité montera pour ces circuits.

Indicateurs d'affichage du Mark

Dans l'exemple précédent, les indications qu'un Mark a été placé sont les suivantes. La cue 10 s'affiche avec un Mark (M) dans la cuelist. De plus, lors de la lecture de la cue 10, les circuits 1-10 afficheront un « MK » vert dans le champ d'intensité, tandis que les paramètres de non intensité afficheront le numéro de la cue source en vert « Q12 » (le MK dans le champ d'intensité est vert si, dans la cue 10, les projecteurs s'éteignent et que les FCB sont markés. Si, dans la cue 10, les circuits 1-10 étaient déjà à zéro, un « MK » magenta s'affiche).

La cue source (cue 12) inclut un « M » vert à côté du niveau d'intensité et toutes les valeurs des paramètres de non intensité sont affichées en vert. De plus, dans la cuelist, la cue 12 affiche un « R » dans son champ Mark. Si un Mark a été placé sur une cue, mais que cette cue n'a pas encore de projecteur à marker, le « M » sera remplacé par un « m ». Vous verrez également un « m » si le Mark n'est plus intact.

Mark avec priorités

Lorsque vous définissez les cues Mark, vous définissez une priorité à l'aide des softkeys **{Priorité High}** et **{Priorité Low}**. Lors du mark, les circuits tenteront de se marker pour les cues de priorité high en premier. Les cues qui sont marquées avec seulement Mark sont considérées comme d'une priorité normale. Les circuits tenteront de les marker en second si un signal de priorité élevée ne peut pas être utilisé. Les cues de priorité low seront utilisées en dernier si une cue de priorité élevée ou normale n'a pas pu être utilisée.

Les cues marquées avec une priorité affichent des indicateurs dans le PSD. Reportez-vous à la section [Symboles de Mark \(sur la page suivante\)](#) pour de plus amples informations.

Application d'indicateurs lorsque des circuits sont markés

Vous pouvez également appliquer un mark à une cue précédente en procédant comme suit :

- [Sélection de circuits] **[Mark]** **[Cue]** **[5]** **[Enter]**
- **[Record]** **[Cue]** **[8]** **[Enter]**

Cela permet de marker la cue 5 pour réaliser tout changement de non-intensité enregistré dans la cue 8. Les marqueurs affichés pour ce type de mark seront les mêmes que ceux vus dans l'exemple précédent. Tant que l'intensité est à zéro dans la plage de cues, s'il y a des instructions de changement des paramètres de non intensité pour les circuits entre ces deux cues, ils seront enlevés.

Il est également possible de marker uniquement certains paramètres pour les changements markés, tout en autorisant les changements à vue pour d'autres paramètres.

Exemple :

Si vous souhaitez marker uniquement le focus et autoriser la transition des autres paramètres alors que la lumière augmente, vous pouvez appuyer sur :

- **[1]** **[Thru]** **[10]** **[Focus]** **[Mark]** **[Enter]**

LePlusTôt

La commande **{LePlusTôt}** peut être utilisée avec **[Mark]** pour marker le circuit dans la cue suivant la dernière mise à zéro de l'intensité. Le Mark est enregistré et se comporte exactement comme si vous aviez saisi le numéro de cue au lieu de **{LePlusTôt}**. Cela fonctionne dans Blind ou dans Live si vous enregistrez après.

Exemple :

La Cue 2 change l'intensité du circuit 1 à 0, les Cue 3 à 4 n'ont pas d'intensité pour le circuit 1, et la Cue 5 change son intensité à full. Sur la cue 5 :

- **[1]** **[Mark]** **{Earliest}** **[Enter]**

Ceci fonctionnera de la même façon que **[1]** **[Mark]** **[Cue]** **[3]** **[Enter]**, et markera les cues 3 à 5.



Remarque : **[Mark]** **{LePlusTôt}** markera les cues block ou les changements d'intensité block à 0, jusqu'à ce qu'il rencontre le dernier changement d'intensité vers 0. Si la cue immédiatement avant la cue markée est la première intensité à passer à 0, elle sera markée dans cette cue.

{M Plus Tôt} markera la cue la plus tôt qui dispose déjà d'un mark. S'il n'y a pas de cue Mark, {M PlusTôt} se comportera comme {LePlusTôt} et markera à la cue la plus ancienne possible.



Remarque : {Mark d'Urgence} peut être utilisé pour définir automatiquement une Mark si vous ne l'avez pas déjà fait. Si vous utilisez {M LePlusTôt} et qu'aucune cue avec une Mark n'a déjà été activée, {Mark d'Urgence} activera une Mark. Reportez-vous à la section [Record Défaut \(sur la page 162\)](#) pour de plus amples informations.

Symboles de Mark

Les symboles qui apparaissent dans la colonne Mark du Playback Status Display et de l'Index Cue List :

Live

- MK - Indique que le circuit est marké pour une cue ultérieure. Le numéro de cue est indiqué dans les autres catégories (voir « Q » ci-dessous).
- Q - Vu dans les catégories de non-intensité d'un circuit marké. Le « Q » est suivi d'un chiffre indiquant la cue pour laquelle la mark est en préparation.
- M - Indique qu'un Mark est placé, mais manuel, et doit être enregistré. Est bleu lorsqu'il est enregistré. « m » indique que la cue n'est pas Markée.

Playback Status Display (Affichage de l'état de restitution)

- D - AutoMark est désactivé.
- M ou m - Indiquent une cue markée. « M » indique un AutoMark ou une mark référencée qui est utilisée par une cue suivante. « m » indique un mark référencé qui n'est actuellement pas utilisé par une cue suivante. Trouvé dans la zone « Marqueurs »
- R - Indique la cue source qui renvoie à une Mark antérieure. Trouvé dans la zone « Marqueurs » de l'affichage des cues.
- + - Indique qu'une cue est à la fois une cue de mark et une cue de référence lorsqu'il est affiché dans la colonne Mark.
- -- Indique un mouvement au noir, une cue qui a des paramètres de non-intensité changeant sur des circuits dont l'intensité est à 0.
- x - Indique qu'un Mark a été placé, mais qu'il a été cassé. Si possible, Eos va AutoMarker les projecteurs.
- mh - Indique qu'une cue a été markée en high priority, mais que rien n'y est encore marké.
- Mh - La cue a été markée en high priority, et des projecteurs y sont markés.
- ml - Indique qu'une cue a été markée en low priority, mais que rien n'y est encore marké.
- MI - La cue a été markée en haute priorité, et des projecteurs y sont markés.

Mark référencée et Temps

Le mouvement des paramètres de non intensité en conjonction avec un Mark respectera les règles de temps suivantes.

Si un temps particulier est utilisé pour les paramètres de non intensité :

Lorsque les circuits exécutent un Mark, les changements utiliseront le(s) temps particulier(s) qui leur sont assignés **dans la cue source**.

Exemple :

Un Mark est appliquée à la cue 5, ce qui en fait la cue mark.

- [Cue] [5] [Mark] [Enter]

Par la suite, les circuits 1 à 10 reçoivent un temps particulier et une instruction mark :

- [1] [Thru] [1] [0] {Focus} [Time] [8] [Mark] [Enter]

Ensuite, ces circuits sont enregistrés en Cue 10 :

- [Record] <Cue> [1] [0] [Enter]

Dans ce cas, lorsque Cue 5 est exécuté, les circuits 1 à 10 effectuent leurs changements de paramètres de focus en 8 secondes, comme spécifié dans la Cue 10 (la cue source, qui est la source de leur instruction de changement).

Si **aucun** temps particulier n'est utilisé pour les paramètres de non intensité ou si le temps de Mark est désactivé :

Lorsque les circuits exécutent un Mark, les changements utiliseront le temps enregistré **dans la cue Mark**.

Exemple :

Le cue 5 est enregistrée avec un temps de 10 secondes.

- [Record] <Cue> [5] [Time] [1] [0] [Enter]

Un Mark est appliqué à la cue 5 comme ci-dessus.

- [Cue] [5] [Mark] [Enter]

Plus tard, une instruction de Mark est assignée aux circuits 1 à 10 puis ces derniers sont enregistrés dans la cue 10 avec **aucun** temps particulier :

- [1] [Thru] [1] [0] [Mark] [Enter]
- [Record] <Cue> [1] [0] [Enter]

Lorsque la Cue 5 est exécutée, les circuits 1 à 10 effectuent leurs changements de paramètres de non intensité en 10 secondes, comme spécifié dans la Cue 5 (la cue mark).

Les cues Mark qui sont lues hors séquence effectueront leur mark immédiatement. Lors de l'execution d'une cue qui a une cue liée, la cue va marker comme si la cue liée était la prochaine cue, les Marks se feront en utilisant le temps de la cue active.

Temps de Mark

Le temps de Mark est une option du Setup (**Setup**>**Système**>**Réglages des Cues**>**Temps de Mark**) qui vous permet de définir le temps que les instructions Mark utiliseront. Lorsque **{Temps de Mark}** est désactivé, ce qui est la valeur par défaut, les instructions Mark utilisent le temps de cue, sauf si ils sont affectés par un temps particulier. Lorsque vous entrez un temps de Mark dans le Setup, tous les FCB qui effectuent un Mark (soit à travers un Mark référencé, soit à travers AutoMark) utiliseront ce temps. Le seul moyen d'annuler le Setup de temps de Mark est d'utiliser un temps particulier. Supprimer le champ **{Temps de Mark}** rétablira le mode désactivé. Sélectionnez **{Temps de Mark}** et tapez **[Enter]** pour désactiver le temps de Mark par défaut.

Suppression des Marks référencés

Mark est un état de basculement. Par conséquent, la première commande de Mark définit une Mark. La seconde l'enlève.

Pour supprimer une mark d'une cue, appuyez sur :

- [Cue] [In] [Mark] [Enter]

Pour supprimer un mark d'un circuit :

- [Sélection de circuits] [Mark] [Enter]



Remarque : Si le Mark est ôté d'un circuit en live, la cue correspondante doit être mise à jour.

Il est également possible de marker sur une cue qui n'existe pas, et lorsque le mark est enregistré, Eos créera automatiquement la cue sur laquelle se marker.

Exemple :

Si la cue 2 n'existe pas encore :

- [Sélection de circuits] [Mark][2] [Enter]

La ligne de commande apparaitra dans « Créer Cue Mark ? »

- [Enter]

Lorsque la cue est enregistrée, le système crée automatiquement une cue 2 et y Marke les sources.

Si une source est markée et que ce Mark est brisé par la suite (par exemple si elle est utilisée par une instruction de changement enregistrée entre temps), Eos tentera de réparer le Mark. Ceci est fait par un AutoMark dans la cue précédent l'apparition de l'intensité, si possible. Ceci sera indiqué dans la cuelist par un « * » dans la cue qui précède immédiatement la cue « R ».

Chapitre 10

Palettes

À propos des Palettes	228
Types de palettes	228
Options de palette	229
Enregistrement des palettes en Live	230
Rappel des Palettes	233
Édition des palettes en Live	234
Édition de palettes en Blind	235
Utilisation de palettes par type	238
Suppression des circuits d'une palette	239
Suppression de Palettes	239

À propos des Palettes

Les palettes sont des composantes qui peuvent être utilisées pour créer des presets ([À propos des presets \(sur la page 242\)](#)), cues ([À propos des cuelists uniques \(sur la page 256\)](#)) et effets ([À propos des effets \(sur la page 336\)](#)).

Les palettes sont des données de référence. Cela signifie que lorsqu'elles sont utilisées dans des presets, cues ou effets, les modifications sur le contenu de la palette se répercutent dans tous les emplacements où la palette est présente.

Il existe quatre types de palettes :

- [Palettes d'intensité \(en dessous\)](#)
- [Palettes Focus \(en dessous\)](#)
- [Palettes de Couleur \(sur la page ci-contre\)](#)
- [Palettes de Beam \(sur la page ci-contre\)](#)

Les palettes sont un élément essentiel pour l'utilisation de projecteurs automatiques. Elles peuvent aider à gagner un temps de programmation considérable lors de l'édition des données de la conduite.

Lorsque vous enregistrez des palettes, trois options de softkeys sont disponibles :

- [{Par Type} \(sur la page ci-contre\)](#)
- [{Absolu} \(sur la page ci-contre\)](#)
- [{Verrouiller} \(sur la page ci-contre\)](#)

Eos supporte jusqu'à 1000 palettes de chacun des quatre types, qui peuvent être enregistrées sous forme de nombre décimal (jusqu'au millième : 0,001) ou de nombre entier (jusqu'à 9,999 999). Les palettes sont automatiquement filtrées en catégories IFCB. Les données de couleurs ne peuvent pas être enregistrées dans des palettes de Beam, l'intensité ne peut être intégrée dans une palette Focus, et ainsi de suite. Cela rend la création des palettes plus facile, plus rapide et moins laborieux. Si vous devez créer une référence qui inclura un mélange d'informations IFCB, vous pouvez utiliser les presets. Reportez-vous à la section [À propos des presets \(sur la page 242\)](#).

Les palettes peuvent être affectées à des faders. reportez-vous à la section [Propriétés des faders de presets et de palettes \(sur la page 250\)](#) pour de plus amples informations.

Types de palettes

Il existe quatre types de palettes :

- [Palettes d'intensité \(en dessous\)](#)
- [Palettes Focus \(en dessous\)](#)
- [Palettes de Couleur \(sur la page ci-contre\)](#)
- [Palettes de Beam \(sur la page ci-contre\)](#)

Palettes d'intensité

Des palettes d'intensité peuvent être créées pour être utilisées avec tous les circuits dotés de paramètres d'intensité.

Palettes Focus

Des palettes de Focus peuvent être créées pour tous les circuits possédant des données de paramétrage de focus.

Les palettes de Focus stockent les données de focus, comprenant la position Pan et Tilt ou XYZ, l'orientation et / ou la rotation. Utilisez **{Activer/désactiver le format XYZ}** pour choisir le format des données stockées.

Palettes de Couleur

Des palettes de couleurs peuvent être créées pour tous les circuits qui possèdent des données de paramètres de couleur. Les palettes de couleurs enregistrent n'importe quelle combinaison de données de couleurs, y compris les réglages CMY, RGB et HS, les changeurs de couleur et les roues de couleurs.

Vous constaterez que **[Record Only]**, les filtres et les commandes d'enregistrement sélectif seront très utiles lors de l'enregistrement des palettes de couleurs.

Palettes de Beam

Des palettes de beam peuvent être créées pour tous les circuits qui ont des données de paramètres de beam. Il est rare, lors de l'enregistrement des palettes de beam, que vous souhaitiez inclure tous les paramètres de beam des circuits. Par conséquent, **[Record Only]**, les filtres et les commandes d'enregistrement sélectif seront très utiles lors de l'enregistrement des palettes de beam.

Options de palette

Lors de l'enregistrement des palettes, il y a trois options de softkeys :

- **{Par Type} (en dessous)**
- **{Absolu} (en dessous)**
- **{Verrouiller} (en dessous)**

{Par Type}

Les palettes Par Type sont créées avec des circuits 'par défaut' qui contiennent des valeurs qui peuvent être assignées à n'importe quel autre circuit de même type d'appareil. Les palettes Par Type peuvent également contenir des valeurs de circuit particulières.

Les palettes Par Type afficheront un 'T' dans le coin inférieur des direct selects et dans les listes de palettes. Un '+' s'affiche après le 'T' si des circuits sont enregistrés avec des données particulières. Pour plus d'informations sur les palettes par type, voir [Utilisation de palettes par type \(sur la page 238\)](#).

{Absolu}

Les palettes absolues sont des palettes qui, lorsqu'elles sont appliquées, s'affichent et sont traitées comme des données absolues appliquées à un circuit. Les données ne sont jamais référencées.

Une palette absolue s'affiche avec un « A » dans le coin inférieur des direct selects et dans la liste des palettes.

{Verrouiller}

Les palettes verrouillées sont des palettes qui sont protégées contre toute modification accidentelle en Live.

Une palette verrouillée affichera un « L » dans le coin inférieur des direct selects et dans les listes de palettes.

Les palettes verrouillées peuvent être mises à jour en appelant spécifiquement les circuit et les éléments enregistrés, [channel list] [Update] [Record target] [Enter]. L'utilisation de [Update] [Color Palette] [1] [Enter] ne fonctionnerait pas en Live pour une palette verrouillée. Cependant, les palettes verrouillées ne sont pas protégées en Blind.

Enregistrement des palettes en Live

Les palettes peuvent être enregistrées en Live ou en Blind. Il existe plusieurs façons de déterminer quelles données sont stockées dans une palette, mais [Record], [Record Only] et l'utilisation de filtres sont les méthodes les plus courantes.

Lorsque [Record] est utilisé, Eos enregistrera les données par catégories de paramètres (intensité, focus, couleur ou beam) pour tous les circuits qui ne sont pas actuellement à leur valeur par défaut.

[Record Only] est un enregistrement sélectif qui peut être utilisé pour stocker uniquement les paramètres qui ont des valeurs manuelles. Les filtres et l'enregistrement sélectif fournissent des méthodes supplémentaires pour contrôler ce qui est enregistré dans une palette.

Enregistrement des palettes avec [Record]

La méthode la plus courante pour créer des palettes est les enregistrer depuis le Live. Les palettes peuvent être numérotées de 0,001 à 9999,999 et chacune peut recevoir un label.

[Record] enregistrera les données courantes des paramètres de tous les circuits avec des données autres que par défaut pour le type de palette approprié, en tenant compte des réglages du filtre.

Exemple :

Supposons que vous voulez créer une couleur personnalisée à l'aide du color picker et enregistrer ces données dans une palette de couleur personnalisée. Vous devez d'abord sélectionner les circuits.

- [1] [Thru] [1] [1] [Enter]

A l'aide du color picker, réglez les niveaux de teinte et de saturation selon l'aspect souhaité. Lorsque la couleur est sélectionnée, enregistrez la palette.

- [Record] [Color Palette] [4] [Label] <FOH Blue> [Enter]

Notez que lorsque vous avez enregistré la palette de couleurs, toutes les données de couleurs pour les circuits 1 à 11 sont affichées en live avec la référence « CP 4 ». Parce que [Record] a été utilisé, il a enregistré tous les paramètres de couleur pour ces circuits.



Remarque : [Record] enregistrera l'intégralité de la catégorie de paramètres dans une palette. [Record Only] enregistre dans la palette uniquement les valeurs que vous avez réglées manuellement. Reportez-vous à la section [Stockage des palettes avec \[Record Only\] \(sur la page ci-contre\)](#).

Lors de la création d'une palette, les circuits et les paramètres impliqués dans l'action d'enregistrement sont automatiquement mis à la référence de la palette (« CP 4 » dans ce cas). Pour afficher les données absolues de ces circuits, appuyez et maintenez enfoncée la touche [Data].

Les méthodes suivantes peuvent être utilisées pour enregistrer des palettes avec [Record] :

- [Record] {Color Palette 1} - enregistre toutes les données des paramètres de couleur dans la palette de couleur 1 et les affiche comme premier direct select des palettes de couleur. Reportez-vous à la section [Enregistrement des palettes via les Direct Selects \(sur la page](#)

- [232](#)) pour de plus amples informations.
- **[Record] [Focus Palette] [2] [Label] <nom> [Enter]** - enregistre les données du paramètre focus pour tous les circuits qui ne sont pas à leur état par défaut et ajoute un label à la palette de focus 2.
- **[Record] {Palette de couleurs} [Next] [Enter]** - enregistre les données dans la prochaine palette de couleur disponible.

Enregistrement sélectif de palettes avec [Record]

Les palettes peuvent également être créées en utilisant l'enregistrement sélectif, qui vous permet de spécifier uniquement les circuits ou les paramètres que vous voulez enregistrer.

Les exemples suivants illustrent les différentes méthodes pour l'enregistrement sélectif des palettes à l'aide de **[Record]** :

- **[1] [Thru] [3] [Record] [Intensity Palette] [2] [Label] <nom> [Enter]** - enregistre toutes les données d'intensité pour les circuits sélectionnés 1 à 3 et ajoute un label à la palette d'intensité 2.
- **[Group] [2] [Record] {Palette Beam} [Next] [Enter]** - enregistre les données des paramètres de beam du groupe 2 vers le prochain numéro de palette de beam.
- **[+] [9] [Record] [Focus Palette] [5] [Enter]** - enregistre les données focus dans la palette de focus 5, en excluant le groupe ou le circuit spécifié.
- **[1] [Thru] [9] {Iris} {Zoom} [Record] [Beam Palette] [5] [Enter]** - enregistre toutes les données de zoom et iris pour les circuits 1 à 9 dans la palette de beam 5.
- **[+] [5] [Record] [Beam Palette] [Next] [Label] <nom> [Enter]** - enregistre dans la prochaine palette de beam disponible, en excluant le groupe ou les circuits spécifiés et en ajoutant un label.



Remarque : Lorsque vous utilisez l'enregistrement sélectif, vous devez spécifier la liste de circuits à inclure ou à exclure, identifiée par le modificateur **[+] [-]** faisant partie de la commande **[Record]**. Dans le cas contraire, tous les circuits avec des données appropriées et pas à défaut seront stockés dans la nouvelle palette.



Remarque : L'enregistrement sélectif est utile lorsque vous effectuez une action d'enregistrement d'une traite. Si vous enregistrez une série de palettes avec uniquement certains paramètres, utiliser les filtres d'enregistrement vous permettra d'économiser du temps (voir [Utilisation des filtres avec les palettes \(sur la page suivante\)](#)).

Stockage des palettes avec [Record Only]

[Record Only] est un processus d'enregistrement sélectif qui stocke **uniquement des valeurs de paramètres manuelles**. Lorsqu'il utilisé pour enregistrer des palettes, seules les valeurs de paramètres manuelles des circuits sont stockées dans la palette. Comme avec Record, les filtres peuvent restreindre davantage les données à enregistrer si ils sont activés lors de l'utilisation de **[Record Only]**. Reportez-vous à la section [Enregistrement des palettes en Live \(sur la page précédente\)](#) pour de plus amples informations.



Remarque : Si vous utilisez **[Record Only]** pour enregistrer dans une palette existante, les données seront ajoutées à cette palette. La palette originale ne sera pas complètement écrasée. Seules les modifications manuelles seront enregistrées dans la palette.



Remarque : Il est possible d'utiliser [Update] pour ajouter des modifications spécifiques à l'élément enregistré. Reportez-vous à la section [Update \(sur la page 234\)](#) pour de plus amples informations.

Les méthodes suivantes peuvent être utilisées pour sélectionner et enregistrer des valeurs de paramètres manuelles sur les palettes avec [Record Only] :

- [Record Only] [Color Palette] [2] [Enter] - enregistre uniquement les valeurs manuelles des paramètres de couleur dans la palette 2.
- [Record Only] [Beam Palette] [5] [Label] <nom> [Enter] - enregistre les valeurs manuelles des paramètres de beam pour tous les circuits et ajoute un label à la palette de beam 5.
- [-] [9] [Record Only] [Color Palette] [Next] [Label] <nom> [Enter] - enregistre les valeurs manuelles dans la prochaine palette de couleur disponible, en ignorant le groupe ou les circuits spécifiés et ajoute un label.
- [Sélection de circuits] [Record Only] [Focus Palette] [2] [Enter] - enregistre la palette de focus 2, mais ne prend que les valeurs manuelles des circuits et paramètres spécifiés.
- [1] [Thru] [9] {Iris} {Zoom} [Record Only] [Beam Palette] [5] - enregistre uniquement les valeurs manuelles de zoom et d'iris pour les circuits 1 à 9 dans la palette de beam 5.

Enregistrement des palettes via les Direct Selects

Vous pouvez enregistrer les palettes de manière efficace à l'aide des Direct Selects. Plutôt que d'utiliser la touche [...Palette] et le pavé numérique pour spécifier un numéro de palette, vous pouvez simplement toucher le direct select souhaité pour cette palette sur l'écran tactile.

Exemple :

Si vous voulez stocker les données de couleur dans la palette de couleurs 4, appuyez sur :

- [Record]

puis appuyez sur le bouton étiqueté dans le coin inférieur droit avec un « 4 » gris clair dans les directs selects palettes de couleur.

- {Bouton Direct Select Palette de Couleur 4}

« Palette de Couleurs 4 » apparaîtra dans la sélection directe, indiquant le succès de l'enregistrement.

Reportez-vous à la section [Utilisation des Direct Selects \(sur la page 64\)](#) pour de plus amples informations sur les attributions des sélections directes.

Utilisation des filtres avec les palettes

Les filtres peuvent être utilisés pour modifier quelles données sont stockées dans une palette lors d'un d'enregistrement. Les paramètres actifs ou filtrés permettent à ces paramètres d'être pris en compte dans les éléments enregistrés.

Pour filtrer un paramètre :

1. Appuyez sur le bouton {Filtre} dans la ZIC. Le bouton {Filter} clignote.
2. Appuyez sur la touche du paramètre que vous souhaitez enregistrer.
3. Appuyez sur le bouton {Filter} pour le relâcher. « Filter On » apparaît à côté du bouton de catégorie de paramètres.

Pour déterminer quel paramètre est filtré dans la catégorie :

1. Appuyez sur le bouton **{Filter}**. Tous les paramètres activement filtrés sont en surbrillance grise. Il se peut que vous deviez appuyer sur la touche fléchée correspondant à une catégorie de paramètres pour afficher d'autres paramètres de cette catégorie.

Les filtres fonctionnent en on/off. Pour supprimer des filtres, appuyez sur **{Filtre}**, puis appuyez sur les boutons de paramètres en surbrillance dans la ZIC pour désactiver les filtres, ou utilisez **{Suppr Filtre}**.

Reportez-vous à la section [À propos des Filtres \(sur la page 294\)](#) pour de plus amples informations sur les filtres.

Rappel des Palettes

Les palettes peuvent être rappelées à partir du clavier de commande ou à partir des direct selects.

Lorsque les palettes sont rappelées, toutes les valeurs sont manuelles et s'affichent en rouge. Les palettes rappelées ne s'appliquent qu'aux circuits sélectionnés, vous devez donc sélectionner les circuits avant de rappeler une palette. Si un circuit ou un paramètre sélectionné n'a pas de valeur enregistrée dans la palette rappelée, il reste dans son état actuel. Les palettes sont mises en surbrillance dans les direct selects si elles sont applicables à la sélection du circuit en cours.

Vous pouvez sélectionner tous les circuits inclus dans une palette en appuyant sur **[Group] [Palette] [x] [Enter]**. Vous pouvez également rappeler une palette entière en appuyant sur **[Recall From] [Palette] [x] [Enter]**.



Remarque : Si cette option est activée dans le Setup, vous pouvez double-cliquer sur un direct select de palette pour rappeler rapidement la palette sélectionnée et mettre son contenu sur scène. Reportez-vous à la section [Affichages \(sur la page 167\)](#) pour de plus amples informations.

Les palettes rappelées apparaîtront en valeurs manuelles pour les circuits concernés. Ces données apparaîtront sous forme d'abréviations du type de palette (IP3 = Palette Intensité 3, FP8 = Palette Focus 8, etc.), ou sous forme des labels de palette si ils sont définis et activés dans les paramètres d'affichage du Setup (voir [Afficher Noms Palettes \(sur la page 167\)](#)). Pour voir les valeurs numériques derrière n'importe quelle palette (ou autre valeur de référence), appuyez et maintenez enfoncée la touche **[Data]**. Pour voir le numéro de palette derrière le label, appuyez sur **[About] + [Label]**.

Quand les palettes sont rappelées, les changements de paramètres respectent les configurations de temps manuel. Un fader master temps manuel peut également impacter le temps. Reportez-vous à la section [Master de Temps Manuel \(sur la page 81\)](#) pour de plus amples informations.

Les palettes peuvent également être rappelées en suivant un temps spécifié à l'aide de **[Sneak] [Time]**. Pour voir des exemples sur l'utilisation de **[Sneak] [Time]**, reportez-vous à la section [Sneak \(sur la page 201\)](#)

Vous pouvez également utiliser des groupes pour rappeler des palettes. Par exemple :

- **[Group] [1] [1] [Beam Palette] [5] [Enter]**
- **[Group] [5] {Palette Couleur 6}**

Les palettes peuvent également être rappelées à l'aide des direct selects qui terminent automatiquement la ligne de commande. Pour rappeler uniquement les paramètres spécifiques d'une palette, sélectionnez les circuits et les paramètres requis (ou non requis, en utilisant la touche **[-]**) dans la ligne de commande.

Les méthodes suivantes peuvent être utilisées pour rappeler des palettes.

- [sélection de circuits] {direct select} - rappelle les données de palette associées (IFCB) pour les circuits sélectionnés.
- [sélection de circuits] [Palette] [n] [Enter] - rappelle la palette IFCB associée aux circuits sélectionnés.
- [Liste des circuits] {bord} [Beam Palette] [n] [Enter] - rappelle uniquement les données de bord de la palette de beam spécifiée pour les circuits sélectionnés.
- [Group] [n] [Palette] [z] [Enter] - rappelle toutes les données de la palette et les applique au groupe sélectionné.
- [Intensity Palette] [y] [At] [/] [z] [Enter] - rappelle la palette d'intensité pour les circuits sélectionnés et applique aux valeurs enregistrées la proportion demandée.



Remarque : L'exemple ci-dessus brise le lien de référence avec la palette d'intensité. Pour maintenir le lien, la palette doit être rappelée sans modification de valeur d'intensité. Rappeler cette palette d'intensité à full brisera également ce lien.

Lors du rappel des palettes, seuls les circuits sélectionnés au moment du rappel seront affectés par son application. Les données rappelées d'une palette sont référencées. Pour briser la référence, vous pouvez utiliser {Conv Abs}.

- [Liste des circuits]{Bord} {Palette Beam} [n] {Conv Abs} [Enter] - rappelle uniquement les données de bord de la palette de beam spécifiée pour les circuits sélectionnés et rend ces données absolues.

Palettes sur Faders

Les palettes peuvent être affectées à des faders. Reportez-vous à la section [Propriétés des faders de presets et de palettes \(sur la page 250\)](#) pour de plus amples informations.

Les presets et les palettes peuvent être utilisés pour créer une liste temporaire de contenus pouvant être restitués sur un fader. Reportez-vous à la section [Affectation temporaire des Faders \(sur la page 254\)](#) pour de plus amples informations.

Édition des palettes en Live

Si une palette est déjà enregistrée, [Record] remplace toutes les données existantes, sauf si des circuits ont été exclus. [Record Only] est un enregistrement sélectif, il ajoute donc des données. L'enregistrement sur une palette existante nécessite une confirmation, si les confirmations sont activées dans le Setup. Reportez-vous à la section [Record Défaut \(sur la page 162\)](#) Il est également possible de [Update] pour ajouter les valeurs manuelles à l'élément enregistré.

Réenregistrer

Le réenregistrement suit les conventions illustrées dans les sections [Record] et [Record Only] détaillées plus tôt dans ce chapitre. La seule exception est qu'une confirmation est nécessaire pour réenregistrer une palette existante.

Il existe deux méthodes de réenregistrement différentes :

- [Record] [Palette] [5] [Enter] [Enter] - écrase complètement le contenu.
- [Channel List] [Record] [Palette] [5] [Enter] [Enter] - fusionne les données.

Update

Les modifications en Live peuvent être mises à jour sur les palettes actives et inactives. Lors de la mise à jour d'un paramètre d'une palette active, ce paramètre ne sera plus une donnée absolue, mais sera maintenant dans la palette mise à jour sur scène.

Ce qui suit illustre comment mettre à jour la palette de couleurs 2 lorsqu'aucune cue n'est active et que vous avez rappelé des circuits avec cette palette.

- <liste des circuits> [Update] [Color Palette] [2] [Enter] - toutes les modifications manuelles des circuits à l'origine dans la palette sont mises à jour dans la palette de couleurs 2.
- [1] [Update] [Color Palette] [2] [Enter] - ajoute les valeurs manuelles du circuit 1 à la palette de couleurs 2.
- [-] [3] [Update] {Palette Couleur 2} - retire les valeurs manuelles du circuit 3 de la mise à jour de la palette de couleurs 2 en utilisant les direct selects.

Si un circuit ou un paramètre n'a pas de données dans la palette en cours de mise à jour, il ne sera pas ajouté à cette palette sauf si l'utilisateur le demande spécifiquement, en précisant le circuit.

Édition de palettes en Blind

Toutes les palettes peuvent être visualisées et éditées en Blind. Pour ouvrir une palette en Blind, vous pouvez effectuer l'une des opérations suivantes :

- [Blind] [Palette] [Enter] - Appuyez sur cette touche pour afficher la première palette enregistrée du type sélectionné (Intensité, Focus, Couleur ou Beam) en Blind ou revenir à la dernière palette de ce type affichée en blind.
- [Blind] {Sélection de Palette 3} ou [Blind] [Palette] [3] [Enter] - Appuyez sur cette touche pour afficher la palette spécifiée en Blind.
- [Palette] [Palette] {ÉDITER} - ouvre le listing du type de palette, puis ouvre la palette en Blind. Vous pouvez également utiliser le numéro d'onglet pour ouvrir le listing. Voir [Édition des palettes dans la liste des palettes \(sur la page 237\)](#) la liste des onglets.



ATTENTION : Lorsque vous éditez des palettes en Blind, les changements sont immédiats, aucune commande de mise à jour ou d'enregistrement n'est nécessaire.

Les palettes peuvent être visualisées et éditées en Blind dans les vues détaillée et tableau. En mode Blind, les softkeys suivantes sont disponibles lors de l'édition des palettes :

- [Par Type](#)
- [Absolu](#)
- [Verrouiller](#)
- [Nettoyer](#)
- [Particulier](#)
- [Offset](#)
- [Conv Nul](#)
- [Conv Abs](#)
- [Remplacer Par](#)
- [Query](#)

Entrer dans une palette en Blind depuis le Live

- [Blind] [Palette] [Enter] - affiche la première palette enregistrée du type sélectionné (Intensité, Focus, Couleur ou Beam) en Blind ou revient à la dernière palette de ce type affichée en blind.
- [Blind] {Sélection de Palette 3} ou [Blind] [Palette] [3] [Enter] - affiche la palette spécifiée en blind.
- [Palette] [Palette] {ÉDITER} - ouvre la liste des palettes du type sélectionné, puis ouvre la palette en blind.

Voir les palettes En Blind

En mode blind, lorsque aucun circuit n'est sélectionné, vous pouvez appeler une palette à partir de la ligne de commande ou des sélections directes. Cela vous amènera en mode circuit blind pour cette palette.

- [Color Palette] [n] [Enter]

Vous pouvez également naviguer dans les palettes disponibles à l'aide des boutons [**Next**] et [**Last**].

Édition en Blind

Les méthodes suivantes sont des méthodes représentatives utilisées pour éditer les palettes en Blind :

- [2] {Iris} [At] [Enter] - enlève la valeur actuelle du paramètre du circuit 2.
- [1] {Iris} [5] [0] [Enter] - sélectionne le circuit 1 et règle la valeur iris à 50.
- [2] [Copy To] [5] [Enter] - copie les informations du circuit 2 sur le circuit 5.
- [6] [Recall From] [Focus Palette] [1] [Enter] - applique les valeurs de la Palette Focus 1 sur le circuit 6, mais pas la référence.

Vous pouvez également utiliser les encodeurs pour régler les valeurs en Blind.

Lors de l'édition en Blnd, il est possible d'enlever une instruction de n'importe quelle palette en sélectionnant le circuit et le paramètre et en appuyant sur [**At**] [**Enter**] ou [**Conv Nul**] [**Enter**].

[**Recall From**], [**Copy To**], **Déplacer Vers** (accessible en appuyant sur [**Copy To**] [**Copy To**]), et [**Remplac. Par**] peuvent être utilisés pour créer et éditer des données de palette. Reportez-vous à la section [À propos du Contrôle Manuel avancé \(sur la page 304\)](#).



Remarque : Lorsque vous éditez des palettes en Blind, appuyez sur [**Recall From**] [**Recall From**] pour inscrire [**Recall From**] [**Palette**] dans la ligne de commande.

Édition des palettes en vue Tableau

La vue Tableau en Blind affiche une liste de palettes le long de l'axe Y et les paramètres des circuits/circuit le long de l'axe X. L'affichage des palettes en vue tableau est utile lorsque vous souhaitez comparer des données entre palettes. En mode Blind, appuyez sur [**Format**] pour accéder au tableau. Reportez-vous à la section [Vue Tableau \(en Blind seulement\) \(sur la page 51\)](#) pour de plus amples informations.

Après avoir sélectionné une palette, vous pouvez utiliser les touches [**Next**] or [**Last**] pour vous déplacer dans la liste ou vous pouvez sélectionner la palette voulue sur le clavier. Vous pouvez également sélectionner une plage de palettes à éditer en une seule fois. Vous pouvez modifier la ou les palettes en sélectionnant des circuits et en modifiant les valeurs des paramètres. En plus des fonctions d'édition normales, vous pouvez également utiliser les commandes suivantes dans cette vue :[**Copy To**], [**Conv Abs**], [**Conv Nul**], **Déplacer Vers**(accessible en appuyant sur [**Copy To**] [**Copy To**]), et [**Remplac. Par**].

Les méthodes suivantes sont des méthodes représentatives utilisées pour éditer les palettes en tableau blind :

- [Color Palette] [1] [Thru] [9] [Enter] - sélectionne les palettes de couleurs 1 à 9.
- [1] {Scroller} {Conv Nul} [Enter] - définit la valeur du changeur de couleur du circuit 1 comme nulle dans la ou les palettes de couleurs sélectionnées.
- [1] {Scroller} [4] [Enter] - définit la valeur du changeur de couleur du circuit 1 sur la frame 4 dans la ou les palettes de couleurs sélectionnées.

Voici quelques exemples de fonctions d'édition de palette supplémentaires disponibles en vue tableau :

- [palette type] [1] [Thru] [5] {Déplacer Vers} <type de palette> [9] [Enter] - déplace respectivement les palettes 1 à 5 vers les palettes 9 à 14. Vous n'avez pas besoin d'insérer la valeur de fin pour que Eos effectue le mouvement.
- [Beam Palette] [1] [Thru] [5] [Enter] {Iris} [5] [0] {Remplac. Par} [2] [5] [Enter] - pour les palettes 1 à 5, cette commande remplacera toutes les valeurs à 50 des paramètres iris par des valeurs de 25.

Édition des palettes dans la liste des palettes

Lorsque vous appuyez deux fois sur le bouton Intensité, Focus, Couleur ou Palette de Beam spécifique, une liste des palettes du type associé est ouverte dans un nouvel onglet (ou le met au premier plan s'il est déjà ouvert). Vous pouvez également ouvrir la liste à partir de l'écran d'accueil. Reportez-vous à la section [Menu disposition du workspace \(sur la page 40\)](#) pour de plus amples informations.

Vous pouvez également ouvrir les listes en utilisant leurs numéros d'onglet. Appuyez et maintenez enfoncee la touche **[Tab]** et saisissez le numéro à ouvrir.

- Palette d'Intensité - [Tab] [2] [2]
- Palette Focus - [Tab] [2] [3]
- Palette Couleur - [Tab] [2] [4]
- Palette Beam - [Tab] [2] [5]

Les indicateurs absolu (A), verrouillé (L) et par type (T+) s'affichent à droite du numéro de palette.



Remarque : Dans la colonne par type, l'astérisque qui accompagne un numéro de circuit indique que ce circuit n'a pas de données stockées en son sein.

Dans la vue en liste, vous pouvez sélectionner une palette pour l'édition, ce qui affiche la vue des circuits en Blind, avec la palette spécifiée prête pour l'édition. En outre, vous pouvez ajouter des palettes à votre liste et éditer les labels de chaque palette de la liste.

Exemple :

Dans la liste, vous pouvez sélectionner des palettes et leur canger leur label ou les déplacer.

- [1] [5] [Label] <nom> [Enter]

La softkey **{Editer}** est disponible pour les listes de chaque catégorie de palettes. La softkey **{Éditer}** change l'affichage et ouvre une vue en Blind de la palette sélectionnée. Vous pouvez changer la fenêtre Blind en vue tableau ou en vue détaillée en appuyant sur la touche **[Format]**.

Pour copier une palette spécifique dans une nouvelle palette :

Vous pouvez copier les palettes depuis la liste vers un autre emplacement de la liste à l'aide de **[Copy To]**.

- <Palette Couleur> [2] [Copy To] [9] [Enter] [Enter] - copie le contenu de la palette de couleurs 2 dans la palette de couleurs 9. La palette de couleurs 2 reste dans la liste. Le second **[Enter]** n'est pas nécessaire si vous avez désactivé les confirmations dans le Setup.

Vous pouvez également utiliser **[Copy To]** à partir des presets vers les palettes.

Pour déplacer une palette spécifique vers un autre emplacement :

- [1] {Déplacer} [3] [Enter] - déplace le contenu et le label de la palette spécifique 1 sur la palette 3. Si la palette 3 est déjà utilisée, il vous sera demandé de confirmer que vous souhaitez écraser la palette enregistrée existante. Vous pouvez appuyer sur [Copy To] [Copy To] pour accéder à {Déplacer}.

Vous pouvez également déplacer des données d'une preset à une palette et vice versa. Il est important de se rappeler que lors de l'utilisation de la commande {Déplacer}, ces données sont supprimées de leur emplacement actuel et déplacées vers leur nouvel emplacement.

Pour éditer n'importe quelle donnée de palette à partir de la liste :

- [1] [5] {Éditer} [Enter] - sélectionne la palette numéro 15 et met au premier plan l'affichage en Blind avec la palette 15 sélectionnée et prête pour l'édition. Vous pouvez utiliser les boutons [Next] et [Last] pour accéder aux autres palettes ou sélectionner une nouvelle palette à éditer à partir du clavier.

Utilisation de palettes par type

Enregistrer des palettes par type en blind

Si {Par Type} est utilisé lors de l'enregistrement, le circuit portant le numéro le plus bas pour chaque type de projecteur sera le circuit par défaut. En général, lorsque vous stockez des palettes par type, vous ne voulez qu'un circuit pour chaque type d'appareil utilisé. Tout circuit supplémentaire dans ce type d'appareil sera enregistré en données particulières.

- [1] [Thru] [5] [Record] [Int Palette] [1] {Par Type} [Enter] - Les circuits 1 à 5 sont enregistrés dans la palette d'intensité 1. Les Circuits 1 à 5 sont du même type de projecteur. Le circuit 1 sera le circuit par défaut et les circuits 2 à 5 seront enregistrés avec des données particulières.
- [1] [Thru] [5] [Record] {Palette d'Intensité 1} [Enter] - Si une palette par type est enregistrée sans utiliser la softkey {Par Type} et que le circuit par défaut est inclus dans l'enregistrement, le niveau du circuit par défaut changera et tous les autres changements seront en données particulières.
- [1] [Thru] [5] [Record] {Palette d'intensité 1} {Particulier} [Enter] - Si un circuit par défaut est inclus dans un enregistrement dans lequel {Particulier} est utilisé et qu'un autre circuit le tracke, le circuit par défaut sera modifié et aura des données particulières, et le circuit tracké au numéro le plus bas deviendra le nouveau circuit par défaut. Tous les autres circuits de l'enregistrement auront également des données particulières.

Édition de palettes par type en blind

En Blind, les valeurs des circuits par défaut s'affichent en bleu, les données particulières des autres circuits s'affichent en blanc, et tous les circuits qui utilisent la valeur du circuit modèle les affichent en magenta.

- [3] {Par Type} [Enter] - fait du circuit 3 le nouveau circuit par défaut pour ce type d'appareil. Si un autre circuit pour ce type était le circuit par défaut, ses données seront maintenant particulières.
- [1] [0] [Thru] [2] [0] {Particulier} [Enter] - change les valeurs des circuits 10 à 20 en valeurs particulières. Si l'un de ces circuits est par défaut, le circuit dtracké au numéro le plus petit deviendra le nouveau circuit par défaut.
- [5] [Thru] [8] [At] [Enter] - supprime les données particulières des circuits 5 à 8. Ils utiliseront maintenant les valeurs du circuit par défaut.
- [Color Palette] [2] {Particulier} [Enter] - change tous les circuits trackés et par défaut en circuits particuliers.
- [Intensity Palette] [5] {Par Type} [Enter] - fait du premier circuit de chaque type d'appareil le circuit par défaut.

- [Beam Palette] [3] {Nettoyer} [Enter] - convertit les palettes créées dans les versions antérieures du logiciel de la famille Eos en palettes par type. Si des circuits par type existent dans cette palette, {Nettoyer} convertira toutes les valeurs particulières identiques à celles du circuit à défaut en valeurs trackées.

La commande {Conv Nul} peut être utilisée avec les palettes par type lorsque vous souhaitez empêcher des circuits de réagir à l'application d'une palette par type. Les données s'afficheront toujours mais seront en gris avec un « N ». Reportez-vous à la section [Utilisation de {Conv Nul} \(sur la page 307\)](#).

Mise à jour des palettes Par Type

En appuyant sur {Par Type} après une commande [Update], avec des circuits trackés mais aucun circuit par défaut inclus dans la mise à jour, le niveau du circuit tracké avec le numéro le moins élevé sera mis à jour comme circuit par défaut. Le circuit tracké continuera à tracker. Cela signifie que lorsque vous mettez à jour une valeur par défaut dans une palette par type, vous n'avez pas besoin de connaître le numéro de circuit par défaut.

Lorsqu'un circuit par défaut est inclus dans une commande [Update] sans utiliser {Par Type} et qu'un autre circuit le tracke, les données du circuit par défaut seront modifiées en valeurs particulières. Le circuit tracké avec le numéro le plus petit deviendra alors le nouveau circuit par défaut. Tout autre circuit mis à jour le sera en valeurs particulières.

Suppression des circuits d'une palette

Vous pouvez supprimer des circuits spécifiques d'une palette. Ceci peut être depuis le blind.

Exemple :

Ouvrez la palette en Blind :

- [Blind] [Color Palette] [Enter]

Sélectionnez la palette que vous souhaitez modifier :

- [Color Palette] [5] [Enter]

Retirez les circuits en appuyant sur :

- [2] [+][4] [+][6] [Thru] [9] [At] [Enter]

Vous pouvez aussi supprimer un circuit / un paramètre d'une plage de palettes en appuyant sur :

- [Beam Palette] [1] [Thru] [5] [Enter] [6] [At] [Enter]

Vous pouvez supprimer les circuits d'une palette depuis le live en appuyant sur :

- [Liste des circuits] [Delete] [Color Palette] [2] [Enter]

Suppression de Palettes

Pour supprimer la palette de couleurs 1, appuyez sur [Delete] [Color Palette] [1] [Enter] [Enter]. Lorsque les palettes sont supprimées, toutes les références dans les cues seront converties en données absolues.

Chapitre 11

Presets

À propos des presets	242
Options des presets	242
Enregistrer les Presets en Live	242
Rappel des presets	244
Effets dans les presets	245
Éditer les Presets en Live	245
Utilisation de la liste des presets	246
Éditer les Presets en Blind	247
Utilisation des presets par type	248
Suppression des circuits d'une preset	250
Supprimer les presets	250
Propriétés des faders de presets et de palettes	250

À propos des presets

Les presets sont très similaires aux palettes car elles collectent des données pour des circuits spécifiques afin de faciliter la création de cues. Cependant, les presets collectent **toutes** les données pour un circuit donné (intensité, focus, couleur, beam) plutôt qu'une seule catégorie de paramètres.

Eos peut supporter jusqu'à 1 000 presets, qui peuvent être enregistrées avec un nombre décimal (jusqu'au millième, 0,001) ou avec un nombre entier (jusqu'à 9 999 999). Elles peuvent contenir des données absolues et/ou un mélange de palettes IFCB. Les presets ne peuvent **pas** faire référence à d'autres presets.

Les presets peuvent être affectées à des faders. reportez-vous à la section [Propriétés des faders de presets et de palettes \(sur la page 250\)](#) pour de plus amples informations.

Options des presets

touche programmableLors de l'enregistrement des presets, il existe trois options de Softkeys :

- [{Par Type} \(en dessous\)](#)
- [{Absolu} \(en dessous\)](#)
- [{Verrouiller} \(en dessous\)](#)

{Par Type}

Les presets Par Type sont créées avec des circuits « par défaut » qui contiennent des valeurs qui peuvent être appliquées à n'importe quel autre circuit du même type de projecteur. Les presets Par Type peuvent également contenir des valeurs de circuits particulières.

Une preset absolue affiche un « T » dans le coin inférieur des Direct Selects et dans la liste des presets. Un '+' s'affiche après le 'T' si des circuits sont stockés avec des données particulières.

{Absolu}

Les presets absolues sont des presets qui, lorsqu'elles sont rappelées, sont affichées et traitées comme des données absolues appliquées à un circuit. Les données ne sont jamais référencées. Une preset absolue s'affiche avec un « A » dans le coin inférieur des Direct Selects et dans la liste des presets.

{Verrouiller}

Les presets verrouillées sont des presets qui sont protégées contre toute modification accidentelle en Live.

Une preset verrouillée s'affiche avec un « L » dans le coin inférieur des Direct Selects et dans la liste des presets.

Les presets verrouillées peuvent être mises à jour en appelant spécifiquement les circuits et l'élément enregistré [channel list] [Update] [record target] [Enter]. Utiliser [Update] [Preset] [1] [Enter] ne fonctionnerait pas en Live pour une preset verrouillée. Cependant, les presets verrouillées ne sont pas protégées en Blind.

Enregistrer les Presets en Live

Les presets peuvent être enregistrées en direct à l'aide du clavier et/ou les direct selects Vous pouvez utiliser [Record] et [Record Only] pour enregistrer des presets, avec ou sans filtres. Reportez-vous à la section [Enregistrement de donnée à l'aide de filtres d'enregistrement \(sur la page 295\)](#) pour de plus amples informations.

[Record] enregistre tous les circuits qui ne sont pas à leur valeur d'origine et enregistre toutes les informations concernant ces circuits, y compris les paramètres qui sont restés en valeur par défaut. Par conséquent, les presets peuvent contenir les mêmes informations qu'une cue, mais n'ont pas d'informations de temps ou d'attributs de cue (tels que le follow, le délai ou les priorités de cue). Lorsqu'elles sont enregistrées ou réenregistrées, les presets sont automatiquement appliquées sur scène. Les presets peuvent avoir un label individuel.

Enregistrement de presets avec [Record]

La touche **[Record]** enregistrera toutes les données de paramètres pour les circuits dont un ou plusieurs paramètres ne sont pas à leur valeur d'origine, tels que modifiés par les paramètres de filtrage dans la ZIC. Si des filtres sont utilisés, seuls les paramètres activés par les filtres sont enregistrés.

Lorsque vous enregistrez des données dans une preset en live, elle s'applique de suite sur les circuits concernés.

Les méthodes suivantes peuvent être utilisées pour enregistrer des presets avec **[Record]** :

- **[Record] [Preset] [5] [Label] [name] [Enter]** - enregistre toutes les données de paramètres pour tous les circuits qui ne sont pas à leur état par défaut, et ajoute un label à la preset 5.
- **[Record] [Preset] [Next] [Enter]** - enregistre les données dans la prochaine preset disponible.
- **[-] [2] [Record] [Preset] [n] [Enter]** - enregistre la preset, en ignorant le groupe ou les circuits spécifiés.
- **[liste des circuits] [Record] [Preset] [6] [Enter]** - enregistre la preset, mais uniquement les données de la liste de circuits spécifiés.
- **[Record] {Preset 1}** - enregistre la preset et l'affiche comme premier direct select de preset.
- **[channel list] {AllINPs} [Record] [Preset] [8] [Enter]** - enregistre dans la preset tous les paramètres de non-intensité des circuits sélectionnés.



Remarque : Lors de l'utilisation de l'enregistrement sélectif, l'utilisateur doit spécifier la liste des circuits à inclure (ou à exclure selon le cas) dans la commande **[Record]**. Sinon, tous les paramètres des circuits avec des valeurs non Home seront stockés dans la preset.



Remarque : Vous pouvez également utiliser les filtres et **{Conv Nul}** comme outils supplémentaires pour décider quelles données seront enregistrées. Reportez-vous aux sections [Utilisation de {Conv Nul} \(sur la page 307\)](#) et [À propos des Filtres \(sur la page 294\)](#) pour plus d'informations sur ces fonctions.

Lorsque vous réenregistrez une preset existante, une confirmation sera nécessaire sauf si les **confirmations** ont été désactivées dans le Setup.

Enregistrement de presets avec [Record Only]

[Record Only] est un processus d'enregistrement sélectif qui stocke **uniquement des valeurs de paramètres manuelles**. Par conséquent, lorsqu'il est utilisé pour enregistrer des presets, seules les valeurs manuelles des circuits sont stockées dans la preset. Comme pour **[Record]**, les filtres et **{Conv Nul}** peuvent être utilisés pour restreindre davantage les données à enregistrer.. Reportez-vous à la section [Enregistrement de donnée à l'aide de filtres d'enregistrement \(sur la page 295\)](#).

Les méthodes suivantes peuvent être utilisées pour enregistrer les presets avec **[Record Only]** :

- [Record Only] [Preset] [5] [Label] [name] [Enter] - enregistre seulement les valeurs manuelles en cours pour tous les circuits, et ajoute un label à la preset 5.
- [Record Only] [Preset] [Next] [Enter] - enregistre les valeurs manuelles dans la prochaine preset disponible.
- [-] [3] [Record Only] [Preset] [n] [Enter] - enregistre la preset, en ignorant le groupe ou les circuits spécifiés.
- [Liste des circuits] [Record Only] [Preset] [6] [Enter] - enregistre la preset, mais uniquement les valeurs manuelles des circuits spécifiés.
- [Liste des circuits] {Color} [Record Only] [Preset] [7] [Enter] - enregistre dans la preset uniquement les valeurs manuelles de couleur des circuits spécifiés.

Rappel des presets

Les circuits doivent être sélectionnés lorsqu'une preset est rappelée. Si un circuit ou un paramètre sélectionné n'a pas de valeur dans la preset, il restera dans son état actuel. Si vous voulez rappeler tous les circuits d'une preset, vous pouvez appuyer sur **[Recall From] [Preset]** [x]. Les presets dans les direct selects seront en surbrillance si elles sont applicables pour la sélection de circuits actuelle.



Remarque : Si cette option est activée dans le Setup, vous pouvez double-cliquer sur un direct select de preset pour rappeler rapidement la preset sélectionnée et mettre son contenu sur scène. Reportez-vous à la section [Affichages \(sur la page 167\)](#) pour de plus amples informations.

Si vous voulez rappeler uniquement certains paramètres de la preset, sélectionnez les circuits et saisissez les paramètres requis (ou non requis, en utilisant la touche [-]) dans la ligne de commande (voir les exemples de commandes ci-dessous).

Quand une preset est rappelée, les changements de paramètres respectent les configurations de temps manuel. Un fader master temps manuel peut également impacter le temps. Reportez-vous à la section [Master de Temps Manuel \(sur la page 81\)](#) pour de plus amples informations.

Les presets peuvent aussi être rappelées suivant un temps spécifié à l'aide de **[Sneak] [Time]**. Pour voir des exemples sur l'utilisation de **[Sneak] [Time]**, reportez-vous à la section [Sneak \(sur la page 201\)](#)

Vous pouvez rappeler des presets à l'aide de l'une des méthodes suivantes :

- {Direct select de preset} - rappelle les données de la preset associée pour les circuits sélectionnés.
- [Preset] [2] [Enter] - rappelle la preset 2 pour les circuits sélectionnés.
- [Liste des circuits] [Preset] [2] [Enter] - rappelle les données de la preset pour les circuits dans la liste de sélection.
- [Liste des circuits] [Preset] [Enter] - rappelle les données de la dernière preset sélectionnée pour les circuits dans la liste de sélection.
- [Liste des circuits] {Color} [Preset] [5] [Enter] - rappelle uniquement les données de couleur de la preset 5 pour les circuits spécifiés.
- {Color} {Preset direct select} - rappelle uniquement les données de couleur de la preset spécifiée pour les circuits sélectionnés.
- [Recall From] [Preset] [3] [At] [5] <0> [Enter] - rappelle tous les circuits dans la preset 3 et met toutes les valeurs d'intensités à 50 %. Les données d'intensité d'origine sont toujours liées à la preset. Si le changement d'intensité est souhaité, vous devez mettre à jour la preset pour conserver le changement et le lien. Enregistrer les données dans un autre élément va casser le lien et transformer les données en valeurs absolues.

- [Liste des circuits] [Preset] [7] [Enter] [At] [/] [5] [Enter] - rappelle la preset 7 pour les circuits sélectionnés. Les valeurs d'intensité seront rappelées à 50 % de leur état enregistré. Le lien au niveau des intensités est maintenu. Si le changement d'intensité est souhaité, l'utilisateur doit mettre à jour la preset pour maintenir le changement et le lien. Enregistrer les données dans un autre élément va casser le lien et transformer les données en valeurs absolues.
- [Recall From] [Preset] [9] [Enter] - sélectionne tous les circuits avec des données enregistrées dans la preset 9 et leur applique les valeurs de la preset 9.
- [1] [Recall From] [Preset] [1] [At] [5] [0] [Enter] - rappelle l'intensité du circuit 1 de la preset 1 à 50 % de la valeur enregistrée. Si le circuit 1 était à 50 dans la preset 1, sa valeur appliquée serait 25.

Effets dans les presets

Les effets peuvent être enregistrés dans une preset, et ces presets peuvent être utilisées pour créer des submasters et des cues. Cependant, les données de l'effet sont uniquement copiées dans le submaster ou la cue, elles ne sont plus référencées par la preset.



Remarque : *Si elles sont utilisées avec des submasters et des cues, les données ne sont pas référencées. Ainsi, si des modifications sont apportées à l'effet dans la preset, l'effet enregistré dans les submasters et les cues restera inchangé.*

La fenêtre de la liste des presets comporte une colonne pour les effets.

Pour de plus amples informations, reportez-vous à la section [Enregistrement d'un Effet dans une preset \(sur la page 357\)](#).

Éditer les Presets en Live

Il y a deux façons d'éditer une preset en Live. Vous pouvez réenregistrer la preset ou vous pouvez utiliser [Update].

Réenregistrer

Le réenregistrement suit les conventions de [Record] et [Record Only]. La seule exception est qu'une confirmation est requise pour réenregistrer la preset.

Il existe deux modes différents de réenregistrement :

- [Record] [Preset] [5] [Enter] [Enter] - écrase complètement le contenu.
- [Liste des circuits] [Record] [Preset] [5] [Enter] [Enter] - fusionne les données.

Mise à jour des presets

[Update] est utilisé pour enregistrer les modifications de paramètres dans une preset. Lors de la mise à jour, vous devez spécifier la preset à mettre à jour. Vous pouvez faire cela à l'aide du pavé numérique ou les direct selects.

Dans les cas décrits ci-dessous, supposez qu'il n'y a pas de cues actives sur scène. La mise à jour des valeurs de référence pendant que les cues sont actives est traitée dans [Modifier les Cues en Live \(sur la page 273\)](#).

Exemple :

Pour mettre à jour une preset, rappelez d'abord la preset pour tous les circuits que vous souhaitez modifier.

- [1] [Thru] [5] [Preset] [1] [Enter]

-ou-

- [Recall From] [Preset] [1] [Enter]

Modifiez les paramètres souhaités à l'aide du clavier ou des encodeurs. Une fois que vous avez obtenu l'apparence désirée, mettez à jour la preset.

- [Update] [Preset] [1] [Enter]

-ou-

- [Update] {Preset 1}

Lors de la mise à jour d'une preset, seuls les circuits qui sont déjà dans la preset seront mis à jour. Vous devez sélectionner des circuits ou des paramètres pour forcer l'entrée de nouvelles données dans une preset lorsque vous utilisez **[Update]**.

Utilisation de la liste des presets

La liste des presets affiche toutes les presets enregistrées. La liste des presets vous permet uniquement d'en modifier les attributs ; aucune modification ne peut être effectuée directement dans la vue liste.

Ouvrir la liste des presets

Appuyez deux fois sur **[Preset]** pour afficher la liste. Vous pouvez aussi ouvrir la liste depuis l'écran d'accueil ou en utilisant **[Tab] + [2][6]**. Reportez-vous à la section [Menu disposition du workspace \(sur la page 40\)](#) pour de plus amples informations.

Appuyer sur la touche **{Editer}** vous dirigera vers la vue en blind de la preset sélectionnée, dans le dernier format utilisé en blind. Ceci vous permettra d'éditer la preset. Vous pouvez changer la fenêtre Blind en vue tableau ou en vue détaillée en appuyant sur la touche **[Format]**.

Vous pouvez naviguer dans la liste des presets en utilisant **[Next]** et **[Last]**.

Les indicateurs absolu (A), locked (L) et par type (T+) sont affichés à droite du numéro de la preset.



Remarque : Dans la colonne par type, l'astérisque qui accompagne un numéro de circuit indique que ce circuit n'a pas de données stockées en son sein.

Copier vers

Vous pouvez copier les presets de la liste vers un autre emplacement de la liste en utilisant **[Copy To]**.

- <Preset> [2] [Copy To] [9] [Enter] [Enter] - copie le contenu de la preset 2 dans la preset 9. La preset 2 reste dans la liste. Le second **[Enter]** n'est pas nécessaire si vous avez désactivé les confirmations dans le Setup.

Vous pouvez également utiliser **[Copy To]** depuis les palettes vers les presets.

Déplacer Vers

Vous pouvez déplacer les presets dans la liste des presets en utilisant **Déplacer vers**, auquel on accède en appuyant deux fois sur le bouton **[Copy To]**.

- <Preset> [3] {Copy To} {Copy To} [8] [Enter] [Enter] - déplace la preset 3 vers la preset 8. La preset 3 sera retirée de la liste. Le second **[Enter]** n'est pas nécessaire si vous avez désactivé les confirmations dans le Setup.
- <Preset> [1] [Thru] [5] {Copy To} {Copy To} [6] [Enter] [Enter] - déplace les presets 1 à 5 vers les presets 6 à 10.

Vous pouvez également déplacer des données d'une palette à une preset et vice versa. Il est important de se rappeler que lors de l'utilisation de la commande **{Déplacer Vers}**, ces données sont supprimées de leur emplacement d'origine et déplacées vers leur nouvel emplacement.

Éditer les Presets en Blind

Toutes les presets peuvent être visualisées et éditées en Blind. Pour ouvrir une preset en Blind, vous pouvez effectuer l'une des opérations suivantes :

- Appuyer sur **[Blind]** {Preset x} - ouvre la preset spécifiée.
- Appuyer sur **[Tab]** et **[2][6]** - ouvre la liste des presets.
- Appuyer sur **[Preset]** **[Preset]** et sur **{Editer}** lorsqu'une preset est sélectionnée dans la liste.



ATTENTION : Lorsque vous éditez des presets en Blind, les modifications apportées aux presets sont automatiquement enregistrées. Par conséquent, aucune commande de mise à jour ou d'enregistrement n'est nécessaire.

Vous pouvez changer la fenêtre Blind en vue tableau ou en vue détaillée en appuyant sur la touche **[Format]**. En Blind, les softkeys suivantes sont disponibles lors de l'édition des presets :

- [{Par Type} \(sur la page 242\)](#)
- [{Absolu} \(sur la page 242\)](#)
- [{Verrouiller} \(sur la page 242\)](#)
- Nettoyer ([Utilisation des presets par type \(sur la page suivante\)](#))
- Particulier ([Utilisation des presets par type \(sur la page suivante\)](#))
- [Offset \(sur la page 174\)](#)
- Conv Nul ([Editer dans la vue détaillée \(en dessous\)](#))
- Conv Abs ([Editer dans la vue détaillée \(en dessous\)](#))
- Remplac. Par ([Editer dans la vue détaillée \(en dessous\)](#))
- Query ([Utilisation de Query \(sur la page 310\)](#)) (Element 2)

Editer dans la vue détaillée

La vue détaillée montre les données pour une preset à la fois dans un tableau. Les circuits sont affichés sur l'axe Y et les paramètres sont affichés sur l'axe X. L'affichage des presets dans la vue détaillée est utile si vous désirez observer les données de nombreux circuits dans une preset spécifique.

Pour modifier la preset que vous visualisez, vous pouvez utiliser les touches **[Next]** ou **[Last]** ou vous pouvez sélectionner la preset désirée sur le pavé numérique ou avec les Direct Selects. Vous pouvez effectuer des changements sur la preset en sélectionnant les circuits et en modifiant les valeurs des paramètres. En plus des fonctions d'édition normales, vous pouvez également utiliser les commandes suivantes dans cette vue : **[Copy To]**, **[Recall From]**, **{Conv Abs}**, **{Conv Nul}**, **{Déplacer Vers}** et **{Remplac. Par}**.

Voici quelques exemples des fonctions supplémentaires d'édition de presets dont vous disposez lorsque vous éditez en vue détaillée :

- [Sélection de circuits ou de paramètres] **{Conv Abs}** - change les données de toutes les palettes référencées à l'intérieur de la preset en données absolues qui ne font plus référence à un autre élément enregistré.
- [Sélection de circuits ou de paramètres] **{Conv Nul}** - supprime de la preset les données du circuit ou du paramètre spécifié.
- [Sélection de circuits ou de paramètres] **[At] [Enter]** - supprime de la preset les données du circuit ou du paramètre spécifié.
- **[Preset] [5] {Déplacer Vers} [Preset] [9] [Enter]** - déplacera le contenu de la preset 5 vers la preset 9. La preset 9 sera créée et la preset 5 sera effacée.
- **[Preset] [1] [Copy To] <Preset> [5] [Enter]** - copiera le contenu de la preset 1 dans la preset 5. Vous pouvez également copier des plages de presets vers de nouveaux emplacements.
- **[1][Recall From][Preset][1][Enter]** rappellera le contenu du circuit 1 dans la preset 1.



Remarque : Lorsque vous éditez des presets en Blind, appuyer sur **[Recall From]** **[Recall From]** inscrira **[Recall From]** **[Preset]** dans la ligne de commande.

Éditer dans la Vue Tableau

La vue Tableau affiche une plage de presets sur l'axe des Y et les circuits/paramètres des circuits sur l'axe des X. Afficher les presets dans la vue Tableau est utile quand vous désirez comparer les données entre les presets.

Vous pouvez sélectionner une preset du tableau en utilisant les touches **[Next]** ou **[Last]** pour vous déplacer dans la liste ou vous pouvez sélectionner la preset voulue sur le clavier. Vous pouvez aussi choisir une plage de presets à éditer en une seule fois. Vous pouvez effectuer des changements sur les presets en sélectionnant des circuits et en modifiant les valeurs des paramètres.

En plus des exemples donnés dans la [vue détaillée](#), voici quelques exemples de fonctions d'édition de presets supplémentaires dont vous disposez lorsque vous éditez dans la vue Tableau :

- **[Preset] [1] [Thru] [5] {Déplacer vers} <Preset> [9] [Enter]** - ceci déplace les presets 1 à 5 vers les presets 9 à 14 respectivement. Vous n'avez pas besoin d'insérer la valeur de fin pour que Eos effectue le changement. Si les presets 9 à 14 existent déjà, vous serez invité à confirmer ce changement.
- **[Preset] [1] [Thru] [5] [Enter] {Iris} [5] [0] {Remplacer par} [2] [5] [Enter]** - pour les presets 1 à 5, cette commande remplace toute valeur de paramètre iris de 50 par des valeurs de 25. L'édition de la plage à l'aide de **{Remplacer par}** est plus facile à réaliser dans la vue tableau, mais peut être effectuée dans n'importe quel mode Blind.

Utilisation des presets par type

Enregistrement d'une preset par type

Si **{By Type}** est utilisé lors de l'enregistrement, le circuit portant le numéro le plus bas pour chaque type de projecteur sera le circuit par défaut. En général, lorsque vous stockez des presets par type, vous ne voulez qu'un circuit pour chaque type d'appareil utilisé. Tout circuit supplémentaire dans ce type d'appareil sera enregistré en données particulières.

- **[1] [Thru] [6] [Record] [Preset] [1] {Par Type} [Enter]** - Les circuits 1 à 6 sont enregistrés dans la preset 1. Les Circuits 1 à 6 sont du même type de projecteur. Le circuit 1 sera un circuit par défaut et les circuits 2 à 6 seront enregistrés avec des données particulières.

- [1] [Thru] [6] [Record] [Preset] [1] [Enter] - Si une preset par type est enregistrée sans utiliser la softkey {Par Type} et que le circuit par défaut est inclus dans l'enregistrement, le niveau du circuit par défaut changera et tous les autres changements seront en données particulières.
- [1] [Thru] [5] [Record] {Preset 1} {Discrete} [Enter] - Si un circuit par défaut est inclus dans un enregistrement dans lequel {Particulier} est utilisé et qu'un autre circuit le tracke, le circuit par défaut sera modifié et aura des données particulières, et le circuit tracké au numéro le plus bas deviendra le nouveau circuit par défaut. Tous les autres circuits de l'enregistrement auront également des données particulières.

Édition de presets par type en Blind

En Blind, les valeurs des circuits par défaut s'affichent en bleu, les données particulières des autres circuits s'affichent en blanc, et tous les circuits qui utilisent la valeur de circuit par défaut les affichent en magenta.

Ch	Intens	Red	Amber	Green	Blue	Indigo	Cyan	White	Shutter Strobe
31	FL	100	50	100	100	100	100	100	0
32	FL	100	50	100	100	100	100	100	0
33	FL	100	50	100	100	100	100	100	0
34	FL	100	50	100	100	100	100	100	0
35	FL	100	50	100	100	100	100	100	0
36	FL	100	50	100	100	100	100	100	0
37	FL	100	50	100	100	100	100	100	0
38	FL	100	50	100	100	100	100	100	0

Les softkeys disponibles pour modifier les presets en blind sont {By Type}, {Particulier}, et {Nettoyer}.

- [3] {Par Type} [Enter] - fait du circuit 3 le nouveau circuit par défaut pour ce type d'appareil. Si un autre circuit pour ce type était le circuit par défaut, ses données seront maintenant particulières.
- [1] [0] [Thru] [2] [0] {Particulier} [Enter] - change les valeurs des circuits 10 à 20 en valeurs particulières. Si l'un de ces circuits est par défaut, le circuit tracké au numéro le plus petit deviendra le nouveau circuit par défaut.
- [5] [Thru] [8] [At] [Enter] - supprime les données particulières des circuits 5 à 8. Ils utiliseront maintenant les valeurs du circuit par défaut.
- [Preset] [2] {Particulier} [Enter] - change tous les circuits trackés et par défaut en circuits particuliers.
- [Preset] [5] {Par Type} [Enter] - fait du premier circuit de chaque type d'appareil un circuit par défaut.
- [Preset] [3] {Nettoyer} [Enter] - convertit les presets créées dans les versions précédentes des logiciels Eos Family en presets par type. Cette commande utilisera le premier circuit de chaque type comme circuit par défaut, et permettra aux autres circuits du même type d'utiliser cette valeur en restitution.

{Conv Nul} peut être utilisé avec les presets par type lorsque vous souhaitez empêcher un circuit de réagir à l'application d'une preset. Les données s'afficheront toujours mais seront en gris avec un « N ».

Mise à jourdes presets par type

En appuyant sur {Par Type} après une commande [Update], avec des circuits trackés mais aucun circuit par défaut inclus dans la mise à jour, le niveau du circuit tracké avec le numéro le moins élevé sera mis à jour comme circuit par défaut. Le circuit tracké continuera à tracker. Cela signifie que lorsque vous mettez à jour une valeur par défaut dans un preset par type, vous n'avez pas besoin de connaître le numéro de circuit par défaut.

Lorsqu'un circuit par défaut est inclus dans une commande [Update] sans utiliser {Par Type} et qu'un autre circuit le tracke, les données du circuit par défaut seront modifiées en valeurs particulières. Le circuit tracké avec le numéro le plus petit deviendra alors le nouveau circuit par défaut. Tout autre circuit mis à jour le sera en valeurs particulières.

Suppression des circuits d'une preset

Vous pouvez supprimer des circuits spécifiques d'une preset. Ceci peut être fait à partir du blind.

Exemple :

Ouvrir la preset en blind :

- [Blind] [Preset] [Enter]

Sélectionnez la preset que vous souhaitez modifier :

- [Preset] [5] [Enter]

Retirez les circuits en appuyant sur :

- [2] [+][4] [+][6] [Thru] [9] [At] [Enter]

Ou vous pouvez supprimer un paramètre spécifique d'un circuit depuis une preset en appuyant sur :

- [5] [+][7] {Color} [At] [Enter]

Vous pouvez aussi supprimer un circuit / un paramètre d'une plage de presets en appuyant sur :

- [Preset] [1] [Thru] [5] [Enter] [1] {Color} [At] [Enter]

Vous pouvez supprimer les circuits en live en appuyant sur :

- [Liste des circuits] [Delete] [Preset] [2] [Enter]

Supprimer les presets

Vous pouvez supprimer les presets des façons suivantes :

- [Delete] [Preset] [1] [Enter]
- [Delete] [Preset] [1] [Thru] [5] [Enter]

Vous pouvez supprimer les presets depuis n'importe quel écran, quand vous le souhaitez. Une confirmation est requise pour supprimer les presets, sauf si les confirmations ont été désactivées dans le Setup. Reportez-vous à la section [Record Défaut \(sur la page 162\)](#)

Propriétés des faders de presets et de palettes

Les Presets et les Palettes peuvent être affectées à des faders en utilisant la fenêtre de configuration des faders. Pour plus d'informations sur l'utilisation de la fenêtre de configuration des faders pour affecter les faders, voir [Configuration des Faders \(sur la page 75\)](#)

L'affichage de la configuration des faders se trouve dans l'onglet 36. [Liste des Faders \(sur la page 78\)](#), qui affiche tous les faders et leurs affectations, se trouve dans l'onglet 35.

Cliquez ou touchez la deuxième ligne de la page fader pour accéder à cette fenêtre des propriétés.

Les options suivantes sont disponibles lorsqu'un fader est configuré comme un fader de preset ou de palette :

Pr1	1x	Mode	Master	Restore	Priority	Up Time	Stomp	Exclude	Chan Filter	FX Off 0
Cn I F C Fg Ia Ss		Additive	Prop	Minimum	P4	0	Off	Record	X	On
	Load	Inhibitive	Int	Bkgnd	Bkgnd	Dwell Time	Man	Unload	Param Filter	
1/2		Effect	HTP		Enabled			Solo		X
Group/Assert			HTP		Disabled	Down Time	Nothing	Inhib		
Bump			LTP		Bkgnd	0		Release	GM	
					P4		Unmark 0			Off

Mode

Vous pouvez définir votre fader comme additif (contribue à la sortie live), inhibtif (limite la sortie live) ou un fader d'effet (presets uniquement).

Master

Un fader peut être assigné en tant que Master. Lorsqu'il s'agit d'un Master, son comportement en tant que Master Proportionnel ou Master Intensité (Master-l) provient de ce paramètre.

HTP

Le comportement de restitution de l'intensité peut être défini sur HTP (priorité au plus élevé) ou LTP (priorité au plus récent).

Restaurer

Les faders peuvent être placés dans des modes de restauration minimum ou d'arrière plan, ce qui est la valeur par défaut. Lorsqu'un fader est en mode de restauration en arrière plan, la colonne restauration de la liste des faders est vide. En mode minimum, 'Min' s'affichera dans la colonne de restauration.

Le mode de restauration de l'arrière plan signifie que lorsque le fader est remis à zéro, le contrôle sera rétabli à la valeur d'arrière plan, comme un autre fader ou une cue.

Le mode de restauration du minimum signifie que lorsque le fader disparaît, le contrôle ne va pas à l'état d'arrière plan précédent mais à la valeur minimale des paramètres.

Priorité

Le paramètre Indépendant pour les faders a été modifié en priorité. Il y a 10 valeurs de priorité des faders. 1 est le plus bas et 10 est le plus haut. les faders peuvent toujours être super prioritaires, ce qui signifie que leur contenu est automatiquement rendu exclusif et ne peut être contrôlé que par ce fader et le park, excluan aussi tout contrôle manuel. Sup.Prioritaire a une priorité supérieure à 10.

Arrière plan

Les faders peuvent avoir leurs états d'arrière plan désactivés. Les états d'arrière-plan sont par défaut activés. Lorsque cette option est activée, le contenu du fader agira comme arrière plan ou état précédent pour les autres cues et faders.

Priorité de l'arrière-plan

L'arrière-plan peut se voir attribuer une priorité.

Dans les versions précédentes du logiciel, lorsque le contenu était libéré, il revenait toujours au dernier fader dont il provenait. La priorité de l'arrière-plan libère le contenu ayant la priorité la plus élevée dont elle était précédemment propriétaire, à condition que ce contenu n'ait pas été désactivé ou libéré.

Il y a 10 valeurs de priorité d'arrière plan pour les faders. 1 est le plus bas et 10 est le plus haut. Lorsque le contenu LTP est libéré en arrière-plan, il passe à l'état d'arrière-plan avec la priorité la plus élevée disponible.

Up Time

C'est le temps mis par le fader pour passer de sa position d'origine à sa position d'arrivée (0 à Full si additif, Full à 0 en inhibition). Le temps par défaut est 0.

Tps Maintien

C'est le temps durant lequel l'état du fader sera maintenue avant d'entamer la disparition. Il peut être réglé sur une durée déterminée, ou sur « Hold » ou « Manuel ». « Hold » maintient les valeurs du fader jusqu'à ce que la touche Bump soit appuyée une deuxième fois. « Man » n'applique les valeurs du fader seulement tant que la touche bump est maintenue. La valeur par défaut est « Man ».

Down Time

C'est le moment où le contenu d'un fader passe de sa position de destination à sa position d'origine. Le temps par défaut est 0.

Mode Stomp

Stomp intervient au moment où tout le contenu d'un fader est désormais contrôlé par d'autres éléments. Le fader est retiré de l'arrière-plan et lorsque cela se produit, il ne peut plus revenir à cet état. Vous pouvez choisir le comportement qui se produira quand le fader sera estompé.

- **Off** - place le contenu en état Off, soit le même fonctionnement que celui rencontré quand vous appuyez sur [Off] + [Load].
- **Vider** - vide le fader.
- **Aucun** - aucune action n'est effectuée sur le fader.
- **Release** - Cette fonction se comporte de la même manière que Off.

Démarke à 0 %.

Lorsque cette option est activée, le contenu marké contrôlé par le fader est automatiquement libéré lorsque le fader atteint 0%. Lors de la prochaine pression sur le bouton de déclenchement, le fader sera déclenché. Si cette option est désactivée, vous devez d'abord appuyer sur la touche bump pour réinitialiser le fader avant d'appuyer à nouveau sur la touche bump pour le déclencher.



Remarque : Cette option est destinée aux faders configurés en master d'intensité.

Exclusions

Ces exclusions sont :

- **Record** - la sortie n'est enregistrée dans aucun autre élément enregistré.
- **GM** - le contenu ne peut pas être contrôlé par un grandmaster.
- **Exclu de l'Inhibition** - le contenu ne peut pas être contrôlé par un submaster d'inhibition
- **Solo** le contenu va ignorer le solo. Reportez-vous à la section [Configuration du fader et des touches \(sur la page 289\)](#) pour de plus amples informations sur la fonction solo.

Filtres des circuits et des paramètres

Les filtres de circuits et de paramètres peuvent être utilisés pour autoriser uniquement la restitution de données spécifiques. Ce sont des filtres de restitution qui n'ont aucune incidence sur la façon dont les données sont enregistrées.

Appuyez ou cliquez sur **{Filtre Chan}** pour attribuer des circuits ou des groupes. Appuyez ou cliquez sur **{Filtre Param}** pour ouvrir une liste de paramètres disponibles que vous pouvez filtrer.

Lorsqu'un filtre a été appliqué, un indicateur s'affiche dans le bandeau du fader. un C s'affichera pour le filtrage Circuit, et un F pour le filtrage de paramètres.

Appuyez sur le **[X]** rouge pour effacer les filtres de circuits ou de paramètres affichés.

Configuration du fader et des touches

Cliquez ou appuyez sur les touches ou faders virtuels pour afficher une liste des options de configuration disponibles.

Options des touches

Les options suivantes sont disponibles pour les touches de faders :

- **Bump** - restitue le contenu à 100% de la valeur enregistrée. Il continuera à le faire jusqu'à ce qu'il soit relâché, à moins que le fader n'ait un temps assigné ou que la propriété **{Maintien}** soit définie.
- **Groupe/Assert** - sélectionne tous les circuits associés au fader, si le fader est inactif. S'il est actif, le contenu du fader sera mis en assert.
- **Assert** - reprend le contrôle de tous les circuits associés au fader.
- **Sélect Groupe** - sélectionne les circuits enregistrés dans le fader. Ceci fonctionne de la même façon que **[Group] [Sub] [n]**.
- **Freeze** - arrête tout effet en cours sur le fader.
- **Off** - supprime le contenu et si le fader est réglé sur Master, le fader restera où il est actuellement.
- **Release** - supprime le contenu et si le fader est réglé sur Master, le fader est remis à 0.
- **Start Stop Effet** - démarre l'effet sans tenir compte du temps de maintien. Arrêtera les effets en cours d'exécution.
- **Bouton désactivé** - aucune action n'est affectée à la touche.
- **Solo** - supprime toutes les valeurs d'intensité non fournies par le contenu associé lorsque la touche solo est maintenue enfoncée. Lorsque la touche est relâchée, les valeurs d'intensité sont rétablies. Priorité et HTP sont ignorés. Les informations Super Prioritaire, Parkées et du Pixel Mapping ne sont pas affectées par la touche solo.
- **Back** - revient à la cue précédente lorsque le fader est assigné à une cuelist.
- **Macro** - vous permet d'affecter une macro à la touche.

Options de fader

Les options suivantes sont disponibles pour un fader :

- **Master** - le fader sera un master proportionnel, un master manuel ou un master d'intensité.

- **Vitesse Effet** - le fader est centré en position par défaut. Il contrôle la vitesse de tous les effets en cours d'exécution (même comportement que celui de l'utilisation de la vitesse via l'affichage Effet Status). Le réglage obtenu à partir de cette commande ne peut pas être enregistré.
- **Taille Effet** - semblable à Vitesse Effet mais pour la taille de l'effet.
- **Master Vitesse** - le fader est centré en position par défaut. Ceci ajuste la vitesse de la cue, tout comme Rate et Load.
- **Fader Désactivé** - aucune action n'est assignée au fader.
- **Master Seulmnt** - le fader est utilisé pour définir un niveau de restitution pour le Bump. Le curseur peut être utilisé pour ajuster les niveaux en live lorsque le fader a été activé avec la touche bump. Reportez-vous à la section [Master Only \(sur la page 81\)](#) pour de plus amples informations.
- **Master Effet** - contrôle le mode d'apparition/disparition des effets (taille, vitesse ou les deux).
- **Niveaux Seulmt** - contrôle les niveaux sans contrôler l'effet.

Affectation temporaire des Faders

Les presets et les palettes peuvent être utilisées pour créer une liste temporaire de contenus pouvant être restitués sur un fader.



Remarque : La liste n'est pas enregistrée. Si le fader est vidé, la liste ne peut pas être rappelée.

Pour créer une liste, appuyez sur la touche **[Load]** d'un fader non affecté. Vous pouvez ensuite sélectionner des presets ou des palettes à ajouter à votre liste soit par la ligne de commande, soit à partir des direct selects.

- **[Load] {DS 1} {DS 2} {DS 2} [Enter]**
- **{Fader} [1][0] [Preset] [1] [Preset] [2] [Preset] [3] [Enter]**

Une fois affecté, le fader passe par défaut en mode Master Seulement. Reportez-vous à la section [Master Only \(sur la page 81\)](#) pour de plus amples informations.

La liste utilisera le temps assigné au fader.

Un fader avec une affectation temporaire aura les options de cue list pour Back sur 1ère et Go à la Fin. Il s'agit des propriétés des cuelists, voir [Propriétés de la cuelist \(sur la page 286\)](#)

La liste des cibles s'affiche dans la Configuration des Faders (onglet 36), dans la Liste des Faders (onglet 35) et dans le Bandeau des Faders.

Chapitre 12

Cuelists simples

À propos des cuelists uniques	256
Mode d'enregistrement des cues	256
Enregistrement des Cues dans Live	256
Utilisation de [Cue Only / Track]	258
Enregistrement sélectif de Cues dans Live	259
Temps	261
Application des attributs dans les cues	264
Marqueurs	269
Utilisation des liens externes	272
Modifier les Cues en Live	273
[Update]	274
Enregistrement et modification des Cues en Blind	279
Supprimer les cues	282
Utilisation de l'Index Cue List	283

À propos des cuelists uniques

Une cue est un élément enregistré composé de circuits avec des données paramètres associées, le temps particulier (valeur circuit/paramètre), le temps de cue et les attributs de la cue (tels que les instructions de préchauffage, de Follow ou Wait).

Lorsque des cues sont créées, elles sont enregistrées dans une cuelist.

Par défaut, les cues seront enregistrées dans une cuelist unique, identifiée en tant que cuelist 1.

Même si d'autres cuelists peuvent être enregistrées dans Eos, cette section aborde principalement le travail avec une unique cuelist.

Element 2 ne dispose pas de plusieurs cuelists.

Pour plus d'informations sur les cuelists multiples, consultez [A propos de l'utilisation de plusieurs cue lists \(sur la page 298\)](#)

Mode d'enregistrement des cues

Dans le setup, vous définissez si Eos fonctionne en mode Cue Only ou Tracking. Reportez-vous à la section [Tracking comparativement à Cue Only \(sur la page 7\)](#) Par défaut, le système est défini sur le mode Tracking, c'est pourquoi cette section traite principalement du travail en mode Tracking. Le mode en cours est affiché dans le coin supérieur gauche de l'affichage Live ou Blind. Il est important de savoir dans quel mode vous travaillez, car celui-ci a un impact sur la façon dont les cues sont éditées.

- Si votre pupitre est défini sur le mode Tracking (par défaut), les changements s'appliquent dans la cuelist jusqu'à ce qu'ils rencontrent un block ou une instruction de changement.
- Si votre pupitre est défini en mode Cue Only, les changements effectués sur les cues n'ont pas d'impact sur les données de cues suivantes.

Numérotation des cues

Les cues peuvent être numérotées de 0,001 à 9999,999. Vous pouvez avoir jusqu'à 10 000 cues.

Eos vous offre de multiples façons de numéroter vos cues. Les méthodes les plus courantes sont répertoriées ci-dessous :

- Après avoir appuyé sur Record, entrez un numéro de cue qui peut être un nombre entier (1) ou un nombre décimal (1,1).
- Après avoir appuyé sur Record, plutôt que d'entrer un numéro de cue, vous pouvez appuyer sur [Next], qui numérotera automatiquement la cue avec le prochain numéro séquentiel dans la même cuelist. Par exemple, la cue actuelle est numérotée cue 1,1. Si vous appuyez sur [Record] [Next], la nouvelle cue sera automatiquement numérotée 1,2.
- Lors de l'enregistrement de cues décimales, il n'est pas nécessaire de spécifier le premier numéro de cue si une cue a déjà été enregistrée. Par exemple, si la cue actuelle est numérotée 5, lorsque vous entrez la commande d'enregistrement suivante, vous pouvez simplement entrer [.][5] pour enregistrer la cue 5,5.
- Cue avec nombre entier - [Next] incrémente la cue avec nombre entier suivante.
- Cue avec décimale (,1) - [Next] incrémente en décimales.
- Cue avec centièmes (,01) - [Next] incrémente en centièmes.
- Cue avec millièmes (,001) - [Next] incrémente en millièmes.

Enregistrement des Cues dans Live

Lorsque vous utilisez [Record], tous les paramètres de tous les projecteurs qui ont des valeurs non home, provenant aussi bien de valeurs manuelles, d'autres cues ou de submasters de restitution, sont enregistrés dans la cue cible.

Les circuits qui ont toutes leurs valeurs en home, c'est-à-dire qui n'ont jamais été modifiées, ne sont pas inclus dans l'action d'enregistrement, sauf si vous sélectionnez spécifiquement le circuit et appuyez sur **{Conv Man}**. Reportez-vous à la section [Utilisation de {Conv Man} \(sur la page 309\)](#) pour de plus amples informations.

Les exclusions possibles sont les catégories de paramètres ou les paramètres de circuits individuels retenus à l'aide de filtres (reportez-vous à la section [À propos des Filtres \(sur la page 294\)](#)). Vous pouvez également sélectionner des paramètres individuels de circuits individuels (tels que Cyan et Iris) et les placer dans un état nul à l'aide de la touche **{Conv Nul}** si les valeurs ne sont pas nécessaires dans la cue que vous enregistrez. Reportez-vous à la section [Utilisation de {Conv Nul} \(sur la page 307\)](#) pour de plus amples informations.

Vous pouvez également utiliser **{Release}**. Release est une extension de la commande **{Conv Nul}** dans Blind. Lorsque Release est utilisé, il se comporte comme Conv Nul, mais il libère également les données de circuit et de paramètre à leur état d'arrière plan, s'il y en a un disponible, ou éteint alors l'intensité.

Release peut être utilisé pour masquer les instructions dans une cue après qu'elle ait déjà été enregistrée. Les données ne sont pas supprimées de la cue. Reportez-vous à la section [Release \(sur la page 308\)](#) pour de plus amples informations.

Eos est un pupitre de tracking, ce qui signifie qu'une fois qu'un élément a été enregistré dans la cuelist, la cuelist contiendra toujours les informations sur ce circuit/ paramètre à moins qu'il soit défini sur nul à l'aide de la commande **{Conv Nul}**, libéré à l'aide de la commande **{Release}** ou filtré à l'aide des filtres de paramètre.

Lorsque des cues sont enregistrées, elles sont automatiquement restituées et les valeurs manuelles sont libérées, à moins que l'Auto Playback à l'enregistrement n'ait été désactivé dans le Setup. Reportez-vous à la section [Auto Playback \(sur la page 163\)](#). Lors de la restitution, les niveaux de paramètre affichés ont un code couleur pour plus de précisions sur l'action d'enregistrement :

- **Bleu** - l'intensité a augmenté par rapport à la cue précédente ou un paramètre de non intensité a changé.
- **Vert** - le niveau d'intensité a diminué par rapport à la cue précédente ou un paramètre de non intensité a été marké.
- **Magenta** - le niveau a été tracké depuis une cue précédente.
- **White** - le niveau a été « blocké » (reportez-vous à la section [Block \(sur la page 269\)](#)).

Utilisation de Record en Live

Lorsque vous appuyez sur la touche **[Record]**, le clavier passe par défaut en mode cue ; l'utilisation de la touche **[Cue]** est facultative. Les exemples suivants illustrent l'enregistrement des cues en Live. Une fois que l'enregistrement de cue a été spécifié, les attributs de cue tels que les temps peuvent être combinés et saisis dans l'ordre que vous souhaitez.

- **[Record] <Cue>[5][Enter]** - enregistre tous les paramètres de tous les circuits dont les données ne sont pas par défaut dans la cue numéro 5.
- **[Record] <Cue> [5] [Label] [name] [Enter]** - enregistre la cue spécifiée et fournit un label alphanumérique.



Remarque : Lors de l'utilisation du pupitre en mode Tracking ou lors d'édition en tracking, il est important de comprendre le concept de block. Une cue contenant un marqueur Block empêchera les niveaux édités d'être trackés dans cette cue. Les blocks sont souvent placés sur la cue en haut d'un acte ou d'une scène, ou n'importe où vous voulez protéger les cues des niveaux qui peuvent être trackés depuis les cues en amont. Les indicateurs de block doivent également être définis sur les cues que vous souhaitez voir se comporter comme des blackouts (voir [Block \(sur la page 269\)](#)).

Utilisation de Record Only dans Live

[Record Only] est similaire à [Record] sauf qu'il n'enregistre sélectivement que les valeurs manuelles, empêchant l'enregistrement de niveaux indésirables (comme ceux d'un submaster ou d'une autre cue list) dans la cue. Par conséquent, lorsqu'il est utilisé pour enregistrer une cue, seules les valeurs manuelles des circuits seront stockées dans la cue. Toutes les valeurs de la cue précédente qui sont restées inchangées seront trackées dans la nouvelle cue.

Toutes les commandes utilisées pour [Record] peuvent également être utilisées pour [Record Only].

- [Record Only] <Cue> [Next] [Enter] - n'enregistre que les valeurs manuelles dans la cue suivante de la cuelist.
- [Record Only][Cue][3][Enter] - n'enregistre que les valeurs manuelles dans la cue 3.

Comme pour [Record], les filtres peuvent restreindre davantage les données enregistrées s'ils sont déployés lors de l'utilisation de [Record Only]. Reportez-vous à la section [À propos des Filtres \(sur la page 294\)](#)

Record et Record Only [+]

[+] peut être utilisé pour spécifier une plage de cues lorsque vous utilisez [Record] et [Record Only].



Remarque : Si aucun numéro de cue n'est entré avant [+], la cue active sera utilisée.

Exemple :

Pour enregistrer uniquement les cues 5, 10 et 15 :

- [Record] <Cue> [5] [+] [1][0] [+] [1][5] <CueOnly/Track> [Enter]

Pour mettre à jour la cue actuelle et la cue 7 :

- [Record Only] [+] <Cue>[7] <CueOnly/Track> [Enter]

Utilisation de [Cue Only / Track]



Remarque : Pour un résumé plus détaillé des modes Cue Only et Tracking, voir [Tracking comparativement à Cue Only \(sur la page 7\)](#).

En Mode Tracking

Lorsque vous créez une nouvelle cue, toutes les données de circuits et de paramètres de la cue précédent sont trackées dans la nouvelle cue. Tout changement dans cette nouvelle cue sera également tracké dans les cues suivantes jusqu'à ce qu'une instruction de changement soit rencontrée. La touche [Q Only/Track] est une exception à ce comportement. Lorsque vous

enregistrez une cue au milieu d'une cuelist existante, l'utilisation du bouton [Q Only] empêchera toute nouvelle information de tracker dans la cue suivante. Lorsque vous réenregistrez ou mettez à jour une cue, les modifications ne seront pas trackées.



Remarque : Dans les exemples suivants, la commande [Q Only] indique la touche [Q Only/Track] qui est une touche unique sur le clavier. La configuration du système détermine le contexte réel du bouton en fonction du mode en cours. Pour plus de clarté, seule la fonction contextuelle du bouton est utilisée dans les exemples.

Avec le système en mode Tracking

- [Record] <Cue> [5] [Q Only] [Enter] - enregistre la cue 5. Les nouvelles valeurs ou les changements ne seront pas pris en compte dans la cue suivante.
- [-] [Color] [Record] <Cue> [5] [Q Only] [Enter] - comme ci-dessus, les données enregistrées ne trackeront pas et toutes les données de couleur sont exclues de l'opération d'enregistrement.
- [Record Only] <Cue> [5] [Q Only] [Enter] - enregistre toutes les valeurs manuelles, mais empêche de les tracker dans les cues suivantes.
- [-] [5] [Record] <Cue> [6] [Q Only] [Enter] - enregistre la cue spécifiée, sauf les contributions du circuit 5. Les données stockées ne seront pas trackées dans la cuelist.

En mode Cue Only

Lorsque vous créez une nouvelle cue, toutes les données de paramètre de circuit de la cue précédent sont inclus dans la nouvelle cue. La touche [Q Only/Track] peut être utilisée comme une exception appliquée au réglage du mode Cue Only / Tracking.



Remarque : Dans les exemples suivants, la commande [Track] indique la touche [Q Only/Track] qui est une touche unique sur le clavier. La configuration du système détermine le contexte réel du bouton en fonction du mode en cours. Pour plus de clarté, seule la fonction contextuelle du bouton est utilisée dans les exemples.

Avec le système en mode Cue Only

- [Record] <Cue> [5] [Track] [Enter] - enregistre la cue 5. Les données seront trackées dans la liste jusqu'à la prochaine instruction de changement ou au prochain block.
- [-] [5] [Color] [Record] <Cue> [6] [Track] [Enter] - enregistre la cue spécifiée, à l'exception des données de couleur du circuit 5. Les données seront trackées dans la liste jusqu'à la prochaine instruction de changement ou au prochain block.
- [Record Only] <Cue> [2] [thru] [7] [Track] [Enter] - enregistre toutes les données manuelles. Les données stockées seront forcées de tracker des cues 2 à 7 à travers n'importe quelle instruction de changement ou n'importe quel block. Après la cue 7, les valeurs continueront à tracker jusqu'à ce qu'une instruction de changement ou un block soit rencontré.

Enregistrement sélectif de Cues dans Live

Les cues peuvent également être modifiées en utilisant l'enregistrement sélectif, qui vous permet de spécifier uniquement les circuits ou les paramètres que vous voulez enregistrer. Lorsque vous utilisez un enregistrement sélectif, vous devez spécifier la liste des chaînes à inclure ou à exclure, identifiées par [Thru], [+], [-], comme faisant partie de la commande [Record] ou [Record Only].

Reportez-vous à la section [Utilisation de l'enregistrement sélectif \(sur la page suivante\)](#) pour de plus amples informations.

Utilisation de l'enregistrement sélectif

Vous pouvez utiliser le bouton [-] pour retirer des informations d'une cue ou vous pouvez utiliser le bouton [+] pour spécifier un circuit ou un paramètre particulier à inclure dans l'action d'enregistrement. Ces deux actions sont des enregistrements sélectifs.

Pour plus d'informations sur l'enregistrement sélectif utilisant des filtres, voir [Filtres partiels \(sur la page 294\)](#).

Comme Eos est une console de tracking, tous les circuits qui ne sont pas inclus dans l'enregistrement sélectif, mais qui ont des valeurs dans la cue précédente seront trackés dans la cue enregistrée. Ceci est vrai même lorsque le pupitre est en mode Cue Only. Pour supprimer les valeurs d'intensité qui, autrement, seraient trackées lors d'un enregistrement sélectif, la commande Rem Dim peut être utilisée. Reportez-vous à la section [Rem Dim \(sur la page 198\)](#).

Utilisation d'un enregistrement sélectif positif

Vous pouvez enregistrer dans les cues certains paramètres spécifiés. Si la cue a déjà été enregistrée, cette action ajoute les paramètres de circuit spécifiés aux données de la cue existante.

Pour n'enregistrer que des circuits spécifiques dans une nouvelle cue cible :

- [1] [Thru] [5] [Record] <Cue> [4] [Enter] - enregistre uniquement les circuits 1 à 5 dans la cue 4.
- [Sélection de circuits] [Record] <Cue> [5] [Rem Dim] [Enter] - enregistre les circuits sélectionnés dans la cue cible. Tous les circuits actifs dans la cue précédente qui ne sont pas dans la liste de circuits sélectionnés seront mis à zéro dans la cue 5.
- [2] [Thru] [8] [Record Only] <Cue> [9] [Enter] - enregistre uniquement les valeurs manuelles des circuits 2 à 8 dans la cue 9.
- [Group] [2] [Record Only] [Cue] [5] [Enter] - enregistre uniquement les données manuelles du groupe 2 et dans la cue 5.

Pour n'enregistrer que des paramètres spécifiques dans une cue cible :

- [1] [Thru] [5] {Focus} {Couleur} [Record] <Cue> [4] [Enter] - enregistre les données de Focus et de couleurs des circuits 1 à 5 dans la cue 4. Aucune autre donnée sur scène ne sera stockée dans la cue cible.
- [Sélection de circuits] {Color} [Record Only] <Cue> [4] [Enter] - enregistre uniquement les données de couleur pour les circuits sélectionnés dans la cue 4.

L'utilisation d'un enregistrement sélectif pour un nouvel élément enregistré permet de tracker les valeurs de la cue précédente qui ne sont pas incluses dans l'action d'enregistrement.

L'utilisation d'un enregistrement sélectif pour une cue déjà existante ne modifiera que les données sélectionnées, laissant le reste de la cue intact. Ceci n'écrase pas toute la cue.

Utilisation d'une enregistrement sélectif négatif

Il est possible de soustraire les données d'une cue en utilisant la touche [-] comme suit :

- [-] [Group] [3] [Thru] <Group> [6] [Record] <Cue> [9] [Enter] - enregistre la cue spécifiée, à l'exception des circuits associés aux groupes 3 à 6.
- [-] [3] [Thru] [6] [Record] <Cue> [9] [Enter] - enregistre la cue spécifiée, à l'exception des circuits 3 à 6.
- [-] [Sub] [7] [Record] [Enter] - enregistre la cue sélectionnée, sans l'entrée du submaster 7.
- [-] [Sub] [Record] [Entrée] - agit comme ci-dessus, sauf qu'il exclue le contenu de tous les submasters.

- - {Couleur} [Record] <Cue> [8] [Enter] - enregistre la cue 8 à l'exception des données de couleur.

Temps

Les temps des cues peuvent être appliqués de diverses façons. Au niveau de la cue, les catégories de temps existent pour l'intensité en apparition, l'intensité en disparition, et pour les transitions de focus, color et beam. Chacun de ces temps peut avoir un délai associé. Les temps peuvent également être appliqués directement à un circuit ou à un paramètre spécifique. Ceci est appelé temps particulier.

Le temps peut être saisi en minutes et secondes (exemple 10:15) avec des temps de fade valides de zéro à 99:59 (99 minutes et 59 secondes), ou en secondes et dixièmes de secondes (exemple 1.3), ou 100ièmes de secondes (exemple 1.35) avec des temps de fade valides de zéro à 99.99. Lorsqu'aucun temps n'est appliqué au niveau de la cue, les valeurs par défaut établies dans le **Setup** sont utilisées. Reportez-vous à la section [Règlages des Cues \(sur la page 153\)](#)

Exemple :

Vous voulez que le temps pour la cue 1 soit de 10 minutes et 15 secondes.

- [Cue] [1] [Time] [1][0][1][5] [Enter]

La ligne de commande affichera le temps comme Cue 1 Temps 10:15.

Si vous voulez que le temps de la cue 1 soit en secondes et en dixièmes de seconde, comme 1,3 seconde, vous allez le saisir en utilisant une décimale.

- [Cue] [1] [Time] [1][.][3] [Enter]

La ligne de commande affichera le temps comme Cue 1 Temps 0:01.3.

Réglage des temps de cue

Sauf indication contraire, Eos attribue des temps de fade par défaut à chaque cue que vous enregistrez. Les temps par défaut sont définis dans le **Setup** ([Règlages des Cues \(sur la page 153\)](#)). Les temps de cues peuvent être appliqués lorsqu'une cue est enregistrée ou peuvent être ajoutés ou modifiés ultérieurement.

Voici quelques exemples de commandes d'enregistrement incluant des temps de cue :

- [Record] <Cue> [5] [Time] [9] [Enter] - définit un temps de 9 secondes à toutes les catégories de paramètre de temps.
- [Record] <Cue> [6] [Time] [3] [Time] [9] [Enter] - définit le temps pour l'intensité en apparition, le focus, la couleur et le beam à 3 secondes et le temps de disparition à 9 secondes La première instance de [Time] est utilisée pour l'intensité en apparition (ce qui signifie que la valeur de l'intensité augmente par rapport à celle établie précédemment) et la seconde instance de [Time] est utilisée pour l'intensité en disparition (valeurs d'intensité qui diminuent par rapport aux valeurs précédentes).
- [Record] <Cue> [2] [Time] [Enter] - réinitialise le temps à la valeur par défaut définie dans **Setup**.



Remarque : A moins que le temps du FCB ne soit réglé spécifiquement, la valeur par défaut est toujours la valeur du temps de fade up (apparition).

Temps en Manuel dans une cue

Il est possible d'assigner un temps en manuel, pour la transition manuelle des paramètres à travers le fader associé. Reportez-vous à la section [Contrôle du temps en manuel \(sur la page 327\)](#) pour de plus amples informations. Les temps manuels sont assignés à l'aide de la softkey {Manuel} qui s'affiche après avoir appuyé sur [Time] lors de l'enregistrement d'une cue.

- [Record] <Cue> [4] [Time] {Manuel} [Enter] - applique un temps manuel. Si la cue avait auparavant reçu des temps partiels, cela appliquerait un manuel aux temps de fade, focus, color et beam. Si la cue n'avait qu'un temps unique, tout le temps serait manuel et contrôlé par le fader.
- [Record] <Cue> [4] [Time] [Time] {Manuel} [Enter] - applique un temps manuel d'intensité down (disparition).
- [Record] <Cue> [4] {Color} [Time] {Manuel} [Enter] - applique un temps manuel à tout changement de données de couleur dans la cue 4.

Temps de catégories de paramètres de non intensité

Des temps peuvent aussi être appliqués aux catégories de paramètre de Focus, Color et Beam au niveau d'une Cue. Par défaut, le Timing FCB est le même que le temps Up de l'intensité. Une fois que les temps FCB sont différents du temps Up de l'intensité, ces temps ne sont plus affectés par les changements de temps d'apparition.

Lorsque vous appliquez un temps individuellement à une catégorie de paramètres et que cette catégorie n'a aucun changement, le temps est affiché en gris. Le temps spécifié demeurera grisé jusqu'à ce que cette catégorie soit pourvue d'une instruction de changement, le temps s'affichera alors en blanc.

- [Record] <Cue> [2] {Color} [Time] [7] [Enter] - Enregistre la Cue 2 avec un temps de couleur au niveau de la cue de 7s.
- [Record] <Cue> [2] {Couleur} [Time] [Enter] - réinitialise le temps de couleur de la cue 2 vers sa valeur par défaut.
- [Record] <Cue> [2] [Time] [Time] [Time] [7] [Enter] - enregistre la cue 2 avec un temps de focus au niveau de la cue de 7s. Dans cet exemple, chaque fois que vous appuyez sur la touche [Time], chaque catégorie de temps (temps d'apparition, temps de disparition, temps de focus, temps de couleur et temps de beam) est affichée.
- [Record] <Cue> [2] [Time] [7] [Enter] - enregistre la Cue 2 et applique un temps de 7 à toutes les catégories de paramètres. Ceci ne fonctionne que si les temps FCB n'ont pas été modifiés auparavant. Si les temps FCB avaient été changés, cet exemple de syntaxe changerait juste le temps de l'Upfade à 7.



Remarque : Il n'est pas nécessaire d'enregistrer à nouveau une Cue pour modifier les temps enregistrés. Vous pouvez simplement redéfinir les temps en spécifiant la Cue et en saisissant à nouveau la/les valeur(s) de temps.

- [Cue] [5] [Time] [8] [Enter] - redéfinit les temps de toutes les catégories à 8 secondes. Ceci ne fonctionne que si les temps FCB n'ont pas été modifiés auparavant. Si les temps FCB avaient été changés, cet exemple de syntaxe changerait juste le temps de l'Upfade à 8.
- [Cue] [2] {Color} [Time] [5] [Enter] - redéfinit le temps de couleur à 5 secondes.
- [Cue] [3] {Focus} [Time] [-] [2] [Enter] - enlève 2 secondes au temps actuel.
- [Cue] [7] {Beam} [Time] [+] [3] [Enter] - ajoute 3 secondes au temps actuel.

[Time][/]

La touche [/] peut être utilisée avec [Time] pour contrôler les temps d'apparition et de disparition de l'intensité, et les délais.

- [Cue] [1] [Time] [/] [5] [Enter] - place un temps de disparition de 5 sur la cue, tout en séparant l'apparition, préservant sa valeur actuelle.
- [Cue] [2] [Time] [/] [Enter] - supprime le temps de disparition et fait correspondre les temps de disparition et d'apparition.
- [Cue] [3] [Time] [4] [/] [Enter] - définit le temps d'apparition, et sépare la disparition sans séparer les temps FCB.
- [Cue] [5] [Time] [4] [/][3] [Enter] - définit les temps d'apparition et de disparition.
- [Cue] [4] [Time] [2] [/] [/] [Enter] - modifie uniquement le temps d'apparition de l'intensité, et sépare la disparition et les temps FCB tout en préservant leur valeur en cours.

Temps particulier de circuits et de paramètres

Plutôt que d'utiliser les temps de cue, le temps peut être appliqué directement au niveau d'un paramètre ou d'un circuit. C'est ce qu'on appelle un temps particulier.

Le temps particulier peut être appliqué à un circuit ou à un paramètre spécifique. Vous devez sélectionner les circuits auxquels vous voulez appliquer le temps, sinon le système suppose que vous visez la cue sélectionnée.

Voici quelques exemples d'utilisation :

- [Sélection de circuits] {Couleur} [Time] [3] [Enter] - applique un temps de 3 secondes à tous les paramètres de couleur de la liste des circuits qui ont des instructions de changement.
- [Focus] [Time] [7] [Enter] - assigne un temps de 7 secondes pour l'attribut focus de tous les circuits sélectionnés.
- [Select Manual] {Beam} [Time] [7] [Enter] - sélectionne les circuits avec valeurs manuelles et applique un temps de 7s aux valeurs Beam manuelles.

Les temps de délai particuliers peuvent également être placés sur un paramètre de circuit.

- [1] {Couleur} [Time] [4] [Delay] [3] [Enter] - place un temps de 4 secondes et un délai de 3 secondes sur tous les paramètres de couleur du circuit 1.

Vous pouvez utiliser les touches **[+]** et **[-]** pour augmenter ou diminuer les valeurs de temps particulier.

- [Sélection de circuits] [Time] [+] [3] [Enter] - augmente les valeurs de temps particulier de 3 secondes.
- [Sélection de circuits] [Delay] [-] [1] [Enter] - diminue les valeurs de délai particulier de 1 seconde.

Lorsque le temps a été appliqué à un paramètre de circuit en live, un petit « t » rouge s'affiche avec le circuit. Ceci indique que le temps doit être enregistré ou mis à jour dans la cue requise. Lorsque cela est fait, le « t » est affiché en bleu. Dans le Playback Status Display, un « + » est affiché dans le champ de temps de la catégorie de paramètres associée, indiquant que tous les paramètres de la cue n'utiliseront pas le temps de cue.

Vous pouvez maintenir enfoncée la touche **[About]** et **[Time]** pour afficher des informations sur le temps/délai particulier des circuits dans Live/Blind. Le délai est affiché en premier, suivi de la valeur de temps.



Remarque : Toutes les conditions placées sur le circuit /paramètre en live (comme le temps particulier, les asserts, les blocks, etc.) doivent être enregistrées ou mises à jour sur la cue.

Temps particulier en pourcentage

Les temps particuliers peuvent être entrés en tant que pourcentage du temps de la cue.

- [channel list] [Time] [/] [5] [Enter] définit le temps à 50% du temps de la cue.
- [channel list] {Focus} [Time] [/] [7][5] [Enter] - définit le temps de focus particulier à 75 %.

Application des attributs dans les cues

Vous pouvez enregistrer des cues avec des attributs spécifiques pour agir sur le comportement des cues lors de leur exécution. Les attributs des cues comprennent **Follow**, **Wait**, **Lien**, **Boucle**, **Délai**, **Vitesse**, **Courbe**, **Notes Cue**, **Labels des cues** et **Scènes**. Les attributs des cues peuvent être saisis lors de l'enregistrement initial de la cue, ou ils peuvent être ajoutés ou modifiés ultérieurement.

Lorsque vous appuyez sur **[Cue]**, la softkey **{Attributs}** apparaît. Appuyez sur **{Attributs}** pour accéder aux softkeys suivantes :

- {Vitesse}
- {Notes}
- {Scène}
- {Courbe}
- {Préchauffe}
- {AF/MF} (Allfade/ Move Fade)
- {Fin Scène}



Remarque : Préchauff. et Allfade sont des marqueurs. reportez-vous aux sections [Préchauffe \(sur la page 271\)](#) et [AllFade \(sur la page 271\)](#) pour de plus amples informations.



Remarque : Sur l'Element 2, seul le marqueur Préchauffe est disponible.

Follow/Wait

Le temps d'attente type Follow active la cue suivante dans la cuelist quand le temps de follow de la cue active est écoulé. Le temps follow commence son décompte à partir du moment où la cue est initiée.

Le temps d'attente type Wait crée aussi un auto-time. Mais plutôt que de commencer le décompte à partir du moment où la cue est initiée, il démarre à la fin du transfert. Vous pouvez assigner une valeur négative à un temps de type Wait, ce qui permettra à une cue suivante de chevaucher une cue active.

Vous pouvez assigner un temps de follow ou un temps de wait, mais pas les deux. Vous pouvez accéder aux deux fonctions en appuyant sur les touches **[Shift] & [Delay]** du pupitre ou sur la softkey **{Fw/Hg}**. **[Shift] & [Delay]** ou **{Fw/Hg}** inscrira Follow sur la ligne de commande et **[Shift] & [Delay] [Delay]** ou appuyer deux fois sur **{Fw/Hg}** inscrira Wait.

Dans la Playback Status Display, toutes les cues déclenchées par un follow ou un wait auront une flèche avant le numéro de la cue. Reportez-vous à la section [Indicateurs dans Playback Status Display \(sur la page 61\)](#) pour de plus amples informations. Cet indicateur peut être désactivé dans le menu de configuration PSD. Reportez-vous à la section [Configuration de Playback Status Display \(sur la page 63\)](#) pour de plus amples informations.

Voici quelques exemples d'utilisation :

- [Record] <Cue> [5] [Shift] & [Delay] [8] [Enter] - enregistre la cue 5 et fournit un temps de follow de 8 secondes ce qui affecte le démarrage de la cue suivant dans la liste. Le transfert de la cue suivante commence automatiquement sur le même fader quand le temps de follow est écoulé. Le temps de follow commence le décompte quand la cue associée (cue 5) est initiée.
- [Record] <Cue> [5] [Shift] & [Delay] [Delay] [8] [Enter] - enregistre la cue 5 et fournit un temps de Wait de 8 secondes ce qui affecte le démarrage de la cue suivante dans la cuelist. Le transfert de la cue suivante commence automatiquement sur le même fader quand le temps de wait est écoulé. Le temps de wait commence le décompte quand la cue associée (cue 5) est terminée.
- [Record] <Cue> [5] [Shift] & [Delay] [Delay] [-] [5] [Enter] - enregistre la cue 5 et fournit un temps de wait de - 5 secondes.

Pour supprimer un temps de follow/wait :

- [Cue] [x] [Shift] & [Delay] [Enter]

Lien/Boucle

Lien permet d'exécuter des cues hors séquence, en chargeant un numéro de cue différent en attente dans le fader de restitution lorsque la cue qui porte l'instruction de lien est activée. Si un temps de Follow ou de Wait est inclus parmi les attributs de cue, l'activation de la cue liée se produira lorsque le temps de Follow ou de Wait sera écoulé.

Le lien peut être dans la cuelist ou vers une cue d'une autre cuelist.

Les cues qui sont liées à d'autres cues affichent ces informations dans une ligne sous la cue dans l'Index Cue List et dans la Playback Status Display. Cette option peut être supprimée dans la configuration PSD. Reportez-vous à la section [Configuration de Playback Status Display \(sur la page 63\)](#) pour de plus amples informations.



Remarque : Si une cue est liée à un label, le label sera affiché dans l'indicateur de cue liée.

Voici un exemple d'utilisation du lien :

- [Record] <Cue> [2] {Lien/Boucle} <Cue> [8] [Enter] - enregistre la cue 2 et fournit un lien vers la cue 8 dans la cuelist. Lorsque la cue 2 est restituée, la cue liée est chargée en attente dans le fader associé.

Boucle est fourni comme une méthode pour lier une série de cues et les boucler un certain nombre de fois dans une séquence. Une fois que la séquence de cues a été restituée la première fois, le système reconnaît la commande de boucle et restitue à nouveau la séquence, à condition que la cible du lien soit une cue précédente.

Si la première cue de la séquence est une cue avec un Assert ou a des instructions de changement pour les circuits, les valeurs de la dernière cue ne sont pas autorisées à tracker dans la première cue quand la séquence est à nouveau restituée. Mais sans changement ou assert dans la première cue, les valeurs de la dernière cue trackent dans la première cue quand la séquence est à nouveau restituée.

Une boucle avec une valeur de « 0 », boucle la séquence indéfiniment.

Voici un exemple d'utilisation de Boucle :

- [Cue] [2] {Lien/Boucle} <Cue> [1] {Lien/Boucle} [3] [Shift] & [Delay] [4] [Enter] - enregistre un lien entre la cue 2 et la cue 1. Parce qu'il y a un temps de follow, la cue 1 se déclenchera automatiquement 4 secondes après la cue 2. Si la cue 1 a aussi un temps de follow, elle déclenchera automatiquement la cue 2. Cette séquence sera exécutée 4 fois

- (une fois plus 3 boucles) et s'arrêtera à la cue 2. La valeur de boucle indique le nombre de fois où l'instruction de boucle est exécutée. Comme la séquence a été exécutée une fois avant la commande de boucle, le nombre total de passages sera le nombre spécifié de boucles +1. Vous pouvez utiliser **{Go Après Boucle}** pour exécuter la cue suivante après la fin d'une séquence follow lien/boucle. Reportez-vous à la section [Utilisation des liens externes \(sur la page 272\)](#)

Temps de délai

Le délai peut être utile lorsque vous ne voulez pas qu'un paramètre change (par exemple - diminuer l'intensité) jusqu'à ce que d'autres changements aient commencé ou terminé leur transition.

Les temps de délai peuvent être ajoutés à n'importe quelle cue ou à n'importe quelle catégorie de paramètres spécifique dans la cue, ce qui retardera la transition des paramètres jusqu'à ce que le temps de délai soit écoulé.

Voici quelques exemples d'enregistrement avec délai :

- **[Record] <Cue> [2] [Delay] [5] [Enter]** - enregistre la cue 2 avec un délai de 5 secondes sur l'intensité.
- **[Record] <Cue> [2] [Time] [9] [Delay] [3] [Enter]** - enregistre la cue 2 avec un fade de 9 secondes pour toutes les catégories de paramètres, avec un délai depuis Go de 3 secondes.
- **[Record] <Cue> [2] [Time] [7] [Delay] [Enter]** - enregistre la cue 2 avec un fade de 7 secondes et supprime le temps de délai.
- **[Record] <Cue> [2] [Delay] [/] [5] [Enter]** - enregistre la cue 2 avec un délai de 5 secondes sur la disparition.

Le délai peut être utilisé pour affecter uniquement les paramètres de la catégorie spécifiée.

- **[Record] <Cue> [2] {Couleur} [Delay] [8] [Enter]** - enregistre la cue 2 avec un temps de délai de 8 secondes pour la catégorie de couleur.
- **[Record] <Cue> [2] [Time] [Time] [Time] [Delay] [7] [Enter]** - enregistre la cue 2 avec un temps de délai de focus au niveau de la cue de 7. Dans cet exemple, chaque pression sur la touche **[Time]** fait défiler chaque catégorie de temps (temps d'apparition, temps de disparition, temps de focus, temps de couleur et temps de beam).

Vitesse

La softkey **{Vitesse}** permet d'ajuster la vitesse de tous les temps de la cue. La vitesse par défaut est de 100 %, qui est le temps réel. Pour ralentir une cue, définissez la vitesse sur une valeur inférieure à 100 %. Pour ralentir la cue, définissez la vitesse sur une valeur supérieure à 100 %. La plage de vitesse pour une cue est de 0 à 2 000 %. Une valeur de temps de 5 avec une vitesse de 50 % sera restituée en 10 secondes. Une valeur de temps de 5 avec une vitesse de 200 % sera restituée en 2,5 secondes.

Voici un exemple d'utilisation de la vitesse :

- **[Record] <Cue> [4] {Attributes} {Vitesse} [1] [2] [5] [Enter]** - enregistre la cue spécifique et positionne une instruction de contrôle de la vitesse sur les valeurs de temps. La cue sera maintenant rejouée à 125 % des valeurs de temps enregistrées.



Remarque : Vous pouvez utiliser la fonction de contrôle de vitesse du playback pour déterminer la vitesse à laquelle vous souhaitez restituer la cue, puis appliquer cette vitesse à la cue. Ceci permet d'éliminer le besoin d'ajuster toutes les valeurs de temps dans la cue si vous souhaitez uniquement l'accélérer ou la ralentir. Reportez-vous à la section [Utilisation du contrôle de la vitesse \(sur la page 326\)](#).

Courbe

{Courbe} permet d'affecter le pourcentage d'exécution de la cue/part en appliquant le niveau de sortie de la courbe comme pourcentage d'exécution pour tous les calculs de fade.

Lorsqu'une courbe est appliquée à une cue, elle n'affecte que les changements d'intensité de cette cue. Lorsqu'une courbe est appliquée à une cue part, elle affecte tous les paramètres dans cette part. Pour de plus amples informations sur la création et l'utilisation de courbes, reportez-vous à la section [À propos des Courbes \(sur la page 396\)](#)

Voici un exemple d'affectation d'une courbe à une cue :

- [Cue] [6] {Attributs} {Courbe} [5] [Enter] - applique la courbe 5 à la cue 6.

Label de cue

[Label] est utilisé pour joindre un label alphanumérique à une cue ou à une part de cue.

Voici un exemple d'application d'un label sur une cue :

- [Record] <Cue> [7] [(Label)] <nom> [Enter] - enregistre la cue 7 et applique le label tel qu'il est saisi avec le clavier alphanumérique.
- [Record] <Cue> [8] [Label] [Block] [Enter] - enregistre la cue 7 et applique le nom de la touche comme label.

Si vous appuyez sur [Label] alors qu'un label a déjà été appliqué à une cue, le label s'affiche sur la ligne de commande pour être modifié. Si vous appuyez une deuxième fois sur [Label], le label sera effacé, ou vous pouvez appuyer sur [Clear] pour retirer du label un caractère à la fois.

Notes Cue

Les cues peuvent être accompagnées de notes.

Ces notes peuvent être consultées dans le Playback Status Display et l'Index Cue List en passant la souris ou en appuyant sur le signe + dans la colonne Label.

Vous pouvez également consulter les notes ou les notes pour la cue en attente dans une barre horizontale au bas de la fenêtre PSD. Reportez-vous à la section [Configuration de Playback Status Display \(sur la page 63\)](#) pour ces options de fenêtres supplémentaires.

Pour ajouter une note à une cue :

- [Cue] [n] {Attributs} {Notes}

Pour ajouter une note à la cue actuellement sélectionnée, vous pouvez utiliser [Shift] et [Label].

Vous pouvez utiliser le clavier alphanumérique virtuel ou un clavier externe pour saisir le texte souhaité.

Reportez-vous à la section [Copier Vers et Déplacer Vers pour les Labels, Scènes et Notes. \(sur la page 305\)](#) pour de plus amples informations.

Scènes

Les scènes sont un outil d'organisation des cues qui fournit un identificateur visuel pour les pauses dans votre conduite. Les scènes permettent une navigation rapide dans la liste des cues sans avoir besoin de mémoriser le numéro d'une cue.

Cue	Int Up	Int Down	Focus	Color	Beam	Dur	String TX/RX			Analog TX/RX		OSC TX/RX		Proportional							
							M	B	A	P	A	N	R	Fw/Hg	Link	Loop	Curve	Rate	Label	FX	Ext Links
1						5		5	5		+								Preshow		
																			0		
2																			In Fair Verona...		
3																			Star Cross'd Lov...		
																			1		
4																			Verona - A Publi...		

Les scènes s'affichent dans la liste des cues et Playback Status Display sous la forme d'une barre verte au-dessus de la cue à laquelle elles sont associées dans la liste. Une fin de scène peut également être créée, et celles-ci s'affichent sous la forme d'une barre verte sous leur cue associée.

Créer une fin de scène

Vous pouvez ajouter une coupure de Scène avec la softkey **{Scène}**. Par exemple, **[Cue] <1> {Attribut} {Scène}** ajoutera une Scène à la Cue 1.

Le clavier alphanumérique virtuel s'ouvrira. Il vous faudra nommer la scène avant de la créer.

Reportez-vous à la section [Copier Vers et Déplacer Vers pour les Labels, Scènes et Notes. \(sur la page 305\)](#) pour de plus amples informations.

Création d'une Fin de Scène

Vous pouvez spécifier où une scène prend fin en utilisant la softkey **{Fin de scène}**. Par exemple, **[Cue] <5> {Attribut} {Fin de Scène}** ajoutera une Fin de Scène à la cue 5.

Vous pouvez créer une Scène et une Fin de Scène en même temps en utilisant **[Thru]**. Par exemple, **[Cue] [1] [Thru] [5] {Scène}** ajoutera une Scène à la cue 1 et une Fin de Scène à la cue 5.

Mise à jour avec la fin de scène

La softkey **{Fin de Scène}** peut également être utilisée pour mettre à jour les cues d'une scène. Par exemple, **[Update] <cue> [1] [Thru] {Fin de Scène}** mettra la dernière cue de cette scène sur la ligne de commande.

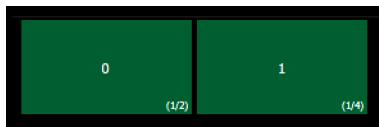


Remarque : Les règles de Tracking / Cue Only s'appliquent toujours. Si votre pupitre est en mode Tracking et que vous voulez que la mise à jour s'arrête à la fin de la scène, vous devrez utiliser la commande **[Cue only]**.

Utilisation d'une coupure de scène

Vous pouvez rappeler une scène pour sauter rapidement à une cue sans avoir besoin de mémoriser son numéro. Pour rappeler une scène, utilisez le bouton [**Go to Cue**] et sélectionnez la softkey **{Scenes}**.

Ceci permet d'ouvrir la fenêtre de sélection de scène dans la ZIC. Le label et la cue de la scène s'afficheront. Cliquez ou appuyez sur la scène pour la sélectionner.



Les scènes peuvent également être rappelées en utilisant les direct selects. Reportez-vous à la section [Scènes dans Direct Selects \(sur la page 68\)](#) pour de plus amples informations.

Suppression d'une coupure de scène

Pour supprimer une scène ou une fin de scène, il vous faudra utiliser la syntaxe suivante :

- [Cue] [n] {Attributs} {Scène} [Label] [Enter] - supprime la scène.
- [Cue] [n] {Attributs} {Fin de scène} [Enter] - supprime la fin de scène.

Effacer les attributs des cues

Pour effacer les attributs d'une cue :

- [Cue] [n] [Shift] et [Delay] [Enter] - supprime le temps de follow ou de wait de la cue « n » spécifiée.
- [Cue] [n] [Label] [Label] [Enter] - supprime le label de la cue « n » spécifiée.
- [Cue] [n] {Lien/Boucle} [Enter] - supprime l'instruction du lien de la cue « n » spécifiée.
- [Cue] [n] [Thru] [y] {Attributs} {Vitesse} [Entrer] - supprime l'instruction de vitesse dans les cues « n » à « y ».

Vous pouvez les combiner pour supprimer plusieurs attributs en même temps :

- [Cue] [n] [Shift] et [Delay] {Lien/Boucle} [Enter] - supprime le temps de follow et le lien.

Marqueurs

Les marqueurs peuvent être appliqués aux cues pour changer certains comportements spécifiques. Les marqueurs peuvent être définis pour [Block](#), [Assert](#), [AllFade](#), [Mark](#) et [Préchauffe](#).

Block

Vous pouvez appliquer un block à une cue, à une cue part, à n'importe quel circuit (ou groupe de circuits) ou paramètre (ou groupe de paramètres) d'une cue. Block est une fonction d'édition. Il n'a aucune incidence sur la façon dont les données sont restituées.

Au niveau d'une cue

Un block au niveau d'une cue fera en sorte que toutes les valeurs de la cue soient traitées comme instructions de changement du point de vue de l'édition, ce qui empêchera toute modification de données d'être trackée dans la cue. Les paramètres qui ne sont pas inclus dans la cue ne sont pas affectés par l'instruction de block.

Les blocks n'empêchent pas une cue, un circuit ou un paramètre d'être modifié par une édition de plage, et ne les protègent pas non plus contre une instruction Trace (reportez-vous à la section [Utilisation de Trace \(sur la page 278\)](#)). On suppose que si vous utilisez l'instruction Trace, vous voulez vraiment que la valeur initiale change. Un block empêchera le tracking de continuer à progresser en aval dans la cuelist.

- **[Cue] [5] [Block] [Enter]** - « B » est affiché dans le champ des marqueurs, signalant un block au niveau de la cue. Lorsque cette cue est restituée, toutes les données qui devraient apparaître comme valeur trackée seront affichées en blanc. Toute modification en amont dans la cuelist n'aura pas d'impact sur ces données de cues blockées.
- **[Cue] [6] {Intensité} [Block] [Enter]** - « I » est affiché dans le champ des marqueurs, signalant un block d'intensité au niveau de la cue. Vous pourriez aussi utiliser **[Shift] et [Block]** pour inscrire Intensité Block dans la ligne de commande.

Au niveau d'un circuit/paramètre

Vous pouvez également appliquer des blocks à un circuit ou un paramètre de circuit. Cette opération peut s'effectuer en live ou blind. Lorsque vous êtes en live, l'instruction de block doit être enregistrée ou mise à jour dans la cue appropriée.

- **[9] [Block] [Enter]** - applique un block au circuit 9. Un « B » rouge apparaît près du circuit dans la fenêtre Live, indiquant qu'un block a été appliqué mais n'est pas encore enregistré.
- **[Group] [5] {Couleur} [Block] [Enter]** - applique un block à tous les paramètres de couleur du groupe 5.

Lorsque l'instruction de block est enregistrée ou mise à jour, toutes les valeurs trackées auxquelles le block était appliqué apparaissent en blanc.

Les circuits avec des valeurs Blocks sont indiqués dans la cuelist par un « b » et les auto-blocks de la cuelist par un « b » qui indique un block partiel. Pour supprimer les auto-blocks, reportez-vous à la section [Nettoyage des auto-blocks \(sur la page 285\)](#).

Auto-Block

Eos prend également en charge une fonction Auto-Block. Auto-Block peut protéger vos données de cues contre les changements indésirables. Par exemple, dans la cue 5, vous mettez le circuit 1 à 50 %. Ceci est enregistré comme instruction de mouvement. Ensuite, vous retournez dans une cue précédente, mettez le circuit 1 à 50 % et il est tracké vers l'avant jusqu'à la cue 5. Le circuit 1 aura un auto-block en cue 5. Même s'il a désormais la même valeur que la cue précédente, l'idée d'origine de l'instruction de changement est conservée.

Les auto-blocks sont affichés en blancs et soulignés.

Assert

Assert est un moyen de s'assurer qu'une valeur suivie ou bloquée agisse comme une instruction de changement lors de la restitution. Cette commande est souvent utilisée dans les environnements à plusieurs cuelists, ou pour s'assurer qu'une transition s'effectue dans temps désiré. Reportez-vous à la section [Utilisation d'Assert \(sur la page 299\)](#) pour de plus amples informations sur les asserts dans les cuelists multiples et à la section [Utilisation de Assert \(touche Restitution\) \(sur la page 324\)](#) pour de plus amples informations sur l'utilisation d'assert pour la restitution.

Sur l'Element 2, seule l'assert pour restitution est disponible.

Assert peut être utile dans une cuelist unique.

Exemple :

La cue 10 est un blackout avec un temps égal à zéro. Il est courant de bloquer les cues étant des noirs. Disons cependant que certains projecteurs s'éteignaient dans la cue 9. Appuyez sur [Go] pour la cue 10 avant que la cue 9 ne soit terminée. Les projecteurs qui passaient à zéro dans la cue 9 continueront leur disparition dans le temps de la cue 9 puisque la cue 10 ne leur fournit pas de nouvelle instruction de changement. Si vous redonnez la priorité à la cue 10, les projecteurs passeront au noir en cut comme prévu.

AllFade



Remarque : *Cette fonction n'est pas disponible avec Element 2.*

Toutes les cues peuvent avoir un indicateur AllFade appliquéd. Une fonction AllFade ramène à zéro l'intensité de tous les circuits non inclus dans la cue. Les submasters, les circuits capturés et les contributions des faders définis sur prioritaire ne sont pas affectés, sauf si la cue qui exécute la fonction AllFade est également prioritaire. Un indicateur AllFade « * » est affiché dans l'Index Cue List et dans le Playback Status Display pour la cue spécifiée.

- <Cue> [5] {Attributs} {AF/MF} [Enter] - met l'intensité à zéro pour tous les circuits non inclus dans la cue AllFade.

L'instruction AllFade est utile pour un nettoyage rapide et pour revenir à un état connu sur scène, sans avoir à se soucier de savoir quels circuits doivent être mis à zéro.

Mark

Le marqueur Mark permet de relayer des informations sur les automarks ou les marks référencés. Lorsque vous utilisez les automarks, un « M » apparaît dans le champ des marqueurs pour la cue spécifique qui exécutera un automark. Un « D » est affiché quand l'automark a été désactivé pour une cue ou une cue part.

Lorsque vous utilisez les marks référencés, un « M » apparaît dans le champ des marqueurs pour toutes les cues qui exécuteront un mark référencé. Un « R » s'affiche quand une cue est la source d'un mark. Reportez-vous à la section [A propos de Mark \(sur la page 220\)](#).



Remarque : *Seul AutoMark est disponible sur Element 2.*

Préchauffe

La préchauffe peut être utilisé pour chauffer les filaments dans la cue précédant l'apparition. Les valeurs de préchauffe peuvent être assignées individuellement aux circuits dans le patch (voir [{Attribut} Affichage et Réglages \(sur la page 124\)](#)).

La préchauffe est assignée au niveau de la cue (ou part de cue). Si elle est assigné, n'importe quel circuit de cette cue avec une valeur de préchauffe définie dans le patch passera à cette intensité dans la cue qui précède immédiatement la cue avec le marqueur de préchauffe. Les cues avec un marqueur de préchauffe afficheront un « P » dans la colonne du marqueur de préchauffe (indiqué par un « P » en haut de la colonne) dans le PSD et dans la l'Index Cue List.

Lorsqu'un circuit est dans un état de préchauffe, un « Ph » est affiché dans le champ d'intensité de ce circuit. Lorsqu'un préchauffe est exécuté, la valeur de préchauffage est appliquée en suivant le temps d'apparition de la cue associée. Il est possible de maintenir la touche [Data] enfoncée pour voir les niveaux de préchauffe réels.

Utilisation des liens externes

Les liens externes peuvent être utilisés pour déclencher des actions telles que les macros, show control ou snapshots. De plus, vous pouvez entrer des instructions qui synchronisent le Go d'autres cuelists.

Lorsque vous appuyez sur {Exécuter}, les softkeys deviennent {Time Code}, {Macro}, {Relais}, {On}, {Off}, {Snapshot}, {OOS Sync}, {Go Après Bouc}, {MIDI Raw}, et {String}.



Remarque : Pour des informations sur l'utilisation de {Relais}, {Time Code} et {MIDI Raw}, voir les sections sur *Sorties Relais*, *Time Code* et *Midi Raw*.

Pour déclencher une **macro** :

- [Cue] [1] {Exécuter} [Macro] [5] [Enter] - déclenche la macro 5 lorsque la cue 1 est exécutée.

Pour déclencher un **snapshot** :

- [Cue] [3] {Exécuter} [Snapshot] [3] [Enter] - charge le snapshot 3 lorsque la cue 3 est restituée.

Pour activer ou désactiver un relais :

- [Cue] [5] {Exécuter} {Relais} [1] [/] [1] {On} [Enter] - déclenche le relais 1/1 (ID de groupe / Numéro de relais ACN)

Pour déclencher une cue spécifique sur un autre fader :

- [Cue] [4] {Exécuter} [Cue] [6] [/] [5] [Enter]

Pour déclencher les cuelists, appuyez sur :

- [Cue] [1] {Exécuter} {Cue} [4] [/] [Enter]
- [Cue] [1] {Exécuter} {Cue} [2] [/][Enter]

Lorsque les déclencheurs de cuelist sont définis, le système exécute automatiquement les cues de mêmes numéros sur la cuelist associée. Par exemple, supposons que la dernière instruction ci-dessus a été appliquée à la cuelist 1, cue 1. Lors de l'exécution de la cue 1/1, tous les cues numérotés « 1 » dans la cuelist 2 seront exécutés en conséquence. S'il n'y a pas de cue 1 dans cette liste, aucune action n'est engagée. S'il y a des numéros de cues sur les cuelists secondaires qui ne sont pas dans la cuelist 1, ces cues sont ignorées et la cue suivante est considérée comme une cue « hors séquence » quand elle est déclenchée.

Lorsque les cues sont prise sur la liste primaire hors séquence, seuls les cues numérotés de la même façon sur les listes secondaires seront restituées. Par exemple, si vous allez à la cue 12 de la liste primaire avec Go To Cue, et qu'il y a une cue 12 sur la liste secondaire, la cue 12 sur toutes les listes est exécutée. Cependant, si la cue 12 n'existe pas dans la liste secondaire, cette liste ne sera pas affectée par la commande Go To Cue. La synchronisation hors séquence peut être activée pour s'assurer que les listes secondaires prennent la même position dans la conduite que lors d'une restitution linéaire.

OOS Sync

{OOS Sync} peut être utilisé pour modifier ce comportement par cuelist.

Lorsque la fonction OOS Sync est activée, toute cue hors séquence déclenchée à partir d'une cuelist synchronisée avec une autre cuelist déclenchera la cue la plus ancienne qui existe si la cue correcte ne le fait pas.

{OOS Sync} est désactivé par défaut. Lorsque cette option est activée, OOS Sync s'affiche dans la colonne des liens externes de l'index de la cuelist. {OOS Sync} doit être activé dans les listes secondaires, pas dans la liste qui contient la commande d'exécution.

Exemple :

La cuelist 1 est synchronisée avec la cuelist 2. La cue 1/3 est exécutée. Puisque la cue 2/3 n'existe pas, la cue 2/2 sera exécutée à la place. Si OOS Sync était désactivé, une cue de la cuelist 2 ne se déclencherait que si elle avait le même numéro de cue que la cuelist 1.

Go Après Boucle

{Go Après Bouc} exécutera la cue suivante après la fin d'une séquence follow lien/boucle. Par défaut, la boucle se termine avec la dernière cue de la séquence. {Go After Loop} utilisera le temps suivant assigné à la dernière cue de la séquence.

- [Cue] [5] {Exécuter} {Go Après boucle} [Enter] - affecte la commande {Go Après boucle} à la cue 5. Go Après Boucle s'affichera dans la colonne Liens Ext de l'Index Cue List et dans le PSD.

Supprimer un Lien Externe

Pour supprimer un lien externe :

- [Cue] [5] {Exécuter} {option de lien externe} [Enter]

Modifier les Cues en Live

Les cues enregistrées peuvent être modifiées en Live. *Application des attributs dans les cues (sur la page 264)* (tel que lien/boucle, label, etc.) peut également être modifié. La cue n'a pas besoin d'être active (restituée) pour changer les attributs de la cue. Si vous le souhaitez, vous pouvez également changer les attributs de cue pour une plage de cues.

[Recall From], [Copy To], et Déplacer peuvent être utilisés pour créer et éditer des données de cue.

Reportez-vous aux sections *Utilisation de [Recall From] (sur la page 306)*, *Utilisation de [Copy To] (sur la page 304)*, *Déplacer Vers (sur la page 281)* pour de plus amples informations.

Utilisation de [At] [Enter]

Une fonctionnalité utile lors de la modification des cues est [At] [Enter]. C'est une fonction simple qui vous permet de sélectionner n'importe quel circuit ou paramètre, ou plusieurs d'entre eux, et de supprimer leurs instructions de changement, permettant de rappeler manuellement la valeur de la cue précédente.

[At] [Enter] est essentiellement une commande de « rappel depuis la cue précédente ».

Exemple :

La cue 5 est active dans Live.

- [Group] [1] [Focus] [At] [Enter]

Cette commande lève les instructions de changement actuelles pour le focus du groupe 1 et rappelle les données de focus de ces voyants à partir de la cue immédiatement précédente. Elles sont maintenant manuelles et peuvent être enregistrées ou mises à jour selon les besoins.

Vous pouvez utiliser [At] [Enter] pour n'affecter que certains circuits ou paramètres en les sélectionnant spécifiquement :

- [2] [At] [Enter] - cela supprimera les modifications pour le circuit 2 seulement.
- [2] {Couleur} [At] [Enter] - ceci supprimera uniquement les changements de données de couleurs pour le circuit 2.
- [2] [Thru] [5] [+][9] [+][1][1] [Thru] [1] [5] [-][1][2] [-] {Zoom} [At] [Enter] - supprime les modifications seulement pour les circuits sélectionnés pour tous les paramètres sauf le zoom.

Modification avec Record

Vous pouvez modifier une cue en la réenregistrant entièrement. Après avoir modifié les circuits/paramètres :

- [Record][Enter][Enter] - remplace toutes les données de la cue active par les valeurs de scène actuelles.
- [Record] [Cue] [x] [Enter] [Enter] - remplacera toute donnée de la cue « x » par les valeurs de scène actuelles.

L'utilisation de l'enregistrement sélectif modifiera la cue existante sans l'écraser. Reportez-vous à la section [Utilisation de l'enregistrement sélectif \(sur la page 260\)](#) pour de plus amples informations.

- [1] [Record] [Cue] [2] [Enter] [Enter] - enregistrera uniquement les changements du circuit 1.



Remarque : L'utilisation de [Record] permet de stocker tous les paramètres de tous les circuits non à défaut sur scène. Cela signifie que toutes les autres données de cue et de submaster seront incluses dans l'action d'enregistrement. Il s'agit d'une méthode courante lorsqu'on travaille avec une seule cuelist. Lorsque vous travaillez avec plusieurs cuelists et/ou submasters, [Record Only] est un outil utile.

Modification à l'aide de Record Only

La modification de cues existantes à l'aide de [Record Only] est considérée comme une fonction d'enregistrement sélectif. En tant que tel, il ajoute ou modifie seulement les valeurs manuelles à la cue enregistrée, mais laisse intactes toutes les autres données qui étaient déjà dans la cue et n'inclut pas les valeurs de restitution d'autres cuelists ou submasters. [Record Only] est un bon moyen de modifier les cues existantes sans inclure les contributions d'autres playbacks dans la cue. De cette façon, c'est très similaire à [\[Update\] \(en dessous\)](#).

Toutes les commandes utilisées pour Record peuvent également être utilisées pour Record Only.

- [Record Only] [Enter] [Enter] - ajoute les valeurs manuelles en cours à la cue sélectionnée.
- [Record Only] [Cue] [x] [Enter] [Enter] - ajoute les valeurs manuelles en cours à la cue « x ».

[Update]

La mise à jour est une fonctionnalité puissante et très polyvalente. En utilisant une combinaison de [Q Only], [Track], [Trace] et {Conv Abs}, le nombre de façons dont vous pouvez mettre à jour des informations et des valeurs manuelles spécifiques est pratiquement illimité. Les données peuvent être mises à jour vers différents éléments enregistrés, soit en même temps, soit individuellement.

Boîte de dialogue Update

Lorsque vous appuyez sur [Update], une boîte de dialogue s'ouvre dans la ZIC. Les styles de mise à jour et les modificateurs de ces styles sont présentés séparément dans la boîte de dialogue d'update.



Remarque : Les modes de Update par défaut sont définis dans **Setup>Utilisateur>Record Défaut**. Reportez-vous à la section [Record Défaut \(sur la page 162\)](#) pour de plus amples informations.



Remarque : {Par Type} est disponible en tant que softkey. Reportez-vous à la section [Mise à jour des presets par type \(sur la page 249\)](#) pour de plus amples informations.

Styles d'Update

- {Tout} - ce bouton met à jour la cue cible et toutes les références utilisées dans cette cue (avec lien ou non).
- {Conv en Val absolue} - ce bouton met à jour la cue cible et convertit tous les niveaux en valeurs absolues, supprimant ainsi toute référence.
- {Seulement les Ref} - ce bouton met à jour uniquement les palettes ou les presets utilisées dans la cue, mais ne met pas à jour la cue elle-même. Si une référence manuelle a été utilisée avant {Ref Only}, la dernière référence manuelle sera mise à jour.

Update modificateurs

- {Dernière Ref} - ce bouton met à jour en utilisant la dernière référence qui a été appliquée.
- {Casser Liens} - ce bouton met à jour la cue cible et toutes les presets utilisées, mais casse la référence à toutes les palettes imbriquées dans une preset. Par exemple, si dans la cue 1 le circuit 1 fait référence à la preset 3, et si la preset 3 a été construite en utilisant la palette de couleurs 5. Lorsque update est utilisé cette option, la preset 3 est mise à jour, la palette de couleurs 5 ne l'est pas et la référence au CP5 est cassée dans la preset 3.
- {Reset Update} - ce bouton efface toutes les commandes après la commande [Update] pour annuler rapidement les modifications en attente avant d'appuyer sur [Enter].



La boîte de dialogue vous fournit également une liste (par élément enregistré) des circuits/paramètres qui seront impactés par l'instruction de mise à jour. Si le circuit contient une

référence dans la cue, elle est indiquée. Les circuits qui ont été ajoutés manuellement à la scène, mais qui ne sont pas des modifications de la cue active seront mis à jour dans la liste sélectionnée.

Une fois que vous avez fait une sélection parmi les options disponibles, appuyez sur [Enter] et l'élément sera mise à jour.

Des éléments peuvent être désélectionnées dans la boîte de dialogue, les excluant de la mise à jour sans spécifier le numéro de l'élément, par exemple, [Update] [Color Palette] [Enter]. Sélectionner une ligne en cliquant ou en appuyant dessus peut également permettre de désélectionner un élément.

Mettre à jour avec références

Lorsqu'une cue est active, il est possible que plusieurs éléments enregistrés (palettes ou presets) soient restituées dans cette cue. Lorsque des modifications sont apportées aux données de cette cue, ainsi qu'aux palettes ou presets individuelles, la mise à jour de la cue et des références dans cette cue est simple. Lorsque vous avez modifié une référence dans une cue, les données sont affichées en rouge avec un « R » rouge en exposant à côté de l'intensité du circuit.

Par défaut, Eos met à jour toutes les données référencées qui avaient été incluses dans la cue.

Exemple :

La cue 5 est rappelée dans Live. Elle contient des références à la palette de couleurs 1 et à la preset 2. Vous apportez des modifications aux circuits, y compris dans ces éléments enregistrés. Pour mettre à jour à la fois la cue **et** les palettes/presets, appuyez sur :

- [Update] [Enter]

Les modifications manuelles seront automatiquement prises en compte et mises à jour vers la palette de couleurs 1 et la preset 2. Par conséquent, la cue 5 fait maintenant référence à ces nouvelles valeurs, et les modifications à CP1 et PR2 se sont propagées à travers toutes les données de la conduite.

Si vous aviez apporté des changements à d'autres circuits qui n'étaient pas inclus dans les palettes/presets utilisées dans la cue 5, ces valeurs seraient également mises à jour dans la cue comme données absolues.

Mise à jour sans références (Conversion en valeur absolue)

Si vous voulez enregistrer vos changements à la cue **sans** mettre à jour les références, vous pouvez utiliser {Conv Abs} pour casser le lien avec la référence. La commande {Conv Abs} peut être appliquée aux circuits/paramètres requis avant l'instruction de mise à jour, ou elle peut être appliquée pendant la mise à jour.

- [Update] {Make Absolute} [Enter] - ceci cassera le lien vers les références pour tous les paramètres qui ont été modifiés et mettra à jour la cue avec les changements. L'élément référencé ne sera plus affiché dans les circuits qui ont été rendus absous. Toutes les données mises à jour dans la cue 5 seront maintenant affichées en données absolues.
- [5] [Thru] [9] [Update] {Conv Abs} [Enter] - ceci cassera seulement les références des circuits 5 à 9 et enregistrera leurs valeurs manuelles dans la cue. Les autres valeurs manuelles ne seront pas incluses dans cette mise à jour.

Vous pouvez également utiliser [Record Only] pour casserr le lien avec les références.

Exemple :

La cue 5 est active et sur scène. Les circuits 5 à 20 font actuellement référence à la preset 1. Vous effectuez des changements aux circuits 5 à 9. Les données pour ces changements sont maintenant manuelles. Appuyez sur .

- [Record Only] [Enter] [Enter]

S'il y avait eu d'autres changements sur scène, vous auriez pu utiliser :

- [5] [Thru] [9] [Record Only] [Enter] [Enter]

Seules les valeurs manuelles seront enregistrées comme une mise à jour de la cue 5. La référence à la preset 1 pour les circuits 5 à 9 est cassée et maintenant la cue affichera les données absolues au lieu de l'indicateur de référence.

Mettre à jour avec Cue Only/Track

La touche [Q Only/Track] peut être utilisée comme une exception appliquée au réglage du système cue only/tracking. Par conséquent, si le système est en mode Cue Only, la touche se comporte comme une commande [Track]. Alternativement, si le système est en mode Tracking, la touche se comporte comme un bouton [Q Only].

Pour un résumé plus détaillé des modes Cue Only et Tracking, voir [Tracking comparativement à Cue Only \(sur la page 7\)](#).

[Q Only/Track] peut être utilisé en conjonction avec les fonctions d'enregistrement ou de mise à jour. Voici quelques exemples d'utilisation :



Remarque : *Dans les exemples suivants, les commandes [Q Only] et [Track] indiquent la même touche [Q only/Track] - une seule touche sur le clavier. La configuration du système détermine le contexte réel du bouton. Pour plus de clarté, seule la fonction contextuelle du bouton est utilisée dans les exemples.*

Avec le système en mode Tracking

- [Record] <Cue> [5] [Q Only] [Enter] [Enter] - réenregistre la cue 5. Ceci fera les changements à la cue 5 uniquement. Les changements ne seront pas trackés dans la cuelist.
- [-] [Color] [Record] <Cue> [5] [Q Only] [Enter] [Enter] - comme ci-dessus, mais les modifications apportées aux paramètres de couleur ne seront pas incluses dans l'enregistrement et toutes les données qui ont été incluses ne seront pas trackées. Les données de couleur dans la cue restent inchangées.
- [Update] <Cue> [5] [Q Only] - met à jour la cue 5 avec uniquement les valeurs manuelles recevant les instructions cette cue. Les changements ne seront pas trackés dans la liste. Notez que si les données mises à jour étaient référencées, cette action mettrait également à jour l'élément référencé.
- [-] [5] [Record] <Cue> [7] [Q Only] [Enter] [Enter] - réenregistre la cue spécifiée, à l'exception du circuit 5. Les changements ne seront pas trackés dans la liste.

Avec le système en mode Cue Only

- [Record] <Cue> [5] [Track] [Enter] [Enter] - réenregistre la cue 5. Ceci forcera les changements à tracker dans la cuelist jusqu'à la prochaine instruction de changement ou le prochain block.
- [-] [5] [Color] [Record] <Cue> [7] [Track] [Enter] [Enter] - réenregistre la cue spécifiée, à l'exception des données de couleur du circuit 5. Les changements enregistrés seront trackés dans la liste.

- **[Update] <Cue> [3] [thru] [7] [Track] [Enter]** - met à jour les cues 3 à 7. Les mises à jour d'ensembles de cues sont assujetties aux règles normales de Tracking/Cue Only pour déterminer l'impact sur les cues suivantes.

Utilisation de Trace

[Trace] fonctionne comme Track, sauf qu'elle permet aux modifications d'être trackées en amont dans la cuelist, jusqu'à voir une instruction de changement. Une action Trace trackera mais n'ira pas au-delà d'une instruction de block.

Pour un résumé plus détaillé de la fonction Trace, voir [Utilisation de Trace \(sur la page 8\)](#)

Voici quelques exemples :

- **[Update] <Cue> [5] [Trace] [Enter]** - met à jour la cue 5 et tracke les modifications en amont jusqu'à ce qu'une instruction de changement soit rencontrée. Si le système est en mode Tracking, le changement sera tracké dans la cuelist jusqu'à la prochaine instruction de changement ou au prochain block. Si vous êtes en mode Cue Only, celà n'a pas d'impact sur les cues suivantes.
- **[Update] [Trace] [Cue Only/Track] [Enter]** - met à jour la cue sélectionnée et tracke les modifications jusqu'à ce qu'une instruction de changement soit rencontrée. Si le système est en mode Tracking, la modification ne sera pas trackée en aval dans la cuelist. Si vous êtes en mode Cue Only, la modification est autorisée à tracker en avant.

Lorsqu'un circuit inactif (à zéro ou nul) dans la cuelist reçoit un niveau actif, si une mise à jour avec Trace est utilisée, ce circuit ne tracera pas le réglage actuel dans les cues précédentes. Pour forcer la nouvelle valeur de ce circuit à être répercutée en arrière dans la cuelist, **[Trace] [Trace]** peut être saisi.

Mettre à jour la cue actuelle

La cue actuelle est mise à jour en appuyant simplement sur **[Update] [Enter]**.

Lorsqu'une seule cuelist est active, cette mise à jour inclura tous les changements apportés à tous les circuits.

Mettre à jour une Cue source

Pour mettre à jour la source d'un niveau dans la cue actuelle (donc une instruction de changement dans une cue précédent), vous devez utiliser Trace pour les circuits désirés. Reportez-vous à la section [Utilisation de Trace \(au-dessus\)](#)

- **[5] [Update] [Trace] [Enter]** - Met à jour toutes les modifications manuelles pour le circuit 5 dans la cue actuelle. Toutes les valeurs trackées pour le circuit 5 sont trackées jusqu'à la source de la valeur (l'instruction de changement initiale) et modifiées à la nouvelle valeur. La valeur pour les changements trackés dans la cue actuelle sera magenta, indiquant qu'il s'agit d'une valeur trackée.
- **[Trace] [Trace]** - Si un circuit était inactif dans la cue (soit parce qu'il n'avait pas été utilisé auparavant dans la cuelist, soit parce qu'il était tracké à zéro) et qu'il est réglé à un nouveau niveau, par défaut le nouveau niveau ne sera pas tracké en arrière. Vous pouvez le forcer en appuyant deux fois sur **[Trace]**.

Mise à jour d'une cue non active

Il est possible d'utiliser les mêmes commandes de mise à jour que les cues courantes ([Mettre à jour la cue actuelle \(au-dessus\)](#)) et les cues source ([Mettre à jour une Cue source \(au-dessus\)](#)) pour mettre à jour les cues inactives (cues qui ne sont pas sur scène). Dans ces situations, si la

cue mise à jour n'est pas la source de la valeur réelle d'un circuit, les données manuelles resteront manuelles. Si la cue mis à jour **est** la source de la valeur actuelle, les valeurs passeront au magenta (indiquant le tracking) lorsque la mise à jour sera terminée.

Mise à jour [Thru]

L'utilisation de **[Update] [Thru]** vous permet de mettre à jour d'une cue en cours vers une cue de destination sans saisir le numéro de la cue en cours au préalable.

Exemple :

Si vous êtes actuellement dans la cue 5 et que vous voulez mettre à jour jusqu'à la cue 10, vous devez utiliser la syntaxe suivante :

- **[Update] [Thru] <Cue> [10] <CueOnly/Track> [Enter]**

Mettre à jour [+]

[+] peut être utilisé pour spécifier une plage de cues à mettre à jour. **[+]** peut également être utilisé avec **[Record]** et **[Record Only]**.



Remarque : *Si aucun numéro de cue n'est entré avant [+], la cue active sera utilisée.*

Exemple :

Pour mettre à jour uniquement les cues 5, 10 et 15 :

- **[Update] <Cue> [5] [+] <Cue> [1][0] [+] <Cue> [1][5] <CueOnly/Track> [Enter]**

Pour mettre à jour la cue actuelle et la cue 7 :

- **[Update] [+] <Cue>[7] <CueOnly/Track> [Enter]**

Enregistrement et modification des Cues en Blind

Lorsque vous appuyez sur **Blind**, la cue sélectionnée s'affiche. Vous pouvez modifier les cues dans la fenêtre **Blind** à l'aide des vues compacte, détaillée et tableau.



ATTENTION : *Les modifications dans Blind prennent effet immédiatement. Les commandes [Record] ou [Update] ne sont pas nécessaires dans Blind.*



Remarque : *Pour forcer Blind dans la cue sélectionnée, appuyez sur [Blind] [Blind].*

Si des modifications sont apportées à la fenêtre **Blind** sur une cue active, ces modifications n'auront pas d'impact sur l'état en cours sur scène. Pour rendre les modifications dans **Blind** actives, vous pouvez appuyer sur les touches **[Assert]** et **{Load}** pour le fader associé avec la cue, ou vous pouvez utiliser **[Go To Cue] [Enter]**.

Les instructions de changement peuvent être supprimées d'une cue en sélectionnant le circuit et en appuyant sur **[At] [Enter]**. Cela permet à toutes les valeurs de la cue précédente d'entrer dans la cue courante. Vous pouvez également utiliser cette commande pour des paramètres spécifiques.

Exemple :

Imaginons que vous êtes dans la Cue 5 en Blind et que vous effectuez des modifications sur les circuits 1 à 5 :

- [1] [Thru] [5] [At] [5] <0> {Iris} [3] [5] [Enter]

L'intensité devient 50% et Iris 35%. Vous décidez de supprimer l'instruction Iris :

- {Iris} [At] [Enter]

La valeur d'iris des cue précédentes est trackée. Puis vous supprimez également le changement d'intensité :

- {Intensité} [At] [Enter]

Toutes les valeurs des cue précédentes sont trackées.

Au lieu d'utiliser de multiples commandes, vous pouvez, en une seule commande, ramener les circuits à leurs valeurs de la cue précédente :

- [1] [Thru] [5] [At] [Enter]

L'impact des modifications dans Blind sur les cues consécutives est déterminé par le mode par défaut Tracking / Cue Only. En mode tracking, toute modification sera trackée jusqu'à l'instruction de changement suivante, à moins que vous n'appuyiez sur [Q Only]. En mode cue only, toute modification ne s'appliquera qu'à la cue sélectionnée. Si vous souhaitez que les valeurs soient trackées, le bouton [Track] vous le permettra. L'instruction track/cue only doit être appliquée lorsqu'une valeur est saisie. [Trace] peut également être utilisé pour faire remonter les modifications jusqu'à l'instruction de changement précédente. Tel que :

- [1] [Thru] [5] [At] [5] <0> [Q Only/Track] [Enter]
- {Intensité} [At] [Q Only/Track] [Enter]
- [1] [Thru] [5] [At] [5] <0> [Q Only/Track] [Trace] [Enter]

Vers Live depuis Blind

Depuis Blind, une softkey {Live} est affichée lorsque vous appuyez sur [Recall From] ou [Copy To] pour vous permettre de copier ou de rappeler des informations depuis Live. Les exemples suivants fonctionnent uniquement avec la softkey {Live}, et non la touche [Live].

- [1] [Recall From] {Live} [Enter]
- [2] [Copy To] {Live} [Enter]

Éditer à partir des vues compactes ou détaillées :

Utilisez la touche [Format] pour faire défiler les vues disponibles.

La vue compacte vous permet de voir le plus grand nombre de circuits en même temps, bien que les paramètres soient quelque peu tronqués. Les circuits avec des données de focus, de couleur ou de beam sont indiqués par des symboles + sous les données. Cette vue est utile pour visualiser un grand nombre de données de circuit à la fois ou pour éditer principalement des valeurs d'intensité.

La vue détaillée vous offre une meilleure visibilité des données et un nombre réduit de circuits visibles. Cette vue affiche les circuits sur l'axe des y et les paramètres sur l'axe des x. Les catégories de paramètres sont toujours visibles (I, F, C et B).

Vous pouvez également visualiser des paramètres spécifiques en maintenant enfonceée la touche [Params] puis en appuyant sur la/les softkey(s) de catégorie pour les paramètres que vous souhaitez afficher. Cette action développera la catégorie pour afficher tous les paramètres

utilisés dans la conduite. Vous pouvez également désélectionner les paramètres que vous ne souhaitez pas voir. Ce choix sera mémorisé la prochaine fois que vous accéderez à la vue détaillée.

Les vues compactes et détaillées vous permettent de modifier les circuits/paramètres.

Éditer depuis le Tableau Blind

Le tableau Blind est une autre vue Blind utile des données de cue. En mode Blind, appuyez sur [Format] pour accéder au tableau. Reportez-vous à la section [Vue Tableau \(en Blind seulement\) \(sur la page 51\)](#) pour de plus amples informations.

En mode tableau, les cues sont répertoriées sur l'axe y et les paramètres/circuits sont affichés sur l'axe x. Cette vue est utile pour afficher un nombre limité de circuits sur une plage de nombreuses cues. Il s'agit de la seule vue où il est possible d'afficher en même temps les données des circuits sur plusieurs cues. Ainsi, la vue Tableau est utile pour afficher les tendances générales dans les données des circuits et des paramètres.

Appuyez sur [Params] et {paramètres} permet de développer ou de réduire les informations affichées.

L'édition de plages de cues est possible dans la vue Tableau. Pour sélectionner toutes les cues, vous pouvez appuyer sur [Cue] [Home] [Thru] [Enter].

Remplacer Par

{Remplac. Par} est utilisé pour sélectionner les circuits qui ont certaines valeurs spécifiées et ensuite fournir de nouvelles instructions pour ces valeurs.

Exemple :

Sélectionner une plage de cues :

- [Cue] [1] [Thru] [9] [Enter]

Sélectionnez une plage de circuits qui sont utilisés tout au long de ces cues et entrez une instruction de modification :

- [1] [Thru] [7] <At> [Palette de Couleur] [5] {Remplac. Par} <Palette de Couleur> [3] [Enter]

Cette instruction trouve toutes les instances des circuits 1 à 7 dans les cues 1 à 9 qui sont dans la palette de couleur 5 et y remplace la palette de couleur 5 par la palette de couleur 3. N'oubliez pas le mode Tracking/Cue Only lorsque vous utilisez cette commande.



Remarque : [Cue] [Home] [Thru] [Enter] sélectionnera toutes les cues enregistrées dans la cuelist sélectionnée. [Thru] [Enter] peut être utilisé avec tous les éléments enregistrés.

Le nombre de possibilités de commandes {Remplac. Par} potentielles est quasiment infini et ces commandes peuvent être appliquées à des cues ou circuits individuels, à des plages de cues ou de circuits, à des paramètres quel que soit leur type ou à des données de temps.

Déplacer Vers

Déplacer Vers est utilisé pour déplacer des cues d'un emplacement d'une cuelist à un autre emplacement de la même cuelist ou d'une cuelist différente.

Sur l'Element 2, Déplacer Vers est utilisé pour déplacer les cues d'un emplacement à l'autre d'une cuelist.



Remarque : Pour inscrire **Déplacer Vers** sur la ligne de commande, appuyez deux fois sur **[Copy To]**.

Lorsque les cues sont déplacées, les valeurs qui étaient soit trackées soit des instructions de changement et qui **maintenant** correspondent à la cue précédente auront automatiquement un auto-block. L'impact sur les cues suivantes est basé sur le mode Tracking/Cue Only comme décrit ci-dessus. Vous trouverez ci-dessous un exemple de **Déplacer Vers** :

- **[Cue] [2] Déplacer Vers <Cue> [9] [Enter]** - le contenu de la cue 2 se déplace sur la cue 9. La cue 2 est supprimée. Si la cue 9 existait déjà, une confirmation sera requise (à moins que les confirmations aient été désactivées dans le setup). L'intégralité du contenu de la cue 9 sera remplacé.

Dans l'exemple ci-dessus, en mode Cue only, toutes les valeurs trackées de la cue 2 deviennent des blocks (reportez-vous à la section [Block \(sur la page 269\)](#)) ou se déplacent dans la cue 9, ainsi que toutes les instructions de changement qui correspondent désormais à la cue précédente. Les cues après la cue 9 sont impactées en fonction du mode Tracking/Cue Only. Toutes les valeurs de la cue après la cue 2 qui ont été trackées à partir des changements de la cue 2 sont modifiées en instructions de changement.

Des plages de cues peuvent également être déplacées. Vous pouvez également déplacer les cues vers d'autres cuelists. Dans l'une ou l'autre de ces situations, si une cue doit être écrasée, une confirmation est requise.

Reportez-vous à la section [Utilisation de Déplacer Vers \(sur la page 305\)](#) pour de plus amples informations.

Utilisation des encodeurs en Blind

Les encodeurs sont désactivés par défaut en Blind. Appuyez sur une [touche de page de l'encodeur] avant de bouger les encodeurs, et ils fonctionneront même si vous restez en mode blind.

Lorsqu'une cue est spécifiée, vous pouvez sélectionner les circuits et modifier les paramètres à l'aide des encodeurs. **[Q Only/Track]** peut être placé sur la ligne de commande pour déterminer l'impact de ces changements sur les cues suivantes.

Supprimer les cues

Les cues, les cuelists ou des plages de cues peuvent être supprimées. Lorsque vous supprimez des cues, le mode Tracking/Cue Only du pupitre détermine la façon dont les cues suivantes seront impactées. Vous pouvez utiliser la touche **[Q Only /Track]** pour modifier le comportement par défaut selon les besoins.

Voici quelques exemples de suppression de cues :

- **[Delete] <Cue> [5] [Enter] [Enter]** - supprime la cue 5. Les cues suivantes dans la liste seront impactées en fonction du paramètre par défaut du pupitre.
- **[Delete] <Cue> [6] [Q Only/Track] [Enter] [Enter]** - supprime la cue 6, faisant exception du mode par défaut.
- **[Delete] <Cue> [7] [Part] [1] [Enter] [Enter]** - supprime la part 1 de la cue 7. La suppression d'une part ne supprime aucune instruction de changement. Ces instructions seront déplacées vers la cue principale. Reportez-vous à la section [Suppression d'une part d'une cue partitionnée \(sur la page 333\)](#)
- **[Group] [1] [Delete] <Cue> [2] [Enter]** - supprime tous les circuits du groupe 1 dans la cue 2. La cue 2 reste dans la cuelist et les circuits qui ne sont pas dans le groupe 1 ne sont pas impactés.

- [Delete] <Cue> [2] [Thru] [8] [Q Only/Track] [Enter] [Enter] - supprime les cues 2 à 8, faisant exception du mode par défaut.

Supprimer en Mode Tracking

Lorsque le pupitre est en mode Tracking, la suppression d'une cue supprime également toutes les instructions de changement fournies par la cue. Par exemple, supposons que vous avez enregistré les cues 1 à 10 et que la cue 5 contient des instructions de changement pour les circuits 1 à 5. Si la cue 5 est effacée, les instructions de changement sont également effacées et les valeurs de la cue 4 seront trackées directement dans la cue 6 et dans les cues suivantes.

Dans cet exemple, si vous utilisez la touche **[Q Only]** dans l'instruction de suppression, la cue 5 est supprimée, mais les valeurs trackées dans la cue 6 qui ont débuté dans la cue 5 restent et sont converties en instructions de changement.

Supprimer en Mode Cue Only

Lorsque le pupitre est en mode Cue only, les valeurs trackées ultérieures ne sont pas éliminées, mais sont converties en instructions de changement.

Dans l'exemple ci-dessus, la suppression de la cue 5 (en mode Cue only) entraînerait la conversion en instructions de changement de toutes les valeurs trackées dans la cue 6, qui proviennent de la cue 5.

Si vous appliquez la touche **[Track]** à l'instruction de suppression, les instructions de changement de la cue 5 sont supprimées et les valeurs de la cue 4 sont alors trackées dans la cue 6 et dans les cues suivantes.

Utilisation de l'Index Cue List

L'Index Cue List est un onglet en blind qui affiche la cuelist avec laquelle vous travaillez, l'état des cues, les propriétés de la cuelist, toute autre cuelist enregistrée et, le cas échéant, les faders sur lesquels les listes sont chargées.

Lorsque L'Index Cue List est au premier plan, les softkeys suivantes sont disponibles pour éditer la cuelist : {Partition}, {Eff Autobloc}, {Solo Mode}, {Exécuter}, {Propriétés} et {Editer}.

Ouvrir l'index Cue List

Vous pouvez accéder à l'Index Cue List en appuyant **[Cue] [Cue]**, **[Tab] [1][6]**, ou en naviguant avec le navigateur jusqu'à **Liste des éléments enregistrés > Liste des Cue Lists** et en appuyant sur **[Sélection]**.

Les Propriétés de Cue List déterminent comment la cuelist va interagir. Les propriétés assignées s'afficheront en haut de la Cue List ainsi que tous les triggers et show control actuellement actifs.

La moitié supérieure de l'Index Cue List affiche toutes les Cues enregistrées, y compris les propriétés de la Cue List, pour la Cue List sélectionnée. La moitié inférieure de l'Index Cue List affiche toutes les Cues List enregistrées ainsi que leurs propriétés. La Cue List sélectionnée est en surbrillance.

En utilisant la souris, vous pouvez déplacer la séparation entre la fenêtre des Cues enregistrées (en haut) et la fenêtre des cuelists enregistrées (en bas). Déplacer la flèche de la souris jusqu'à survoler la bordure de la liste jusqu'à ce qu'elle se transforme en icône de déplacement. Ensuite, cliquez et maintenez pour tirer la bordure vers le haut ou vers le bas jusqu'à la hauteur désirée.

Comportement de la ligne de commande dans l'Index Cue List

La ligne de commande, lorsqu'elle se trouve dans l'Index Cue List, indique par défaut la cuelist sélectionnée. Les touches qui s'affichent seront dédiées par défaut à la configuration de cuelist.

[Next] et [Last] sélectionnera la cuelist suivante ou précédente si aucune cuelist ou si une cuelist sans aucune Cue est dans la ligne de commande.

Quand une Cue spécifique est sélectionnée, [Next] et [Last] permettra le déplacement entre les Cues de cette même liste et les touches permettront dans ce cas là la configuration d'une seule Cue.

Partitions sur les Cue Lists

Une partition ([À propos du Contrôle Partitionné \(sur la page 515\)](#)) peut être assignée à une cue list. Si une partition a déjà été appliquée à une cue list, tous les circuits qui ne figurent pas dans la partition de la cue list ne seront pas inclus dans les cues lorsqu'ils sont enregistrés ou restituées.

Toutes les données d'une cue list qui existaient déjà avant l'application d'une partition seront conservées, y compris les données des circuits non inclus dans la partition. Si les données existaient avant l'attribution de la partition, en Blind, les circuits qui ne sont pas dans la partition s'afficheront sans symbole de circuit, toutes les valeurs seront en gris, et un petit exposant N s'affichera avec lui.

Les partitions assignées s'afficheront en haut de la liste des cue lists et dans le PSD.

Pour assigner une partition à une cue list :

- [Cue] [n] [/] {Partition} [n] [Enter]

Pour supprimer une partition d'une cue list :

- [Cue] [n] [/] {Partition} [Enter]

Solo Mode



Remarque : Cette fonction n'est pas disponible avec Element 2.

La softkey {Solo Mode} est utile dans les situations de programmeurs multiples. {Solo Mode} est utilisé pour isoler une cuelist à des fins d'édition après qu'elle ait été synchronisée avec d'autres cuelists.

Exemple :

La cuelist 1 est utilisée par un programmeur, et la cuelist 2 a été programmée par un deuxième programmeur. Pour la restitution de la conduite, les listes sont synchronisées de sorte qu'elles fonctionnent ensemble. Mais si des changements doivent être effectués sur la cuelist 2 sans être affectée par la restitution de la cuelist 1, {Solo Mode} peut être utilisé.

- [Cue] [2] [/] {Solo Mode} [Enter] - positionne la cuelist 2 en mode Solo.

{Solo Mode} est un état de basculement. Ainsi, si la cuelist 2 est déjà en mode Solo, et que [Cue] [2] [/] {Solo Mode} [Enter] est à nouveau utilisé, cette liste ne sera plus en mode Solo.

Nettoyage des auto-blocks

{Eff Autobloc} permet de supprimer tous les auto-blocks d'une cue unique, d'une plage de cues ou d'une cuelist entière. {Eff Autobloc} est une softkey qui s'affichera lorsqu'un numéro de cuelist et/ou de cue se trouvera dans la ligne de commande dans l'Index Cue List, le Live et le Blind. Une plage de cues ou une cuelist peuvent être sélectionnées pour cette commande. Pour plus d'informations sur les auto-blocks, reportez-vous à la section [Auto-Block \(sur la page 270\)](#)

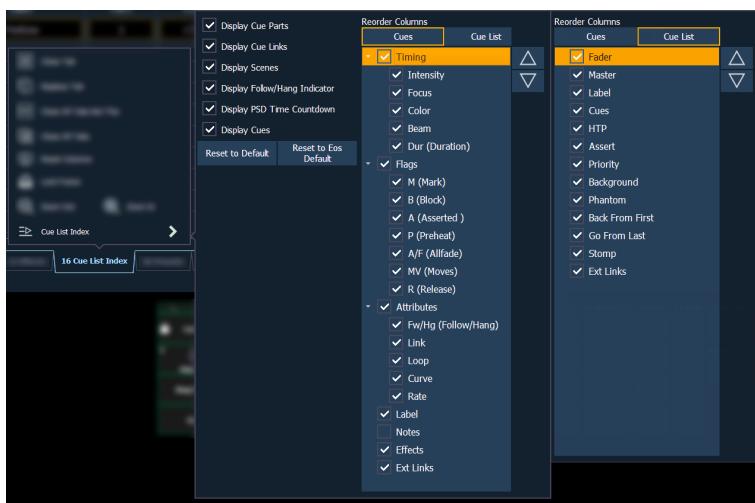
- [Cue] [1] [/] {Eff Autobloc} [Enter] - efface tous les auto-blocks de la cuelist 1. Seuls les autoblocks soulignés en blanc sont supprimés. Si la touche [Block] avait été utilisée, cette commande n'effacera pas le block.
- [Cue][1] [/] [1][0] [Thru] [1][0][0] {Eff Autobloc} [Enter] - efface les auto-blocks des cues 10 à 100 de la cuelist 1.

Editor

La softkey {Editor} ouvre une vue de circuit en Blind de la cue sélectionnée en remettant l'onglet Index Cue List en arrière plan. Vous pouvez changer la fenêtre Blind en vue tableau ou en vue détaillée en appuyant sur la touche [Format]. Vous pouvez modifier tous les attributs de la cue sélectionnée dans la liste, mais le contenu de la cue doit être édité dans la fenêtre Blind. Reportez-vous à la section [Enregistrement et modification des Cues en Blind \(sur la page 279\)](#).

Configuration de l'Index Cue List

L'Index Cue List possède un menu de configuration accessible en sélectionnant d'abord l'onglet Index Cue List, puis en double-cliquant sur cet onglet pour ouvrir le menu. Une fois l'Index Cue List sélectionné, vous pouvez également sélectionner l'icône engrenage, située près des onglets, pour ouvrir le menu de configuration.



Les options suivantes sont disponibles dans ce menu de configuration :

- **Afficher Cue Parts** - affiche toutes les parts des cues parts. Si cette option n'est pas activée, le nombre de parts pour cette cue s'affiche sous forme d'un exposant à côté du numéro de la cue.
- **Afficher Liens cue** - affiche les informations sur [Lien/Boucle](#).
- **Afficher Scènes** - affiche les [informations sur la scène](#) de la cue.
- **Afficher Compte à Rebours PSD** - affiche le compte à rebours de la cue et ses catégories dans la fenêtre PSD pendant qu'une cue est en transfert.
- **Afficher Cues** - affiche la moitié supérieure de l'Index Cue List qui montre toutes les cues enregistrées. Cette option n'est pas disponible sur Element 2.

Réorganiser Colonnes

Réorganiser Colonnes vous permet de choisir les données qui s'affichent dans les moitiés supérieures et inférieures de l'Index Cue List et dans quel ordre elles s'affichent. Pour effectuer des changements sur la moitié supérieure, sélectionnez **{Cues}**. Pour effectuer des changements sur la partie inférieure, sélectionnez **{Cuelist}**.

Par défaut, toutes les colonnes sauf les notes sont affichées. Les flèches à droite permettent de déplacer les colonnes. Les colonnes avec plusieurs options sont regroupées. Pour sélectionner un en-tête de colonne à déplacer, cliquez ou appuyez sur le nom. Les cases à cocher permettent d'effectuer des suppressions ou des activations. Lorsqu'un élément est activé pour s'afficher, la case correspondante est cochée.

Défaut

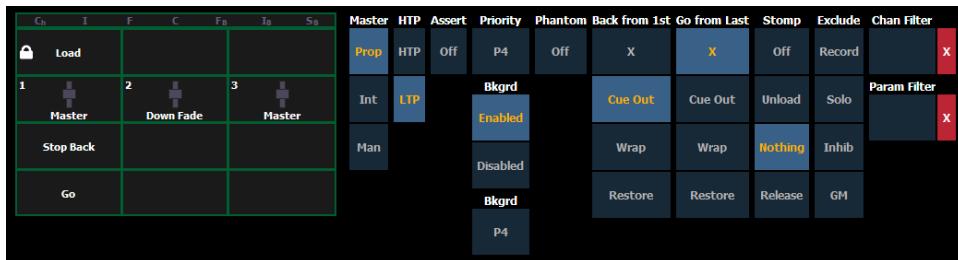
L'Index Cue List emprunte ses paramètres par défaut au Playback Status Display. Le réglage par défaut est identifié par des parenthèses. Reportez-vous à la section [Configuration de Playback Status Display \(sur la page 63\)](#) pour de plus amples informations.

- **Appliquer Défaut** - rétablit les paramètres par défaut que vous avez créés.
- **Appliquer Défaut Eos** - rétablit tous les paramètres par défaut d'Eos.

Propriétés de la cuelist

Lorsque l'Index Cue List est ouvert, la boîte de dialogue Propriétés de la cuelist s'affiche dans la ZIC. Les propriétés de la cuelist déterminent comment la cuelist va interagir.

Sur l'Element 2, la cuelist ne peut pas être affectée à un fader. Ces paramètres impacteront uniquement la paire de Masters Faders.



Les propriétés de la cuelist incluent :

- Type Master (Proportionnel, Master Manuel, ou Master Intensité)
- Paramètre d'intensité en HTP ou LTP (par défaut LTP)
- Assert
- Priorité
- Arrière plan
- Priorité de l'arrière-plan
- Fantôme
- Back sur 1ère
- Go à la Fin
- Stomp
- Exclusion
- Filtres de circuits
- Filtres des paramètres

Les faders peuvent être affectés à une cuelist dans la fenêtre de configuration des faders ou en utilisant [Load]. Reportez-vous à la section [Cue Sélectionnée](#) pour de plus amples informations. Si un fader a été configuré pour la programmation par défaut (reportez-vous à la section [Configuration des Faders \(sur la page 75\)](#) pour de plus amples informations), le fader recevra sa configuration depuis l'Index Cue List. Les modifications effectuées sur une cuelist dans l'Index Cue List seront partagées avec tous les faders de programmation par défaut chargés avec cette cuelist. Si des modifications sont apportées à un fader défini sur la programmation par défaut via la fenêtre de configuration des faders, ces modifications se produiront également dans l'Index Cue List. Si le fader est défini comme Local, tout changement apporté via la fenêtre de configuration des faders aura uniquement un impact sur cette instance du contenu.

Master

Un fader peut être assigné en tant que Master. Lorsqu'il s'agit d'un Master, son comportement en tant que Master Proportionnel, Master Manuel ou Master Intensité (Master-I) provient de ce paramètre.

- Les faders proportionnels, lorsque le curseur est réglé sur zéro avant l'exécution d'une cue, retiennent la restitution des données d'intensité jusqu'à ce que le fader soit levé à une valeur supérieure. Les données d'intensité seront alors restituées proportionnellement en fonction du niveau du fader. Une fois que le fader est à 100 %, la cue est considérée comme complète et elle est libérée du fader manuel. Si le fader est à une valeur différente de zéro lorsque la cue est exécutée, les valeurs d'intensité seront restituées normalement. Si le curseur est ramené à zéro, l'intensité dans la cue revient au niveau précédent.
- Les Masters d'intensité contrôlent le niveau d'intensité des cues pendant la restitution. Par conséquent, les Masters d'intensité positionnés en dessous de 100 % limiteront proportionnellement la restitution des données d'intensité en fonction du niveau du fader. Les paramètres de non intensité ne sont pas affectés par le fader. Une fois que le fader a atteint son maximum, le contrôle de l'intensité est conservé. Si le fader est ramené vers zéro, l'intensité diminue proportionnellement à zéro (et non à l'état précédent comme avec les faders proportionnels).
- En mode Master Manuel, les cues sont déclenchées manuellement par les faders sans utiliser la touche [Go]. Avec une cuelist sur un fader en Master Manuel, une cue se déclenche en temps manuel lorsque le fader est bougé depuis 0 % ou depuis 100 %. Les temps sont échelonnés en proportion. Ainsi, si la couleur a un délai de 5 et que la durée de la cue est de 10, le changement de couleur ne commencera pas avant que les faders atteignent manuellement 50 %. Les temps de type Follow et Wait seront ignorés lors de l'exécution d'une cue avec un Fader Master manuel.

HTP

La restitution de l'intensité peut être définie en HTP (la priorité au plus forte l'emporte) ou en LTP (Dernière action prioritair). Pour les cues, la valeur par défaut est LTP.

Assert

Assert peut être activé ou désactivé au niveau des faders. Cette propriété permet à l'ensemble de la cuelist de s'imposer en assert à la restitution (même les instructions trackées sont exécutées).

Priorité



Remarque : Priorité s'appelait auparavant Indépendant.

La priorité est utilisée pour protéger les valeurs contre l'intervention de submasters ou de faders de restitution qui ont un niveau de priorité inférieure. Toutefois, elles seront toujours impactées par le contrôle manuel, le grandmaster, le black-out, les instructions Park ou d'autres faders et submasters de restitution ayant la même priorité ou une priorité plus élevée.

Il y a 10 niveaux de priorité que les cuelists peuvent avoir. 1 est le niveau le plus bas et 10 est le plus haut. Le niveau de priorité par défaut est 4.

Arrière plan

ArrPlan peut être activé ou désactivé au niveau du fader. Lorsque cette option est activée, le contenu de la cuelist agit comme un arrière-plan ou un état précédent pour les autres cues et les submasters. Lorsqu'une cuelist a son état d'arrière-plan désactivé, un « D » s'affiche dans la colonne d'arrière-plan Index Cue List.

Priorité de l'arrière-plan

L'arrière-plan peut se voir attribuer une priorité.

Dans les versions précédentes du logiciel, lorsque le contenu était libéré, il revenait toujours au dernier fader dont il provenait. La priorité de l'arrière-plan libère le contenu ayant la priorité la plus élevée dont elle était précédemment propriétaire, à condition que ce contenu n'ait pas été désactivé ou libéré.

Il y a 10 niveaux de priorité d'arrière-plan. 1 est le niveau le plus bas et 10 est le plus haut. Le niveau de priorité d'arrière-plan par défaut est 4.

Fantôme

Lorsqu'une cuelist est réglée sur Fantôme, appuyer sur [Go] ne modifie pas la cue sélectionnée dans la ligne de commande, ni un Playback Status Display déverrouillé.

Back sur Première

Back sur 1ère contrôle le comportement qui se produit lorsque vous appuyez sur la touche [Back] alors que vous êtes sur la première cue.

Les options suivantes sont celles de Back sur 1ière :

- **Aucun** - la première cue reste active.
- **Cue Out** (Paramètre par défaut) - éteint uniquement les circuits de cette cuelist. D'autres circuits resteront. Les paramètres de non-intensité et d'intensité prendront leurs valeurs de home. Ce paramètre utilise le temps Go Back.
- **Boucler** - place la dernière cue de la liste en attente, et déclenche la cue mentionnée.
- **Restaurer** - tous les niveaux de cue d'arrière-plan, de submaster et d'effet sont restaurés en fonction de la priorité de l'arrière-plan. Les valeurs manuelles ne seront pas restaurées. Ce paramètre utilise le temps de Release défini dans le Setup. Reportez-vous à la section [Contrôle Manuel \(sur la page 164\)](#) pour de plus amples informations.

Go à la Fin

Go à la Fin contrôle le comportement qui se produit lorsque vous appuyez sur la touche [Go] alors que vous êtes sur la dernière cue.

Les options suivantes sont celles de Go à la Fin :

- **Aucun** (paramètre par défaut) - la dernière cue de la liste reste active.
- **Cue Out** - éteint uniquement les circuits de cette cuelist. D'autres circuits resteront. Les niveaux d'intensité disparaîtront. Les paramètres de non-intensité resteront. Ce paramètre utilise le temps Go To Cue.
- **Boucler** - met la première cue en attente et l'exécute.

- **Restaurer** - tous les niveaux de cue d'arrière-plan, de submaster et d'effet sont restaurés en fonction de la priorité de l'arrière-plan. Les valeurs manuelles ne seront pas restaurées. Ce paramètre utilise le temps de Release. La cue en attente sera la première cue de la liste. S'il n'y a pas d'état d'arrière-plan, les paramètres de non-intensité ne disparaîtront pas.

Mode Stomp

Stomp se réfère au moment où tout le contenu appartenant à une cue est désormais contrôlé par d'autres éléments cibles. La cue est retirée de l'arrière-plan et lorsque cela se produit, elle ne peut plus revenir à cet état. Vous pouvez assigner le comportement qui aura lieu quand la cue sera estompée.

Les options suivantes sont celles du Mode Stomp :

- **Off** - place le contenu en état Off, soit le même fonctionnement que celui rencontré quand vous appuyez sur [Off] et [Load].
- **Vider** - vide le fader.
- **Aucun** (paramètre par défaut) - rien ne se passe.
- **Release** - réinitialise une cuelist en haut de la liste.

Exclusions

Ces exclusions sont :

- **Record** - la sortie n'est enregistrée dans aucun autre élément enregistré.
- **GM** - le contenu ne peut pas être contrôlé par un grandmaster.
- **Exclu de l'Inhibiton** - le contenu ne peut pas être contrôlé par un submaster d'inhibition
- **Solo** - le contenu ignorera le mode touche solo. Reportez-vous à la section [Configuration du fader et des touches \(en dessous\)](#) pour de plus amples informations sur la fonction solo.

Filtres des circuits et des paramètres

Les filtres de circuits et de paramètres peuvent être utilisés pour autoriser uniquement la restitution de données spécifiques. Ce sont des filtres de restitution qui n'ont aucune incidence sur la façon dont les données sont enregistrées.

Pour les cuelists, les filtres de circuits et de paramètres peuvent être définis dans les zones suivantes :

- Index Cue List en utilisant la softkey **{Propriétés}**
- Dans la Config des Faders (Onglet 36)
- Dans Live avec la softkey **{Propriétés}**

Appuyez ou cliquez sur **{Filtre Chan}** pour attribuer des circuits ou des groupes. Appuyez ou cliquez sur **{Filtre Param}** pour ouvrir une liste de paramètres disponibles que vous pouvez filtrer.



Remarque : Les filtres se déplacent avec leurs cuelists assignées quand ils sont affectés.

Lorsqu'un filtre a été appliqué, un indicateur s'affiche dans le bandeau du fader. C s'affiche pour le filtre du circuit, et F pour le filtre du paramètre.

Appuyez sur le **[X]** rouge pour effacer les filtres de circuits ou de paramètres listés.

Configuration du fader et des touches

Cliquez ou appuyez sur les touches ou faders virtuels pour afficher une liste des options de configuration disponibles.



Options des touches

Les options suivantes sont disponibles pour les touches de restitution :

- **Go** - exécute la cue qui se trouve actuellement en attente dans le fader associé.
- **Stop Back** - arrête instantanément toute activité du fader. Si vous appuyez deux fois sur cette touche, vous revenez à la cue précédente sur ce fader.
- **Assert** - peut être utilisé pour réexécuter la cue active sur ce fader, pour reprendre le contrôle de tout le contenu de la cue, pour appliquer un nouvel état de priorité plus élevé au fader associé, ou pour effectuer des changements en blind sur une cue active sur scène. Cette option n'est pas disponible sur Element 2.
- **Sélect Groupe** - sélectionne les circuits enregistrés dans la cue.
- **Freeze** - arrête tout effet en cours sur le fader. Appuyez de nouveau sur Freeze pour reprendre l'activité d'effet.
- **Off** - supprime le contenu et si le fader est réglé sur Master, le fader restera où il est actuellement.
- **Release** - supprime le contenu et si le fader est réglé sur Master, le fader est remis à 0.
- **Start Stop Effet** - démarrage de l'effet en ignorant le temps de maintien. Arrêtera les effets en cours d'exécution.
- **Bouton désactivé** - aucune action n'est affectée à la touche.
- **Solo** - restitue le contenu et supprime toutes les valeurs d'intensité non fournies par le contenu associé lorsque la touche solo est maintenue enfoncée. Lorsque la touche est relâchée, les valeurs d'intensité sont rétablies. Priorité et HTP sont ignorés. Les données Super Prioritaires, Parkées et le Pixel Mapping ne sont pas affectées par la touche solo. Ceci n'est pas en lien avec *Solo Mode*.
- **Back** - revient à la cue précédente.

Options de fader

Les options suivantes sont disponibles pour un fader de restitution :

- **Master** - le fader sera un Master Proportionnel, un Master Manuel ou un Master Intensité, selon les propriétés de la cuelist.
- **Vitesse Effet** - le fader se recentre en position par défaut. Il contrôle la vitesse de tous les effets en cours d'exécution (même comportement que celui de l'utilisation de la vitesse via l'affichage Effet Status). Le réglage obtenu à partir de cette commande ne peut pas être enregistré.
- **Taille Effet** - semblable à Vitesse Effet mais pour la taille de l'effet.
- **Master Vitesse** - le fader se recentre en position par défaut. Ceci ajuste la vitesse de la cue, tout comme Rate et Load.
- **Down Fade** - identique au comportement par défaut de l'option Master.
- **Fader Désactivé** - aucune action n'est assignée au fader.

- **Master Seulmt** - le fader est utilisé pour définir un niveau vers lequel le contenu du fader se déplace en Fade. Le curseur peut être utilisé pour ajuster les niveaux en live lorsque le fader a été activé avec la touche bump. Reportez-vous à la section [*Master Only \(sur la page 81\)*](#) pour de plus amples informations.
- **Master Effet** - contrôle le mode d'apparition/disparition des effets (taille, vitesse ou les deux).
- **Niveaux Seulmt** - contrôle les niveaux sans contrôler l'effet.

Chapitre 13

Filtres

À propos des Filtres	294
Filtres d'enregistrement	294
Filtres partiels	294
Effacer les Filtres	295
Enregistrement de donnée à l'aide de filtres d'enregistrement	295

À propos des Filtres

Les filtres sont utilisés pour déterminer quels paramètres peuvent être enregistrés dans les cues, palettes et presets. L'outil de sélection des filtres dans la ZIC affecte les opérations d'enregistrement tant que les filtres sont définis.



Remarque : Les filtres de paramètres et de circuits peuvent être appliqués aux faders et aux submasters. Ces types de filtres affectent la restitution mais pas les fonctions d'enregistrement.

Filtres d'enregistrement

Les filtres sont utilisés pour sélectionner des paramètres spécifiques à stocker dans les éléments enregistrés. Lorsque aucun filtre n'est sélectionné, tous les paramètres peuvent être stockés avec [Record], [Record Only] ou lorsqu'une action d'enregistrement sélectif est utilisée.



Remarque : Lors de l'enregistrement de données, les filtres appliqués sont en surbrillance et permettent aux paramètres concernés d'être stockés dans les éléments enregistrés.



Remarque : Lorsque des filtres sont désélectionnés, ils ne sont plus en surbrillance, ils interdisent le stockage des paramètres associés.



Remarque : Il n'existe aucune différence entre le fait d'avoir tous les filtres sélectionnés et la sélection d'aucun filtre (par défaut). Dans les deux cas, tous les paramètres sont disponibles pour l'enregistrement.

Les filtres d'enregistrement sont appliqués depuis la ZIC à l'aide des boutons suivants : {Filter}, les boutons du paramètre dans la ZIC et les boutons de catégories de paramètres.

Les boutons de catégories de paramètres peuvent être utilisés pour sélectionner les filtres, comme suit :

- Intensité (active l'enregistrement des données d'intensité)
- Focus (active l'enregistrement de Pan et Tilt)
- Couleur (active l'enregistrement des données de couleur)
- Beam (active l'enregistrement de toutes les données Beam)

Pour appliquer les filtres d'enregistrement par catégorie :

1. Maintenez la touche {Filtre} enfoncée. Les touches de paramètre changent et affichent les filtres sélectionnés.
2. Appuyez sur la softkey d'une catégorie de paramètre {Intensity/Focus/Color/Beam} pour la catégorie que vous souhaitez inclure dans l'élément enregistré. Tous les paramètres de cette catégorie seront en surbrillance et « Filtre On » apparaîtra au-dessus de la softkey.
3. Relâchez la touche {Filtre}. Les touches reprennent leur apparence normale.

Lors des fonctions d'enregistrement suivantes, seules les catégories filtrées seront enregistrées. Vous pouvez appliquer plusieurs filtres à une catégorie en même temps. N'oubliez pas qu'avoir tous les filtres actifs et l'application d'aucun filtre apportent le même résultat.

Filtres partiels

Si vous ne voulez pas qu'une catégorie entière soit enregistrée, vous pouvez appliquer des filtres spécifiques aux paramètres (filtres partiels).

Pour appliquer des filtres partiels :

1. Maintenez la touche **{Filtre}** enfoncée. Les touches de paramètre changent et affichent les filtres sélectionnés.
2. Appuyez sur le touche de paramètre (par exemple **{Zoom}**) pour le paramètre que vous voulez inclure dans l'élément enregistré. Ce paramètre sera en surbrillance et « Filtre On » apparaîtra au-dessus de la softkey.
3. Relâchez la touche **{Filtre}**. Les touches reprennent leur apparence normale.

Pour les fonctions d'enregistrement suivantes, seules les paramètres filtrés seront enregistrées. Vous pouvez appliquer plusieurs filtres partiels en même temps, comme vous le souhaitez. Tout paramètre **non-filtré** ne sera pas inclus dans les actions enregistrées. Dans Live, les données paramètres non filtrées sont affichées dans leur couleur correcte, mais un « N » gris (indiquant les données nulles) apparaît dans le coin supérieur droit du champ du paramètre.

Effacer les Filtres

L'application des filtres est un mode en bascule. Pour effacer un filtre, il suffit de répéter le processus d'application décrit ci-dessus. Lorsque vous appuyez à nouveau, tout filtre appliqué sera supprimé.

Pour effacer tous les filtres en même temps :

1. Maintenez la touche **{Filtre}** enfoncée. Les touches de paramètre changent et affichent les filtres sélectionnés. **[Suppr Filtres]** apparaît dans le coin en haut à gauche des touches de paramètre.
2. Appuyez sur **[Suppr Filtres]**. Tout filtre appliqué sera supprimé et les touches ne seront plus en surbrillance.
3. Relâchez la touche **{Filtre}**. Les touches reprennent leur apparence normale. Tous les paramètres sont à présent disponibles pour les fonctions d'enregistrement.

Enregistrement de donnée à l'aide de filtres d'enregistrement

Si un élément est enregistré avec des filtres actionnés, ils ne permettent que l'enregistrement des données des paramètres concernés. Les données non filtrées ne sont pas incluses lorsque vous enregistrez.

Les différents éléments enregistrés sont affectés par les filtres de la manière suivante :

- **Palettes** - Par définition, les palettes sont déjà filtrées. Cependant, les filtres de couleur et de beam peuvent être utilisés pour modifier par la suite ce qui a été enregistré dans les palettes de couleur et de beam.
- **Presets** - Les paramètres du filtre actif ont un impact sur ce qui est enregistré dans les presets.
- **Cues** - Les filtres actifs ont un impact sur ce qui est enregistré dans les cues, même en utilisant les commandes « record only ».
- **[Recall From]** - La fonction Recall From n'est pas affectée par les filtres.

Chapitre 14

Listes de cues multiples

A propos de l'utilisation de plusieurs cue lists	298
Enregistrer dans une nouvelle cuelist	298
Utilisation de [Go To Cue] avec plusieurs cuelists	301

A propos de l'utilisation de plusieurs cue lists

Eos fournit de nombreux outils utiles pour vous permettre d'utiliser efficacement et simultanément plusieurs cue lists. Ces rubriques mettent l'accent sur les fonctions et les méthodes utilisées lors de l'emploi de plusieurs cue lists.



Remarque : Cette fonction n'est pas disponible avec Element 2.

Solo Mode et **Propriétés de la cuelist** sont des rubriques abordées dans le chapitre Cuelist unique mais également utiles lors de l'emploi de plusieurs Cuelists. Vous trouverez des informations supplémentaires sur l'utilisation d'une cuelist dans [À propos des cuelists uniques \(sur la page 256\)](#).

Les partitions peuvent être particulièrement utiles lors de l'emploi de plusieurs cuelists. Reportez-vous à la section [À propos du Contrôle Partitionné \(sur la page 515\)](#) pour de plus amples informations.

Enregistrer dans une nouvelle cuelist

Lors de l'enregistrement des cues, la cuelist 1 est initialement utilisée comme cuelist par défaut. La cuelist 1 est affichée avec seulement le numéro de la cue. Elle n'a pas de numéro de cuelist ni de « / ». Pour enregistrer dans une autre cuelist, cette liste doit être spécifiée. Les cues seront alors enregistrées dans cette cuelist jusqu'à ce qu'une autre cuelist soit spécifiée, ou jusqu'à ce que la cue sélectionnée soit modifiée dans Live.

Vous pouvez enregistrer jusqu'à 999 cuelists dans un fichier de conduite Eos.

La cuelist dans laquelle vous enregistrez est toujours déterminée par la cue sélectionnée, sauf si vous spécifiez une cuelist différente. La cue sélectionnée est affichée dans la ligne de commande, dans le PSD et au bas de l'écran Live/blind.

La cue sélectionnée est la dernière cue que vous avez manipulée en Live. Cela inclut un enregistrement, une mise à jour, une action de restitution telle que [Go], [Back], une instruction [Go To Cue], ou simplement la modification d'un attribut de cue.



Remarque : Il est très utile de garder un œil sur la cue sélectionnée.

Appuyez sur [Live] pour se repositionner sur la cue active.

Utilisation de Record

[Record] enregistrera dans la cue spécifiée tous les paramètres de tous les circuits qui ont des valeurs non par défaut .

Pour enregistrer dans une nouvelle cuelist, tapez :

- [Record] <Cue> [2] [/] [5] [Enter] - créera la cuelist 2 et enregistrera les données dans la cue 5 de cette liste.

Tous les cues enregistrées après cela seront automatiquement enregistrées dans la cuelist 2 jusqu'à ce qu'une autre cuelist soit spécifiée ou que la cue sélectionnée modifie le numéro de la cuelist.

Record Via Load

Vous pouvez enregistrer une cue 1 dans la prochaine cuelist inutilisée en utilisant le bouton **[Load]** d'un fader vide. **[Record] [Cue] [Load]** créera une cue 1 dans une nouvelle cuelist et affectera cette cuelist au fader. Des cues consécutives peuvent aussi être enregistrées avec **[Record] [Load]**, qui enregistrera vers la prochaine cue disponible dans cette cuelist

Utiliser Record Only

[Record Only] peut être utilisé pour créer une nouvelle cuelist à la place de **[Record]**. **[Record Only]** enregistre uniquement les valeurs manuelles sur la cue spécifiée.

Pour enregistrer dans une nouvelle cuelist, tapez :

- **[Record Only] <Cue> [2] [/] [5] [Enter]** - créera la cuelist 2 et enregistrera toutes les valeurs manuelles dans la cue 5 de cette liste.

L'affichage de la cuelist changera pour n'afficher que les données de la cuelist 2. Tous les cues enregistrées après cela seront automatiquement enregistrées dans la cuelist 2 jusqu'à ce qu'une autre cuelist soit spécifiée ou que la cue sélectionnée modifie la cuelist.

Convertir en Manuel

Cette softkey permet de convertir les données de cue ou de submaster en valeurs manuelles, ce qui permet de les inclure dans l'opération **[Record Only]**. Par conséquent, les données provenant d'autres cues ou cuelists peuvent être converties sélectivement en valeurs manuelles, puis stockées dans une autre cue ou cuelist à l'aide de **[Record Only]**.

Reportez-vous à la section [Utilisation de {Conv Man} \(sur la page 309\)](#) pour de plus amples informations sur **{Conv Man}**.

Utilisation d'Assert

Remarque : Il existe deux touches **[Assert]**. Cette section utilise la touche **[Assert]** qui se trouve sur le clavier de contrôle principal.

Par défaut, les paramètres de circuit ne réagissent qu'aux instructions de changement pendant la restitution. La fonction **[Assert]** permet aux données trackées ou blockées d'une cue d'être restituées, même lorsqu'une autre cuelist a pris le contrôle de ce circuit ou paramètre (voir [Propriété de la séquence \(Cuelist\) \(sur la page 9\)](#)).

Assert peut être appliqué à des cues, des parts de cue, des circuits, des paramètres de circuits ou à des cuelists complètes. Les circuits avec Assert lisent leurs valeurs trackées et blockées, quel que soit le propriétaire de la cuelist, lorsque la cue associée est restituée.

Au niveau d'une cue

Quand il est appliqué au niveau de la cue, **[Assert]** assure que **toutes** les données dans une cue, qu'elles soient de changement ou trackées, seront restituées à leurs valeurs d'enregistrement.

Placer un assert sur une cue :

- **[Cue] [x] [/] [y] [Assert] [Enter]** - la cue imposera tous ses circuits à la restitution. Un « A » sera affiché dans la colonne « A » des attributs de la cue (dans la liste des cues, le playback status display, etc.) ; indiquant que la cue a reçu une assert.

Assert peut également être utilisé à partir de la ligne de commande pour restituer manuellement des morceaux de cue sans avoir à rejouer la cue entière. Assert dans ce mode ne peut être utilisé qu'avec les cues qui sont actuellement actives.

Pour placer une assert sur une portion de cue :

- **[Groupe] [6] [Assert] [Enter]** - impose les instructions des circuits du groupe 6 de la cue 4.

Il faudra l'enregistrer avec [Record] ou [Update].

Au niveau d'une cuelist

Lorsqu'il est appliqué au niveau de la cuelist, [Assert] garantit que toutes les valeurs de toutes les cues de cette liste sont imposées à la restitution. Lorsqu'une cuelist a reçu une assert, le Playback Status Display affiche un « A » dans la colonne Assert pour chaque cue de cette liste.

Placer une assert sur une cuelist :

- [Cue] [x] [/] [Assert] [Enter]

Au niveau d'un circuit

Quand il est appliqué au niveau d'un circuit ou d'un paramètre, l'assert assure que l'intégralité du circuit ou du paramètre spécifié sera restitué à sa valeur d'enregistrement.

Pour placer un assert sur un circuit ou un groupe de circuits :

1. [Sélection de circuits] [Assert] [Enter] - un « A » rouge apparaîtra à côté de tous les paramètres des circuits dans la fenêtre Live/ Blind. Ceci indique que l'assert est placé, mais pas encore enregistrée sur une cue.
2. [Record] <Cue> [x] [Enter] - le « A » rouge devient bleu sur la fenêtre Live/blind, indiquant que l'Assert a été enregistré. Dans la ligne x du Playback Status Display ou de l'Index Cue List, un « a » minuscule apparaît dans la colonne « A », indiquant qu'un assert partiel est inclus dans la cue x.

Vous pouvez également enregistrer cette Assert à l'aide de [Update] ou vous pouvez l'appliquer en Blind.

Placer une assert sur des paramètres spécifiques :

1. [Sélection de circuits] {Intensity/Color/Focus/Beam} ou {boutons de paramètres} [Assert] [Enter] - positionne un Assert sur les paramètres spécifiques des circuits sélectionnés.
2. [Record] <Cue> [x] [Enter] - l'assert est enregistré à la cue x. Dans la ligne x de la cue du Playback Status Display ou de l'Index Cue List, un « a » minuscule apparaît dans la colonne « A », indiquant qu'un assert partiel est inclus dans la cue x.

Assert est un outil très utile permettant aux circuits qui ont été contrôlés par d'autres cuelists d'être repris par la cuelist associée, tout en permettant de traiter les données du circuit avec Assert comme des instructions de tracking.

Utilisation de AllFade

Allfade est un **attribut de cue** qui commande toutes les intensités sur scène ne provenant pas de la cue associée pour passer à zéro lorsque la cue est restituée. AllFade suivra le temps de descente de la cue associée.

Ceci est utile lorsque combiné avec **Assert**, afin de pouvoir reprendre le contrôle des circuits d'autres cuelists **et** éteindre d'autres circuits de cette cuelist.



Remarque : Les circuits ayant des valeurs trackées dans la cue associée ne s'éteigneront pas avec un allfade. Ces valeurs trackées font partie de la cue associée et seront donc restituées.

Pour assigner un AllFade à une cue :

- [Record] <Cue> [2][/][5] {Attributs} {AF/MF} [Enter] - enregistre la cue 2/5 comme cue allfade, forçant ainsi tous les circuits qui ne sont pas dans la cue à revenir à zéro à la restitution.

Comme d'autres attributs de cue, AllFade est un état de basculement. Pour supprimer l'indicateur allfade, spécifiez la cue et appuyez sur {Attributs} {AF/MF} [Enter].

Reportez-vous à la section [AllFade \(sur la page 271\)](#) pour de plus amples informations sur AllFade.

Changer la cuelist active

La cuelist active sera affichée en détail dans le Playback Status Display et dans la liste des cuelists.

Cet affichage est modifié lors les actions suivantes :

- Rappeler une autre cuelist dans la ligne de commande - [Cue] [3] [/] [Enter]
- Enregistrer une cue d'une autre cuelist - [Record] <Cue> [3] [/] [8] [Enter]
- Restituer une cue à partir du fader d'une autre cuelist - appuyez sur [Go] pour le fader associé.



Remarque : La division de l'affichage du Playback Status Display permet de détailler deux cuelists. L'une, l'autre ou les deux peuvent être verrouillées. [Fenêtre Playback Status \(sur la page 59\)](#)



Remarque : Pour plus d'informations sur comment utiliser la séquence de synchronisation, [{Synchronisation OOS}](#), veuillez consulter [OOS Sync \(sur la page 272\)](#).

Cue la plus récemment activée

Utilisez [Cue] [n] [/] [Enter] pour sélectionner la cue activée la plus récente dans la cuelist. S'il n'y a pas de cue active de cette liste, la première cue de la liste sera utilisée.

Utilisation de [Go To Cue] avec plusieurs cuelists

[Go to Cue] s'applique par défaut à la cuelist sélectionnée. [Go To Cue] est une fonction Live Elle ne peut pas être utilisé pour changer les cues en blind. Les instructions [Go to Cue] peuvent être exécutées depuis tous les modes de fonctionnement sans revenir dans Live.

Par défaut, une instruction Go to Cue est une cue hors séquence et suivra les règles associées (reportez-vous à la section [Cues hors séquence \(sur la page 318\)](#)).

Pour des exemples concernant l'utilisation de [Go To Cue] en restitution, reportez-vous à la section [Go To Cue \(sur la page 318\)](#).

Utilisation de Go To Cue 0

[Go To Cue] [0] est une instruction de ligne de commande qui réinitialise toutes les valeurs d'intensité ne provenant pas d'un autre fader à leur valeur par défaut, y compris toutes les valeurs manuelles qui ne sont pas des modifications de valeurs d'un fader actif. [Go To Cue] [0] [Enter] réinitialise la cuelist sélectionnée au début, avec la première cue en attente.

Pour [Go To Cue] [0] sur une autre cuelist, appuyez sur :

- [Go To Cue] [2] [/] [0] [Enter]



Remarque : Eos dispose d'un paramètre d'intensité supplémentaire pour les projecteurs LED qui, par défaut, n'ont que des paramètres RVB mais aucun paramètre d'intensité. Avec ce contrôle supplémentaire, le projecteur LED répondra à la commande [Go To Cue] [0].

Les circuits capturés, les valeurs en priorité et les valeurs d'autres faders restituant une cuelist différente ne sont pas affectés par une commande [Go To Cue] [0].

Lorsque [Go To Cue] [0] est exécuté, toutes les valeurs d'intensité appartenant à la cue associée s'estompent, tandis que tous les paramètres de non intensité restent dans leur état actuel. Une instruction [Go To Cue] [0] n'a pas d'impact sur l'entrée des autres programmeurs utilisant le contrôle partitionné, à moins que les circuits/paramètres ne soient partagés.

[Go To Cue 0] et [Load]



Remarque : Dans Eos, la touche est [GoTo Q0].

La touche [Go To Cue 0], qui se trouve avec les contrôles de restitution, combiné avec un bouton Load de fader, envoie une cuelist spécifique en cue 0. Cette action n'utilise pas la ligne de commande. Sur le fader désiré, appuyez simplement sur :

- [Go To Cue 0] et [Load]

Utilisation de Go to Cue Out

Pour réinitialiser tous les paramètres à leur état par défaut (à moins qu'ils ne soient contrôlés par un submaster) et réinitialiser toutes les cuelists qui sont chargées dans les faders de sorte que la première cue de chaque cuelist soit en attente, appuyez sur :

- [Go To Cue] [Out] [Enter]



Remarque : La commande [Go to Cue] [Out] n'affectera pas une cue list qui est dans Solo Mode (sur la page 284)

Chapitre 15

Contrôle manuel avancé

À propos du Contrôle Manuel avancé	304
Utilisation de [Copy To]	304
Utilisation de [Recall From]	306
Utilisation de {Conv Nul}	307
Utilisation de {Conv Man}	309
Utilisation de {Conv Abs}	309
Utilisation de [Capture]	310
Utilisation de Query	310
Utilisation de [Undo]	313

À propos du Contrôle Manuel avancé

Cette section décrit quelques fonctionnalités avancées du contrôle manuel. Ces fonctions peuvent vous faire gagner un temps de programmation précieux.

Pour connaître des fonctions supplémentaires du contrôle manuel, consultez [À propos du contrôle manuelle \(sur la page 172\)](#).

Utilisation de [Copy To]

[Copy To] vous permet de copier toutes les données d'un circuit vers un autre, soit dans le mode de travail en cours, soit vers une autre élément enregistré. [Copy To] fonctionne comme [Recall From], mais dans le sens inverse, [Copy To] applique les données sur un circuit à partir du circuit sélectionné, alors que [Recall From] les applique depuis un circuit sur le circuit sélectionné. Pour plus d'informations sur l'utilisation de [Recall From], voir [Utilisation de \[Recall From\] \(sur la page 306\)](#).

En utilisant les boutons de catégorie IFCB ou les boutons de paramètres, vous pouvez copier des catégories de données de circuit. Des cues entières, des plages de cues et des cuelists peuvent être copiées à d'autres endroits. Pour copier uniquement les valeurs de paramètres et d'intensité, utiliser la softkey {Niveaux seuls}. Cela exclura les informations de temps particulier.

Pour copier des données à partir de circuits actifs uniquement, utilisez la softkey {Niveaux seuls}.

Lorsque des données de références sont copiées, si l'élément copié contient également des données dans la référence qui est copiée, il sera placé dans cette référence (telle que la palette de couleurs 1), à ses valeurs enregistrés. Si l'élément copié n'est pas inclus dans la référence, les données absolues seront copiées sur l'élément, et non la référence.

Voici quelques exemples de commandes de copie depuis les éléments enregistrés : Cette commande est très polyvalente et la liste suivante est loin d'être exhaustive :

- [2] [Copy To] [Cue] [5] [Enter] - copie toutes les informations pour le circuit 2 dans la cue 5.
- [2] [-] {Focus} [Copy To] [Cue] [5] [Enter] - copie toutes les données de paramètres pour le circuit 2, sauf le Focus, dans la cue 5.
- [Group] [3] [Copy To] [Preset] [6] [Enter] - copie les informations actuelles du groupe 3 dans la preset 6.
- [3] [Copy To] [6] [Cue] [8] [Enter] - copie les données du circuit 3 au circuit 6 dans la cue 8.
- [3] [Copy To] [4] [Thru] [9] [Enter] - copie les informations du circuit 3 aux circuits 4 à 9.
- [3] [Copy To] [8] [Cue] [2] [/] [1] [Cue Only/Track] [Enter] - copie les données du circuit 3 au circuit 8 dans la cue 2/1 en ignorant le fonctionnement établi Track/Cue Only au regard des cues suivantes dans la cuelist 2.
- [Cue] [2] [/] [Copy To] [Cue] [7] [/] [Enter] - copie tous les contenus de la cuelist 2 vers la cuelist 7.
- [Cue] [1] [/] [1] [Thru] [1] [0] [Copy To] [Cue] [5] [/] [5] [Enter] - copie les cues 1 à 10 de la cuelist 1 vers la cuelist 5, en commençant par la cue 5.
- [1] [Copy To] [2] [0] {Niveaux seuls} [Enter] - copie uniquement les informations de paramètre et d'intensité du circuit 1 sur le circuit 20.
- [1] [Copy To] {DMX} [2] - copie les niveaux DMX du circuit 1 sur le circuit 2.
- [1] [Copy To] [2] {Depuis Absolu} [Enter] - définit le circuit 2 sur le niveau absolu du circuit 1.
- [1] [Copy To] {Live} [Enter] - copie le niveau du circuit 1 à la sortie dans Live.

Dans Live, vous pouvez utiliser [Sneak] avec [Copy To] pour appliquer le changement en fade.

Exemple :

- [1][2] [Copy To] [2] [Sneak] <Temps> 7 [Enter]

Copie les données enregistrées du circuit 12 sur le circuit 2 et les applique en 7 secondes.

L'utilisation de la softkey {HTP} avec [Copy To] ignorera tous les niveaux d'intensité s'ils sont inférieurs ou égaux à la valeur copiée.

Exemple :

Les circuits 1 et 2 sont à 50 % dans la cue 10, et dans la cue 11 le circuit 1 est à 10 % et le circuit 2 est à 100 %. Si vous êtes dans la cue 11, et utilisez la syntaxe :

- [1] [Thru] [2] [Copy To] [Cue] [1][0] {HTP} [Enter]

Le circuit 1 restera à 50 % et le circuit 2 sera défini montera à full.

Utilisation de Déplacer Vers

Bien qu'il ne s'agisse techniquement pas d'une instruction de commande manuelle, **Déplacer Vers** sera très utile lors de la gestion des données d'éléments enregistrés stockées à partir de la commande manuelle.

Lorsque la commande **Déplacer Vers** est disponible, les données sont supprimées de leur emplacement actuel et déplacées vers leur nouvel emplacement. Si le nouvel emplacement contient déjà des données, une confirmation est requise par Eos (à moins que cette option ne soit désactivée dans le Setup). Reportez-vous à la section [Record Défaut \(sur la page 162\)](#). Les données existantes dans le nouvel emplacement seront complètement écrasées si une commande **Déplacer Vers** est confirmée.

Appuyez sur [Copy To] [Copy To] pour accéder à **Déplacer Vers**.

Vous trouverez ci-dessous des exemples d'utilisation de **Déplacer Vers** :

- [Color Palette] [1] Déplacer Vers <Palettes de Couleurs> [5] [Enter]
- [Preset] [3] Déplacer Vers <Preset> [8] [Enter]
- [Cue] [9] Déplacer Vers <Cue> [2] [Enter]
- [Snapshot] [4] Déplacer Vers <Snapshot> [7] [Enter]
- [Preset] [1] Déplacer Vers [Color Palette] [3] [Enter]
- [Int Palette] [5] Déplacer Vers [Preset] [1] [0] [Enter]

Lorsque vous utilisez **Déplacer Vers** pour convertir une preset en palette, toutes les informations non pertinentes pour cette palette seront supprimées.

Copier Vers et Déplacer Vers pour les Labels, Scènes et Notes.

Les commandes [Copy To] et **Déplacer Vers** ([Copy To][Copy To]) peuvent être utilisées pour copier ou déplacer les labels entre tous les éléments qui peuvent en recevoir un. Une Softkey {Labels Seulem} va s'afficher.

- [Sub] [1] [Copy To] [Sub] [3] {Labels Seulem} copiera le label du submaster 1 vers le submaster 3.

Les labels, scènes, et notes peuvent être copiés ou déplacés d'une cue à l'autre. Les softkeys {Labels Seulem}, {Scène Seulmt}, et {Notes Seulmt} vont s'afficher.

- [Cue] [3] Déplacer Vers [Cue] [6] {Notes Seulmt} déplacera la note de la cue 3 vers la cue 6.

Utilisation de [Recall From]

[Recall From] est similaire à [Copy To], sauf qu'il récupère les données d'autres emplacements, et ne peut être utilisé que pour une liste de circuits copiant depuis la même liste de circuits mais dans un emplacement différent (par exemple, une cue). [Recall From] est essentiellement une commande « copy from ». Pour plus d'informations sur l'utilisation de [Copy To], voir [Utilisation de \[Copy To\] \(sur la page 304\)](#)

Toutes les données paramètres des circuits sélectionnés seront rappelées, ou en utilisant les boutons de catégorie IFCB ou les boutons de paramètres, vous pouvez rappeler des catégories de données des circuits. Pour rappeler uniquement les niveaux et non les données d'effet, de temps, de mark ou autres données hors niveaux, utilisez la softkey {Niveaux seuls}.

Pour rappeler des données de circuits actifs uniquement, utilisez la softkey {Seulmt Actifs}.



Remarque : Les softkeys {Niveaux Seuls} et {Seulmt Actifs} peuvent être utilisées avec [Recall From] si aucune sélection de circuits n'a été effectuée auparavant.

En Live, vous pouvez utiliser [Sneak] avec [Recall From] pour appliquer le changement en fade.

Voici quelques exemples de commandes Recall From depuis l'élément enregistré :

- [2] [Recall From] [Cue] [5] [Enter] - rappelle toutes les données enregistrées dans la cue 5 pour le circuit 2.
- [2] [-] {Focus} [Recall From] [Cue] [5] [Enter] - rappelle toutes les données du circuit 2 depuis la cue 5, sauf les données de focus (pan/tilt - XYZ).
- [Group] [3] {Color} {Focus} [Recall From] [Preset] [6] [Enter] - rappelle les informations de couleurs et de Focus de la preset 6 pour les circuits du groupe 3. Peut également être utilisé avec un jeu de sélection de circuit au lieu d'un groupe.
- [Group] [3] {Couleur} [Recall From] [Cue] [7] {Conv en val absolues} [Enter] - rappelle les données de couleur du groupe 3 à partir de la cue 7 et casse toute référence aux éléments enregistrés.
- [2] [Recall From] [Sub] [4] [Enter] - rappelle toutes les données de paramètres enregistrées dans le submaster 4 pour le circuit 2.
- [Recall From] [Intensity Palette] [1] - rappelle toutes les valeurs enregistrées dans la palette d'intensité 1.
- [1][0] [Recall From] [Cue] [2] [Sneak] <Time> 7 [Enter] - rappelle les valeurs enregistrées dans la cue 2 pour le circuit 10 et les applique en 7 secondes lorsque utilisé en Live.
- [Recall From] [Cue] [1][0] {Seulmt Actifs} [Enter] - rappelle uniquement les données des circuits actifs, qui sont les circuits dont l'intensité est supérieure à 0, si aucune sélection de circuits n'a été effectuée auparavant.
- [Recall From] [Cue] [2] [Enter] - permet d'appeler les circuits utilisés dans cette cue avec leurs valeurs. Tous les circuits qui sont utilisés dans la cuelist mais qui n'ont pas actuellement d'intensité dans la cue rappelée seront mis à zéro. Appuyez ensuite sur [At] pour inscrire une liste numérique de ces circuits dans la ligne de commande.

En Live ou en Blind, appuyer sur [Recall From] [Recall From] mettra [Recall From] [Cue] sur la ligne de commande.

L'utilisation de la softkey {HTP} avec [Recall From] ignorera tous les niveaux d'intensité s'ils sont inférieurs ou égaux à la valeur rappelée.

Exemple :

Les circuits 1 et 2 sont à 50 % dans la cue 10, et dans la cue 11 le circuit 1 est à 10 % et le circuit 2 est à 100 %. Si vous êtes dans la cue 10, et utilisez la syntaxe :

- [Recall From] [Cue] [1][1] {HTP} [Enter]

Le circuit 1 restera à 50 % et le circuit 2 montera à full.

Recall From Park

Vous pouvez utiliser [Recall From] [Park] pour définir un circuit ou un paramètre au même niveau que la valeur du park en cours.

Exemple :

Les Circuits 1 à 5 sont parkés à 55. Pour rappeler ce niveau aux circuits en live ou en blind, utiliser la syntaxe suivante:

- [1] [Thru] [1][5] [Recall From] [Park] [Enter]

Les circuits 1 à 5 seront réglés sur 55 et les circuits de 6 à 15 resteront inchangés.

Pour plus d'informations à propos de Park, voir [A propos de Park \(sur la page 364\)](#)



Remarque : Cela ne vide pas le park buffer.

Utilisation de {Conv Nul}

La softkey **{Conv Nul}** permet de supprimer les données de paramètres de l'enregistrement et des mises à jour en Live, et de supprimer les données paramètres des éléments enregistrés en Blind. L'option **{Conv Nul}** est appliquée via la sélection de circuits et peut avoir un impact sur des circuits entiers, des paramètres individuels ou des catégories de paramètres.

Conv Nul en Live

Lorsque vous appliquez une instruction **{Conv Nul}** aux circuits ou aux paramètres en Live, les données de circuit sont toujours visibles sur scène, mais ces données sont essentiellement rendues invisibles pour les commandes d'enregistrement. Comme pour les filtres (voir [Filtres d'enregistrement \(sur la page 294\)](#)), **{Conv Nul}** agit comme une instruction « ignorer » en Live, et non comme une instruction de suppression. Lorsque les données de circuits sont Nul, les valeurs de ces données sur l'affichage en Live deviennent grises et un « N » apparaît à côté du champ de données.

{Conv Nul} est différent de Park dans la mesure où vous pouvez toujours manipuler les données sur scène (par commande manuelle ou à travers la restitution) mais les données ne seront pas disponibles pour les actions d'enregistrement.

Quelques exemples d'utilisation de **{Conv Nul}** en Live :

- [1] [Thru] [5] {Conv Nul} [Enter] - convertit tous les paramètres des circuits 1 à 5 en données Nul.
- [2] {Color} {Conv Nul} [Enter] - change uniquement les données de couleur du circuit 2 en données Nul.
- [9] [Thru] [5] {Pan} {Conv Nul} [Enter] - change uniquement les données de pan des circuits 5 à 9 en Nul.

Les instructions Nul sont levées de deux façons différentes. Tout d'abord, comme **{Conv Nul}** est un état de basculement, il est possible de sélectionner à nouveau le circuit et le paramètre suivis de **{Conv Nul} [Enter]**. L'état Nul est ainsi levé.

De plus, une instruction **[Go To Cue]** supprimera l'état Nul.

Conv Nul en Blind

Lorsqu'il est appliqué en Blind, **{Conv Nul}** peut être utilisé pour masquer les instructions dans une cue **après qu'elle** a déjà été enregistrée. Une instruction **{Conv Nul}** peut également être appliquée aux circuits/paramètres des palettes, presets et submasters, supprimant ainsi entièrement les données de l'élément, de la même manière que **[At] [Enter]**.

Lorsqu'il est appliqué aux circuits/paramètres dans les cues, **{Conv Nul}** ne supprime pas les données de la cue, il les rend simplement indisponibles pour la restitution. Il a le même effet sur les instructions de changement que sur les valeurs trackées.

Quelques exemples d'utilisation de **{Conv Nul}** en Blind :

- **[Color Palette] [1] [Enter] [3] {Magenta} {Conv Nul} [Enter]** - supprime toutes les données du paramètres magenta du circuit 3 dans la palette couleur 1.
- **[Preset] [5] [Thru] [9] [Enter] {Intensité} {Conv Nul} [Enter]** - supprime toutes les données d'intensité pour tous les circuits dans les presets 5 à 9.
- **[Cue] [8] [Enter] [2] [Thru] [7] {Conv Nul} [Enter]** - rend nulles toutes les données des circuits 2 à 7 de la cue 8.
- **[Cue] [9] [Enter] {Intensité} {Conv Nul} [Enter]** - rend nulles toutes les données d'intensité pour tous les circuits dans la cue 9.

Dans les scénarios de cue ci-dessus, **{Conv Nul}** diffère de l'utilisation de **[At] [Enter]**, car au lieu de permettre aux valeurs établies dans les cues précédentes de tracker, **{Conv Null}** restreint la restitution des données enregistrées et empêche les autres valeurs de tracker. Par conséquent, si la cue était exécutée comme une cue hors séquence ou asserted, aucune donnée ne serait restituée ou trackée pour aucune valeur nulle.

Release

Release est une extension de la commande **{Conv Nul}** dans Blind. Lorsque Release est utilisé, il se comporte comme Conv Nul, mais il libère également les données de circuit et de paramètre à leur état d'arrière plan, s'il y en a un disponible, ou éteint l'intensité le cas échéant.

Release peut être utilisé pour masquer les instructions dans une cue après qu'elle ait déjà été enregistrée. Les données ne sont pas supprimées de la cue.

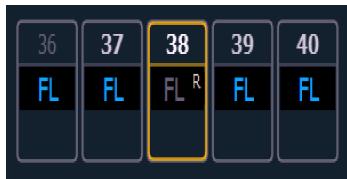
Release est appliqué dans Blind à l'aide de la softkey **{Release}** ou à l'aide de la touche **[Release]**.

- **[Cue] [3] [Enter] [2] {Release} [Enter]** - libère toutes les données du circuit 2 dans la cue 3.
- **[Cue] [2] [Enter] [3] {Color} [Release]** - libère les données de couleur pour le circuit 3 dans la cue 2.



Remarque : Release est tracké vers l'avant à travers une cuelist jusqu'à ce que la commande Release soit supprimée ou qu'une instruction de changement intervienne.

Lorsque Release a été appliquée, le contenu libéré s'affiche dans Blind en gris avec un R.



Un indicateur Release apparaît également dans le Playback Status Display et dans la liste des Cue Lists.

Utilisation de {Conv Man}

La softkey **{Conv Man}** peut être utilisée pour convertir les données de cue ou de submaster en valeurs manuelles, permettant ainsi de les inclure dans les opérations **[Record]**, **[Record Only]** et **[Update]**.

- **[5] {Conv Man} [Enter]** - sélectionne le circuit 5 et convertit toutes ses données actuelles de paramètres en valeurs manuelles.
- **[8] {Focus} {Convertir en Manuel} [Enter]** - sélectionne le circuit 5 et convertit toutes ses données actuelles de focus en valeurs manuelles.
- **[9] [Thru] [3] {Couleur} {Intensité} {Convertir en Manuel} [Enter]** - sélectionne les circuits 3 à 9 et convertit leur couleur et intensité en valeurs manuelles.

Utilisation de {Conv Abs}

Les données de référence peuvent être transformées en données absolues à l'aide de la softkey **{Conv Abs}**. La softkey est disponible en Live ou en Blind. Les données de référence sont des données de circuit/paramètres provenant d'une palette ou d'une preset. **{Conv Abs}** peut être utilisé pour laisser un paramètre inchangé, mais casser sa référence envers une palette ou une preset.

Les exemples suivants illustrent comment transformer des données de références en données absolues :

- **[4] {Conv Abs} [Enter]** - sélectionne le circuit 4 et convertit toutes ses données de références en valeurs absolues.
- **[7] {Couleur} {Conv Abs} [Enter]** - sélectionne le circuit 7 et convertit sa couleur en valeurs absolues.
- **[3] [Thru] [9] {Couleur} {Intensité} {Conv Abs} [Enter]** - sélectionne les circuits 3 à 9 et convertit leurs couleur et intensité en valeurs absolues.

Dans chacun de ces exemples, l'affichage du circuit change pour afficher le résultat de la commande. Partout où la référence a été précédemment indiquée (PI, PF, CP, PB, Pr), une valeur absolue (numérique) sera visible.

En Live, les données qui deviennent absolues sont également rendues manuelles, ce qui nécessite un enregistrement ou une instruction de mise à jour si les résultats doivent être conservés.

{Conv Abs} peut également être utilisée en conjonction avec une commande de mise à jour, ce qui permet de mettre à jour une cue tout en cassant la référence aux palettes ou à des presets qui ont été modifiées manuellement.

Exemple :

- [Update] {Conv Abs} [Enter]

Met à jour l'élément enregistré actif. Toutes les valeurs manuelles qui étaient des modifications à une palette ou à une preset stockée dans la cue seront mises à jour en tant que données absolues dans la cue. La référence sera supprimée.

Utilisation de [Capture]

Capture est un état de priorité manuelle. Toute donnée de paramètre de circuit capturée n'est pas affectée par le playback, mais réagit aux opérations de contrôle manuel.

Lorsque les circuits sont sélectionnés, **[Capture] [Enter]** capture tous les paramètres de ces circuits. Ils resteront indisponibles pour la restitution ou les submasters jusqu'à ce qu'ils soient libérés du mode capture. Capture est un mode, donc pour libérer les paramètres du mode Capture, appuyez à nouveau sur **[Capture] [Enter]**.

Exemple :

- [1] [Thru] [9] [At] [Full] [Capture] [Enter]

Un « C » est affiché à côté des paramètres capturés (intensité) dans la fenêtre du circuit. Les circuits sélectionnés sont maintenant capturés et ne sont pas disponibles pour la restitution ou les submasters jusqu'à ce qu'ils soient libérés de la capture.

Vous pouvez également capturer des paramètres spécifiques d'un circuit à l'aide des boutons de paramètres de la ZIC.

Exemple :

- [7] {Focus} [Capture] [Enter]

Si un groupe de circuits est sélectionné et que certains de ces circuits sont capturés et d'autres ne le sont pas, la première pression de **[Capture] libère** tous les circuits du mode capture et la seconde pression capture tous les réglages manuels des circuits sélectionnés.

Les circuits non capturés restent à leurs valeurs actuelles jusqu'à ce qu'ils soient restaurés aux valeurs précédentes ou qu'une nouvelle instruction n'intervienne. Vous pouvez restaurer les circuits à leur état d'arrière-plan ou de défaut à l'aide de la fonction **[Sneak] [Enter]** (voir [Sneak \(sur la page 201\)](#)). Vous pouvez aussi les laisser en état manuel jusqu'à ce qu'une nouvelle instruction soit reçue.

Il est aussi possible de verrouiller le mode capture. Toutes les modifications manuelles seront automatiquement capturées au fur et à mesure qu'elles sont effectuées. Appuyez sur **[Capture] [Capture][Enter]** pour capturer automatiquement les modifications manuelles ultérieures. La ligne de commande affiche « Capture Activer » et la touche de fonction Capture s'allume. Pour retirer le verrou de capture, appuyez à nouveau sur **[Capture] [Capture] [Enter]**



Remarque : Le verrouillage du mode Capture fonctionne sur une base utilisateur par utilisateur.

Utilisation de Query

[Query] est utilisé pour sélectionner les circuit qui répondent aux critères que vous avez spécifiés. Ces sélections sont conditionnelles, basées sur le type de projecteur d'un circuit ou ce que ce circuit fait, ne fait pas, peut faire ou ne peut pas faire. Ces critères sont établis en ligne

de commande à l'aide des softkeys, du clavier et des direct selects.

Softkey Query

Lorsque [Query] est utilisé, les softkeys de conditions suivantes sont disponibles :

- Est dans
- N'est pas dans
- Peut être
- Ne peut pas être
- Ou
- Changements seulement
- Non patché
- Mark (cue où l'intensité est active)
- Plus Petit Que (inclus égal à)
- Plus Grand que (comprend égal à)
- Mark cassé
- Marking (cue future)
- Track
- Changements vers le Haut
- Changements vers le Bas
- Changements Live
- Changements Dark
- Autoblock
- Block
- Assert
- Part
- Park
- Time
- Délai
- Capture



Remarque : Sauf indication contraire, Eos suppose qu'une requête s'applique à la sortie courante. L'utilisation de la softkey {Est Dans} est donc facultative.

La ZIC change également pour afficher toutes les touches de fonction disponibles par lesquelles vous pouvez effectuer une recherche. Ces options peuvent être utilisées pour définir vos critères de requête.

Défaut

Default ➤	Is In	Greater Than	Live Moves	Mark	Delay
Text	Isn't In	Thru	Dark Moves	Broken Mark	Capture
Fixture Types	Can Be	Moves Only	Autoblock	Marking	
	Can't Be	Track	Block	Part	
	Or	Up Moves	Assert	Park	
	Less Than	Down Moves	Unpatched	Time	

Comprend les softkeys de Query ainsi que des conditions de recherche supplémentaires.

Texte

Default	Keywords	Text5	Luminaire Incandescent	Luminaire LED Wash	Luminaire LED Yoke Spot
Text ➤	Gel	Text6			
Fixture Types	Text1	Text7			
	Text2	Text8			
	Text3	Text9			
	Text4	Text10			

- {Mots-clés} - affiche les boutons pour tout le texte utilisé dans les champs de texte 1 à 10 et tous les mots-clés par défaut dans Patch.
- {Gel} - affiche tous les gels utilisés dans le fichier de la conduite.
- {Texte1} - {Texte10} - affiche uniquement le texte utilisé dans ce champ texte.

Référez-vous à la section [Renommer les champs de texte dans le patch \(sur la page 128\)](#) pour de plus amples informations.

Types de projecteurs

Default	ColorSource Linear 4 Cell 5ch Cell	ColorSource Linear 4 Cell 5ch MC	Dimmer	Non Dim at Full	Releve Spot Standard
Text	Virtual Effect Layer Ver 1.1	Virtual Layer Ver 1.0	Virtual Server Ver 1.0		
Fixture Types ➤					

Affiche des boutons pour tous les types de projecteurs utilisés dans le fichier de conduite en cours.

Utilisation de Query

Lorsqu'une requête est définie dans la ligne de commande, les circuits sont spécifiés dans la fenêtre Live/blind. Lorsqu'une commande [Enter] est utilisé à la fin de la requête, les circuits résultants de la requête seront sélectionnés.

Exemple :

Vous souhaitez trouver des circuits qui sont dans la palette de couleurs 2 et qui ont une intensité de 50 % :

- [Query] <Est dans> [Color Palette] [2] [At] [5] [0] [Enter]

Dans l'affichage en live et en blind, tous les circuits répondant à ce critère seront sélectionnés.

Vous pouvez utiliser [Next] et [Last] pour faire défiler la sélection de la requête, un circuit à la fois, pour contrôler uniquement un circuit spécifique.

D'autres exemples d'utilisation de requête :

- [Query] {N'est pas Dans} [Beam Palette] [2] [5] [Enter]
- [Query] {Accessoire} {Peut être} [Color Palette] [8] [Enter]
- [Query] {Unpatched} [Delete] [Enter] [Enter] (Ne fonctionne qu'en Patch.)
- [Query] {Type de projecteur} {Révolution} {Peut être} [Focus Palette] [6] {Pas dans} [Cue] [4] [Thru] [9] [Enter]
- [Next] [Next] [Enter] - sélectionne un circuit depuis le résultat de la requête.

De plus, dans le Patch, vous pouvez définir jusqu'à dix mots-clés de requête pour chaque circuit. Ces mots-clés peuvent également être utilisés pour créer une condition de requête (consulter [Ajout de Mots-clés dans le Patch \(sur la page 127\)](#)).

Les mots-clés définis dans le Patch apparaîtront dans la ZIC lorsque vous appuierez sur [Query]. Ils peuvent ensuite être utilisés dans une requête comme celle-ci :

- [Query] {Vos mots-clés} {Ne peut pas être} {Palette Beam 5} [Enter]

Les touches de fonction sur le panneau de commande, telles que [Temps], peuvent également être utilisées pour construire une requête.

Utilisation de [Undo]

Undo est une méthode pour inverser ou annuler certaines opérations effectuées dans le logiciel. Vous pouvez utiliser [Undo] pour annuler toute commande qui entraîne une modification des données qui seraient enregistrées dans la conduite ou toute commande qui modifie les niveaux manuels en Live.

S'il y a des commandes dans la ligne de commande, appuyez une fois sur [Undo] pour effacer la ligne de commande. Une fois que la ligne de commande est vide, appuyez sur [Undo] pour lancer le processus d'annulation.

Lorsque vous appuyez sur [Undo] à partir d'une ligne de commande vide, l'affichage de l'historique des commandes s'ouvre dans la ZIC et la commande terminée la plus récente est en surbrillance dorée. Si vous appuyez sur [Enter], vous annulerez votre dernière commande. [Shift] et [Clear] peuvent également être utilisés pour effacer la ligne de commande.

Command History	
Mode	Command
BLIND: Group 1	(Chan 1 Thru 10) + 11 Thru 25 + (26 Thru 30)
BLIND: Group 1	(Chan 1 Thru 10) + (11 Thru 20)
BLIND: Fader 1 / 2	Fader 1 / 2
BLIND: Fader 1 / 3	Fader 1 / 3
LIVE	Live
Patch Channel	Patch
LIVE	Live
Patch Channel	Patch
LIVE	Live

Vous pouvez utiliser les touches fléchées ou la souris pour sélectionner plusieurs commandes. Lorsque vous appuyez sur [Enter], un avis est affiché. Lorsque vous appuyez à nouveau sur [Enter], toutes les commandes en surbrillance sont annulées et par conséquent supprimées de l'historique des commandes. Lorsque vous supprimez plus d'une commande, une confirmation est requise.

Après qu'une annulation ait été effectuée, un bouton {Rétablir} apparaît dans l'historique des commandes. Vous pouvez appuyer sur ce bouton suivi de [Enter] et la dernière annulation sera « rétablie » pour rétablir les commandes supprimées

Dans un environnement multi-utilisateurs, chaque utilisateur ne peut annuler que les modifications qu'il a apportées. Dans l'historique des commandes d'annulation, l'utilisateur ne verra que les commandes qu'il a utilisées.



Remarque : *Toutes les commandes ne peuvent pas être annulées, ceci concerne notamment les actions de restitution, les attributs manuels placés sur les circuits ou les actions d'encodeur, ainsi que les éditions de modèle Augment3d.*

Historique de commande

Les historiques de commande sont sauvegardés pour chaque session d'édition, qui commence lorsque :

- un pupitre se connecte au réseau
- une nouvelle conduite est chargée
- une conduite est ouverte, fusionnée ou importée

Chaque utilisateur constitue un historique de commandes individuel, spécifique aux commandes qu'ils ont effectuées.

Vous pouvez ouvrir l'historique de commandes à tout moment en sélectionnant [Displays] <More Sk> {Historique}.



Remarque : *Les commandes qui ne concernent pas la saisie manuelle ou les éléments enregistrés (chargement d'une cue, exécution d'une cue, ou déplacement d'un submaster) ne seront pas pris en compte dans l'historique de commandes.*

Appuyer sur [Undo] [Undo] permet de faire défiler les éléments de votre historique de commandes vers le plus récent. Pour annuler la commande, appuyez sur [Enter].

Chapitre 16

Restitution des cues

A propos de la restitution des cues	316
Commandes de restitution	316
Cue Sélectionnée	317
Cues hors séquence	318
Faders virtuels	321
Affectation des Faders	321
Afficher les Pages Fader avec du contenu	322
Changer les Pages de faders	322
Contrôles des faders de restitution	323

A propos de la restitution des cues

Eos, Eos Ti et Gio disposent chacun d'une paire de faders master et de 10 faders motorisés avec 100 pages de cuelists, submasters, grandmasters, listes de palettes/ presets IFCB ou autres éléments individuels, tous configurables. Gio @ 5 dispose d'une paire de faders master et de 5 faders motorisés avec 100 pages. Ion Xe dispose d'une paire de faders master. Ion Xe 20 dispose d'une paire de faders master et de 20 faders avec 100 pages. Element 2 dispose d'une paire de faders master et de 40 faders avec 100 pages. Vous pouvez définir comment chaque fader fonctionne. Il n'existe aucun paramètre par défaut pour les faders, ce qui vous permet de définir librement la fonction de chaque fader dans la **fenêtre de configuration des faders**, ou vous pouvez également les configurer tout en les programmant, car les contenus de ces éléments sont enregistrés.

Remarque : La cuelist d'Element 2 ne peut pas être assignée à un fader. Elle peut uniquement être chargée dans la paire de faders master playback.

La paire de faders master playback se situe à droite du bloc de faders motorisés, près du clavier de contrôle. Le master est une partie de la paire de cross-faders.

Vous ne pouvez pas modifier les pages du fader car il est appairé de manière permanente et donc toujours disponible à l'utilisation.

Les deux touches sous la paire de faders master sont **[Go]** et **[Stop/Back]**. Le bouton **[Load]** et la fenêtre de restitution se trouvent directement au-dessus des faders.

Remarque : Sur certains pupitres, le bouton **[Load]** pour la paire de faders master playback est étiqueté comme **[Master]**.

Vous pouvez modifier les pages des faders motorisés à l'aide du seul bouton **[Fader Page]** combiné avec le clavier numérique, ou à l'aide du tambour situé directement sous le bouton **[Fader Page]**. Quand les pages seront modifiées, les faders seront réinitialisés vers leur dernière position sur la page associée. De plus, chaque fader individuel est fourni avec des boutons **[Load]**, **[Go]** et **[Stop/Back]** pour l'exécution et la restitution. Ces boutons se comportent différemment lorsque le fader est un submaster ou un grandmaster, et peuvent être modifiés dans la fenêtre de configuration du fader.

Fenêtre et bandeau de Fader

Sur l'Element 2, ces informations s'affichent dans la fenêtre status du fader. Reportez-vous à la section [Indicateurs dans la fenêtre Status Fader dans Element \(sur la page 78\)](#)

L'affichage des faders se trouve au bas du PSD, et le bandeau des faders se trouve directement au-dessus des faders. Ces deux zones fournissent des informations sur chaque fader, dont la désignation du fader (S = Submaster avec le numéro du submaster, L = Playback avec le numéro de la cuelist et le numéro de la cue qui est chargé, GM = Grandmaster, PR = presets avec le numéro de la preset et IP, FP, BP, CP = Palette avec le numéro de la palette).

Chaque zone utilise le code couleur du fader, qui est utilisé dans les outils de configuration du fader.

Les grandmasters et submasters d'inhibition sont en rouge, les submasters supplémentaires sont en jaune, les faders playback sont en vert, et les presets et les palettes sont en orange.

Commandes de restitution

Il est important de se familiariser avec les contrôles de restitution et leurs emplacements sur votre pupitre.

pour plus d'informations, consultez la rubrique de disposition de la console :

- *Disposition Eos Ti (sur la page 12)*
- *Disposition Gio (sur la page 13)*
- *Disposition Gio@5 (sur la page 14)*
- *Disposition Ion Xe (sur la page 14)*
- *Element 2, disposition (sur la page 16)*

Cue Sélectionnée

En Live ou Blind, si vous appuyez respectivement sur [Live] ou [Blind], la cue sélectionnée sera la dernière cue exécutée. Cette cue apparaîtra dans la ligne de commande.

Lorsque vous travaillez en Live, la cue sélectionnée est toujours la dernière cue que vous avez enregistrée, modifiée, mise à jour ou restituée. Lorsque vous êtes en Blind pour les cues, la cue sélectionnée sera sélectionnée et affichée. Modifier la cue sélectionnée en Blind modifiera également le Playback Status Display, sauf si **Preserve Cue Blind** a été activé dans le **Setup**, ce qui ne synchronisera pas la fenêtre Blind sur la cue sélectionnée courante mais affichera la dernière cue sélectionnée en Blind. Lorsque vous repassez en Live, la cue sélectionnée est synchronisée sur la cue active.

Les **attributs** de la cue sélectionnée (comme le temps, les attributs, le label et les liens externes) sont affichés en bas de la fenêtre Live/Blind.

List 1: Preshow													Proportional							
Cue	Int Up	Int Down	Focus	Color	Beam	Dur	M	B	A	P	A F	M V	R	Fw/Hg	Link	Loop	Curve	Rate	Label	FX
1		5		5	5	5														Preshow

1 Live Table | +

En Live

Pour charger une nouvelle cue sur un fader, placez cette cue sur la ligne de commande et appuyez sur la touche **[Load]** du fader de restitution désirée. Quand vous appuyez sur la touche **[Go]**, la cue activée est la cue sélectionnée.

Exemple :

Supposez que vous avez une cuelist 1 déjà chargée sur les faders master playback. Vous voulez maintenant charger la cue 2/1 sur un fader.

- **[Cue] [2] [/] [1] [Load]**

Si vous appuyez sur la touche **[Load]** au-dessus du fader master playback, il chargera la cue 2/1 en attente. Vous pouvez également appuyer sur la touche **[Load]** au-dessus de tout autre fader de restitution pour charger la cue en attente dans ce fader.

Dans cet exemple, la dernière cue exécutée de la cuelist 1 est toujours la cue active, alors que cue 2/1 est en attente. Quand vous appuyez sur **[Go]**, 2/1 est exécutée.

Vous pouvez également charger la cuelist 2 en appuyant sur **[Cue] [2] [/] [Load]**. Cette action chargera la première cue de la liste 2 en attente.

La cue sélectionnée est modifiée par les instructions go, enregistrement ou mise à jour ainsi que par la modification de la cue et la sélection d'une cue dans la ligne de commande. Lorsque vous exécutez une cue avec un temps Follow ou Wait, la cue suivante deviendra la cue sélectionnée lors de son activation.

En Blind

En Blind, modifier la cue sélectionnée modifiera le Playback Status Display pour qu'il affiche des informations de cette cue.



ATTENTION : Lorsque vous éditez en Blind, les modifications des cues sont automatiquement enregistrées, par conséquent, aucune commande de mise à jour ou d'enregistrement n'est requise.

Quand vous travaillez en mode Blind, les cues peuvent être exécutées en Live avec [Go], [Back] et [Go to Cue], mais cela ne change pas la cue avec laquelle vous travaillez en Blind.

Chargement d'une cue avec un Temps Temporaire

Une cue peut être chargée avec un temps temporaire.

- [Cue] [3] [Time] [6] [Load] - charge la cue 3 avec le temps manuel de 6.



Remarque : Pour les cues partitionnées, le temps temporaire sera appliqué à l'ensemble de la cue, pas seulement à la partie spécifiée dans la ligne de commande. Pour les cues avec temps particulier, les paramètres utiliseront tous le temps temporaire au lieu du temps particulier assigné.

Cues hors séquence

Une cue hors séquence est une cue qui est restituée de l'une des manières suivantes :

- La cue est exécutée avec la commande [Go To Cue]. ([Go To Cue \(en dessous\)](#))
- La cue est exécutée par une instruction de lien. ([Lien/Boucle \(sur la page 265\)](#))
- La cue est chargée en attente dans un fader. ([Cue Sélectionnée \(sur la page précédente\)](#))
- La cue est réexécutée à l'aide de [Assert] et [Load] ou en assert depuis la ligne de commande. ([Utilisation de Assert \(touche Restitution\) \(sur la page 324\)](#))

Généralement, quand une cue hors séquence est exécutée, tout le contenu de cette cue est restitué (instructions de changement **et** valeurs trackées).

Exemple :

Cue 1 met le circuit 1 à full. La valeur est trackée vers l'avant jusqu'à la cue 10. Le programmeur restitue la cue 1. Il change ensuite manuellement l'intensité du circuit 1 à 50 %. S'il exécute la cue 2, le circuit 1 reste à 50 %, car il s'agit d'un paramètre de circuit qui ne reçoit pas d'instruction de changement dans la cue entrante.

Cependant, s'il appuie sur [Go to Cue] [5] [Entrée] (une exécution de cue hors séquence), bien que la valeur du circuit 1 dans la cue 5 soit une valeur trackée, le circuit 1 passera de la valeur manuelle de 50 % à full dans le temps Go To Cue.

Go To Cue

Les instructions [Go to Cue] peuvent être exécutées depuis tous les modes. Par défaut, une instruction [Go to Cue] est une cue hors séquence et suivra les règles associées (reportez-vous à la section [Cues hors séquence \(au-dessus\)](#)).

Vous trouverez ci-dessous des exemples de [Go To Cue] :

- [Go To Cue] [5] [Entrée] - tous les paramètres avec des valeurs dans la cue 5 sont envoyés à ces valeurs, même s'ils sont trackés.

- [Go to Cue] [6] [At] [5] [Entrée] - restitue la cue 6 à 50 % de son transfert. Si vous appuyez sur [Go], finalisera la restitution de la cue.
- [Go To Cue] [Suivant] [Entrée] - vous emmène à la prochaine cue dans la cue list active.
- [Go To Cue] [Précédent] [Entrée] - vous emmène à la cue précédente dans la cue list active.

Quand une instruction [Go To Cue] est exécutée, toutes les valeurs Null appliquées avec {Conv Nul} sont supprimées. Pour conserver le paramètre des valeurs Null, utilisez [Capture] pour les circuits requis. Reportez-vous à la section [Utilisation de {Conv Nul} \(sur la page 307\)](#) et [Utilisation de \[Capture\] \(sur la page 310\)](#) pour de plus amples informations.

Temps Go To Cue

[Go To Cue] utilise le temps Go To Cue établi dans [Setup Contrôle Manuel \(sur la page 164\)](#). Vous pouvez utiliser une instruction [Go To Cue] avec d'autres options de temps comme illustré ci-dessous :



Remarque : Une cue peut être chargée avec un temps temporel. Reportez-vous à la section [Chargement d'une cue avec un Temps Temporel \(sur la page précédente\)](#).

- [Go To Cue] [2] [Temps] [1] [Entrée] - cette commande vous emmène à la cue 2 en une seconde.
- [Go To Cue] [3] [Temps] [4] [/] [3] [Entrée] - cette commande vous emmène à la cue 3 et toutes les apparitions et changements FCB auront un temps de quatre secondes et les disparitions un temps de 3.
- [Go To Cue] [Suivant] [Entrée] - cette commande vous emmène à la cue suivante dans la cue list sélectionnée en 3 secondes.
- [Go to Cue] [Dernier] [Temps] [2] [Entrée] - cette commande vous emmène à la cue précédente dans la cue list sélectionnée en deux secondes.
- [Go To Cue] [8] [Temps] [Entrée] - cette commande vous emmène à la cue 8 en utilisant toutes les valeurs de temps enregistrées dans la cue 8.

Autres option Go To Cue

Quand vous appuyez sur [Go to Cue], les softkeys de la ZIC changent pour fournir des modificateurs Go To Cue permettant d'améliorer les capacités de restitution.

Depuis ces softkeys, vous pouvez spécifier que lorsque vous allez dans une cue, seuls certains éléments de cette cue seront restitués. Plus précisément, vous pouvez choisir de restituer :

- Contrôle manuel avec un fader
 - [Go to Cue] [6] {Manual} [Enter]
- Scènes ouvre la fenêtre de sélection [Scènes \(sur la page 268\)](#).
 - [Go To Cue] {Scènes} - Appuyez sur ou sélectionnez une scène pour aller vers cette cue.
- Instruction de changement uniquement
 - [GoTo Cue] [3] {MovesOnly} [Enter]
- Sans exécuter les liens (instructions Follow, Wait, Exécution)
 - [GoTo Cue] [4] {Sans Lien} [Enter]
- Utiliser des Marks
 - [GoTo Cue] [5] {Marks} [Enter] - retarde le mark des circuits jusqu'à ce que leurs intensités aient atteint zéro.
- Exécuter une cue

- [Go To Cue] [4] {Complete} [Enter] ira à la cue 4 et si cette cue a un attribut follow/wait, toutes les cues suivantes de la séquence seront également déclenchées. On pourrait croire que vous allez directement à la dernière cue dans la séquence mais chaque cue se déclenchera pour s'assurer que tout lien externe est déclenché.
- [Go To Cue] [2] [At] [5][0] {Complete} [Enter] va à la cue 2 à 50 % de son exécution.
- [Go to Cue] [5] [Time] [Go to Cue] passera à la cue 5 en utilisant les temps de cue et ajoutera [Complete] à la ligne de commande.
- Circuits Mono-paramètre uniquement (conventionnels)
- [GoTo Cue] [1] {MonoParam} [Enter]
- Circuits à paramètres multiples uniquement (projecteurs automatiques)
- [GoTo Cue] [2] {MultiParam} [Enter]



Remarque : Appuyer deux fois sur [Go To Cue] envoie Go To Cue Complete vers la ligne de commande. Vous pouvez ensuite sélectionner le numéro de cue et le niveau d'exécution.

Vous trouverez ci-dessous des modificateurs supplémentaires qui peuvent être utilisés avec [Go To Cue] :

- Positionne en home une cuelist sur sa première cue
- [Go to Cue] [Home] [Enter] positionne en home la cuelist sélectionnée sur sa première cue. [Go to Cue] [x] [/] [Home] [Enter] positionne en home une cuelist sur sa première cue.
- Positionne une cuelist sur sa dernière cue.
- [Go to Cue] [Shift] [Home] [Enter] positionne en home la cuelist sélectionnée sur sa dernière cue. [Go to Cue] [x] [/] [Shift] [Home] [Enter] vous emmène sur la dernière cue d'une cuelist.
- Go to Cue Out
- [Go to Cue] [x] [/] [Out] [Enter] vous permet d'utiliser la commande [Go to Cue] [Out] sur la base d'une liste spécifique. [Go to Cue] [Out] continue à affecter toutes les cuelists actives.



Remarque : [Go to Cue] [x] [/] [Out] est semblable à [Go to Cue] [x] [/] [0] sauf que les FCB sur le fader diminuent à leur niveau Home.

-
- Temps
 - [Go to Cue] [5] [Time] [Enter] ira à la cue 5 en suivant les temps de la cue, et utilise également tous les temps follow/wait pour déclencher automatiquement la cue suivante. Pour aller à une cue en temps de cue, sans déclencher follow/wait, utilisez [Go to Cue] [5] {Sans Liens} [Time] [Enter].



Remarque : Si vous souhaitez spécifier un temps ou utiliser le temps de cue, la commande [Time] doit toujours être saisie après toute autre commande, comme {Sans Liens} ou {MonoParam}. L'exception à cette règle est {Manuel}.

Vous pouvez également les associer dans la ligne de commande :

- [Go To Cue] [1] {MultiParam} {MovesOnly} [Enter]

Faders virtuels

Vous pouvez accéder à des faders supplémentaires en utilisant les faders virtuels (reportez-vous à la section [Module de fader Virtuel \(sur la page 82\)](#)).

Affectation des Faders

Les restitutions des cues, les submasters, le grandmaster, les palettes et les presets sont des éléments qui peuvent être assignés aux faders.

Remarque : La cuelist sur Element 2 ne peut pas être assignée à un fader. Elle peut uniquement être chargée dans la paire de faders master playback.

Les faders peuvent être affectés de nombreuses manières.

- La fenêtre de [configuration des faders](#)
- La [liste des faders](#)
- L'index des [cuelists](#)
- La fenêtre des [submasters](#)
- L'utilisation manuelle de la touche **[Load]**

Avec Auto Playback activé

Auto Playback est une fonction d'enregistrement activée dans **Setup>User>Record Défaut**, qui exécute automatiquement sur les faders de restitution les cues enregistrées en live. Lorsque la cue est exécutée sur le fader de restitution, toutes les valeurs manuelles impliquées dans l'enregistrement sont automatiquement libérées pour la cue et toutes les autres valeurs enregistrées dans la cue y sont intégrées.

Quand la première cue est enregistrée sur Eos, la cuelist de cette cue se charge automatiquement sur le fader master. Toutes les cuelists suivantes se chargeront sur la prochain fader disponible.

Assigner manuellement des Faders

L'emplacement des restitutions, submasters, palettes et presets sur les faders peut également être défini lors de l'enregistrement de ces éléments.



Remarque : Vous ne pouvez pas définir les grandmasters de cette manière, ils doivent être définis dans la fenêtre de configuration du fader ou dans la liste des faders. Reportez-vous à la section [Configuration du Grandmaster \(sur la page 80\)](#) pour de plus amples informations.



Remarque : La cuelist d'Element 2 ne peut pas être assignée à un fader. Elle peut uniquement être chargée dans la paire de faders master playback.

Si un fader est vide, un élément peut être chargé dans cet emplacement en le sélectionnant depuis la ligne de commande et en appuyant sur la touche **[Load]** associée. Le fader sera automatiquement assigné à cet élément.

Une fois qu'une cuelist est chargée dans un fader, les enregistrements sur cette cuelist sont automatiquement restitués sur le fader approprié, lorsque l'**auto Playback** de l'enregistrement est activé dans **Setup>Utilisation>Record Default**.

Si un fader a été configuré pour la programmation par défaut (reportez-vous à la section [Configuration des Faders](#) pour de plus amples informations), le fader recevra sa configuration depuis l'Index Cue List. Les modifications effectuées sur une cuelist dans l'Index Cue List seront

partagées avec tous les faders de programmation par défaut chargés avec cette cuelist. Si des modifications sont apportées à un fader défini sur la programmation par défaut via la fenêtre de configuration des faders, ces modifications se produiront également dans l'Index Cue List. Si le fader est défini comme Local, tout changement apporté via la fenêtre de configuration des faders aura uniquement un impact sur cette instance du contenu.

Pour charger une nouvelle cue en attente dans un fader de restitution, lorsque la fonction auto Playback est désactivée dans le Setup, ou lorsque vous souhaitez changer une cuelist pour la charger vers un autre fader, saisissez tout d'abord le numéro de cette cue ou de la liste dans la ligne de commande puis appuyez sur le bouton **[Load]** du fader de restitution désiré.

- **[Cue] [4] [Load]** - change la cue sélectionnée pour la charger vers le fader associé. Cette action considère que la cue 4 provient de la même cuelist que celle où elle est actuellement sélectionnée.
- **[Cue] [3] [/] [Load]** - change la cuelist sélectionnée pour la charger vers le fader associé.
- **[Cue] [5] [/] [6] [Load]** - change la cuelist sélectionnée pour la charger vers le fader associé avec la cue 6 en tant que cue en attente.

Afficher les Pages Fader avec du contenu



Remarque : *Cette fonction n'est pas disponible avec Element 2.*

Lorsque vous utilisez **[Page Fader]** ou **[Shift] et [Page Fader]**, la page affichée passe à la page suivante avec du contenu.

Exemple :

Les pages 1 à 3 et la page 11 ont du contenu. Si sur la page 2, vous appuyez sur **[Page Fader]**, vous verrez la page 3 puis 11. Après la page 11, vous reviendrez à la page 1.

Sur la page 11, si vous appuyez sur **[Shift] et [Page Fader]**, vous verrez la page 3.

Changer les Pages de faders

Vous pouvez naviguer parmi 100 pages de faders disponibles en appuyant sur **[Fader Page]**, ce qui vous permet d'avancer d'une page par pression. Pour revenir à une page précédente, appuyez sur **[Shift] et [Fader Page]**. Ou bien vous pouvez sauter vers une page de faders spécifique en appuyant sur **[Fader Page] et [page number]** sur le pavé numérique.

Vous pouvez également faire défiler les pages en maintenant **[Page Fader]** enfoncé et en bougeant le tambour pour augmenter/diminuer le numéro de page du fader.

Pour les pupitres avec des faders motorisés, quand les pages du fader sont changées, les faders motorisés prennent la dernière position qu'ils avaient sur cette page. Ceci inclut de remettre en position Home les submasters si nécessaire.

Sur l'Element 2, vous pouvez naviguer parmi les pages de faders en maintenant la softkey **{Page Subs}** enfoncee dans la fenêtre Live. Les touches bump s'allumeront en vert, et ceux qui correspondent aux pages sélectionnées à ce moment-là clignoteront. Appuyer sur la touche bump correspondante pour rejoindre une page. La fenêtre Status Fader sera modifiée pour montrer les pages du fader. Reportez-vous à la section [Paginer les submasters \(sur la page 370\)](#) pour de plus amples informations.

Contrôles des faders de restitution

Les touches suivantes se trouvent dans les contrôles Master Fader ou dans la zone des contrôles Page Fader de votre pupitre. Reportez-vous à la section [Commandes de restitution \(sur la page 316\)](#)

Les contrôles suivants sont disponibles :

- Load ([Cue Sélectionnée \(sur la page 317\)](#))
- Go ([Utilisation de \[Go\] \(en dessous\)](#))
- Stop/ Retour ([Utilisation de \[Stop/ Back\] \(en dessous\)](#))
- Blackout ([Utilisation de Blackout et de Grandmaster \(sur la page suivante\)](#))
- Grandmaster ([Utilisation de Blackout et de Grandmaster \(sur la page suivante\)](#))
- Go To Cue 0 ([Go To Cue 0 \(sur la page suivante\)](#))
- Assert ([Utilisation de Assert \(touche Restitution\) \(sur la page suivante\)](#))
- Timing Disable ([Utilisation de Timing Disable \(sur la page 325\)](#))
- Freeze [Utilisation de Freeze \(sur la page 325\)](#)
- Stop Effet ([Utilisation de Stop Effet \(sur la page 325\)](#))
- Contrôle de la vitesse ([Utilisation du contrôle de la vitesse \(sur la page 326\)](#))
- Manual Override ([Prise de contrôle en manuel \(sur la page 328\)](#))
- Off ([Libérer le contenu d'un fader \(sur la page 328\)](#))
- Release ([Libérer le contenu d'un fader \(sur la page 328\)](#))
- Page Fader ([Changer les Pages de faders \(sur la page précédente\)](#))

Utilisation de [Go]

La touche **[Go]** est utilisée pour exécuter la cue en attente dans le fader associé. Quand vous appuyez sur **[Go]**, tous les paramètres atteignent leurs valeurs requises dans les temps enregistrés, sauf s'ils ont été enregistrés avec un temps manuel. Lorsqu'une cue a des valeurs de temps manuel enregistrées, le fader descend lui-même à zéro quand vous appuyez sur **[Go]** ou vous pouvez mettre le fader à zéro avant d'appuyer sur **[Go]**.

Si un paramètre de circuit se trouve en état de transition quand une nouvelle cue est activée sur le même fader de restitution, le paramètre continue son évolution initiale dans son temps restant sauf s'il reçoit une nouvelle instruction de changement dans la nouvelle cue. Si une nouvelle instruction est fournie, le paramètre calculera sa nouvelle cible et le temps nécessaire pour l'atteindre en ajustant au mieux sa course. Si un paramètre en transition n'a pas de nouvelle instruction dans la nouvelle cue, il continuera son fade en utilisant le temps d'origine fourni.

Si un paramètre de circuit est en transition quand une nouvelle cue est activée sur un autre fader de restitution, et que ce paramètre reçoit une instruction de changement, même s'il s'agit d'une instruction identique à celle que le paramètre a déjà, il recalculera la destination et le temps d'arrivée en fonction des informations de la nouvelle cue.

Pour obtenir des informations sur le temps manuel, reportez-vous à la section [Contrôle du temps en manuel \(sur la page 327\)](#) et pour le master manuel, reportez-vous à la section [Master \(sur la page 287\)](#).

Utilisation de [Stop/ Back]

Toutes les activités de restitution peuvent être arrêtées instantanément en cours de transfert en appuyant sur la touche **[Stop/Back]** du fader concerné. Pour reprendre et finir la restitution de la cue, appuyez sur la touche **[Go]**. Pour revenir à la cue précédente sur ce fader, en utilisant le temps go back par défaut, appuyez de nouveau sur la touche **[Stop/Back]** depuis cet état.

Lorsque vous avez atteint la cue précédente avec la touche **[Stop/Back]**, la cue devrait être exactement comme elle était avant d'appuyer sur la touche **[Go]**, si la cue a toujours le contrôle de tous ses circuits. Si une autre cue list est devenue propriétaire de certains des paramètres des circuits entre-temps, ces paramètres de circuit spécifiques ne répondront pas à la commande **[Stop/Retour]**.

Si une cue est enregistrée ou réenregistrée quand un Fade est arrêté, les contenus de ce fader seront enregistrés en tant que valeurs absolues dans le nouvel élément enregistré. Si une cue est mise à jour avec le fader en arrêt, toutes les références dans la cue seront mises à jour en conséquence.

Lorsqu'une cue sur le fader de restitution est complète, appuyer sur **[Stop/Back]** permet de revenir en arrière dans la cue list à partir de ce point. **[Stop/Back]** utilise le temps go back par défaut comme établi dans **Setup**, reportez-vous à la section [Contrôle Manuel \(sur la page 164\)](#). Vous pouvez également revenir en arrière dans la cue précédente en utilisant son temps spécifique avec **[Go to Cue] [Last] [Time] [n] [Enter]**.

Utilisation de Blackout et de Grandmaster

Un grandmaster impacte toutes les valeurs d'intensité live. Si un grandmaster est défini sur 50 %, toutes les intensités live seront à 50 % de leurs valeurs réelles.

Sur un fader physique configuré pour être un **grandmaster**, appuyer sur les touches **[Go] & [Stop/Retour]** du fader en même temps exécutera un blackout et définira toutes les intensités sur 0 %. Appuyez de nouveau sur **[Go] et [Stop/Back]** pour quitter le blackout.

Quand un grandmaster ou un blackout est actif, un avertissement grandmaster/blackout s'affiche en haut de tous les moniteurs. Si vous cliquez dessus, une boîte de dialogue s'ouvre dans la ZIC.

[Go To Cue 0]

Remarque : Sur Eos, la touche est **[GoTo Q0]**.

Vous pouvez utiliser la touche **[Go To Cue 0]** qui se trouve parmi les contrôles de restitution, en même temps qu'une touche Load de fader, pour envoyer une cuelist spécifique à la cue 0. Cette action n'utilise pas la ligne de commande. Appuyez simplement sur :

- **[Go To Cue 0] et [Load]** pour le fader souhaité

Sur l'Element 2, vous pouvez utiliser la commande **[Go To Cue] [0] [Entrée]** pour envoyer la cuelist à la cue 0. Cela fait passer l'intensité de toutes les cues sur zéro, tout en laissant les paramètres de non intensité comme définis actuellement mais plus sous contrôle de la cue.

Pour de plus amples informations sur cette action, reportez-vous à la section [Utilisation de Go To Cue 0 \(sur la page 301\)](#)

Utilisation de Assert (touche Restitution)

Remarque : Il existe deux touches **[Assert]**. Cette section utilise la touche **[Assert]** qui se trouve dans la zone de contrôle des faders de restitution.

Remarque : Sur l'Element 2, vous devrez utiliser la softkey **{Contrôle Fader}** qui s'affiche quand vous appuyez sur **[Live]**.

Utilisez **[Assert] & [Load]** pour que le fader associé réexécute la cue active dans ce fader, en suivant les mêmes règles que **[Go To Cue]**. Assert peut être utilisé pour reprendre le contrôle de tout le contenu de la cue, pour appliquer un nouvel état de priorité plus élevé au fader associé, ou pour appliquer des changements en blind sur une cue active sur scène.

Quand vous utilisez [Assert] & [Load] en même temps, les contenus entiers de la cue sont restitués de nouveau. Vous pouvez utiliser Assert sur certains éléments d'une cue uniquement, en utilisant la ligne de commande. Reportez-vous à la section [Utilisation d'Assert \(sur la page 299\)](#)

Utilisation de Timing Disable

La touche [Timing Disable], utilisée avec [Load], permet d'ignorer les temps pour toutes les cues qui sont activées dans le fader de restitution associé. Lorsqu'un fader de restitution se trouve en mode Timing Disable (temps désactivé), vous remarquez un « TD » dans l'affichage du fader associé, et la touche [Timing Disable] est rouge.

Pour libérer le fader de restitution du mode Timing Disable, appuyez de nouveau sur [Timing Disable] & [Load]. Vous pouvez également passer à la prochaine cue en cut en appuyant sur [Timing Disable] & [Go] ou à la cue suivante en appuyant sur [Timing Disable] & [Back].

Sur l'Element 2, vous devrez appuyer sur [Live] {Contrôle du fader} pour voir {Timing Disable}.



Remarque : [Shift] & [Go] et [Shift] et [Back] peuvent être utilisés pour passer à la prochaine cue en cut de la même façon qu'avec [Timing Disable] et [Go] et [Timing Disable] & [Back].

Les cues passeront de l'instruction de changement à la prochaine instruction de changement en un temps égal à zéro, qui est le temps par défaut. Pour définir un autre temps pour Timing Disable, accédez à **Setup>User>Contrôle Manuel>Timing Disable**. Reportez-vous à la section [Contrôle Manuel \(sur la page 164\)](#) pour de plus amples informations.

Utilisation de Freeze

[Freeze] peut être utilisé pour interrompre toutes les activités d'effet sur tous les faders actifs. Pour activer un Freeze sur un fader spécifique uniquement, appuyez sur [Freeze] & [Load].



Remarque : Sur l'Element 2, vous devrez utiliser la softkey {Contrôle Fader} qui s'affiche quand vous appuyez sur [Live].

Il y a deux façons de supprimer la commande Freeze :

- appuyez de nouveau sur [Freeze] et [Load] pour réactiver l'activité des faders spécifiés.
- appuyez sur [Assert] et [Load] ou [Go] ou [Stop/Back] pour réactiver les faders spécifiés.

Vous pouvez désactiver et réactiver les effets depuis la ligne de commande.

- [Effect] [2] [Freeze] [Enter] - pour désactiver l'effet 2. Désactiver (Freeze) un effet spécifique n'est pas la même chose qu'arrêter un effet. La commande Freeze stoppera l'effet exactement là où il se trouve.
- [Effect] [6] [Thru] [9] [Freeze] [Enter] - pour désactiver (freeze) une plage d'effets spécifique.
- Quand un effet est en mode Freeze, vous pouvez utiliser la même commande pour réactiver l'effet :
- [Effect] [2] [Freeze] [Enter]
- [Effect] [6] [Thru] [9] [Freeze] [Enter]

Utilisation de Stop Effet

La touche [Stop Effect] peut être utilisée pour arrêter tous les effets actifs dans un ou tous les Faders, ou peut être utilisée avec le clavier de contrôle pour stopper un effet spécifique.

- Pour arrêter tous les effets dans un Fader, appuyez sur **[Stop Effet] et [Load]** du fader associé.
- Pour arrêter un effet spécifique quelque soit le fader dans lequel il joue, appuyez sur **[Stop Effet] [2] [Enter]**.
- Pour arrêter un effet sur un circuit particulier, appuyez sur **[5] [Stop Effet] [Enter]**.

Lorsqu'un effet est stoppé, tous les impacts sur l'effet sont supprimés et la sortie sur scène est comme si l'effet n'avait jamais été activé. Ce comportement est influencé par le comportement de sortie de l'effet. Reportez-vous à la section [OUT \(sur la page 340\)](#)

Utilisation du contrôle de la vitesse

Pour solliciter un fader de restitution pour le contrôle de la vitesse, appuyez sur **[Rate] & [Load]** pour le fader requis. Appuyer sur **[Rate]** sans **[Load]** sollicite toujours le master playback pour le contrôle de la vitesse. Un sous-ensemble de faders peut être sollicité en maintenant **[Rate]** enfonce tout en appuyant sur la touche **[Load]** pour les faders associés que vous souhaitez ajouter.

Utilisez le tambour de vitesse pour agir manuellement sur la vitesse. La valeur par défaut est 100 %, qui est le temps réel (exemple : 5 secondes = 5 secondes). Réduisez le pourcentage pour ralentir la cue. Descendre à 0 % arrêtera la cue. Augmentez le pourcentage pour accélérer le processus.

Sur l'Element 2, appuyez sur **[Live] {Contrôle du fader} {Rate}** pour solliciter la paire de faders master pour le contrôle de la vitesse. Utilisez le tambour de niveau pour agir manuellement sur la vitesse. La valeur par défaut est 100 %, qui est le temps réel (exemple : 5 secondes = 5 secondes). Réduisez le pourcentage pour ralentir la cue. Descendre à 0 % arrêtera la cue. Augmentez le pourcentage pour accélérer le processus.

Vous trouverez ci-dessous des exemples de vitesse :

- Une baisse de vitesse de 50 % appliquée sur un événement de 5 secondes lira la cue en 10 secondes.
- Une augmentation de vitesse de 200 % appliquée sur un événement de 5 secondes lira la cue en 2,5 secondes.

La vitesse maximale est de 2 000 %. Toutes les valeurs de temps associées à une cue (y compris tous les temps Follow ou Wait) sont affectées proportionnellement par la modification de la vitesse.

Si une cue est complète, toute modification de la vitesse appliquée impacte la cue suivante. Lorsque cette cue est ensuite activée, le réglage est utilisé pour agir sur la vitesse. Appuyer de nouveau sur **[Rate]** désactive le contrôle de la vitesse et le réinitialise sur 100 %.

Utilisation du Contrôle manuel

Il existe quatre types de contrôle manuel pour les restitutions :

- Les cues peuvent être enregistrées avec le temps manuel. Lorsque les cues ont le temps manuel enregistré, le comportement par défaut du fader est de contrôler ces temps manuels.
- Les cues peuvent être capturées pour un contrôle d'intensité manuel uniquement. Cela est uniquement possible quand la cue associée n'a pas de valeurs de temps manuel.
- Les cues peuvent être contrôlées manuellement avec la fonctionnalité **[Man Override] & [Load]** qui capture toutes les transitions de paramètres. Sur l'Element 2, vous devrez appuyer sur **[Live] {Contrôle du fader}** pour voir **{Man Override}**.
- Le fader peut être mis en mode master manuel. Reportez-vous à la section [Master \(sur la page 287\)](#) pour de plus amples informations.

Dans chacun de ces cas, le temps de follow décompte à partir du **[Go]**. Le temps de wait démarrera quand le fader aura atteint 100 % ou quand le dernier paramètre aura atteint son état final, selon celui qui se produit en dernier.



Remarque : Les fenêtres *Bandeau des Faders* et *Fenêtre des faders Format* du *Playback Status Display* sont des affichages utiles lors d'un contrôle manuel. Sur l'Element 2, les restitutions ne pouvant être affectées aux faders, ces affichages ne sont pas disponibles.

Contrôle du temps en manuel

Il est possible de définir le temps en manuel pour tous les paramètres ou groupes de paramètres. Un fader est ensuite utilisé pour contrôler la progression d'une transition.

Exemple :

Supposez que la cue active contient une instruction mettant le rouge à 40 pour le circuit 1.

La cue suivante contient une instruction définissant la couleur pour le circuit 1 sur bleu et le paramètre couleur a un temps manuel. Appuyez sur **[Go]** pour activer la cue.

La couleur du circuit 1 ne fait rien.

Quand vous déplacez manuellement le fader vers le haut, la couleur de circuit 1 change proportionnellement du rouge au bleu. Tous les paramètres avec un temps commenceront leurs déplacements quand vous appuierez sur **[Go]** et ne seront pas affectés par le contrôle manuel.

Pour programmer un temps manuel de circuit :

- **[1] {Color} [Time] {Manual} [Enter]** - affecte un temps manuel au circuit 1. En live cela doit être enregistré ou mis à jour sur une cue.

Le temps manuel peut également être défini au niveau de la cue :

- **[Record] [Cue] [5] [Time] {Manual} [Enter]**

Le temps manuel peut également être défini au niveau d'une catégorie de cue :

- **[Record] [Cue] [6] {Color} [Time] {Manual} [Enter]**

Manual override sur l'intensité

Une transition d'intensité peut être prise en charge manuellement et la transition capturée en abaissant le curseur jusqu'à ce qu'il atteigne le pourcentage d'execution de la cue (c.-à-d. si la cue est restituée à 50 %, lorsque le fader est baissé manuellement à 50 %, les transitions d'intensité seront capturées et les changements d'intensité de la cue seront terminés en déplaçant manuellement le fader entre 50% et full, ou n'importe où entre les deux). Si le fader est inférieur à 50 %, le fader baissera toutes les valeurs d'intensité proportionnellement à partir de leurs valeurs capturées jusqu'à leurs valeurs précédentes.

Si un fondu est capturé et que les faders ne sont pas réinitialisés à 100 % avant la prochaine pression du bouton **[Go]**, le fader sera automatiquement repositionné à 100 % lors de l'exécution du signal. Alternative, vous pouvez positionner le fader sur 0 % avant d'exécuter la cue suivante pour contrôler les intensités de la cue en manuel lorsque le bouton **[Go]** est appuyé, si le fader est configuré en contrôle proportionnel. Le contrôle d'intensité est libéré du fader lorsque la cue est considérée comme terminée (lorsque le fader est revenu à 100 %). Si le fader est réglé comme Intensity Master, le contrôle d'intensité est maintenu, même lorsque la cue est terminé.

Si une cue suivante a des propriétés manuelles, vous pouvez soit prédefinir le fader sur zéro soit le pupitre définira automatiquement le fader sur zéro quand vous appuyez sur la touche **[Go]**.

Le contrôlée manuel de l'intensité n'est pas possible s'il y a une temps manuel dans la cue, car le fader est déjà occupé par cette commande.

Prise de contrôle en manuel

La fonction Manual Override, Contrôler en manuel, permet au fader associé de contrôler tous les paramètres en état de transition sur ce fader. Quand vous appuyez sur **[Man Override] & [Load]**, toutes les activités de ce fader sont interrompues et les faders motorisés se positionnent pour correspondre à la progression de fade actuelle.

Le fader permet d'effectuer manuellement la transition des cues pour tous les paramètres. Si le fader fonctionne en mode appairé, le fader de gauche contrôle la montée de l'intensité et tous les paramètres de non intensité, et le fader de droite contrôle toutes les actions de baisse d'intensité. La prise de contrôle en manuel est automatiquement désactivée quand le transfert est terminé.

Un groupe de faders peut être sollicité pour un Manual Override en appuyant sur **[Man Override] & [Load]** (continuez d'ajouter les faders en appuyant sur les touches **[Load]** associées).

Libérer le contenu d'un fader

Il existe plusieurs façons de libérer le contenu d'un fader de restitution :

- **[Off] & [Load]** - renvoie le contrôle vers l'arrière plan, une cue ou un submaster, et arrête tout effet en cours sur ce fader. S'il n'existe pas de valeur en arrière-plan, les intensités s'éteindront. Sur l'Element 2, appuyez sur **{Contrôle du fader}** pour voir **{Off}**.



Remarque : Les cues actuelles et suivantes associées resteront quand vous utiliserez **[Off] & [Load]**.



Remarque : Appuyer sur **[Go]** permet d'exécuter les cues dans leur ordre actuel.

- **[Release] & [Load]** - se comporte comme **[Off] & [Load]** sauf qu'il met en attente la première cue de la liste et supprime la cue active. Sur l'Element 2, appuyez sur **{Contrôle du fader}** pour voir **{Release}**.
- **[Shift] & [Load]** - se comporte comme **Release & [Load]** sauf qu'il vide également tout le contenu du fader. Appuyer sur **[Shift] & [Load]** sur un fader de restitution vide videra le fader.
- **[Escape] et [Load]** - vide toutes les instances de l'élément (cuelist, submaster, palette ou preset) sur un fader sélectionné.

La commande **[Go To Cue] [Out] [Enter]** peut être utilisée pour éteindre toutes les intensités, réinitialiser toutes les cuelists au début et pour vider toutes les valeurs de fader LTP en arrière-plan.

Chapitre 17

Cues Partitionnées

A propos des cues partitionnées	330
Enregistrement d'une cue partitionnée dans Live	330
Enregistrement d'une Cue partitionnée en Blind	332
Suppression d'une part d'une cue partitionnée	333

A propos des cues partitionnées

Les cues peuvent être divisées en 20 parts maximum. Chaque part peut comporter ses propres circuits ou paramètres, niveaux et informations de temps. Les cues partitionnées peuvent être enregistrées dans Live ou Blind à l'aide des mêmes conventions que celles existantes pour une cue standard.

Il existe trois méthodes de base pour créer une cue partitionnée :

- Création d'une cue partitionnée mémoire part par part dans le Live
- Fractionnement d'une cue existante en cues partitionnées dans le Live
- Fractionnement d'une cue existante dans le Blind.

Les cues partitionnées peuvent être utilisées pour organiser les données de projecteurs automatiques de manière à ce que vous puissiez appliquer différents temps à différents mouvements (la position change lentement, mais la couleur s'enclenche après un court délai). Vous pouvez également utiliser des cues partitionnées à la place de nombreuses cues individuelles déclenchées par des temps d'attente pour créer une succession de fondus.

Une seule instruction peut être fournie pour un circuit ou paramètre sur l'ensemble d'une cue partitionnée. Par exemple, il est impossible de définir la couleur du circuit 1 dans la cue 1 part 1, puis de fournir une instruction différente pour la couleur du circuit 1 dans la cue 1 part 8.

Les temps par défaut des Parts sont les valeurs par défaut au niveau des cues, valeurs par défaut établies dans le **Setup** (voir [Réglages des Cues \(sur la page 153\)](#)). Vous pouvez également affecter un temps particulier aux circuits dans chaque part comme vous le feriez dans une simple cue.

Enregistrement d'une cue partitionnée dans Live

Le stockage d'une cue partitionnée dans Live s'effectue de la même manière que le stockage d'une simple cue. Cependant, plutôt que de stocker la cue entière, vous sélectionnez et stockez seulement les circuits que vous voulez dans chaque partie.



Remarque : Il y a différentes méthodes pour créer une cue partitionnée. Les exemples de ces rubriques en représentent certaines, mais pas toutes.

Création d'une nouvelle cue partitionnée dans Live

Il existe deux façons de créer une cue partitionnée dans Live : Vous pouvez soit le construire part après part, soit en construisant des parts à partir de l'état final de la cue.

Construire part après part

Effectuez les changements souhaités au statut de la scène. Si toutes les modifications que vous avez effectuées doivent entrer dans une part, appuyez sur :

- [Record Only] [Cue] [2] [Part] [1] [Enter]

Continuez à faire des changements et à enregistrer les parts au fur et à mesure que vous avancez.

Construire des parties à partir de l'état final de la cue

Dans la plupart des cas, vous créerez l'état final de la cue et la diviserez ensuite en plusieurs parts. Pour ce faire, vous utilisez des commandes d'enregistrement sélectif, comme suit :

- [Sélection de circuits/paramètres] [Record] (ou [Record Only]) [n] [Part] [a] [Enter]
- [Sélection de circuits/paramètres] [Record] (ou [Record Only]) [Part] [b] [Enter]

Chaque part peut contenir ses propres temps et autres attributs. Les commandes Follow/Wait, Lien et Boucle, et AllFade ne peuvent être placées qu'au niveau de la cue - elles ne peuvent pas être placées au niveau de la part. De plus, grâce à la sélection de circuit, vous pouvez séparer les paramètres de circuit dans différentes parts.

Vous pouvez également répartir les paramètres du circuit dans différentes parts en les incluant après la sélection du circuit mais avant la commande **[Record]**.

- [1] [Thru] [1] [0] {Focus} [Record] [Part] [3] [Enter] - assigne les paramètres pan et tilt des circuits 1 à 10 à la part 3.

La Part 1 de toute cue partitionnée est l'endroit où se trouvent toutes les instructions de changement non assignées. Par conséquent, si le corps de la cue (qui est le fonctionnement habituel) doit être dans la part 1, vous pouvez simplement sélectionner la liste des circuits/paramètres que vous souhaitez placer dans les parts 2 et plus.

Définition des attributs et des indicateurs des cues partitionnées/

Les attributs des cues comprennent **Follow**, **Wait**, **Lien**, **Boucle**, **Délai**, **Vitesse**, **Courbe**, **Notes Cue**, **Labels des cues** et **Scènes**. Ils sont enregistrés et fonctionnent exactement comme ils le font pour les cues à une seule part.

Les marqueurs peuvent être définis pour **Block**, **Assert**, **AllFade**, **Mark** et **Préchauffe**. Assert et AllFade ne sont pas disponibles sur l'Element 2.

Reportez-vous à la section [Application des attributs dans les cues \(sur la page 264\)](#) et [Marqueurs \(sur la page 269\)](#) pour de plus amples informations.

Les attributs des parts peuvent être définis au fur et à mesure que les parts sont enregistrées, ou ils peuvent être ajoutés après que la part ai été créée.

Exemple :

- [Record] [Cue] [2] [Part] [1] [Delay] [8] [Enter]
- [Cue] [4] [Part] [3] {Couleur} [Time] [6] [Enter]
- [Cue] [8] [Part] [9] {AutoMark Off} [Enter]
- [Record Only] [Cue] [5] [Part] [2] [Assert] [Enter]

Utiliser Update en Live pour les cues partitionnées

La mise à jour d'une cue partitionnée est généralement le même processus que la mise à jour d'une simple cue, sauf que vous fournirez un numéro de part de cue spécifique dans la commande de mise à jour.

Diverses données de référence, comme les palettes ou les presets, peuvent être assignées pour construire une cue partitionnée. Si vous avez effectué des changements sur les données de référence dans une cue partitionnée, créant ainsi des valeurs manuelles, **[Update] [Enter]** met à jour la cue partitionnée ainsi que toute donnée de référence avec les nouveaux niveaux, comme il le fait avec les simples cues.

Vous pouvez également mettre à jour une part d'une cue partitionnée avec uniquement les paramètres sélectionnés.

Exemple :

Vous avez créé la cue 1, qui est une cue partitionnée et qui est active. La part 2 comprend les circuits 1 à 5 se référant à la palette d'intensité 2 qui est à 25 %. Sélectionnez les circuits 1 à 5 et changez la valeur d'intensité à 21 %. Les données du Live indiquent les nouveaux niveaux en rouge et un « R » s'affiche pour indiquer que le lien avec la référence a été cassé.

Pour mettre à jour la cue 1 partie 2, y compris les nouveaux niveaux d'intensité, en brisant le lien à la palette d'intensité, appuyez sur :

- [1] [Thru] [5] {Conv Abs} [Enter]
- [Update] <Cue> <1> [Part] [2] [Enter]

Mettre à jour la cue 1 partie 2 et la palette référencée avec les nouveaux niveaux :

- [1] [Thru] [5] {Intensité} [Update] <Cue> <1> [Part] [2] [Enter]

Exemple :

Lorsque la cue 2 est active, sélectionnez les circuits 1 à 5 et réglez de nouvelles valeurs pour les changeurs de couleurs. Mettez à jour seulement la partie 4 de la cue partitionnée 2 avec les nouvelles valeurs des changeurs de couleurs.

- [1] [Thru] [5] [Scroller] [Update] [Part] [4] [Enter]

Enregistrement d'une Cue partitionnée en Blind



ATTENTION : *Les modifications dans Blind prennent immédiatement effet, elles ne nécessitent pas de commande [Record] ou [Update].*

Transformer une simple cue en cue partitionnée

Lorsque vous travaillez en mode Blind, vous décomposerez souvent une cue en une cue partitionnée.

Il est tout à fait possible de créer une nouvelle cue en blind et de suivre exactement le même processus, sauf qu'en plus de déplacer les paramètres de circuit dans les parts, vous leur fournirez également des instructions de changement ou des commandes de bloc. Il est intéressant de noter que les instructions trackées n'appartiennent à aucune part spécifique d'une cue partitionnée.

Sélectionnez la cue que vous souhaitez décomposer et spécifiez la première part que vous souhaitez créer. La part 1 est généralement celle où se trouve le corps de la cue. Par conséquent, si vous spécifiez une part autre que la part 1, toutes les instructions de changement de la cue sont placées dans la part 1.

Commencez par sélectionner tous les circuits que vous souhaitez déplacer dans une part autre que la part 1.

- [1] [Thru] [5] [Part] [2] [Enter]
- [6] [Thru] [1] [0] {Intensité} [Part] [3] [Enter]
- [6] [Thru] [1] [0] {Couleur} [Part] [4] [Enter]

Lorsque vous créez une part, cette part est sélectionnée. Il est possible de sélectionner le paramètre du circuit que vous voulez et d'appuyer sur **[Part] [Enter]** pour placer ces données dans la part sélectionnée.



Remarque : Lorsque vous décomposer une cue en cue partitionnée en blind, la touche [Part] est une instruction nécessaire. La sélection d'un circuit n'affectera pas automatiquement un circuit à une part. Utilisez la touche [Part] pour ajouter uniquement les paramètres spécifiés du circuit dans la part. Par exemple : [5] [Thru] [9] {Couleur} [Part] [Enter]

Transformation d'une cue partitionnée en cue standard

Pour transformer une cue partitionnée en cue standard, supprimez toutes les parts de cette cue.

Exemple :

La cue 4 est une cue à 3 parts qui inclut les circuits 1 à 20. Pour retransformer la cue 4 en cue unique standard :

- [Delete] [Part] [1] [Thru] [3] [Enter]

Création de plusieurs parts à la volée

[Thru] [Thru] peut être utilisé en blind pour créer plusieurs parts à la fois.

- [Sub] [1] [Thru] [Thru] [1] [4] [Enter] - permet de créer les parts 1 à 4.

Si vous utilisez seulement [Thru] au lieu de [Thru] [Thru], vous créeriez les parts 1 et 4.

Suppression d'une part d'une cue partitionnée

Quand vous supprimez des parts d'une cue partitionnée, toute instruction de changement sur la part supprimée est déplacée dans la première part disponible. Si vous souhaitez supprimer les instruction de changement d'une part de cue, vous devez sélectionner les circuits puis [At] [Enter] ou les rendre nuls.

- [Delete] <cue> [1] [Part] [1] [Enter] [Enter]
- [Delete] <cue> [6] [Part] [1] [Cue Only/Track] [Enter] [Enter]
- [Delete] [Part] [1] [+] [2] [Enter] [Enter]
- [Delete] [Part] [1] [Thru] [3] [Enter] [Enter]

Chapitre 18

Effets

À propos des effets	336
La Liste d'Effets	336
Editeur d'effets	337
Affichage Effets Status	341
Fenêtre Effet par circuit	343
Effets Chenillards	344
Effets Absolus	347
Modification de la valeur d'arrière-plan de l'effet	350
Beats par minute (BPM)	350
Effets multi intensités en HTP	352
Effets relatifs	352
Effets Rainbow préprogrammés	355
Appliquer un effet existant	355
Editor les Live Effects	355
Stopper un Effet	356
Query et Group Effect	356
Utilisation d'Offset	357
Remplacer Par	357
Suppression d'un effet	357
Enregistrement d'un Effet dans une preset	357
Enregistrer un Effet dans une Cue	357
Effets sur les Faders	357
Retarder les effets	360
Variables dans les effets	360

À propos des effets

Les effets représentent une méthode dans Eos pour appliquer une action dynamique et répétitive aux circuits. Ce chapitre explique les différents types d'effets et comment les utiliser.

Les effets sont des fonctions de contrôle manuel qui peuvent être appliquées à un paramètre de circuit puis inclus dans des presets, cues ou submasters. Les cues peuvent contenir à la fois des transitions standard pour certains circuits/paramètres et des effets pour ces mêmes ou pour d'autres circuits/paramètres.

Les intensités peuvent avoir différents effets en cours d'exécution en même temps mais ces derniers doivent provenir de différentes sources. Vous pouvez avoir un effet d'intensité en cours d'exécution dans une cue et les mêmes circuits peuvent être impactés par un effet d'intensité provenant d'un submaster. Reportez-vous à la section [Effets multi intensités en HTP \(sur la page 352\)](#)

Les effets ont des propriétés et des attributs définis par l'utilisateur, qui sont appliqués à partir du moment où ils sont utilisés dans les cues. Les effets ont également des changements de valeurs dans les cues, ce qui vous permet d'utiliser un effet à plusieurs emplacements et de modifier sa taille, sa forme et/ou sa vitesse individuellement dans chaque cue. Reportez-vous à la section [Fenêtre Effet par circuit \(sur la page 343\)](#) pour de plus amples informations.

Les effets sont divisés en trois types de fonctionnement fondamentaux :

- **Chenillards** - poursuivent un ou plusieurs paramètres. L'intensité est utilisé par défaut. Les chenillards ont un comportement On/Off. La valeur On détermine ce que le circuit associé doit faire lorsque le pas est actif, alors que la valeur Off détermine ce que le circuit doit faire lorsque le pas est inactif. Reportez-vous à la section [Effets Chenillards \(sur la page 344\)](#)
- **Effets Absolus** - ont un comportement progressif au lieu de l'état On/Off des effets de type chenillards. Cependant, contrairement aux effets relatifs, qui ont également un comportement progressif, vous pouvez déterminer exactement le comportement que vous souhaitez obtenir pour chaque transition dans l'effet. Reportez-vous à la section [Effets Absolus \(sur la page 347\)](#)
- **Effets Relatifs** - sont des effets mathématiques qui fournissent un offset continu à partir de la valeur courante du paramètre. Il existe trois types d'effets relatifs : Focus, linéaire et couleur. Reportez-vous à la section [Effets relatifs \(sur la page 352\)](#)

Il existe quatre types de fenêtres de vue et d'édition des effets :

- **Effets** - affiche tous les effets enregistrés. Reportez-vous à la section [La Liste d'Effets \(en dessous\)](#)
- **Editeur d'Effet** - s'affiche dans la ZIC lorsque l'onglet Effets est ouverte. L'éditeur affichera les attributs et propriétés d'un effet sélectionné pour les modifier. Reportez-vous à la section [Editeur d'effets \(sur la page ci-contre\)](#)
- **Effets Status** - affiche dans la ZIC des informations sur les effets en cours d'exécution. Reportez-vous à la section [Affichage Effets Status \(sur la page 341\)](#)
- **Effet par Circuit** - affiche tous les circuits dans les effets en cours d'exécution pour que vous puissiez modifier certaines propriétés des effets. L'affichage Effets Status s'ouvre également dans la fenêtre Effet par circuit. Reportez-vous à la section [Fenêtre Effet par circuit \(sur la page 343\)](#)

La Liste d'Effets

À tout moment, vous pouvez appuyer sur **[Effect] [Effect]** ou **[Tab] [1][3]** pour afficher la liste d'effets. Tous les effets enregistrés seront affichés ici. La liste d'effets est une vue en mode Blind et tous les changements effectués dans cette vue sont automatiquement enregistrés ; aucune confirmation d'enregistrement n'est requise.

Vous pouvez également utiliser la recherche par ligne de commande pour voir une liste des noms d'effets, en mode Live ou Blind. Reportez-vous à la section [Recherche par la ligne de commande \(sur la page 29\)](#) pour de plus amples informations.

Veuillez noter que cette liste contient des effets existants avant même qu'aucun effet ne soit créé. Les effets 901 à 918 sont des effets relatifs préprogrammés qui sont automatiquement disponibles (reportez-vous à la rubrique [Effets relatifs \(sur la page 352\)](#)).

Pour naviguer dans cette liste, utilisez les touches de navigation comme décrit dans [Fenêtre Contrôle et Navigation \(sur la page 39\)](#) ou sélectionnez le numéro de l'effet que vous souhaitez utiliser. Veuillez noter que lorsque vous sélectionnez la liste des effets, la ZIC change et affiche les informations pour l'effet sélectionné.

Effect	Label	Type	Entry	Exit	Dur/Cyc	Scale
		Absolute	Immediate	Immediate	Infinite	
5	Now That's What I Call Music! 73	Focus	Immediate	Immediate	Infinite	25
899	Circle	Focus	Immediate	Immediate	Infinite	25
900	Clover	Focus	Immediate	Immediate	Infinite	25
901	Circle	Focus	Immediate	Immediate	Infinite	25
902	Square	Focus	Immediate	Immediate	Infinite	25
903	Figure 8	Focus	Immediate	Immediate	Infinite	25
904	Can Can	Linear	Immediate	Immediate	Infinite	25
905	Triangle	Focus	Immediate	Immediate	Infinite	25
906	Spiral	Focus	Immediate	Immediate	Infinite	25
907	Reverse Sqr	Focus	Immediate	Immediate	Infinite	25
908	Reverse Circle	Focus	Immediate	Immediate	Infinite	25
909	Ballyhoo	Linear	Immediate	Immediate	Infinite	25
910	Color Smooth	Linear	Immediate	Immediate	Infinite	25
911	Color Fade Linear	Linear	Immediate	Immediate	Infinite	25
912	Color Step	Linear	Immediate	Immediate	Infinite	25
913	Bump Color	Linear	Immediate	Immediate	Infinite	25
914	Hue-Sat Fade	Color	Immediate	Immediate	Infinite	25
915	Ramp	Linear	Immediate	Immediate	Infinite	25
916	Inverted Ramp	Linear	Immediate	Immediate	Infinite	25
917	Rainbow RGB	Linear	Immediate	Immediate	Infinite	100
918	Rainbow CMY	Linear	Immediate	Immediate	Infinite	100
919	PAN WAVE	Linear	Immediate	Immediate	Infinite	25

13 Effects

Navigation dans la Liste des effets

Si vous utilisez les touches [Next]/[Last], vous passerez uniquement d'un effet à l'autre dans la liste des effets. Pour naviguer dans l'éditeur d'effets, il suffit d'utiliser les flèches de pages.

Dans la fenêtre de la liste des effets, vous pouvez utiliser [Page ⏪] ou [Page ⏹] pour commencer à naviguer dans l'éditeur d'effets. Cela fonctionne uniquement pour les effets de type chenillard et les effets absous. Vous pouvez appuyez sur [Escape] pour revenir à la fenêtre de la liste des effets.

Editeur d'effets

Lorsque vous consultez la liste des effets, l'effet sélectionné est affiché dans la ZIC. Les effets/propriétés apparaissent dans les touches classées par catégorie dans la ZIC. Pour modifier une propriété/attribut, appuyez sur la touche correspondante et saisissez les données désirées.



Remarque : Certaines propriétés d'effet, telles que la vitesse et la taille, peuvent uniquement être modifiées dans la [Affichage Effets Status](#) et la [Fenêtre Effet par circuit](#)

La fenêtre des propriétés de l'éditeur d'effets apparaît ci-dessous suivie des définitions des propriétés :



Type

Définit le type d'effet : de type chenillard, absolu ou relatif (linéaire, focus ou couleur). Pour modifier le type, appuyez sur **{Type}** puis sur le type d'effet désiré dans les touches à gauche.

- <Effect> [1] {Type} {Chenillard} [Enter]

Amplitude

S'applique uniquement aux effets relatifs. Cela modifie la valeur de l'offset par rapport à la valeurs courantes de paramètres. L'amplitude est exprimée en pourcentage d'augmentation ou réduction (25 = 25 % de la valeur programmée).

- {Amplitude} [3] [0] [Enter] ou vous pouvez régler cette valeur à l'aide de l'encodeur « Taille ».

Temps Cycle

Détermine la durée de l'effet entier. Pour les effets relatifs, le temps de cycle détermine le temps nécessaire à un circuit pour effectuer un cycle complet.

Pour les effets Chenillard et absous, le temps de cycle détermine le temps nécessaire pour effectuer une itération complète de l'effet. Dans ce type d'effet, changer le temps de cycle change les valeurs de temps dans l'effet lui-même de manière proportionnelle.

Pour changer le temps de cycle, appuyez sur **{Temps Cycle}** puis saisissez le temps désiré (en minutes et secondes) sur le clavier numérique, suivi de **[Enter]**. Vous pouvez également régler cette valeur depuis l'encodeur.

Durée

Détermine la durée d'exécution d'un effet. Pour spécifier la durée, appuyez sur **{Durée}** puis choisissez la méthode désirée sur les touches qui apparaissent à gauche. Les options sont :

- **{Infini}** - pour les effets chenillard et absous, l'effet tourne jusqu'à ce que les circuits soient affectés par une nouvelle instruction ou que l'effet soit stoppé. Les effets relatifs avec une durée infinie s'exécutent jusqu'à ce qu'une instruction stoppe l'effet.
- **{Durée}** - l'effet tourne pendant un temps donné, temps en minutes et secondes. Saisissez le temps depuis le pavé numérique.
- **{Nombre de cycles}** - l'effet réalise un nombre de "tours" précis. Saisissez le nombre à l'aide du clavier numérique.
- **{Durée} {Nbre Cycles} [1] [0] [Enter]**

Lorsqu'un effet avec une durée tourne dans une cue, celui-ci apparaît en bleu clair pendant qu'il tourne et en bleu foncé quand il a terminé. Celà apparaît uniquement dans la vue Live Compact.

Paramètres

Cela vous permet de sélectionner les paramètres qui seront impliqués dans l'effet sélectionné, par défaut. En choisissant une valeur ici, vous n'aurez pas besoin de spécifier le paramètre requis lorsque vous appliquerez l'effet sur un groupe de circuits.

Pour ajouter/supprimer des paramètres de l'effet, appuyez sur **{Paramètres}** puis sélectionnez les paramètres désirés avec les touches qui apparaissent à gauche.

- **{Paramètres} {Iris} [Enter]**

Attributs

Déterminent le comportement de base de l'effet. Les attributs incluent les comportements Normal, Inverse, A/R, positif, négatif et groupe/vitesse aléatoire. Les attributs varient légèrement entre les effets de type chenillard, absous et relatifs.

- **A/R** - l'effet sera d'abord exécuté dans le sens normal puis dans le sens inverse. Puis le sens sera alternativement normal et inverse.
- **Normal** - En utilisant cette fonction, l'effet sera exécuté dans le sens de la programmation (la flèche dans le graphique de l'éditeur indique « Normal » comme sens de l'effet, et l'effet chenillard/absolu suivra l'ordre numérique croissant).
- **Inverse** - Quand cet attribut est appliqué à un effet, l'effet sera exécuté en sens inverse du sens normal ou en ordre numérique décroissant. Normal et Inverse sont des paramètres qui s'excluent mutuellement.
- **Groupe aléatoire** - la distribution des circuits ou l'ordre des pas (selon le type d'effet) est appliqué de manière continuellement aléatoire.
- **Vitesse aléatoire** - Cet attribut change le temps de cycle de l'effet. La vitesse aléatoire s'applique dans une plage de valeurs (par exemple 5 à 150).
- **Lecture Continue** - l'effet tourne jusqu'à l'utilisation d'une commande Stop effet. Par défaut, **{Lecture Continue}** est désactivé pour tous les effets de type chenillard et effets absous. Cet attribut est activé par défaut pour les effets relatifs. Reportez-vous à la section [Assignation d'une commande Stop Effet \(sur la page 356\)](#) pour de plus amples informations.
- **Répéter au Go** - l'effet ne redémarrera pas sans l'utilisation de **{Répéter au Go}**.
- **Addition** - ceci maintient les valeurs à leur état On, même si le pas n'est plus actif.
- **Positif** - Quand cet attribut est utilisé, l'effet exécutera les pas (état On et état Off) comme programmé. Effets pas uniquement.
- **Négatif** - Quand cet attribut est utilisé, il inverse l'état On et l'état Off de l'effet. Effets pas uniquement.
- **Mode Break** - imite un défilement sur un fond statique. Toutes les actions, sauf la dernière, s'effectuent un circuit à la fois sur la sélection. L'action finale apparaît sur tous les circuits non affectés par les autres actions. Effets absous uniquement.
- **Circuits A/R** - l'effet sera d'abord exécuté sur les circuits dans le sens normal puis dans le sens inverse.

Jouez avec ces options pour voir comment elles modifient votre effet.

IN

Établi en combien de temps et comment les circuits vont intégrer l'effet. Pour modifier le mode d'apparition, appuyez sur **{IN}** puis choisissez un mode sur les touches à gauche. Les modes d'apparition varient selon le type d'effet. Les options sont :

- **{Cascade}** - les circuits sont intégrés à l'effet selon le trajet et les temps de cycle (si applicable).
- **{Instantané}** - tous les circuits sont intégrés instantanément.
- **{Taille}** - L'effet atteint sa valeur complète définie par la forme, les pas ou les valeurs absolues en utilisant le temps In.
- **{Par la vitesse}** - augmente la vitesse de l'effet pour son apparition. Si un submaster d'effet a un mode d'apparition **{Par la vitesse}**, le submaster contrôlera la vitesse entre 0 et 100.
- **{Taille + Vitesse}** - L'effet atteint sa valeur complète définie par la forme, les pas ou les valeurs absolues et atteint sa pleine vitesse en utilisant le temps In.

OUT

Etablit en combien de temps et comment les circuits quitteront l'effet. Pour modifier le mode de disparition, appuyez sur **{OUT}** puis choisissez un mode sur les touches à gauche. Les modes de disparition varient selon le type d'effet et selon la façon dont l'effet est stoppé. Les options sont :

- **{Taille}** - quand vous quittez l'effet, les valeurs reviennent à leur état d'arrière-plan avec le temps Out.
- **{Par la Vitesse}** - diminue la vitesse de l'effet sur sa disparition.
- **{Taille + Vitesse}** - quand vous quittez l'effet, les circuits diminuent la vitesse de l'effet et les valeurs reviennent à leur état d'arrière-plan, le tout avec le temps Out.
- **{Stop et Fade}** - quand vous quittez l'effet, les circuits arrêtent d'exécuter l'effet et les valeurs reviennent à leur état d'arrière-plan avec le temps Out.
- **{Stop et Hold}** - quand vous quittez l'effet, les circuits s'arrêtent exactement là où ils en sont.

Temps (IN et OUT)

Ces champs établissent les temps d'apparition et de disparition de l'effet. La durée peut être saisie en minutes et en secondes sur le clavier numérique. Ces valeurs de temps sont appliquées aux modes d'apparition et de disparition. Le temps de la cue est le temps par défaut dans ce cas. Appuyez sur **{Time IN} [Enter]** ou **{Time OUT} [Enter]**. Pour réinitialiser les valeurs par défaut, appuyez sur **[Time] [Enter]**.

Grouper

L'attribut Grouper est utilisé pour les effets relatifs et absous. Détermine comment les circuits seront groupés pour la répartition de l'effet. Pour changer cet attribut, appuyez sur **{Grouper}** puis saisissez le nombre de projecteurs que vous souhaitez grouper.

La valeur par défaut de Grouper est **{Spread}**. Cela signifie que chaque projecteur sur lequel l'effet est appliqué agira comme un élément individuel, restituant l'effet de manière séquentielle en fonction de l'ordre de sélection des circuits, du temps de cycle et des temps de trail. Vous pouvez saisir un chiffre entre 1 et 2 000. Un groupe de 2 signifie qu'un projecteur sur deux des circuits sélectionnés lorsque l'effet est appliqué varieront ensemble tout au long de l'effet. Grouper tous les trois signifie un projecteur sur trois, etc.

Vos options vont de 1 à 84, ou **{Spread}** qui distribuera chaque circuit dans l'effet de manière égale et le traitera comme groupe séparé.

- **{Grouper} [2]** - Un circuit sur deux (dans une sélection de circuits) seront groupés dans la restitution de l'effet.

Quand un effet est appliqué à un groupe en Live, les circuits de ce groupe sont répartis dans l'ordre en fonction de cet attribut Grouper. Si une liste de groupes est créée et qu'un effet est appliqué, chaque groupe est considéré comme un élément individuel dans l'effet.

Trail

L'attribut Trail est applicable aux effets relatifs et absous . Trail détermine comment les circuits doivent se suivre dans l'effet ; c'est un pourcentage du temps de cycle. Trail peut être n'importe quelle valeur de 0 à 200 %, Uniforme ou Solo. La valeur par défaut est Uniforme. Par exemple :

- **{Uniforme}** - Les groupes seront distribués de manière égale dans l'effet. Cet attribut est calculé en divisant le temps de cycle de l'effet par le nombre de groupes de circuits.
- **{10 %}-{200 %}** - Quand le premier groupe est à 10% de la durée totale de l'effet, le deuxième groupe commence, et ainsi de suite dans les groupes suivants. Par conséquent, les groupes se suivront n% les uns derrière les autres, sous la forme d'un pourcentage temps de cycle.
- **{Solo}** - Le premier groupe exécute le cycle entier. Lorsqu'il a terminé, le deuxième groupe exécute tout le cycle, etc.

Navigation dans l'Editeur d'effets

Pour naviguer dans l'éditeur d'effets, vous devez utiliser les flèches des pages.

Dans la fenêtre de la liste des effets, vous pouvez utiliser [**Page ▲**] ou [**Page ▼**] pour commencer à naviguer dans l'éditeur d'effets. Cela fonctionne uniquement pour les effets de type chenillard et les effets absous. Vous pouvez appuyez sur [**Escape**] pour revenir à la fenêtre de la liste des effets.

Confirmer les changements d'effet

Lorsque vous utilisez [**Page ▼**] pour créer une nouvelle étape/ action d'effet dans la fenêtre Editeur d'Effets, vous devrez d'abord confirmer le nouveau numéro de l'étape/ action avant de continuer. Cela vous empêchera de créer une nouvelle étape/action par erreur.

Utiliser les encodeurs avec l'éditeur d'effets



Remarque : Cette fonction n'est pas disponible avec Element 2.

Quand un effet est spécifié dans la ligne de commande, l'affichage des encodeurs change pour afficher automatiquement les propriétés suivantes :

- Temps Cycle - La valeur par défaut est de 5 secondes pour les effets relatifs
- Taille
- Forme (Verticale ou horizontale comme définie par la touche **{Mode}**)
- Axe

À tout moment, vous pouvez utiliser les encodeurs pour régler ces propriétés dans l'éditeur d'effets pour l'effet spécifié.

Affichage Effets Status

Pour afficher les effets en cours, vous pouvez appuyer sur [**Displays**]>{Effets Status} pour ouvrir l'affichage Effets Status dans la ZIC.

Cette action permet de voir tous les effets en cours et d'édition un effet en cours. Lorsqu'un effet est sélectionné, les encodeurs et l'écran des encodeurs changent pour vous permettre de manipuler l'effet en fonction de sa vitesse, taille, forme horizontale, forme verticale et axe.

Exemple :

Pour éditer un effet, sélectionnez cet effet avec la ligne de commande ou sélectionnez-le directement depuis la ZIC.

- [Effect] [9] [0] [2] [Enter]

L'affichage de l'encodeur et les softkeys changent et contrôlent désormais les cinq attributs dans les colonnes du tableau Effets Status :

- **Vitesse** - modifie le temps de cycle. La valeur par défaut est 100 % et peut être modifiée de 0 à 2000 %.
- **Taille** - modifie la taille. La valeur par défaut est 100 % et peut être modifiée de 0 à 2000 %.
- **Forme** (Verticale ou horizontale comme définie via la touche **{Mode}**) - La valeur par défaut est 100 % et peut être modifiée de 0 à 2000 %.
- **Axe** - La valeur par défaut est 0° et peut être modifiée de +/- 180°.

Utilisez les encodeurs ou les softkeys pour régler les effets tout en les regardant sur scène.

Exemple :

L'effet 1 est un effet de type chenillard avec l'état On défini sur 50 et l'état Off défini sur 10. Si la taille est définie sur 50, l'état On sera défini sur 50% de 50 et l'état Off sur 50% de 10. Il en est de même pour 25, l'état Off serait alors sur 5.

Effect	Source	Part	Channels	Delay	Rate	BPM	Size	HForm	VForm	Axis
5	Man		1>10 31>50		100		100			
Effect	Attributes				Duration	Entry	Exit	Groupi...	Trail	
5					Infinite	Fade by Size	Fade by Size	Spread	Even	

Vous pouvez accéder à l'effet lui-même pour l'éditer depuis cet affichage en appuyant sur **{Editer}** - tous les changements effectués directement dans le tableau Effets Status sont effectués sur l'effet en lui-même et doivent être enregistrés. Les changements de valeurs au niveau d'une cue doivent également être enregistrés ou mis à jour dans la cue, mais n'affectent pas l'effet de base lui-même.

Les attributs des effets modifiés dans l'affichage Effets Status peuvent être réinitialisés à leurs valeurs précédentes à l'aide des softkeys :

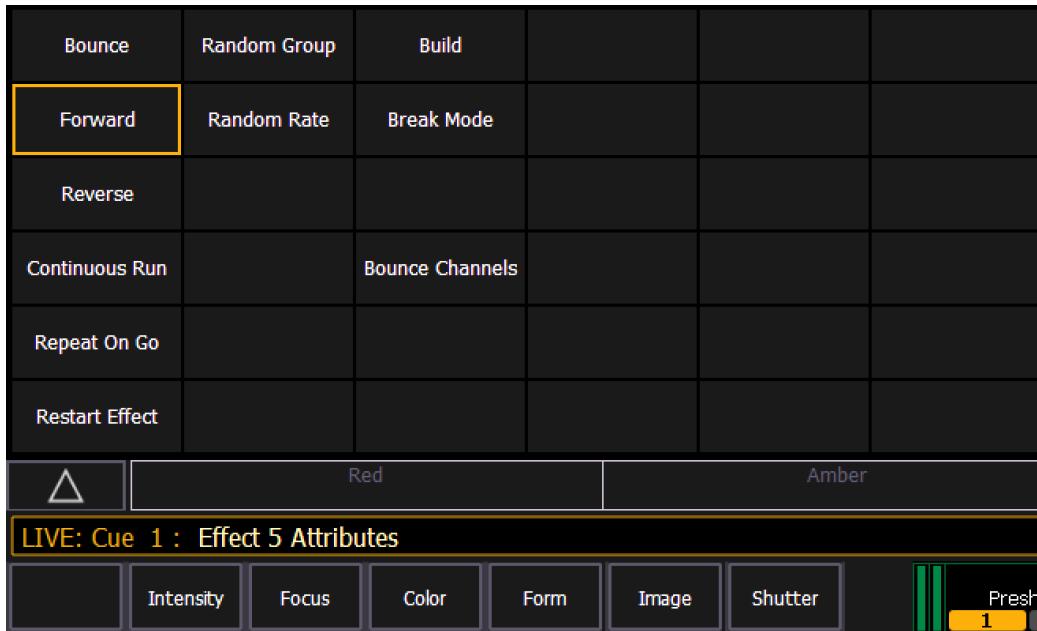
- **{Vitesse} [Enter]** - réinitialise la vitesse à la valeur précédente.

Les propriétés d'un effet qui peuvent être modifiées au niveau d'une cue ou d'un niveau inférieur s'afficheront au bas de l'affichage Effets Status et dans la **Fenêtre Effet par circuit (sur la page ci-contre)** (qui est accessible en appuyant sur **[Shift]** et **[Effect]**). Cliquez sur une colonne pour effectuer des changements via une liste d'options disponibles.

Plusieurs couleurs indicatives sont utilisées dans l'affichage Effets Status. Ces couleurs et leurs significations sont :

- Gris - la valeur est directement tirée de l'effet.
- Rouge - la valeur a été modifiée manuellement mais n'a pas été enregistrée.
- Bleu - la valeur provient d'un contrôle effectué sur l'effet enregistré.
- Magenta - valeur trackée depuis une cue précédente.

Cliquer sur la colonne Attributs ouvre la fenêtre de contrôle des attributs des effets. Depuis cette fenêtre, vous pouvez accéder quasiment aux mêmes propriétés que dans l'Editeur d'effets. Cette fenêtre vous permet d'effectuer des modifications sur les propriétés et de les enregistrer dans une cue ou un submaster.



{Redémarre Effect} est une option uniquement accessible depuis cette fenêtre. Quand l'option **{Redémarre Effet}** est activée, l'effet redémarre dès que la cue est déclenchée. Cette option est appliquée à la cue dans laquelle l'effet est enregistré et pas à l'effet lui-même.



Remarque : *{Répéter au Go}* est semblable à **{Redémarre Effet}** mais est appliqué à l'effet. Pour de plus amples informations sur **{Répéter au Go}**, reportez-vous à la rubrique [Editeur d'effets \(sur la page 337\)](#).

Fenêtre Effet par circuit

Dans la fenêtre Effet par Circuit, vous pouvez modifier certaines propriétés d'un effet sur un circuit particulier au niveau de la cue. Pour ouvrir cette fenêtre, appuyez sur **[Shift] + [Effect]**, **[Tab] [8]**, ou sélectionnez l'icône d'effet par circuit dans l'écran d'accueil de la gestion des fenêtres.

Effect	Source	Part	Channels					Delay	Rate	BPM	Size	HForm	VForm	Axis			
901	Man		61>64 71>78							100	100	100	100	0			
Effect	Attributes					Duration	Entry			Exit			Groupi...	Trail			
901						Infinite	Fade by Size			Fade by Size			Spread	Even			
Effect	Channel	Rate	BPM	Size	Axis	HForm	VForm										
E 901	61																
	62																
	63																
	64																
	71																
	72																
	73																
	74																
	75																
	76																
	77																
	78																

Vous pouvez contrôler les propriétés suivantes :

- Vitesse
- BPM
- Taille
- Axe (Effets Focus uniquement)
- Forme H (Effets Focus uniquement)
- Forme V (Effets Focus uniquement)



Remarque : Pour ajouter un contrôle de niveau de circuit, vous devez d'abord accéder à la fenêtre Efftet par circuit avec l'effet en cours d'exécution.

[2][6]<Effect><1>{Vitesse}[6][Enter] - pour modifier la vitesse du circuit 26 uniquement. Avec l'effet en cours, le pupitre se placera par défaut sur le numéro d'effet en cours. Vous pouvez avoir besoin de sélectionner d'abord l'effet ([Effect] [n] [Enter]). Cette action ouvrira l'affichage Effets Status, et vous aurez accès aux softkeys des effets.

Dans l'affichage Effets Status, un « + » s'affichera à côté de la propriété de l'effet qui a une valeur particulière pour un circuit.

Vous pouvez ensuite enregistrer ces valeurs particulières dans une cue avec [Record] ou [Update].

Effets Chenillards

Dans les effets chenillards, chaque pas contient un état On et un état Off. L'état On est l'action que les circuits du pas doivent faire lorsque le pas est actif. L'état Off est l'action que les circuits du pas doivent faire lorsque le pas est inactif. Les effets basés sur des pas sont un moyen rapide et facile de construire des chenillards simples.

Lors de la création de chenillards, des circuits doivent être définis pour chaque pas. C'est différent des effets absolus et relatifs.

Une fois créé, vous pouvez restituer l'effet sur tous les circuits qu'il contient en appuyant sur [Recall From] [Effect] [x] [Enter]. Vous pouvez également spécifier uniquement certains circuits parmi ceux contenus dans l'effet.

Les chenillards s'affichent dans un tableau avec les colonnes suivantes :

- **Pas** - indique le numéro du pas.
- **Circuits** - affiche le(s) circuit(s) dans le pas.
- **Param** - affiche le paramètre (s'il ne s'agit pas du paramètre intensité) contrôlé par le pas.
- **Pas Time** - temps entre le déclenchement du pas associé et le déclenchement du pas suivant.
- **In Time** - la durée du changement des circuits vers l'état On.
- **Maintien Time** - la durée pendant laquelle le pas reste à l'état On.
- **Time Out** - la durée du changement des circuits vers l'état Off.
- **On Etat** - le niveau du paramètre (en %), ou les données de référence à utiliser pour l'état On.
- **Off Etat** - le niveau du paramètre (en %), ou les données de référence à utiliser pour l'état Off. Si vous voulez que l'état Off soit l'état d'arrière-plan lors de la restitution, sélectionnez la colonne et appuyez sur **[At] [Enter]**.

Tous les temps sont saisis avec le clavier en minutes et en secondes, dixièmes et centièmes.

Step	Channels	Param	Step Time	In Time	Dwell Time	Decay Time	On State	Off State	Effect 1 :Step Up 2: The Streets			
1	26 36 46		1.8	1.8	0	1.8	100.0	(+)-30.0				
2	27 37 47		1.8	1.8	0	1.8	100.0	(+)-30.0				
3	28 38 48		1.8	1.8	0	1.8	100.0	(+)-30.0				
4	29 39 49		1.8	1.8	0	1.8	100.0	(+)-30.0				
5	30 40 50		1.8	1.8	0	1.8	100.0	(+)-30.0				
6	31 41 51		1.8	1.8	0	1.8	100.0	(+)-30.0				

Si un effet chenillard se trouve dans la ligne de commande ou est indiqué en bleu sur la gauche de la ligne de commande, saisir un numéro dans la ligne de commande sélectionnera par défaut un pas de cet effet.

Si aucun pas n'est affichée, la ligne de commande s'appliquera par défaut à un numéro d'effet.

Programmation d'un effet de type chenillard

Vous trouverez ci-dessous le processus utilisé pour programmer un chenillard.

Exemple :

Pour ouvrir la liste des effets, appuyez sur :

- [Effect] [Effect]

Définissez le numéro de l'effet en appuyant sur :

- <Effect> [1] [Enter]

La ZIC changera avec des champs vides pour le nouvel effet. Définissez l'effet comme chenillard en appuyant sur :

- <Type> {Chenillard}

L'effet apparaîtra dans la liste et la ZIC affichera les caractéristiques par défaut de l'effet et un tableau des pas de l'effet. Définissez le nombre de pas en appuyant sur :

- {Pas} [1] [Thru] [6]

Les pas vont remplir le tableau en restant sélectionnés. Pour effectuer en une seule fois des modifications identiques à tous les pas, vous pouvez maintenant utiliser les touches fléchées pour naviguer dans le tableau. Pour apporter des modifications à un seul pas, spécifiez un pas dans la ligne de commande, les valeurs sont par défaut celles du pas précédent.

Après avoir bougé vers la colonne « Circuits », spécifiez les circuits de l'effet.

- [1] [Thru] [1] [2] [Enter]

Les circuits 1 à 12 seront répartis parmi les pas dans le tableau. Choisissez le paramètre que vous souhaitez dans l'effet en appuyant sur :

- {Paramètre} <Intensité> (L'intensité est considérée à défaut à moins qu'un autre paramètre ne soit spécifié)

Tous les pas sont maintenant basés sur l'intensité. Utilisez les flèches pour accéder à la colonne « Pas Time ». Entrez le temps de pas désiré :

- [1]

Utilisez les flèches pour atteindre la colonne « Maintien Time » (le temps In reste à 0) et saisissez un temps de maintien :

- [1]

Utilisez les flèches pour atteindre la colonne « Out Time » et saisissez un temps Out :

- [.][2][5]

Utilisez les flèches pour atteindre la colonne « On Etat » et saisissez un pourcentage d'état :

- [1][0][0]

Avec les flèches allez dans la colonne « Off Etat », ou utilisez les softkeys pour aller au champ souhaité, et entrez le pourcentage d'état Off :

- [5]

Ajustez n'importe quel caractéristique de l'effet depuis le côté droit de la ZIC en appuyant sur le bouton concerné pour y apportez des modifications (voir [Editeur d'effets \(sur la page 337\)](#)).



Remarque : Le temps de cycle est un agrégat de tous les temps de l'effet et indique combien de temps il faudra pour faire un cycle complet de l'effet. Si le temps de cycle est modifié par le clavier ou le codeur, il ajuste en proportions tous les temps dans l'effet.

Plage pour les états On et Off

Vous pouvez appliquer une plage de valeurs aux états On et Off des pas. Vous pouvez appliquer une plage en utilisant les pourcentages ou en utilisant une palette.

Exemple :

Pour l'exemple ci-dessus, sélectionnez les pas 1 à 6.

- {Pas} [1] [Thru] [6] [Enter]

Utilisez les flèches pour atteindre la colonne « On Etat » et saisissez une plage de valeurs :

- [1][0] [Thru] [1][0][0] - assigne des valeurs allant de 10 à 100 aux pas 1 à 6. Les valeurs comprises entre 10 et 100 seront réparties de manière égale entre les pas disponibles.

-ou-

- [Intensity Palette] [1] [Thru] [5] - assigne les palettes d'intensité 1 à 5 aux pas 1 à 6. Les pas 1 à 5 seront affectées aux palettes 1 à 5. Le pas 6 sera affectée à la palette d'intensité 1. La plage de valeurs remplira toutes les pas disponibles.

Insertion d'un pas

Pour insérer un pas n'importe où dans l'effet, spécifiez le pas avant lequel vous souhaitez insérer le nouveau pas.

- [Effect] [1] {Pas} [4] {Insérer} [Enter] - Insère un nouveau pas avant le pas 4. Si le pas 4 n'existe pas, cette commande crée également les pas manquants pour avoir un « pas 4 » puis place aussi un pas après lui.

Lors de l'insertion d'un pas tous les pas suivants sont décalés d'un cran en dessous dans l'effet. Dans l'exemple ci-dessus, en insérant un pas avant le pas 4, le pas 4 devient le pas 5, le pas 5 devient le pas 6, etc. Le pas inséré devient le nouveau pas 4.

Suppression d'un pas

Pour supprimer un pas d'un effet de type chenillard, spécifiez cet effet dans la ligne de commande et appuyez sur Supprimer :

- [Effect] [1] {Pas} [4] [Delete] [Enter] [Enter]
- [Effect] [1] {Pas} [4] [Thru] [8] [Delete] [Enter] [Enter]

Effets Absolus

Les effets absolu sont une liste d'actions séquentielles que les circuits doivent accomplir. Ils sont différents des effets chenillard en ce qu'ils n'ont pas d'état on/off, mais qu'ils définissent le changement progressif d'une action à la suivante, puis à la suivante, et ainsi de suite. Le meilleur exemple en est que les palettes et les presets peuvent être utilisées comme actions dans les effets absolu.

Les effets absous sont différents des effets relatifs (qui sont également progressifs) parce que vous spécifiez exactement les actions que vous voulez que les projecteurs accomplissent, plutôt qu'appliquer des offsets mathématiques sur les états courants (effets relatifs).

Les effets absous ne contiennent pas non plus de liste de circuits. Par conséquent, l'effet doit être appliqué aux circuits afin d'être restitué.

Les effets absous sont affichés dans un tableau avec les colonnes suivantes :

- **Action** - affiche le numéro de l'action.
- **Param** - affiche le paramètre (s'il ne s'agit pas du paramètre Intensité) contrôlé par l'action.
- **Temps du pas** - le temps entre le déclenchement de l'action associée et le déclenchement de l'action suivante.
- **Temps** - le temps pour exécuter l'action.
- **Maintien** - la durée de l'action avant de passer à l'action suivante.
- **Niveau** - indique soit le niveau du paramètre spécifié dans l'effet soit la valeur de référence pour que le/les circuit(s) s'exécutent (Palette ou preset comme défini dans la ligne de commande).

Effect 5 :Now That's What I Call Music! 73					
Action	Param	Step Time	Time	Dwell	Level
1		1.5	1	0.5	IP 9
2		1.5	1	0.5	FP 1
3		1.5	1	0.5	CP 4
4		1.5	1	0.5	CP 3
5		1.5	1	0.5	FP 1
6		1.5	1	0.5	75%
7		1.5	1	0.5	FP 1
8		1.5	1	0.5	FP 3
9		1.5	1	0.5	Full
10		1.5	1	0.5	IP 9
11		1.5	1	0.5	FP 1
12		1.5	1	0.5	CP 7

Effect 5 :Now That's What I Call Music! 73			
Type Absolute	Scale	Entry Immediate	Exit Immediate
Cycle Time 18	Duration Infinite	Fade by Size	Fade by Size
Parameters	Attributes Forward	Time Cue/Sub	Time Cue/Sub
Grouping Spread	Trail Even	Cycle Time 18	None

Dans l'image ci-dessus, les actions 1 à 7 indiquent les valeurs de référence dans la colonne « Niveau » (palettes ou presets) bien que ces valeurs puissent également être des valeurs absolues.

Si une action d'effet se trouve sur la ligne de commande ou est indiquée en bleu sur la gauche de la ligne de commande, saisir un numéro sur la ligne de commande sélectionnera par défaut une action pour l'effet sélectionné précédent.

Si aucune action n'est affichée, la ligne de commande passera par défaut à un numéro d'effet.

Les temps de pas par défaut apparaîtront en gris et entre parenthèses, et les temps de pas attribués apparaîtront en blanc sans parenthèses.



Remarque : Le temps de pas par défaut est la valeur du temps plus la valeur de maintien.

Si aucun temps de pas n'a été affecté, l'action commencera une fois les temps de fade et de maintien pour l'action précédente terminés. Si un temps de pas a été affecté, l'action suivante commencera après que ce temps se soit écoulé.

Vous pouvez également définir des paramètres spécifiques pour les actions des effets absous. Pour appliquer un paramètre à une action spécifique, cliquez dans la colonne Param et sélectionnez le paramètre désiré.

Programmer un Effet Absolu

Vous trouverez ci-dessous le processus utilisé pour programmer un effet absolu.

Exemple :

Pour ouvrir la liste des effets, appuyez sur :

- [Effect] [Effect]

Définissez le numéro de l'effet en appuyant sur :

- [Effect] [8] [Enter]

La ZIC changera avec des champs vides pour le nouvel effet. Définissez l'effet comme absolu en appuyant sur :

- <Type> {Absolu}

L'effet apparaîtra dans la liste et la ZIC changera pour afficher les caractéristiques par défaut de l'effet et un tableau d'actions. Définissez la première action en appuyant sur :

- {Action} [1] [Enter]

L'action va s'inscrire dans le tableau et restera sélectionnée. Vous pouvez également créer une série d'actions en une fois, en utilisant le bouton [Thru] si vous le souhaitez. Utilisez les touches de page pour naviguer parmi les différentes colonnes

Après vous être déplacé vers la colonne « Time » (ou à l'aide des softkeys), spécifiez le temps d'exécution pour les actions.

- [5] [Enter]

Naviguez vers la colonne Maintien et entrez une durée de maintien :

- [5] [Enter]

Naviguez vers la colonne Niveau et saisissez l'élément référencé souhaité :

- [Color Palette] [5]

Appuyer sur la flèche vers le bas et une nouvelle action sera créée. Tous les champs sont par défaut aux valeurs de l'action précédente. Naviguez jusqu'à l'action suivante dans la colonne Niveau et saisissez l'élément référencé :

- [Color Palette 8]

Naviguez vers le bas jusqu'à l'action suivante dans la colonne Niveau et saisissez l'élément référencé :

- [Color Palette] [2]

Naviguez vers le bas jusqu'à l'action suivante dans la colonne Niveau et saisissez l'élément référencé :

- [Color Palette 4]

Ajustez n'importe lequel des détails de l'effet sur le côté droit de la ZIC en appuyant sur le bouton de détail approprié et en apportant des modifications (voir [Editeur d'effets \(sur la page 337\)](#)).

Plage pour Niveau

Vous pouvez appliquer une plage de niveaux aux actions. Vous pouvez appliquer une plage en utilisant les pourcentages ou en utilisant une palette.

Exemple :

En utilisant l'exemple ci-dessus, sélectionnez les actions 1 à 6.

- {Actions} [1] [Thru] [6] [Enter]

Naviguez vers la dans la colonne Niveau et saisissez la plage :

- [1][0] [Thru] [1][0][0] - assigne la plage allant de 10 à 100 aux actions 1 à 6. La plage comprise entre 10 et 100 sera répartie de manière égale entre les actions disponibles.

-ou-

- [Color Palette] [1] [Thru] [3] - assigne les palettes de couleurs 1 à 3 aux actions 1 à 6. Les actions 1 à 3 seront affectées aux palettes 1 à 3. L'action 4 sera assignée à la palette de couleurs 1. La plage remplira toutes les actions disponibles

Modification de la valeur d'arrière-plan de l'effet

Pour les effets de type chenillard et les effets absous, vous pouvez utiliser [+], [-] et [/] pour régler la valeur d'arrière-plan.



Remarque : Lorsque vous utilisez [-], vous devrez faire précéder la commande avec [+] si vous souhaitez supprimer la valeur actuelle.



Remarque : [/] permet de définir la valeur en pourcentage. Voyez l'exemple ci-dessous.

Exemple :

- Effet 1 est un effet de type chenillard avec l'état ON défini sur 100 et l'état OFF défini sur -50 % pour tous les pas. Pour régler l'état Off du pas à -50 %, utilisez la syntaxe [Effect][1] [Step] [1], cliquez sur la colonne État Off dans l'éditeur d'effets, puis tapez [+] [-] [/] [5] <0> [Enter]. Si les circuits dans l'effet ont une valeur d'arrière-plan de 50, l'état OFF pour chaque pas sera de 25.
- Effet 2 est un effet absolu. Pour régler un niveau à + 20 de l'arrière-plan, utilisez la syntaxe [Effect][2] {Action} [1], cliquez sur la colonne Niveau dans l'éditeur d'effets, puis tapez [+] [2]<0> [Enter] Si les circuits dans l'effet ont une valeur d'arrière-plan de 50, le niveau 1 dans l'effet sera de 70.

Beats par minute (BPM)

Pour les effets de type chenillard et les effets absous, vous pouvez définir un rythme en beats par minute (BPM). Pour les effets de type chenillard, le BPM affecte les temps des pas, de maintien et Out, et pour les effets absous, il affecte le temps/maintien. Veuillez noter que le BPM a un impact direct sur l'effet.

Il existe deux manières différentes d'attribuer un BPM aux effets :

Définir directement le BPM

Si vous connaissez le BPM, vous pouvez l'attribuer directement à l'effet en utilisant la softkey {BPM} qui est disponible avec l'éditeur d'effets.

- **[Effect] [1] {BPM} [1][9][0] [Enter]** - définit le BPM de l'effet 1 à 190. Les temps de pas seront ajustés dans les effets de type chenillard, ou le temps de maintien sera ajusté dans les effets absous.

Le BPM s'affichera sur la droite de l'éditeur d'effets à côté du numéro/label de l'effet. Modifier le temps du cycle, le temps du pas pour un effet de type chenillard ou le temps/maintien pour un effet absolu supprimera le BPM.

Apprendre le BPM

Si vous ne connaissez pas le BPM voulu, vous pouvez apprendre le BPM.

Depuis le Live, avec l'effet en cours :

- **[Effect] [1] [Learn] [Time]** -inscrit Effect 1 Learn Time Sample BPM dans la ligne de commande et ouvre la fenêtre de l'éditeur d'effets.

Dans ce mode, appuyez sur **[Enter]** pour définir le BPM. Dans ce mode le pupitre utilisera une moyenne des trois dernières fois où vous avez appuyé sur **[Enter]** pour calculer le BPM. Appuyer de nouveau sur **[Learn]** arrêtera ce mode.

Dans ce mode, chaque fois que le BPM est changé, un effet en cours sera modifié en live sans s'arrêter.

Apprendre le temps particulier par pas

En mode de temps particulier par pas, chaque fois que vous appuyez sur **[Enter]**, le temps depuis la dernière fois où vous avez appuyé sur **[Enter]** est utilisé pour définir le temps du prochain pas pour un effet de type chenillard, ou le temps de fade/maintien du pas suivant d'un effet absolu.

- **[Effect] [1] [Learn] [Time] [Time]** - inscrit Effect 1 Learn Time Discrete Steps dans la ligne de commande et ouvre la fenêtre de l'éditeur d'effets.

Appuyer de nouveau sur **[Learn]** arrêtera ce mode.

Au lieu d'appuyer sur **[Enter]**, vous pouvez dans ce mode appuyer sur **[At]** pour ajouter de nouveaux pas à la fin de l'effet. Appuyer sur **[Enter]** vous renverra au premier pas de l'effet.

Le BPM en changement de valeur dans une cue

Le BPM peut être appliquée à un effet ou à des circuits individuels comme un simple changement de valeur dans une cue en Live et Blind. S'agissant d'un changement de valeur dans une cue, les temps d'étape/d'action de l'effet ne seront pas affectés.



Remarque : L'éditeur d'effets ne peut pas s'ouvrir lors de l'application des changements de valeur dans une cue. Cependant, il n'est pas nécessaire d'ouvrir l'affichage Status des Effets. Vous pouvez ouvrir l'affichage Effets Status depuis l'écran d'accueil ou en appuyant sur **[Effet]** en Live.

Avec un effet enregistré dans une cue et restitué en live, **[Effect] [1] {BPM} [3][0] [Enter]** changera le BPM de l'effet en cours. Ce changement se produira immédiatement mais les temps de pas ou d'action ne changeront pas. Vous pouvez voir la valeur du BPM, qui s'affichera en rouge, dans l'affichage Effets Status.

Lorsque la cue est mise à jour avec le nouveau BPM, un « * » apparaît à côté du numéro de l'effet dans la colonne Liens Ext de la fenêtre PSD et de la cuelist. Vous pouvez voir la valeur du BPM, qui s'affichera en bleu dans la fenêtre Effets Status.

[1] [Effect] [1] {BPM} [3][0] [Enter] changera uniquement le BPM pour le circuit 1. Un « + » s'affichera dans la colonne BPM de l'affichage Effets Status et le BPM s'affichera en rouge dans la fenêtre Effet par circuit.

Une fois la cue mise à jour ou enregistrée, le BPM s'affichera en bleu dans la fenêtre Effet par circuit. Le signe « + » apparaîtra toujours dans l'affichage Effets Status, et un « * » apparaîtra à côté du numéro de l'effet dans la colonne Liens Ext de la fenêtre PSD et de la cuelist.

Effets multi intensités en HTP

Les effets multi intensités en HTP sont des effets de type chenillard ou des effets absous qui s'exécutent en HTP sur des submasters ou des cuelists. Pour que les effets multi intensités en HTP fonctionnent correctement, ils doivent être enregistrés et restitués depuis différentes sources.

Par exemple, vous créez trois effets de type chenillard distincts. Chaque effet impacte les mêmes circuits. Pour que les trois effets distincts s'exécutent correctement, vous devez les enregistrer sur trois submasters d'effets ou cues distincts dans des cuelists séparées. Chaque méthode permettra à chaque effet de s'exécuter selon les règles du HTP. Mais, par exemple, si vous aviez trois effets distincts s'exécutant sur trois submasters d'effet séparés et que vous essayiez d'enregistrer cela dans une cue, cette cue restituera uniquement les effets qui se trouvaient au niveau le plus élevé au moment de l'enregistrement.

Effets relatifs

Un effet relatif est un offset depuis l'état courant du paramètre d'un circuit. Il existe trois différents types d'effets relatifs : *Effets Focus (en dessous)*, *Effets de Couleurs (sur la page ci-contre)* et *Effets linéaires (sur la page ci-contre)*. Chacun de ces types d'effet dispose d'un éditeur graphique conçu spécialement pour les paramètres concernés.

Les effets relatifs disposent de nombreuses propriétés et attributs identiques aux chenillards et effets absous.

Eos est préprogrammé avec 16 effets relatifs qui regroupent la plupart des formes et des paramètres utilisés couramment. Ils sont automatiquement visibles dans la liste des effets et peuvent être manipulés à l'aide des encodeurs pour répondre à vos besoins. Vous pouvez également créer vos propres effets relatifs.

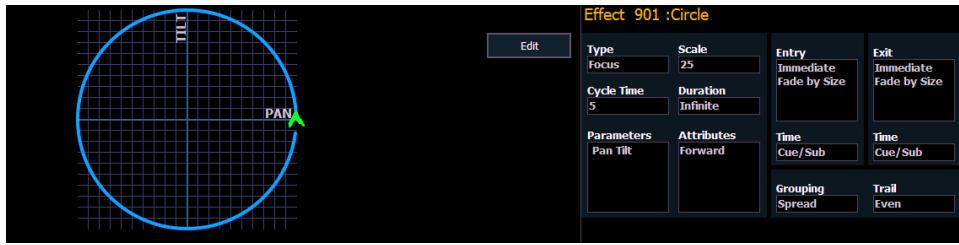


Remarque : Lorsque vous apprenez à utiliser l'éditeur d'effets pour des effets relatifs, il vous est recommandé d'expérimenter avec les effets préprogrammés jusqu'à ce que vous ayez intégré les principes et compris comment les effets peuvent être impactés.

Effets Focus

Les effets Focus sont conçus pour agir sur les paramètres pan et tilt d'un circuit. Ces paramètres sont représentés dans les axes horizontal et vertical du graphique dans l'éditeur d'effets. Ils peuvent être créés en Live ou Blind et les propriétés peuvent être définies dans l'éditeur d'effets comme tous les autres effets (reportez-vous à la rubrique *Editeur d'effets (sur la page 337)*).

Les nouveaux effets Focus ont un cercle comme forme par défaut. Vous pouvez supprimer cette valeur et dessiner votre propre forme en appuyant sur {Editer}>{Effacer} et en dessinant sur le graphique avec votre doigt ou à la souris. Appuyez sur {Appliquer} lorsque vous avez terminé. Les autres effets Focus préprogrammés peuvent être modifiés de la même façon. La flèche verte indique le sens par défaut du mouvement, il peut être modifié dans les attributs.



Lorsque vous ajustez la forme d'un effet Focus, vous pouvez maintenir [Shift] enfoncee tout en utilisant l'encodeur horizontal pour modifier la forme verticale.

Effets de Couleurs

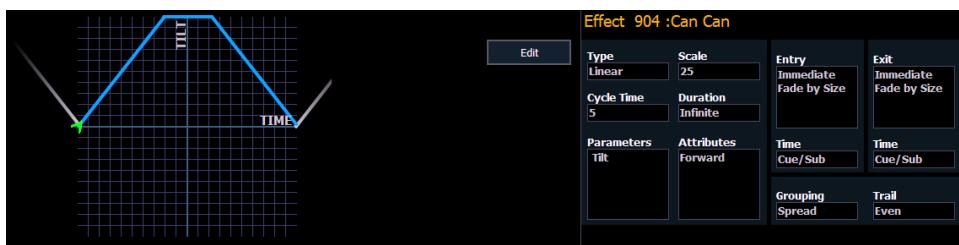
Les effets de couleur n'agissent que sur les paramètres de couleur. Les offsets de teinte et de saturation peuvent être utilisés comme représentés sur les axes vertical et horizontal du graphique de l'éditeur d'effets. La touche **{Paramètres}** des effets de couleur affiche les différents mécanismes de couleur utilisés dans tous les circuits patchés.

Les nouveaux effets de couleur sont à défaut en cercle. Vous pouvez supprimer cette valeur et dessiner votre propre forme en appuyant sur **{Editer}>{Effacer}** et en dessinant sur le graphique avec votre doigt ou à la souris. Appuyez sur **{Appliquer}** lorsque vous avez terminé. D'autres effets de couleur préprogrammés peuvent être modifiés de la même manière. La flèche verte indique la direction par défaut du changement de couleur, elle peut être modifiée dans les attributs.



Effets linéaires

Un effet linéaire n'est pas nécessairement spécifique aux paramètres. Il peut simplement être une référence à un diagramme linéaire qui peut être appliqué à n'importe quel paramètre. Vous pouvez redessiner le diagramme linéaire pour un effet linéaire existant en appuyant sur **{Editer}>{Effacer}** puis en traçant le diagramme sur le graphique avec la souris ou votre doigt. Appuyez sur **{Appliquer}** lorsque vous avez terminé.



Définir une forme

Les formes peuvent être définies pour tout effet relatif (focus, couleur ou linéaire). Vous pouvez dessiner une nouvelle forme ou utiliser un des graphiques existants comme point de départ.

Pour définir une forme, appuyez sur la softkey **{Editer}** à proximité du graphique. Les softkeys se changent en **{Appliquer}**, **{Restaurer}**, **{Effacer}**.

1. Appuyez sur **{Effacer}** pour effacer le graphique.
2. Dessinez une nouvelle forme avec votre doigt (ou à la souris), ou sélectionnez en une existante. Si vous souhaitez revenir à la forme d'origine, appuyez sur **{Restaurer}** avant d'appuyer sur Appliquer.
3. Lorsque vous avez dessiné la forme voulue, appuyez sur **{Appliquer}**. La forme sera appliquée à l'effet.



Remarque : Si vous supprimez un effet préprogrammé (par exemple, après l'avoir modifié), l'effet reviendra à sa forme par défaut. Vous pouvez également copier les effets préprogrammés sur un autre emplacement d'effet et les y modifier. L'effet d'origine n'en sera pas affecté.

- [Effect] [904] [Copy To] [8] [Enter]



Les outils suivants sont également disponibles pour modifier la forme à la souris ou via l'écran tactile :

- **Dessiner** - dessine une nouvelle ligne pour les effets linéaires ou ajoute des points aux effets Focus
- **Sélectionner** - sélectionne les points de la courbe à modifier (si aucun point n'est sélectionné, tous seront modifiés)
- **Déplacer** - déplace les points sélectionnés, peut aussi décaler la courbe des effets linéaires par pas de 30 degrés (seulement si aucune sélection partielle n'a été faite)
- **Taille** - modifie l'amplitude sur l'axe Y pour les effets linéaires et sur les axes X et Y séparément pour les effets Focus
- **Gamma** - applique une fonction Log à la courbe (effets linéaire seulement)
- **Taille** - change la taille des effets Focus sur les deux axes
- **Rotation** - fait pivoter les effets Focus autour du centre des points sélectionnés

Les actions suivantes sont disponibles quand vous éditez la courbe :

- **Sélec Tout** - sélectionne tous les points
- **Lisser** - lisser la forme sur les points sélectionnés
- **Miroir Hor. / Vert.** - inverse la forme

- **Subdiviser** - ajoute un point sur chaque segment sélectionné (utile pour déplacer ce point ou changer l'effet de Lisser)
- **Enlever** - supprime les points sélectionnés
- **Annuler** - annule la dernière opération
- **Rétablir** - rétablit la dernière opération

Programmer un nouvel effet relatif

Vous trouverez ci-dessous le processus pour programmer un nouvel effet relatif.

Exemple :

Pour ouvrir la liste des effets, appuyez sur :

- [Effect] [Effect]

Créez le numéro de l'effet en appuyant sur :

- [Effect] [4] {Type} {Linéaire/Focus/Couleur} [Enter]

L'effet apparaîtra dans la liste des effets et la ZIC affichera les détails de l'effet.

Manipulez l'effet à l'aide des encodeurs, du graphique d'effets et/ou des champs de propriétés afin que l'effet réponde à vos besoins (voir [Editeur d'effets \(sur la page 337\)](#) pour les détails sur les propriétés de l'effet et les encodeurs).

Effets Rainbow préprogrammés

Deux effets Rainbow linéaires préprogrammés sont disponibles dans la liste des effets.

L'effet 917 est un effet Rainbow RGB et l'effet 918 est un effet Rainbow CMY. Ces effets réalisent un arc-en-ciel dans les paramètres de couleurs d'origine, qui fera évoluer la teinte de 0 à 360 avec une saturation au maximum, et ce lorsque les paramètres sont à leurs niveaux par défaut. 0 est la valeur par défaut pour CMY et Full est la valeur par défaut pour RGB.

Appliquer un effet existant

Lorsqu'un effet a été créé, il apparaît dans la liste des effets. Pour appliquer un effet existant, appuyez sur :

- [Sélection de circuits] [Effect] [x] [Enter]

ou avec les sélections directes

- [Sélection de circuits] {Effet x}

Les circuits sélectionnés commencent leurs changements comme programmé dans l'effet.



Remarque : Les effets type chenillard ayant une liste de circuits intégrée, ces effets peuvent être rappelés par [Group] [Effect] [n] [Enter] ou [Recall From] [Effect] [n] [Enter] sans sélectionner les circuits.

Editer les Live Effets

Pour éditer un effet en cours, appuyez sur :

- [Displays] {Effets Status}

L'affichage Effets Status s'ouvre dans la ZIC et tous les effets en cours y sont visibles.

Sélectionner le numéro de l'effet dans l'affichage Effets Status sélectionne l'effet pour l'éditer. Pour sélectionner l'effet à éditer en live, appuyez sur :

- [Effect] [x] [Enter]

Réglez les attributs comme décrit dans [Affichage Effets Status \(sur la page 341\)](#). Les réglages sont des changements dans la cue et n'affectent pas l'effet principal. Les changements effectués sur les effets dans l'affichage Effets Status affectent uniquement cette instance de l'effet. Les changements devront ensuite être enregistrés ou mis à jour.

Pour modifier d'autres propriétés de l'effet en live, appuyez sur **{Editer}** et les effets s'ouvriront (Reportez-vous à la section [Editeur d'effets \(sur la page 337\)](#)). Les changements effectués dans l'éditeur affecteront l'effet lui-même et toutes les instances dans lesquelles cet effet est utilisé.

Stopper un Effet

Appuyez sur **[Stop Effect] [Enter]** pour arrêter tous les effets en cours.

Pour stopper un effet spécifique, appuyez sur : **[Stop Effect] [x] [Enter]** ou **[Effect] [x] [At] [Enter]**.

Vous pouvez également arrêter les effets pour des circuits spécifiques avec **[Sélection de circuits] [Effect] [Enter]**.

Vous pouvez également supprimer une instruction d'effet avec **[selecting channels] [Effect] [At] [Enter]**. Cette commande peut s'effectuer dans Live ou Blind. Vous pouvez également arrêter tout l'effet en appuyant sur **[Effect] [x] [At] [Enter]**.

Sur l'Element 2, vous devrez appuyer sur **[Live] {Contrôle du fader}** pour voir **{Stop Effet}**.

Assignation d'une commande Stop Effet

Une commande **[Stop Effect]** peut être assignée à une liste de circuits dans une cue sans effet de tracking, ou à une liste de circuits dans un submaster. Reportez-vous à la section [Freeze et StopEffect sur les Submasters \(sur la page 379\)](#) pour de plus amples informations. Sur l'Element 2, vous devrez appuyer sur **[Live] {Contrôle du fader}** pour voir **{Stop Effet}**.

- **<circuit> [1] [Stop Effect] [Enter]** - créera une instruction de Stop Effet pour tous les paramètres sélectionnés, s'il n'y a pas d'effet en cours d'exécution sur aucun des paramètres.
- **<circuit> [1] [Effect] [Enter]** - interrompt seulement l'effet en cours.

Query et Group Effect

Vous pouvez utiliser **[Query] [Effect] [n]**, **[Query] [Effect]** et **[Groupe] [Effect] [n]** pour sélectionner les circuits utilisés dans l'effet sélectionné en cours d'exécution.

Utilisez **[Query]** pour sélectionner les circuits dans l'ordre numérique. **[Group]** sélectionnera les circuits dans l'ordre dans lequel ils ont été sélectionnés à l'origine.

[Query] [Effect] permet de sélectionner tous les circuits avec des effets en cours d'exécution.

Sur l'Element 2, **{Query}** est une softkey.

Exemple :

- **[3][1] [+][2][6] [+][3][0] [+][2][7] [+][2][9] [+][2][8] [Effect] [1] [Enter]**

Utilisez **[Query] [Effect] [1]** pour sélectionner les circuits avec l'effet 1 en cours d'exécution. Si vous utilisez **[Next]**, les circuits seront sélectionnés dans l'ordre numérique en commençant par le circuit 26.

Utilisez **[Group] [Effect] [1]** pour sélectionner les circuits avec l'effet 1 en cours d'exécution. Cependant, en appuyant sur **[Next]**, les circuits seront sélectionnés dans l'ordre dans lequel ils ont été sélectionnés à l'origine. Dans cet exemple, le circuit 31 sera le premier, puis viendra le circuit 26.

Utilisation d'Offset

Vous pouvez utiliser la softkey **{Offset}** pour faciliter la sélection des circuits d'un effet. Pour plus d'informations sur les options d'offset, reportez-vous à la section [Offset \(sur la page 210\)](#).

- [Sélection de circuits] **{Offset}** **{Aléatoire}** **[Effect]** [1] **[Enter]**

Remplacer Par

{Remplac. Par} vous permet de remplacer un effet par un autre. Toutes les changements en cours seront préservés.

- **[Effect]** [1] **{Remplac. Par}** <Effet> [2] - tous les circuits qui exécutent l'effet 1 en cours exécuteront alors l'effet 2.

Suppression d'un effet

Pour supprimer un effet, appuyez sur **[Delete]** **[Effect]** [n] **[Enter]** **[Enter]**. Si vous supprimez un des effets par défaut (901 à 918), cet effet reviendra à ses valeurs par défaut.

Enregistrement d'un Effet dans une preset

Les effets peuvent être enregistrés dans une preset, et ces presets peuvent être utilisées pour créer des submasters et des cues. Cependant, les données de l'effet sont uniquement copiées dans le submaster ou la cue, elles ne sont plus référencées par la preset.

Pour de plus amples informations, reportez-vous à la section [Effets dans les presets \(sur la page 245\)](#).

Pour appliquer un effet existant, appuyez sur :

- [Sélection de circuits] **[Effect]** [x] **[Enter]**

Pour enregistrer dans une preset, appuyez sur :

- **[Record]** **[Preset]** [x] **{Plus FX}** **[Enter]**

En appuyant sur **[Effect]** après **[Record]** **[Preset]** [x], vous ajoutez **{Plus FX}** à la ligne de commande.

- **[Record]** **[Preset]** [x] **[Effects]** **[Enter]**

Enregistrer un Effet dans une Cue

Pour appliquer un effet existant, appuyez sur :

- [Sélection de circuits] **[Effect]** [x] **[Enter]**

Pour enregistrer dans une cue, appuyez sur :

- **[Record]** **[Cue]** [x] **[Enter]**

Pour enregistrer dans une part de cue, appuyez sur :

- **[Record]** **[Cue]** [x] **[Part]** [x] **[Enter]**

Effets sur les Faders

Des circuits avec des effets en cours d'exécution peuvent être chargés sur un submaster. Par défaut, appuyer sur la touche Flash du submaster démarre ou stoppe l'effet.

Pour que le submaster contrôle la vitesse et/ou la taille de l'effet, il peut être configuré comme submaster d'effet. Pour configurer un submaster d'effet, reportez-vous à la rubrique [Propriétés du submaster \(sur la page 372\)](#).



ATTENTION : Lorsqu'un submaster est défini comme submaster d'effet, seules les informations sur l'effet sont enregistrées.

Il existe plusieurs options de configuration des touches de submaster et de fader qui peuvent gérer l'effet. Reportez-vous à la section [Configuration du fader et des touches du Submaster \(sur la page 376\)](#) pour de plus amples informations sur ces options.

Configurer un submaster d'effet

Pour configurer un submaster d'effet, appuyez sur :

- [Sub] [x] {Propriétés} [Enter]



Remarque : La softkey {Propriétés} ouvrira la fenêtre de propriétés du submaster dans la ZIC. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la section [Propriétés du submaster \(sur la page 372\)](#).

Enregistrer un Effet dans un Submaster

Pour appliquer un effet existant, appuyez sur :

- [Sélection de circuits] [Effect] [x] [Enter]

Pour enregistrer dans un submaster, appuyez sur :

- [Record] [Sub] [x] [Enter]

Un submaster peut être configuré pour devenir un submaster avec effet. Vous pouvez configurer le submaster en même temps que vous l'enregistrez. Avant d'appuyer sur [Enter], appuyez sur la softkey {Propriétés} pour ouvrir la fenêtre des propriétés du submaster dans la ZIC. Sélectionnez Effect en tant que mode. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la section [Propriétés du submaster \(sur la page 372\)](#).

Exécuter un effet depuis un Submaster

La façon dont les effets sont restitués à partir d'un submaster dépend de son mode, et du réglage du submaster en fader proportionnel ou un master d'intensité.

Vous trouverez ci-dessous un exemple de quatre submasters différents, dans des modes différents, contenant le même effet.

Effet sur un submaster Additif / Proportionnel

Le submaster contient l'intensité, les données de pan/tilt, ainsi que l'effet. Appuyez sur le bouton bump pour démarrer l'effet. Le fader contrôle les valeurs non affectées par l'effet. Une nouvelle pression sur le bouton Bump arrête l'effet.

Effet sur un submaster Additif/ Intensité

Appuyez sur le bouton bump pour marquer les lumières et démarrer l'effet. Le fader contrôle toutes les intensités contenues dans le submaster. Une nouvelle pression sur le bouton Bump arrête l'effet.

Effet sur un submaster Effet / Proportionnel

Appuyez sur le bouton bump pour démarrer l'effet. Le fader contrôle la vitesse et/ou la taille en fonction du réglage de restitution de l'effet. Une nouvelle pression sur le bouton Bump arrête l'effet.

Effet sur un submaster Effet / Intensité

Appuyez sur le bouton bump pour démarrer l'effet. Le fader contrôle la vitesse et/ou la taille en fonction du réglage de restitution de l'effet. Une nouvelle pression sur le bouton Bump arrête l'effet.

En d'autres termes, il n'y a pas de différence entre les options proportionnel et intensité lorsque le submaster est configuré en submaster d'effet.

Fader Global FX

Un fader peut être configuré en Global FX dans la [fenêtre de configuration des faders](#), [Tab] [3] [6]. Ce type de fader est utilisé pour contrôler tous les effets ou certains effets selon les filtres appliqués au fader.



Remarque : Vous pouvez utiliser plusieurs faders Global FX.

Les filtres suivants peuvent être appliqués aux effets en cours :

- **Cuelists** - vous pouvez spécifier certaines cuelists ou sélectionner {Tous} ou {Non}. Non disponible sur Element 2.
- **Sub** - vous pouvez spécifier certains submasters ou sélectionner {Tous} ou {Non}.
- **Chan** - vous pouvez spécifier certains circuits qui seront affectés par le fader des effets généraux. Reportez-vous à la section [Filtres des circuits et des paramètres sur les faders \(sur la page 82\)](#)
- **Param** - vous pouvez spécifier certains paramètres qui seront affectés par le fader des effets généraux. Reportez-vous à la section [Filtres des circuits et des paramètres sur les faders \(sur la page 82\)](#)
- **Effets** - vous pouvez spécifier certains effets ou sélectionner {Tous} ou {Non}.
- **Manuel** - quand cet attribut est activé, le fader des effets généraux contrôle uniquement les effets exécutés manuellement. Par défaut, cette fonction est désactivée.



Remarque : Si aucun filtre n'est appliqué, le fader contrôlera tous les effets.

Options de fader

Les options de fader suivantes sont disponibles pour un fader Global FX :

- **Vitesse Effet** - le fader se recentre en position par défaut. Il contrôle la vitesse de tous les effets en cours d'exécution (même comportement que celui de l'utilisation de la vitesse via l'affichage Effet Status). Min : 0 et Max : 200.
- **Taille Effet** - semblable à Vitesse Effet mais pour la taille de l'effet. Min : 0 et Max : 200.
- **Fader Désactivé** - aucune action n'est assignée au fader.
- **Master Effet** - contrôle le mode d'apparition/disparition des effets (taille, vitesse, ou les deux).

Options des touches

Les options suivantes sont disponibles pour les touches des faders Global FX :

- **Bump** - restitue l'effet à 100 % du niveau enregistré. Continue à le faire jusqu'à ce que vous n'appuyez plus sur la touche.
- **Freeze** - arrête tout effet en cours sur le fader.
- **Start Stop Effet** - démarre l'effet sans tenir compte de la durée de maintien. Arrêtera les effets en cours d'exécution.

- **Bouton désactivé** - aucune action n'est affectée à la touche.
- **Macro** - vous permet d'affecter une macro à la touche.

Retarder les effets

Il est possible de retarder un effet dans une cue ou un submaster en utilisant la syntaxe [Effect] [n] [Delay] [n] [Enter]. [Effect] [n] [Delay] [Enter] supprime le retard.



Remarque : Si le délai d'un effet est défini en Live, la cue ou le submaster doit être enregistré pour inclure le délai.

L'affichage Effets Status possède une colonne Délai qui indique si un délai a été appliqué à un effet. Lorsqu'un effet est en mode Délai, la colonne affiche le compte à rebours pour le délai.

Quand un effet est retardé, un « * » apparaît à côté du numéro de l'effet dans la colonne FX du Playback Status Display.

Variables dans les effets

Eos v3.0.0 a introduit des variables pour les effets basés chenillards et les effets absous, pour offrir des options supplémentaires pour modifier des effets à la volée.

Utiliser des variables dans les effets

D'abord, insérez une ou plusieurs variables dans un effet chenillard ou un effet absolu utilisant la touche softkey {Variable}. Les champs disponibles sont le Temps, État On et État Off pour les effets chenillards, ainsi que Niveau et Temps pour les effets absous.

Action	Param	Step	Time	Time	Dwell	Level
1		Var 1	Var 2	0	Var 3	
2		Var 1	Var 2	0	Var 4	
3		Var 1	Var 2	0	(+) Var 4	
4		Var 1	Var 2	0	CP V5	

Les variables peuvent être substituées à n'importe quel nombre dans un effet, y compris pour le temps relatif et pour définir le nombre d'un élément cible, par exemple une palette de couleurs. Les variables peuvent être utilisées plus d'une fois dans le même effet.

Les variables doivent être définies avant que l'effet puisse être exécuté. Cela peut s'effectuer dans l'éditeur d'effets en sélectionnant le champ **Attributs**.

Bounce	Random Group	Build	Variable 1		Effect 1			
Forward	Random Rate	Break Mode	Variable 2		Type Absolute	Scale	Entry Immediate	Exit Immediate
Reverse			Variable 3		Cycle Time Variable	Duration Infinite	Fade by Size	Fade by Size
Continuous Run		Bounce Channels	Variable 4		Parameters	Attributes	Time Cue/Sub	Time Cue/Sub
Repeat On Go			Variable 5			Forward Variable 1 = 4 Variable 2 = 6 Variable 3 = 75 Variable 4 = 85 Variable 5 = 18	Grouping Spread	Trail Even

Définissez vos variables en les sélectionnant et en leur donnant une valeur.

Modifier des effets en cours

Des variables peuvent également être définies dans l'affichage de l'état des effets (Effects Status Display – ESD) avant qu'un effet ne soit exécuté, ou redéfinies lorsqu'un effet est déjà en cours d'exécution.

Effect	Source	Part	Channels	Delay	Rate	BPM	Size	HForm	VForm	Axis
1	Cue 1		1>16		100					
Effect	Attributes			Duration	Entry	Exit	Groupi...	Trail		
1	Variable 1 = 4 Variable 2 = 6 Variable 3 = 75 Variable 4 = 85 Variable 5 = 18			Infinite	Fade by Size	Fade by Size	Spread	Even		

Selectionnez **{Attributs}** pour définir ou redéfinir des variables. Si des variables sont redéfinies dans un effet déjà en cours d'exécution, ESD affichera l'effet en rouge, avec un astérisque (*) à côté du numéro de l'effet pour indiquer qu'il a été modifié. Enregistrez toutes les modifications manuelles via **[Record]** ou **[Update]** comme d'habitude.

Chapitre 19

Park

A propos de Park	364
Fenêtre Park	364
Valeurs Park dans le Live	364
Valeurs parkées proportionnelles dans Live	365
Adresses Parkées en Live	366
Valeurs de park dans la fenêtre Park	366

A propos de Park

L'instruction park vous permet de définir un circuit ou un paramètre sur une valeur spécifique et de le maintenir à ce niveau sur scène (mode live), interdisant la modification par la prise de contrôle en manuel, la restitution de cues ou de submasters. Park permet également de placer une instruction de proportion sur l'intensité d'un circuit.



Remarque : *Les opérations de grandmaster ou de blackout n'ont aucun impact sur l'intensité d'un circuit parké.*

Les valeurs parkées sont exclues de tous les éléments enregistrés mais vous pouvez régler manuellement les niveaux des circuits parkés et des paramètres, puis stocker ces valeurs dans des éléments enregistrés. Rappel : les valeurs définies et enregistrées dans Live ne sortent pas réellement dans le système si le paramètre est parké.

Lorsque des circuits ou paramètres sont parkés, la LED sur le bouton [Park] s'allume et l'affichage live indique « Circuits Parkés » ou « Adresses Parkées » dans le coin supérieur droit. En outre, tout circuit ou paramètre parké est indiqué par un numéro de circuit blanc et un « P » est visible sur le circuit. Lorsqu'un circuit ou paramètre parké est déparké, il revient au niveau fourni actuellement par le pupitre ou à sa valeur par défaut en l'absence d'instruction courante.

Les instructions Park ne sont pas soumises au contrôle de partition. Tout programmeur/opérateur peut parker et déparkier des circuits/paramètres si nécessaire. Les paramètres parkés par les télécommandes RFR se déparkent automatiquement lorsque l'appareil associé se met hors ligne.

Les circuits, les paramètres et sorties peuvent être parkés et déparkés depuis le live et depuis l'écran park.



Remarque : *Les sorties de circuits parkés ou les paramètres ne sont pas affichés dans Augment3d (sur la page 441).*

Fenêtre Park

Vous pouvez accéder à la fenêtre Park en appuyant sur [Park] [Park] ou [Tab] [2][0]. La fenêtre Park affiche tous les circuits et toutes les valeurs de paramètres parkés sur la moitié supérieure de l'écran et toutes les adresses parkées (gradateurs) sur la moitié inférieure de l'écran. Les circuits parkés affichés en haut de l'écran peuvent être affichés sous les formes vues précédemment en Live/Blind à l'aide de la touche [Format].

Lorsqu'une intensité de circuit est parkée, la valeur parkée est indiquée en texte blanc. Lorsqu'un circuit a un paramètre de non-intensité qui est parké, ce paramètre est également indiqué par un texte blanc. La fenêtre fournit également des détails sur l'utilisateur qui a parké le circuit et/ou le paramètre (lorsque plusieurs utilisateurs sont sur le système).

Lorsqu'une adresse est parkée, elle apparaît dans la moitié inférieure de la fenêtre Park. L'adresse, la valeur parkée, les circuits et les paramètres affectés sont indiqués.

Valeurs Park dans le Live

Les circuits et les paramètres peuvent être parkés et déparkés depuis le Live. Voici quelques exemples :



Remarque : Parker un circuit à un niveau d'intensité spécifique, peut se faire à partir de la fenêtre des circuits parkés. Accédez au circuit parké en appuyant sur [Tab] [2][0] ou {Park}[Park][Park] deux fois.



Remarque : Les valeurs park seront affichées dans la fenêtre Park et avec [About] et [Park].

Pour parker un circuit, un paramètre ou un groupe en live :

- [2] [At] [5] [0] [Park] [Enter] - parke le circuit 2 à une intensité de 50 %.
- [2] {Intensité} [Park] [Enter] - parke l'intensité du circuit 2 à sa valeur actuelle.
- [2] [Park] [Enter] - parke tous les paramètres du circuit 2 à leur valeur actuelle.



Remarque : Si une liste de circuits est constituée de circuits qui sont parkés et d'autres qui sont non parkés, [Park] [Enter] les déparkera tous. Une confirmation vous sera demandée.

- [2] [At] [Park] [Enter] - si le circuit 2 est non parké, cette commande permet de parker son intensité à la valeur en cours. Si l'intensité du circuit 2 est parkée, cette commande déparke l'intensité.
- [2] [Color Palette] [8] [Park] [Enter] - parke la couleur du circuit 2 en palette de couleur 8.
- [Group] [Cue] [6] [Park] [Enter] - parke tous les circuits enregistrés dans la mémoire 6 à leur valeur actuelle.
- [Park] [Enter] - efface tous les circuits parkés et les instructions de park proportionnel (voir [Valeurs parkées proportionnelles dans Live](#)). Une confirmation est requise. Lorsqu'un circuit est déparké, il revient au niveau fourni actuellement par le pupitre ou à sa valeur par défaut en l'absence d'instruction courante. Une confirmation vous sera demandée.

Vous pouvez utiliser [Recall From] [Park] pour définir un circuit ou un paramètre au même niveau que sa valeur du park en cours. Reportez-vous à la section [Recall From Park \(sur la page 307\)](#) pour de plus amples informations.

Valeurs parkées proportionnelles dans Live

Une valeur parkée proportionnelle permet de modifier la sortie d'intensité (uniquement) proportionnellement en live. Les valeurs parkées proportionnelles sont ignorées lors des enregistrements d'éléments enregistrés. Le réglage sur l'écran indique ce qui sera enregistré et non la valeur graduée réelle. Un exemple de définition d'une valeur parkée proportionnelle en Live :

- [3] [At] [/] [1] [2] [5] [Park] [Enter] - définit une proportion de 125 % sur l'intensité du circuit 3. En d'autres termes, chaque fois que le circuit 3 est actif, il sera actif 25 % plus haut que son niveau établi.
- [3] [At] [/] [8] [5] [Park] [Enter] - définit une valeur proportionnelle pour le circuit 3. Chaque fois que le circuit 3 est actif, il est restitué 15 % plus bas que son réglage établi.

Retirer la valeur parkée proportionnelle :

- [3] [Park] [Enter] - déparke une intensité proportionnée pour le circuit 3.
- [Park] [Enter] - déparke tous les circuits parkés.

Un circuit peut avoir à la fois une valeur parkée échelonnée et une valeur d'intensité parkée. Gardez à l'esprit que l'intensité parkée a priorité (et prend le contrôle) sur les valeurs parkées proportionnelles.

Adresses Parkées en Live

Les adresses DMX peuvent être parkées en Live. Voici quelques exemples de parkage d'adresse en direct :

- [Address/Patch] [5] [At] [5] [0] [Park] [Enter] - parke la sortie 5 à une intensité de 50%.
- [Address/Patch] [5] [Park] [Enter] - déparke la sortie 5.
- [Address/Patch] [Park] [Enter] - déparke toutes les sorties parkées.

Valeurs de park dans la fenêtre Park

Vous pouvez parquer et déparkier les paramètres ou les adresses des circuits à partir de la fenêtre Park. Ouvrez la fenêtre en appuyant sur [Park] [Park] ou [Tab] [2] [0]. Dans cette fenêtre, il est établi que vous voulez parker des circuits ou des paramètres, ainsi l'utilisation de la touche [Park] n'est pas nécessaire pour parker, mais elle est utilisée pour déparker. Vous pouvez également utiliser [At] [Enter] pour déparker.



Vous trouverez ci-dessous des exemples de paramètres de circuit parkés depuis la fenêtre Park :

- [3] [At] [4] [5] [Enter] - parke le circuit 3 à 45 %.
- [3] [Color Palette] [4] [Enter] - parke la couleur du circuit 3 en palette de couleur 4.

Vous pouvez utiliser la softkey {Offset} pour faciliter la sélection des circuits. Pour connaître la liste des options {Offset}, consultez [Offset \(sur la page 210\)](#).

Vous trouverez ci-dessous des exemples de valeurs déparkées depuis la fenêtre Park :

- [Select Active] [Park] [Enter] - efface toutes les valeurs de paramètres des circuits parkés.
- [Liste des circuits] [Park] [Enter] - déparke les circuits de la liste.
- [Liste des circuits] [At] [Enter] - déparke les circuits de la liste.

Vous trouverez ci-dessous des exemples d'adresses parkées depuis la fenêtre Park :

- [Address/Patch] [5] [At] [5] [0] [Enter] - parke l'adresse 5 à une intensité de 50 %.
- [Address/Patch] [5] [At] [Enter] - déparke l'adresse 5.



Remarque : Lorsque vous parquez une plage d'adresses depuis la fenêtre Park, l'utilisation de [Thru] ne permet de parker que les intensités. Si vous voulez parker toutes les adresses et tous les paramètres dans une plage d'adresses sélectionnée, vous devrez utiliser [Thru] [Thru].

Chapitre 20

Submasters

À propos des Submasters	370
Paginer les submasters	370
Enregistrement d'un Submaster	370
Liste des Submasters	371
Édition des Submasters	371
Propriétés du submaster	372
Configuration du fader et des touches du Submaster	376
Informations sur le submaster	377
Label d'un Submaster	377
Chargement des Submasters	378
Utilisation du temps des boutons bump avec les Submasters	378
Contrôle manuel des Submasters avec les faders	379
Fonction Exécuter	379
Freeze et StopEffect sur les Submasters	379
Déplacement et copie de submasters	380
Libérer le contenu d'un Submaster	380
Mettre à jour un Submaster	381
Suppression d'un Submaster	381

À propos des Submasters

Les submasters peuvent enregistrer toute donnée de paramètre pour les circuits. Lors de l'enregistrement depuis Live, Record Only et Record peuvent être utilisés pour déterminer quels contenus sont enregistrés. Vous pouvez également copier des cues, des presets ou des palettes dans un submaster. Des circuits avec des effets en cours d'exécution peuvent être chargés sur un submaster. Reportez-vous à la section [Effets sur les Faders \(sur la page 357\)](#)

Les submasters peuvent être contrôlés par des faders ou par le pavé numérique. Les faders peuvent être configurés en tant que submasters (consulter [Propriétés du submaster \(sur la page 372\)](#)) ou ils peuvent être définis lors de la création des submasters.



Remarque : Vous pouvez enregistrer jusqu'à 1 000 submasters.

En Blind, les submasters peuvent être créés en utilisant la syntaxe [Thru] [Thru].

- [Sub] [1] [Thru] [Thru] [1] [0] [Enter] - créera les submasters 1 à 10.

Lorsqu'il est défini en tant que submaster, les boutons en-dessous du fader peuvent être configurés pour différentes fonctions. Reportez-vous à la section [Configuration du fader et des touches du Submaster \(sur la page 376\)](#) pour de plus amples informations.

Il est possible de programmer des temps d'apparition, de maintien et de disparition en association avec bumps du submaster. Reportez-vous à la section [Propriétés du submaster \(sur la page 372\)](#) pour de plus amples informations.

Que signifie une LED clignotante ?

Lorsque la LED de test du submaster clignote, cela signifie que le submaster doit être redescendu à zéro en raison des changements de son contenu ou de son mode. Dans les deux cas, réinitialisez le submaster en le remettant à zéro et en le repositionnant au niveau souhaité. La LED clignotera aussi lorsque le submaster est en mode « Hold » via le bouton bump temporisé.

Paginer les submasters

Element 2 comporte un total de 1 000 submasters. Le commutateur de répartition des faders peut être placé dans les modes de faders 1-40 ou 41-80. Element 2 affichera à défaut les 80 premiers faders. Pour parcourir les submasters disponibles, maintenir enfoncee la softkey {Page Subs} dans l'écran Live. Les touches bump s'allumeront en vert, et ceux correspondant aux pages sélectionnées à ce moment-là clignoteront. Appuyer sur la touche bump correspondante pour rejoindre une page. Le bandeau du fader changera pour afficher les pages de submasters.

Page 1 1-40	Page 2 41-80	Page 3 81-120	Page 4 121-160	Page 5 161-200	Page 6 201-240	Page 7 241-280	Page 8 281-320	Page 9 321-360	Page 10 361-400	Page 11 401-440	Page 12 441-480	Page 13 481-520	Page 14 521-560	Page 15 561-600	Page 16 601-640	Page 17 641-680	Page 18 681-720	Page 19 721-760	Page 20 761-800
Page 1 1-40	Page 2 41-80	Page 3 81-120	Page 4 121-160	Page 5 161-200	Page 6 201-240	Page 7 241-280	Page 8 281-320	Page 9 321-360	Page 10 361-400	Page 11 401-440	Page 12 441-480	Page 13 481-520	Page 14 521-560	Page 15 561-600	Page 16 601-640	Page 17 641-680	Page 18 681-720	Page 19 721-760	Page 20 761-800

Enregistrement d'un Submaster

Vous pouvez enregistrer le contenu de la scène directement dans un submaster. Pour ce faire, réglez les niveaux en Live selon les besoins, puis enregistrez-les dans le submaster. Voir les exemples suivants :

- [Record] [Sub] [5] [Enter] - enregistre toutes les valeurs en cours dans le submaster 5.
- [Record Only] [Sub] [5] [Enter] - enregistre les valeurs manuelles en cours dans le submaster 5.
- [Record Only] [Sub] [5] [Label] [xxxx] [Enter] - comme ci-dessus, avec la saisie d'un label.

- **[Record] [Sub] [5] {Propriétés}** - ouvre la fenêtre **Propriétés du submaster** pour que vous puissiez sélectionner les propriétés de votre submaster pendant son enregistrement.
- **[Record] [Load]** - enregistre toutes les valeurs en cours dans le fader associé au bouton Load. Le submaster sera enregistré avec le numéro associé au fader choisi.
- **[Record] [Both Bump Buttons]** - enregistre toutes les valeurs en cours dans le fader associé aux boutons bump. Le submaster sera enregistré avec le numéro associé au fader choisi.

Vous pouvez également enregistrer des données de circuits sélectionnées sur des submasters.

- **[Liste des circuits] [Record] [Sub] [5] [Enter]** - enregistre toutes les données de la liste des circuits dans le submaster 5.
- **[Liste des circuits] [Record Only] [Sub] [5] [Enter]** - enregistre les données manuelles de la liste des circuits dans le submaster 5.

Les submasters peuvent également être enregistrés en utilisant l'enregistrement sélectif, qui vous permet de spécifier les circuits que vous voulez enregistrer.

- **[6] [Thru] [1][0] [Record] [Sub] [3] [Enter]** - enregistre uniquement les circuits 6 à 10 dans le submaster 3.
- **[1] [Thru] [5] {Blue} [Record] [Sub] [6] [Enter]** - enregistre uniquement la couleur bleue des circuits 1 à 5.
- **[1] [Thru] [1][0] {Offset} {Odd} [Record] [Sub] [4] [Enter]** - enregistre les circuits 1, 3, 5, 7, 9 dans le submaster 4. Pour plus d'informations sur l'utilisation de la fonction Offset, voir [Offset \(sur la page 174\)](#)

Si les données d'un submaster sont déjà enregistrées, l'enregistrement sélectif agira comme une fonction de fusion. En utilisant l'exemple ci-dessus des circuits 6 à 10 enregistrés dans le submaster 3, si vous deviez ensuite enregistrer le circuit 5 dans le submaster 3, cela serait ajouté au contenu en cours pour que les circuits 5 à 10 soient maintenant enregistrés.

Si vous ne voulez pas que les données soient fusionnées, vous pouvez d'abord supprimer le submaster pour supprimer le contenu original (voir [Suppression d'un Submaster \(sur la page 381\)](#)), ou vous pouvez faire un enregistrement sélectif en utilisant **[Rem Dim]**.

- **[5] Record] [Sub] [3] [Rem Dim] [Enter]** - enregistre le circuit 5 dans le submaster 3 et supprime toutes les données précédentes de ce submaster.

Liste des Submasters

Vous pouvez accéder à la liste des submasters en appuyant sur **[Sub] [Sub]**, **[Tab] [1][5]** ou via le navigateur (**Liste des éléments enregistrés>Liste des submasters>[Select]**). L'une ou l'autre de ces commandes ouvrira un nouvel onglet pour la liste des submasters ou, si elle est déjà ouverte sur un onglet, affichera cet onglet.

La vue liste comprend une liste de tous les submasters, avec leur label et toutes leurs propriétés. Vous pouvez naviguer parmi la liste en utilisant les boutons **[Next]** et **[Last]** ou en sélectionnant le submaster depuis la ligne de commande.

Édition des Submasters

Lorsque vous êtes dans la liste Submaster, si vous voulez éditer le contenu du submaster, vous pouvez sélectionner le submaster et appuyer sur **{Editer}**. Ceci envoie sur l'onglet Live/Blind et vous affiche le mode Blind pour le submaster spécifié. Vous pouvez également appuyer sur **[Blind]** et sélectionner le submaster requis dans la ligne de commande.

Toutes les modifications apportées dans cet écran sont automatiquement enregistrées. Les commandes **[Record]** ou **[Update]** ne sont pas nécessaires.

Propriétés du submaster

Les faders peuvent être affectés à un submaster dans la fenêtre de configuration des faders ou en enregistrant et chargeant un submaster. Pour de plus amples informations, veuillez vous reporter à la section [Configuration des Faders \(sur la page 75\)](#), [Enregistrement d'un Submaster \(sur la page 370\)](#) ou [Chargement des Submasters \(sur la page 378\)](#).

Si un fader a été configuré pour l'affectation par défaut dans la fenêtre de configuration du fader, il recevra sa configuration depuis la [Liste des Submasters](#). Les changements effectués sur un submaster dans la liste des submasters seront partagés avec toutes les configurations par défaut des faders chargés avec ce submaster. Si des modifications sont apportées à la configuration par défaut d'un fader dans la fenêtre de configuration des faders, ces modifications se produiront également dans la liste des submasters. Si le fader est défini comme Local, tout changement apporté via la fenêtre de configuration des faders aura uniquement un impact sur cette instance du contenu.

S 1	1x
Cn T F C Fe Te Sa	
Load	
1/3 Master	
Effect	HTP
Group/Assert	HTP
Bump	LTP

Mode	Master	Restore	Priority	Up Time	Stomp	Exclude	Chan Filter	FX Off
Additive	Prop	Minimum	P4	0	Off	Record	X	On
Inhibitive	Int	Bkgrd	Bkgrd	Dwell Time	Unload	Solo	Param Filter	
			Enabled	Man			X	
			Disabled	Down Time	Nothing	Inhib		
			Bkgrd	0		Release	GM	
			P4			Unmark 0		
						Off		

Les options suivantes sont disponibles lorsqu'un fader est configuré comme un submaster :

Mode

Vous pouvez définir votre submaster comme additif (contribute à la sortie live), comme inhibition (limite la sortie live) ou comme un submaster d'effet. Par défaut, les submasters de Eos sont additifs.

Les submasters additifs sont indiqués par une LED verte et une icône jaune dans le bandeau des faders.

Les submasters d'inhibition s'affichent en rouge. Les circuits contrôlés par un submaster d'inhibition sont indiqués par un « I » à côté de leur valeur d'intensité dans la vue des circuits en live. Les submasters d'inhibition ne fournissent pas de niveaux à l'état sur scène, ils les limitent (comme un grandmaster). Il est possible de mettre des paramètres de non-intensité sur un submaster d'inhibition, mais cela doit être fait en blind.

Pour plus d'informations sur les submasters d'effet, voir [Effets sur les Faders \(sur la page 357\)](#)

Master

Un fader peut être assigné en tant que Master. Lorsqu'il s'agit d'un Master, son comportement en tant que Master Proportionnel ou Master Intensité (Master-I) dépend de ce paramètre.

Master Proportionnel

Lorsqu'un submaster est proportionnel, le curseur contrôlera tout le contenu du submaster (paramètres d'intensité et de non intensité) dès qu'il sera bougé de zéro. Lorsqu'un submaster proportionnel est remis à zéro, le circuit retourne à son niveau précédent.

La touche bump peut être utilisée pour faire monter toutes les valeurs à leur niveau enregistré dans le submaster, ou, en utilisant des valeurs de temps, faire monter ou descendre le contenu du submaster. Par défaut, les submasters de Eos sont proportionnels.

Master Intensité

Lorsqu'il est réglé en master intensité, le curseur ne contrôle que l'intensité. La touche bump peut être utilisée pour prérégler (marker) les paramètres de non-intensité contenus dans le submaster. Si la touche bump n'est pas pressée avant que le curseur ne soit déplacé, le curseur montera également les paramètres de non-intensité à leurs valeurs enregistrées. Une fois que les paramètres de non-intensité sont à leur état final, le curseur contrôle seulement l'intensité. Lorsque le curseur est descendu à zéro, les intensités contrôlées sont descendues à zéro.

Lorsque les paramètres de non intensité d'un submaster configuré en master d'intensité ont été markés à l'aide de la touche bump, la LED de sa touche bump clignote pour vous indiquer que les paramètres de non intensité ont été markés.

Appuyer sur la touche bump d'un submaster d'intensité qui est actuellement ouvert libère les paramètres de non-intensité en utilisant le temps de la touche bump. La LED de la touche bump s'éteint également.



Remarque : Pour les circuits qui ont été réglés sur Exclu du GM dans la Patch, l'utilisation de masters d'intensité n'affectera pas l'intensité de ces circuits. Reportez-vous à la section [Attribut Affichage et Réglages \(sur la page 124\)](#) pour de plus amples informations.

HTP

La restitution de l'intensité peut être définie en HTP (priorité au plus élevé) ou en LTP (priorité au plus récent). Les paramètres de non-intensité sont toujours en LTP. Par défaut, les submasters de Eos sont en HTP. Reportez-vous à la section [HTP comparativement à LTP \(sur la page 10\)](#) pour de plus amples informations sur le HTP et le LTP.

Restaurer

Les submasters peuvent être placés dans le mode restauration minimum ou le mode restauration de l'arrière plan, qui est la valeur par défaut. Lorsqu'un submaster est en mode de restauration de l'arrière plan, la colonne Restaure de la liste des submasters est vide. En mode minimum, 'Min' s'affichera dans la colonne Restaure.

Le mode de restauration de l'arrière plan signifie que lorsque le submaster est remis à zéro, le contrôle sera rendu à la valeur d'arrière plan, comme celle d'un autre submaster ou d'une cue.

Le mode de restauration minimum signifie que lorsque le submaster est mis à zéro, le contrôle n'est pas rendu à l'état d'arrière plan mais à la valeur minimale des paramètres.

Priorité



Remarque : Priorité s'appelait auparavant Indépendant.

Il existe 10 valeurs de priorité des submasters. 1 est le plus bas et 10 est le plus haut. Le niveau de priorité par défaut est 4.

Sup.Prioritaire

Les submasters peuvent être super prioritaires, ce qui signifie que leur contenu est automatiquement rendu exclusif et ne peut être contrôlé par autre chose que ce submaster et le park, y compris par un contrôle manuel. Sup.Prioritaire a une priorité supérieure à 10.

Les circuits stockés dans les submasters blindés s'affichent en jaune avec un « s » en exposant à côté.

Si les paramètres de circuit contenus dans un submaster super prioritaire ont été précédemment stockés dans des cues ou d'autres submasters, ces instructions seront ignorées à la restitution.

Si les mêmes circuits sont assignés à plus d'un submaster super prioritaire, le contrôle de ces circuits sera partagé sur une base LTP ou HTP selon les réglages des submasters.

Arrière plan

Les submasters peuvent avoir leurs états d'arrière plan désactivés. Les états d'arrière-plan sont par défaut activés. Lorsque cette option est activée, le contenu du submaster agit comme un arrière-plan ou un état précédent pour les cues et les autres submasters.

Lorsqu'un submaster a son état d'arrière-plan désactivé, un « D » s'affichera dans la colonne « ArrPlan » de la liste des submasters.

Exemple :

La cue 1 a le circuit 10 à 25 %. Le Submaster 1 est ouvert et a le circuit 10 à 50 %. Le Submaster 2 est ensuite ouvert et possède le circuit 10 à Full. Lorsque le submaster 2 est abaissé à zéro, le contrôle est rendu au submaster 1. Si le submaster 1 est abaissé à zéro, le contrôle est rendu à la cue 1.

En utilisant l'exemple ci-dessus, si le submaster 1 a son état d'arrière-plan désactivé, ce qui rend son contenu indisponible en tant qu'état d'arrière-plan, alors quand le submaster 2 est abaissé à zéro, le contrôle retournera à la cue 1 et non au submaster 1.

Priorité de l'arrière-plan

L'arrière-plan peut se voir attribuer une priorité. La priorité de l'arrière-plan libère le contenu ayant la priorité la plus élevée qui était précédemment propriétaire, à condition que ce contenu n'ait pas été désactivé ou libéré.

Il existe 10 valeurs de priorité d'arrière plan pour les submasters. 1 est le plus bas et 10 est le plus haut.

Up Time

C'est le temps mis par le submaster pour passer de sa position d'origine à sa position d'arrivée (0 à Full si additif, Full à 0 en inhibition). Le temps par défaut est 0.

Tps Maintien

C'est le temps durant lequel l'état du submaster sera maintenue avant d'entamer la disparition. Il peut être réglé sur une durée déterminée, ou sur « Hold » ou « Manuel ». « Hold » maintient les valeurs du submaster jusqu'à ce que la touche bump soit pressée une seconde fois. « Man » n'applique les valeurs du submaster seulement tant que la touche bump est maintenue. La valeur par défaut est « Man ».

Down Time

C'est le temps mis par le submaster pour passer de sa position d'arrivée à sa position d'origine. Le temps par défaut est 0.

Mode Stomp

Stomp intervient au moment où tout le contenu d'un submaster est désormais contrôlé par d'autres éléments. Le submaster est retiré de l'arrière-plan et lorsque cela se produit, il ne peut plus revenir à cet état. Vous pouvez choisir le comportement du submaster lorsqu'il sera estompé.

Les options suivantes sont celles du Mode Stomp :

- **Off** - place le contenu en état Off, soit le même fonctionnement que celui rencontré quand vous appuyez sur [Off] et [Load].
- **Vider** - vide le fader.
- **Aucun** - aucune action n'est effectuée sur le submaster.
- **Release** - Cette fonction se comporte de la même manière que Off.

Démarke à 0 %.

Lorsque cette option est activée, le contenu marké contrôlé par le submaster est automatiquement libéré quand le fader atteint 0%. Lors de la prochaine pression sur la touche bump, le submaster sera déclenché. Si cette option est désactivée, vous devez d'abord appuyer sur la touche bump pour réinitialiser le submaster avant d'appuyer à nouveau sur la touche bump pour le déclencher.



Remarque : Cette option est destinée aux submasters configurés en master d'intensité.

Exclusion

Ces exclusions sont :

- **Record** - la sortie n'est enregistrée dans aucun autre élément enregistré.
- **GM** - le contenu ne peut pas être contrôlé par un grandmaster.
- **Exlu de l'Inhibition** - le contenu ne peut pas être contrôlé par un submaster d'inhibition
- **Solo** le contenu va ignorer le solo. Reportez-vous à la section [Configuration du fader et des touches du Submaster \(sur la page suivante\)](#) pour de plus amples informations sur la fonction solo.

Filtres des circuits et des paramètres

Les filtres de circuits et de paramètres peuvent être utilisés pour autoriser uniquement la restitution de données spécifiques. Ce sont des filtres de restitution qui n'ont aucune incidence sur la façon dont les données sont enregistrées.

Pour les submasters, les filtres de circuit et de paramètres peuvent être définis dans les zones suivantes :

- Liste des Submasters
- Dans Live avec la softkey {Propriétés}

Appuyez ou cliquez sur **{Filtre Chan}** pour attribuer des circuits ou des groupes. Appuyez ou cliquez sur **{Filtre Param}** pour ouvrir une liste de paramètres disponibles que vous pouvez filtrer.



Remarque : Les filtres se déplacent avec les submasters où qu'ils sont affectés.

Lorsqu'un filtre a été appliqué, un indicateur s'affiche dans le bandeau du fader. C s'affiche pour le filtre du circuit, et F pour le filtre du paramètre.

Appuyez sur le [X] rouge pour effacer les filtres de circuits ou de paramètres affichés.

FX Off 0

Démarre l'effet lorsque le fader est bougé au dessus de 0, arrête l'effet lorsqu'il est descendu à 0. Ceci est activé par défaut.

Configuration du fader et des touches du Submaster

Cliquez ou appuyez sur les touches ou faders virtuels pour afficher une liste des options de configuration disponibles.



Options des touches

Les options suivantes sont disponibles pour les touches de submaster :

- **Bump** - restitue le contenu du submaster à 100 % du niveau enregistré. Il continuera de le faire jusqu'à ce qu'il soit relâché, à moins que le submaster n'ait un temps assigné ou que la propriété {Maintien} soit définie.
- **Groupe/Assert** - sélectionne tous les circuits associés au submaster, si le submaster est inactif. S'il est actif, le contenu du submaster sera mis en assert.
- **Assert** - reprend le contrôle de tous les circuits associés au submaster.
- **Sélect Groupe** - sélectionne les circuits enregistrés dans le submaster. Ceci fonctionne de la même façon que [Group] [Sub] [n].
- **Freeze** - arrête tous les effets en cours sur le fader.
- **Off** - supprime le contenu et si le fader est réglé sur Master, le fader restera où il est actuellement.
- **Release** - supprime le contenu et si le fader est réglé sur Master, le fader est remis à 0.
- **Start Stop Effet** - démarre l'effet sans tenir compte de la durée de maintien. Arrêtera les effets en cours d'exécution.
- **Bouton désactivé** - aucune action n'est affectée à la touche.
- **Mark FCB** - Si des paramètres de non intensité ne sont pas inclus dans le submaster, il va marquer les paramètres de non intensité de tout circuit éteint en utilisant le temps défini en Up. Si des paramètres de non intensité sont inclus dans le submaster, il libère les paramètres de non intensité dans le temps défini en Down. Le temps et le mode de maintien sont ignorés.

- **Solo** - supprime toutes les valeurs d'intensité non fournies par le contenu associé lorsque la touche solo est maintenue enfoncée. Lorsque la touche est relâchée, les valeurs d'intensité sont rétablies. Priorité et HTP sont ignorés. Les données Super Prioritaires, Parkées et le Pixel Mapping ne sont pas affectées par la touche solo.
- **Back** - revient à la cue précédente lorsque le fader est assigné à une cuelist.
- **Macro** - vous permet d'affecter une macro à la touche.

Options de fader

Les options suivantes sont disponibles pour un fader de submaster :

- **Master** - le fader sera un master proportionnel, un master manuel ou un master d'intensité.
- **Vitesse Effet** - le fader se recentre en position home. Il contrôle la vitesse de tous les effets en cours d'exécution (même comportement que celui de l'utilisation de la vitesse via l'affichage Effet Status). Le réglage obtenu à partir de cette commande ne peut pas être enregistré.
- **Taille Effet** - semblable à Vitesse Effet mais pour la taille de l'effet.
- **Master Vitesse** - le fader se recentre en position par défaut. Ceci ajuste la vitesse de la cue, tout comme Rate et Load.
- **Fader Désactivé** - aucune action n'est assignée au fader.
- **Master Seulmt** - le fader est utilisé pour définir un niveau vers lequel le contenu du fader se déplace en fondu. Le curseur peut être utilisé pour ajuster les niveaux en live lorsque le fader a été activé avec la touche bump. Reportez-vous à la section [Master Only \(sur la page 81\)](#) pour de plus amples informations.
- **Master Effet** - contrôle le mode d'apparition/disparition des effets (taille, vitesse ou les deux).
- **Niveaux Seulmt** - contrôle les niveaux sans contrôler l'effet.

Informations sur le submaster

Dans la fenêtre au-dessus de n'importe quel submaster programmé, vous verrez ce qui suit :

Sur l'Element 2, vous trouverez ces informations dans la fenêtre de statut des faders. Reportez-vous à la section [Indicateurs dans la fenêtre Status Fader dans Element \(sur la page 78\)](#)



Remarque : Les submasters inhibition s'affichent en rouge et les submasters additifs en jaune.

- Numéro du submaster
- Label du submaster (le cas échéant)
- Niveau de priorité (le cas échéant)
- Marqueur I-Master (le cas échéant)
- Valeur en cours du submaster

Label d'un Submaster

Les submasters peuvent être nommés à l'aide de la touche **[Label]**.

- **[Sub] [6] [Label] [xxxx] [Enter]** - labels submaster 6.
- **[Sub] [6] [Label] [Label [Enter]]** - enlève le label.



Remarque : Si vous souhaitez que votre label intègre un retour à la ligne, utilisez **//** pour créer un saut de ligne entre les mots.

Changement des Submasters

Les Submasters peuvent également être chargés avec des cues, des presets ou des palettes. Vous pouvez convertir un fader vide en submaster sans passer par l'affichage de configuration des faders. N'importe quel fader peut être configuré et chargé avec un submaster si :

- le fader n'est pas configuré
- ou-
- le fader est configuré en playback mais n'a pas de cuelist chargée
- ou-
- le fader est configuré comme submaster, mais ce submaster est vide.

Quelle que soit la configuration du fader, si les conditions ci-dessus sont remplies, le fader peut être chargé avec le submaster ou l'élément spécifié sur la ligne de commande.

Si les données occupent déjà le fader, celui-ci doit être vidé avant qu'un autre élément puisse y être chargé. Reportez-vous à la section [Libérer le contenu d'un Submaster \(sur la page 380\)](#)

- **[Sub] [5] [Load]** - charge le submaster 5 dans le fader associé au bouton Load.
- **[Int Palette] [1] [Load]** - charge la palette d'intensité 1 dans le submaster associé au bouton Load.
- **[Cue] [5] [Sub] [4] [Enter]** - charge le contenu de la cue 5 dans le submaster 4 (une commande **{CopyTo}** apparaît dans la syntaxe sur la ligne de commande).
- **[Cue] [5] [Load]** - charge la cue 5 dans le submaster associé au bouton Load.
- **[-] [5] [Cue] [5] [Sub] [6] [Enter]** - charge le contenu de la cue 5, moins le circuit 5, dans le submaster 6.
- **[Cue] [1] [Thru] [5] [Sub] [1] [Thru] [4] [+] [7]** - charge séquentiellement les cues 1 à 5 dans les submasters 1, 2, 3, 4 et 7.
- **[Cue] [1] [Thru] [5] [Sub] [1] [Thru] [Enter]** - charge séquentiellement les cues 1 à 5 dans les submasters 1 à 5 (une commande **{CopyTo}** apparaît dans la syntaxe sur la ligne de commande).

Utilisation du temps des boutons bump avec les Submasters

Chaque bump de submaster peut avoir trois valeurs de temps différentes : Up fade, Maintien, et Down fade (voir [Propriétés du submaster \(sur la page 372\)](#)). Le temps par défaut est réglé de telle sorte que la touche bump fonctionne comme une touche flash « on » pour les submasters additifs et une touche flash « off » pour les submasters d'inhibition. Les effets sur les submasters suivront le temps des submasters, à moins que le temps n'ait été placé dans l'effet lui-même.



Remarque : A tout moment, le fader peut être utilisé pour prendre la main sur un submaster automatisé.

Pour ajouter un temps au bouton bump en Live :

- **[Sub] [8] [Time] [3] [Time] [4] [Time] [3] [Enter]** - ajoute un temps en montée de 3 secondes, un maintien de 4 secondes et un temps en descente de 3 secondes au submaster 8.
- **[Sub] [2] [Time] [Time] {Manual} [Time] [3] [Enter]** - ajoute un temps de maintien manuel et un temps en descente de 3 secondes au submaster 2. Lorsque le bouton bump est pressé et maintenu enfoncé, il clignote et reste allumé jusqu'à ce que le bouton soit relâché. Il commencera alors le fade vers le bas.

- [Sub] [4] [Time] [3] [Time] {Maintien} [Enter] - ajoute un temps de 3 secondes et un maintien. Lorsque bump est pressé, le fade vers le haut commence. Une fois la valeur de l'élément atteinte, elle y restera jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau sur la touche. Le fade descendra à zéro.
- [Sub] [3] [Time] [Enter] - réinitialise tous les temps par défaut du submaster 3 (Up = 0, Maintien = Manuel, Down = 0).

Contrôle manuel des Submasters avec les faders

Il est possible de prendre le contrôle de submasters même s'ils ont des temps enregistrés. Pour prendre le contrôle, vous devez pousser le fader au-delà du niveau en cours. À partir de là, le contrôle est transféré au fader pour un contrôle manuel complet.

Vous pouvez ensuite utiliser le fader pour augmenter ou diminuer le niveau du submaster comme désiré.

Fonction Exécuter

La fonction exécuter depuis les submasters peut être utilisée pour déclencher des actions telles que des macros, des snapshots, des Raw MIDI, des Serial Strings et des cues. Cela fonctionne de la même façon que les liens externes pour les cues.

Une softkey {Exécuter} est disponible après avoir appuyé sur le bouton [Sub] dans l'affichage Live, Blind ou la liste des submasters.

Lorsque vous appuyez sur {Exécuter}, les softkeys deviennent {String}, {Macro}, {Relais}, {On}, {Off}, {Snapshot}, et {MIDI Raw}.



Remarque : Les macros peuvent également être assignées à l'action d'une touche. Reportez-vous à la section [Configuration du fader et des touches du Submaster \(sur la page 376\)](#)

Déclenchement d'une action

Appuyer sur le bouton bump d'un submaster déclenchera toutes les actions assignées à sa liste d'exécution.

Ajout d'un déclencheur

- [Sub] [1] {Exécuter} {Macro} [2] [Enter] - déclenche la macro 2 lorsque le bouton bump du submaster 1 est appuyé.

Suppression d'un déclenchement

- [Sub] [1] {Exécuter} {Macro} [Enter] - supprime le déclenchement de la liste d'exécution du submaster 1.

Freeze et StopEffect sur les Submasters

Freeze

[Freeze] peut être utilisé pour arrêter toute activité sur n'importe quel submaster actif. Pour appliquer un freeze à seulement un submaster spécifique, appuyez sur [Freeze] & [Load].

Remarque : Sur l'Element 2, vous devrez utiliser la softkey {Contrôle Fader} qui s'affiche quand vous appuyez sur [Live].

Il y a deux façons de supprimer la commande Freeze :

- Appuyez de nouveau sur [Freeze] et [Load] pour réactiver les faders concernés.
- Appuyez sur [Assert] & [Load] ou [Go] ou [Stop/Back] pour réactiver les faders concernés.

StopEffet

La touche [Stop Effect] peut être utilisée pour arrêter tous les effets actifs dans un ou tous les Faders, ou peut être utilisée avec le clavier de contrôle pour stopper un effet spécifique.

Remarque : Sur l'Element 2, vous devrez utiliser la softkey {Contrôle Fader} qui s'affiche quand vous appuyez sur [Live].

- Pour arrêter tous les effets dans un fader, appuyez sur [Stop Effect] et [Load] du fader concerné.
- Pour arrêter un effet spécifique sans se soucier du Fader où il est activé, appuyez sur [Effect] [2] [StopEffect] [Enter].

Lorsqu'un effet est stoppé, tout impact de l'effet est supprimé et l'état sur scène est comme si l'effet n'avait jamais été activé.

Déplacement et copie de submasters

Vous pouvez déplacer un submaster à l'aide de Déplacer vers. Appuyez deux fois sur [Copy To] pour inscrire Déplacer vers sur la ligne de commande.

Exemple :

- [Sub] [2] Move To [Sub 9] [Enter][Enter] - déplace le contenu, le label et les temps du submaster 2 dans le submaster 9. Le submaster 2 est supprimé.

Vous pouvez copier le contenu d'un submaster en utilisant le bouton [Copy To]

- [Sub] [2] [Copy To] [Sub 9] [Enter][Enter] - copie le contenu, le label et les temps du submaster 2 dans le submaster 9.
- [Sub] [2] [Copy To] [Sub 9] {Attr. Seulement} [Enter][Enter] - copie toutes les propriétés du submaster 2 dans le submaster 9. Les niveaux, effets et labels ne sont pas copiés lors de l'utilisation de la softkey {Attrib Seulmt}.
- [Sub] [2] [Copy To] [Sub 9] {Labels Seulement} [Enter][Enter] - copie seulement le label du submaster 2 dans le submaster 9.

Libérer le contenu d'un Submaster

Pour libérer le contenu d'un submaster, utilisez une des méthodes suivantes :



Remarque : Sur l'Element 2, vous devrez utiliser la softkey {Contrôle Fader} qui s'affiche quand vous appuyez sur [Live].

- [Off] et [Load] - stoppe tous les effets en cours et ferme le submaster selon le mode {Restaurer} du submaster.
- [Release] et [Load] - se comporte de la même façon que [Off]. [Release] ne supprime plus le fader.
- [Shift] et [Load] - se comporte comme [Off] et [Release] sauf qu'il supprimera également le fader.
- {Contrôle Fader} {Off} et [Load] - stoppe tous les effets en cours et ferme le submaster selon le mode {Restaurer} du submaster.
- {Contrôle Fader} {Release} et [Load] - se comporte de la même façon que {Off}. {Release} ne supprime plus le fader.
- [Shift] et [Load] - se comporte comme {Off} et {Release} sauf qu'il supprimera également le fader.



Remarque : Lorsqu'un submaster sur un fader motorisé est libéré ou fermé, le fader redescendra à zéro.

Mettre à jour un Submaster

Il est possible d'apporter des modifications à un submaster en mode Live. [Update] est utilisé pour enregistrer les modifications apportées à un submaster.

- [Update] [Sub] [5] [Enter] - met à jour le submaster 5 en incluant les changements de valeurs en live uniquement des circuits déjà présents dans le submaster 5. Vous pouvez également appuyer sur le bouton bump du submaster 5 pour le sélectionner.
- [Liste de circuits] [Update] [Sub] [5] [Enter] - ajoute uniquement les circuits spécifiés au submaster 5.

Suppression d'un Submaster

Vous pouvez supprimer un submaster à l'aide de la touche [Delete]. Lorsqu'un submaster est supprimé, le fader reste configuré en tant que submaster, mais il sera vide, sauf si la softkey {Vider Faders} est utilisée.

- [Delete] [Sub] [5] [Enter] [Enter] - efface le contenu du submaster 5.
- [Delete] [Sub] [5] {Vider Faders} [Enter] [Enter] - efface le contenu du submaster 5 et libère tous les faders qui étaient affectés au submaster 5.

Chapitre 21

Utilisation de About

À propos de [About]	384
[About]	385
{Quoi de neuf}	385
[About] Système	386
[About] Circuit	387
[About] Adresse	388
[About] Cuelist	391
[About] Cue	391
[About] Courbes	392
[About] Effets	392
[About] Groupes	392
[About] Submaster	392
[About] Macro	393
[About] Palettes IFCB	393
[About] Presets	393
[About] Color Path	393
[About] Live	394

À propos de [About]

[About] fournit des informations détaillées sur les éléments sélectionnés.

Appuyez sur [About] pour positionner le pupitre sur le mode About, ce qui vous permet d'examiner indéfiniment les informations en sélectionnant simplement l'élément qui vous intéresse. Lorsque vous ouvrez cet élément, celui-ci apparaît dans la ZIC et reste ouvert jusqu'à ce que vous le fermez ou jusqu'à ce qu'une autre action l'oblige à se fermer.

Vous pouvez également ouvrir une fenêtre About dans un onglet en utilisant [Tab] [2][9].

Appuyez sur l'icône **Lien** pour rompre le lien entre la ligne de commande et la fenêtre About actuelle. Lorsque le lien est rompu, la fenêtre About est forcée de présenter le type d'informations affichées, comme le circuit, l'adresse ou les presets. Lorsque le lien est activé, la fenêtre About est liée à la ligne de commande et mise à jour en fonction de l'élément sélectionné.



Appuyez sur **{.a[A]}** pour zoomer. Il existe trois tailles de zoom : petit, moyen et grand. Moyen est le zoom par défaut.

En mode About, vous pouvez sélectionner un circuit pour afficher des informations sur ce circuit. Vous trouverez ci-dessous des exemples de la vue Valeurs en cours (voir ci-dessous) des informations qui sont présentées lors de la sélection de projecteurs conventionnels ou automatiques. Pour de plus amples informations sur la fenêtre A Propos des circuits, consultez [\[About\] Circuit \(sur la page 387\)](#).

[About]

Lorsque vous appuyez sur [About] quand la ligne de commande est claire, la ZIC présente les informations suivantes :

- Décompte d'adresses système
- Version du logiciel
- Version librairie de projecteurs (fixtures)
- Notifications de droit d'auteur
- Nom d'appareil
- Assigné en tant que (Principal/Backup/Client/Offline)
- User ID
- Priorité (ACN et Net2)
- Adresse(s) IP
- Nombre de paramètres définis
- Nombre d'adresses patchées
- Nombre de paramètres définis non-patchés
- Nombre d'adresses Pixel mapping
- Nombre de circuits patchés
- Nombre de cues (Le nombre de cues représente la quantité dans l'ensemble des cuelists.
Les cues à plusieurs parts ne sont comptées qu'une seule fois.)
- Adresses de sorties autorisées

Des boutons existent également pour [{Quoi de neuf} \(en dessous\)](#) et [\[About\] Système \(sur la page suivante\)](#).

Paramètres et Adresses

La valeur des paramètres définis fait référence au nombre de paramètres qui ont été définis dans le patch. Elle inclut des paramètres qui ont été patchés pour les adresses de sortie et ceux que ne l'ont pas été.

La valeur sous les paramètres définis, celle des adresses patchées, calcule uniquement le nombre d'adresses qui ont été utilisées dans le patch (qui comptent pour les sorties disponibles).

La valeur des paramètres définis non-patchés est utile car même non-patchés mais définis, les paramètres doivent être affichés et calculés dans le moteur du fade. Si vous exécutez une grande conduite, il est utile de supprimer les circuits définis mais non-patchés. C'est à ce moment que la commande [Query] {Non-Patché} est utile.

Adresses de sorties allouées

Les adresses de sortie allouées sont une ou des plage(s) d'adresses qui peuvent être assignées pour limiter le nombre d'adresses de sortie. Les adresses de sortie allouées représentent un paramètre dans l'ECU. Rendez-vous sur **Réglages>Réseau>Protocoles Output>Adresses Output Allouées** pour effectuer des modifications si nécessaire.



Remarque : Si vous avez créé des plages pour les adresses de sortie allouées, celles-ci s'afficheront également dans [About].

{Quoi de neuf}

Dans la fenêtre [About], appuyez sur la touche {Quoi de neuf} pour ouvrir la documentation utilisateur sur le pupitre. La documentation s'ouvre dans l'onglet 100.



Remarque : Une seule instance de la documentation peut être chargée à la fois.

[About] Système

Lorsque vous appuyez sur {À propos du système}, la ZIC affiche une liste de tous les appareils en réseau qui sont connectés à Eos. Ces appareils en réseau incluent :

- Consoles
- RPU et RPU3
- Net3, RVI et RVI3
- ETCnomad et ETCnomad Puck
- Nodes Net3 Show Control
- Nodes Net3 E/S
- Processeurs CMEi Legacy Unison
- Processeurs Unison Paradigm
- CEM+, CEM3, FDX 2000/ 3000
- Nodes Net3
- Nodes ETCNet2

Chaque appareil en réseau affichera les informations suivantes :

- Type d'Appareil
- Nom/Composant
- Statut
- Connecté
- Adresse IP



Remarque : Les appareils peuvent apparaître plus d'une fois dans cette liste s'ils jouent plusieurs rôles dans le réseau.



Remarque : En cas d'erreurs ou d'avertissemens sur le rack, les CEM+ / CEM3 s'afficheront en rouge.

Cliquez sur un CEM+ / CEM3 dans la liste {À propos du système} pour ouvrir la fenêtre À propos du Rack, qui affichera les informations suivantes sur le rack :

- Nom du Rack (affiché en tant que titre)
- Type
- Température Ambiante
- Tension des phase A, B, C
- Fréquence
- Numéro du système
- Adresse IP
- Version du logiciel
- Erreurs du Rack



Remarque : La suppression des erreurs CEM+ / CEM3 depuis Eos sera temporaire sauf si les erreurs ont été résolues sur CEM+ / CEM3. Les erreurs affichées sur Eos se supprimeront d'elles-mêmes une fois qu'elles auront été supprimées depuis CEM+ / CEM3. Certaines erreurs sur CEM+ / CEM3 peuvent uniquement être supprimées sur CEM+ / CEM3.

Cliquez sur un rack FDX dans la liste {À propos du système} pour ouvrir la fenêtre À propos du Rack, qui affichera les informations suivantes sur le rack :

- Numéro du rack
- Type de rack
- Tension des phase A, B, C
- Fréquence
- Numéro du système
- Adresse IP
- Version du logiciel

Les boutons disponibles sur l'écran À propos du Rack sont {Activ. Preset}, {Désactiv. Preset}, et {Effacer Erreurs}.

[About] Circuit

Appuyez sur [About] pour positionner la ZIC en mode About. Lorsqu'un circuit est sélectionné, les informations ci-dessous s'affichent. Vous pouvez sélectionner les informations que vous souhaitez consulter à l'aide des touches qui se trouvent sur le côté droit de la ZIC. Les touches sont :

{Valeurs en Cours} affiche des informations sur :

- Numéro de circuit
- Type d'Appareil
- Dernier changement d'intensité (numéro de cue)
- Prochain changement d'intensité
- Par quoi le circuit est inhibé (le cas échéant)
- Mots-clés
- Notes
- Une liste de tous les paramètres du circuit qui affichent la valeur actuelle et sa source, la valeur DMX, la valeur absolue, des informations sur le délai et le temps, des informations sur la mise en mark et les valeurs parkées.

{Arrière plan} affiche des informations semblables :

- Numéro de circuit
- Type d'Appareil
- Mots-clés
- Notes
- Une liste de tous les paramètres du circuit montrant la valeur d'arrière-plan et sa source, qui affiche ce vers quoi les paramètres iront si la source de contrôle est supprimée. Les données d'arrière plan sont représentées par le code couleur standard.

{Chgmts} affiche des informations sur :

- Paramètres
- Changement précédent dans la cuelist qui a actuellement la propriété
- Valeur du changement précédent (preset, palette ou données absolues)
- Chgmt Suiv
- Valeur du changement suivant (preset, palette ou données absolues)

{Usage} affiche des informations sur la façon dont le circuit est utilisé, par exemple :

- Intensité Maximum
- Cuelists dans lesquelles il est utilisé
- Nombre total de cues dans lesquelles il apparaît (en fonction de l'intensité)
- Nombre total de changements d'intensité
- Liste des submasters comprenant le circuit
- Liste des cues avec des instructions de changement pour le circuit
- Liste des cues avec des changements au noir pour le circuit

- Liste des cues contenant ce circuit actif
- Liste des groupes comprenant le circuit



Remarque : Sur l'écran **{Usage}** dans A Propos des circuits, si un autre circuit est sélectionné, vous devrez appuyer sur la touche **{Rafraîchir l'Usage}** pour voir les informations du nouveau circuit.

{Patch} affiche les informations suivantes :

- Plage d'adresses
- Niveau de proportion dans le patch
- Courbe (le cas échéant)
- Exclu du GM
- Informations de préchauffe (le cas échéant)
- Statuts Pan inversé / Tilt inversé
- Mots-clés
- Notes
- Liste de toutes les valeurs de paramètres avec l'adresse, la valeur Home, la paramètre Snap, la valeur DMX et la valeur parkée (le cas échéant)

The screenshot shows the 'Patch' screen for 'Channel 1 Front Light Generic Dimmer'. At the top, it displays the channel name and type. Below that, there's a summary of parameters: Address Range: 385, Proportion: 100, GM Exempt: No, Preheat: None, Swap: OFF, Invert Pan: OFF, Invert Tilt: OFF, and Keywords: Notes. A table below lists the parameter 'Intens' with its address set to '385 [1/385]'. The table has columns for Parameter, Address, Home, Snap, and Curve.

Parameter	Address	Home	Snap	Curve
Intens	385 [1/385]	0		

{Fixture Notes} affiche les informations qui se trouvent dans la librairie de fixtures, par exemple :

- Numéro de révision
- Date de publication
- Noms Alternatifs
- Notes Usage

{Contrôles Lampe} affiche les contrôles de la lampe, les commandes RDM disponibles ou d'autres paramètres de l'appareil (s'il s'agit d'un projecteur asservi).

[About] Adresse

Appuyez sur **[About]** pour positionner la ZIC en mode About. Lorsqu'une adresse est sélectionnée, les informations ci-dessous s'affichent. Vous pouvez sélectionner les informations que vous souhaitez consulter à l'aide des touches qui se trouvent sur le côté droit de la ZIC. Des touches supplémentaires peuvent s'afficher si les fonctions RDM et Retour d'infos Sensor sont activées. Les touches sont :

{Adresse} affiche les informations suivantes :

- Numéro d'adresse (affiché sous la forme d'une adresse directe et Port/Offset)
- Label du gradateur (le cas échéant)

- Numéro de circuit associé, qui contient un lien hypertexte vers la fenêtre [About] du circuit.
- Référence (le cas échéant)
- Notes
- Valeur de sortie (sACN, Net2, ArtNet, Avab UDP, ou DMX)
- Valeur de sortie du courant et source de la sortie
- Paramètre contrôlé par l'adresse
- Valeur Home
- Informations de base sur le patch
- Informations détaillées sur le patch (le cas échéant)
- S'il s'agit d'un changeur de couleurs, d'une roue de couleur/de gobos, le rouleau ou la roue attribué est indiqué
- Informations enregistrées dans le Texte 1 à 10 et champs Notes dans **Patch>Database**

{Prochaine Part} et {Précédente Part} permettront de passer à la prochaine part ou de revenir à la part précédente. Ces touches s'affichent uniquement pour les adresses avec des parts.

{Aller au Patch} est un raccourci permettant de modifier le patch pour l'adresse sélectionnée. La fenêtre Patch s'affichera.

{Fixture Notes} affiche les informations suivantes :

- Numéro de révision
- Date de publication
- Liste des problèmes connus (le cas échéant)
- Notes d'usage et notamment les paramètres et la configuration de l'interrupteur (le cas échéant)
- Nom des autres projecteurs (le cas échéant)

{Contrôles Lampe} affiche les contrôles de la lampe ou d'autres paramètres de l'appareil (s'il s'agit d'un projecteur automatique).

{Suiv / Préc. Non Patché} vous permet de voir quelles adresses les plus proches de l'adresse actuelle sont actuellement dépatchées.

{Retours d'infos des Gradateurs} - apparaît quand l'adresse actuelle est patchée sur un gradateur dans un rack ETC Sensor avec un CEM+ ou CEM3. Les Retours d'infos Sensor doivent être activés. Reportez-vous aux sections *Protocoles de l'interface (sur la page 543)* et *Erreurs et alertes (sur la page 133)* pour de plus amples informations.



Remarque : Pour les Retours d'infos Sensor, le CEM+ doit exécuter la version 3.0 ou ultérieure du logiciel.

{Retours d'infos des Gradateurs} affiche les informations suivantes :

- Nom (nom de gradateur)
- Type de module
- Rack/position
- Niveau du rack gradateur (affiché en pourcentage)
- Source du rack gradateur
- Charge enregistrée
- Charge réelle

{Retours d'infos des Gradateurs} affiche les informations suivantes, qui peuvent être modifiées depuis Eos en cliquant sur la valeur et en saisissant une nouvelle valeur :

- Méthode d'allumage
- Mode de Contrôle

- Courbe
- Seuil
- Niveau Mini
- Niveau Maxi
- Préchauffage Activé
- Temps Préchauff
- Advanced Features (AF) Activées

Eos prend en charge les commandes de softkey depuis cette fenêtre :

- {Ignorer Erreurs}
- {Effacer Erreurs}



Remarque : L'effacement des erreurs CEM+ ou CEM3 depuis Eos sera temporaire sauf si les erreurs ont été résolues au niveau du CEM+ ou CEM3. Les erreurs affichées sur Eos s'effaceront d'elles-mêmes lorsqu'elles auront été effacées de CEM+ ou CEM3. Certaines erreurs CEM+ ou CEM3 peuvent uniquement être effacées au niveau de CEM+ ou CEM3.

{Détails de l'Appareil} - apparaît quand l'adresse actuelle est patchée sur un appareil RDM. Les appareils RDM doivent être activés via l'ECU et détectés via le patch. Reportez-vous aux sections [RDM \(sur la page 544\)](#), [{Patch} Affichage et Réglages \(sur la page 123\)](#) et [Erreurs et alertes \(sur la page 133\)](#).

{Détails de l'Appareil} affiche les informations reçues depuis l'appareil et permet d'effectuer des modifications sur :



Remarque : Les modifications peuvent prendre quelques minutes. Elles se propageront jusqu'à l'appareil RDM pour revenir au patch du pupitre et aux fenêtres About.

- Nom d'Appareil (affiché en haut du numéro d'adresse)
- Adresse DMX (peut être modifiée dans cette fenêtre en cliquant sur la propriété ou la valeur)



Remarque : Modifier l'adresse ne peut pas engendrer le déplacement d'une partie du projecteur vers un autre univers ou la communication avec l'appareil peut être perdue. L'univers est défini dans la configuration de port des passerelles.



Remarque : Les détails affichés varient en fonction de l'appareil.

- Label DMX (comme pour le nom d'Appareil, mais le Label peut être modifié en cliquant sur la propriété ou la valeur)
- Type
- Fabricant
- ID de l'Appareil
- Taille de la définition
- Version
- Etat Lampe
- Heures de lampe
- Tension CC de tête
- Lampe allumée/éteinte
- Distance parcourue Gel

- Distance parcourue Gel2
 - Vitesse Fan
 - Température Ambiante
 - Température Gel
 - Erreurs de l'Appareil (apparaît uniquement s'il existe des erreurs)
 - Effacer Erreurs

Les erreurs de l'appareil sont affichées en 4 couleurs différentes qui dépendent de la gravité de l'erreur.



Remarque : La couleur correspondant à la gravité est déterminée par le fabricant de l'appareil.

- Gris - Gravité inconnue ou pas une erreur
 - Blanc - Averte
 - Jaune - Avertissement
 - Rouge - Erreur

[About] Cuelist

Les informations suivantes s'affichent lorsqu'une cuelist est sélectionnée :

- Attributs de la Cuelist
 - Cue active
 - Le nombre de cues dans la liste (les cues partitionnées ne sont comptées qu'une seule fois)
 - Première cue dans la liste
 - Dernière cue dans la liste
 - Partition
 - Numéro et position physique du fader de restitution
 - Circuits actuellement contrôlés en Live par la cuelist
 - Circuits avec des intensités au-dessus de 0 dans la cuelist
 - Circuits avec des paramètres enregistrés dans la cuelist mais sans intensité

[About] Cue

Les informations suivantes s'afficheront lorsqu'une cue est sélectionnée :

- numéro de cue
 - données de temps pour la cue (temps particuliers inclus)
 - marqueurs
 - attributs

- nombre de changements par IFCB fournis par la cue
- état actuel de la cue
- changements d'intensité
- changements Live FCB
- changements Dark FCB
- tout effet en cours d'exécution
- liens externes
- tous les circuits dans cette cue qui disposent de temps particuliers ou de temps de délai

[About] Courbes

Lorsqu'une courbe sera sélectionnée, les informations suivantes s'afficheront :

- numéro de la courbe
- label de la courbe (le cas échéant)
- les circuits qui utilisent la courbe dans le patch
- les circuits qui utilisent la courbe en tant que courbe de fan
- les cues et parts de cue qui utilisent la courbe

[About] Effets

Lorsqu'un effet est sélectionné, les informations suivantes s'affichent :



Remarque : Pour voir la fenêtre About des effets dans Live, l'effet doit être en cours d'exécution.

-
- numéro de l'effet
 - label de l'effet (le cas échéant)
 - liste des submasters qui utilisent l'effet
 - liste des cues qui utilisent l'effet
-



Remarque : Toute cue ou tout submaster qui ont la main sur cet effet, tels que pour la vitesse, pour lesquels l'effet affichera un *.

[About] Groupes

Lorsqu'un groupe est sélectionné, les informations suivantes s'affichent :

- numéro de groupe
- label du groupe (le cas échéant)
- les circuits dans le groupe

Les softkeys {Ordre sélection} et {Numérique} peuvent être utilisées pour modifier la vue de la fenêtre About des Groupes.

[About] Submaster

Les informations suivantes s'affichent lorsqu'un submaster est sélectionné :

- Le numéro de submaster
- Label (le cas échéant)
- Valeur courante
- Mode (additif, d'inhibition ou Effet)
- Fader (proportionnel ou I-Master)
- HTP ou LTP
- Exclusif

- Priorité
- Temps
- Faders
- Circuits dans le submaster
- Effets assignés

[About] Macro

La fenêtre [About] Macro affiche une liste des cues qui exécuteront une macro sélectionnée. Pour voir cette fenêtre, vous devez vous rendre sur la fenêtre d'Editeur de Macros. Sur la fenêtre, appuyez sur [About] puis sélectionnez la macro à l'aide de la souris ou de l'écran tactile.

[About] Palettes IFCB

Les informations suivantes s'afficheront lorsqu'une palette d'intensité, de focus, de couleur ou de beam sera sélectionné(e) :

- le nombre de cues dans lesquelles la palette est utilisée
- le nombre de presets dans lesquels la palette est utilisée
- le nombre de circuits
- la première cue dans laquelle la palette est utilisée
- la dernière cue dans laquelle la palette est utilisée
- le nombre de cuelists qui utilisent la palette

{Usage} affiche les informations suivantes à propos des palettes :

- Nombre de cues avec changement
- Liste des circuits qui utilisent la palette dans une cue
- Liste des circuits enregistrés dans la palette qui ne sont pas utilisés dans une cue
- Liste des cues dans lesquelles la palette a une instruction de changement
- Liste des effets qui utilisent la palette
- Liste des presets dans lesquelles la palette est enregistrée

[About] Presets

Lorsqu'une preset est sélectionnée, les informations suivantes s'affichent :

- le nombre de circuits
- la première cue dans laquelle la preset est utilisée
- la dernière cue dans laquelle la preset est utilisée
- le nombre de cuelists qui utilisent la preset

{Usage} affiche les informations suivantes sur les presets :

- Nombre de cues avec changement
- Liste des circuits qui utilisent la preset dans une cue
- Liste des circuits enregistrés dans la preset qui ne sont pas utilisés dans une cue
- Liste des cues dans lesquelles la preset dispose d'une instruction de changement
- Liste des effets qui utilisent cette preset

[About] Color Path

Les informations suivantes s'afficheront lorsqu'un color path est sélectionné :

- Le numéro du color path
- Label (le cas échéant)
- Circuits qui utilisent le color path

- Cues qui ont des changements utilisant le color path
- Numéro des cuelists dans lesquelles le color path est utilisé

Reportez-vous à la section [Color Path \(sur la page 190\)](#) pour de plus amples informations.

[About] Live

En appuyant sur [Live] tout en maintenant [About] appuyé, les valeurs DMX actuellement actives sont affichées, au lieu d'une valeur en pourcentage.

Actionner deux fois le bouton [Live] tout en maintenant [About] appuyé verrouille cette vue.
Appuyez à nouveau sur [About] pour désactiver ce réglage.



Remarque : *Un astérisque après les niveaux indique que le projecteur est patché hors de votre partition actuelle, ou au-delà du nombre de sorties autorisé.*

Chapitre 22

Courbes

À propos des Courbes	396
Création d'une courbe	397
Modification des courbes	397
Appliquer une Courbe aux Circuits dans le Patch	398
Courbes appliquées aux cues	398
Application d'une courbe aux fans des changeurs de couleurs	399
Suppression d'une courbe	399

À propos des Courbes

Une courbe représente une relation entre le temps d'un fade et le niveau de sortie dans une cue, une part de cue ou un gradateur à chaque moment durant ce fade. À l'aide d'une courbe non-linéaire, vous pouvez créer une variété d'effets, compenser des différences ou des défauts au sein de votre dispositif d'éclairage, modifier des rampes de transition et soulager votre matériel.

Vous pouvez appliquer des courbes aux gradateurs dans le patch. Des courbes peuvent aussi être appliquées aux cues, à des parts de cue et aux ventilateurs de changeurs de couleurs. Lorsqu'elle est appliquée à une cue, la courbe n'a d'impact que sur les changements d'intensité dans cette cue. Lorsqu'elle est appliquée à une part de cue, la courbe a un impact sur tous les changements de paramètres enregistrés dans cette part de cue.

Lorsqu'elle est appliquée dans le patch, le changement d'intensité suivra la rampe définie par la courbe durant son fade. Cette valeur est déterminée par le référencement de la valeur de sortie de la courbe à tel pourcentage et par l'application en sortie du niveau de la courbe plutôt que du niveau en pourcentage. Jusqu'à 100 points de définition peuvent être établis sur une courbe, chacun avec sa propre valeur d'intensité si souhaité.

Lorsque la courbe est appliquée à une cue, le « pourcentage d'execution » de la cue est déterminé en appliquant le niveau de sortie de la courbe en tant que pourcentage d'exécution pour tous les calculs de fade. Pour les cues à une seule part, le calcul s'applique uniquement à l'intensité. Pour les cues à plusieurs parts, en revanche, la courbe s'applique à tous les paramètres de la part.

Lorsque la courbe est appliquée à un fan de changeur de couleurs, la sortie du fan est contrôlée par l'intensité du circuit.

Les courbes peuvent également être appliquées à des projecteurs avec des paramètres de Non-intensité (NPs). Lorsqu'un circuit avec des NPs est sélectionné sous **Patch > Attributs > Courbe**, des boutons individuels pour chaque paramètre disponible seront affichés dans la ZIC. Cliquez sur un ou plusieurs boutons pour appliquer une courbe au(x) paramètre(s) souhaité(s).

Patch	Amber	Hue	Shutter Strobe	Clear	905 Full At 1%	910 Inverted	Mapping	Attributes
Attributes ➤	Blue	Indigo	White	901 IES Square	906 Out At 100%	911 Incandescent	Curve 901	Preheat GM Exempt Disabled
Database	Brightness	Intens		902 Slow Bottom	907 Preheat At 5%		Green	Proportion Invert Pan
Augment3d	Cyan	Red		903 Fast Bottom	908 Preheat At 10%			Curve Invert Tilt
Device List	Green	Saturation		904 Fast Top	909 Hot Patch			Fan Curve Swap P/T
								LD Flags Color Path Enabled

Eos fournit dix courbes préprogrammées couramment utilisées. Elles peuvent être modifiées ou copiées vers un nouvel emplacement de courbe. Lorsqu'une courbe préétablie est supprimée, elle revient à son état initial.

Vous pouvez accéder à l'éditeur de courbes en appuyant sur **[Tab] [2] [1]** ou **[Displays] {Courbe}** ou à partir du navigateur, en suivant le chemin **Navigateur>Listes des éléments enregistrés>Courbes**. Lorsqu'elle est sélectionnée, la liste de courbes s'ouvrira dans un nouvel onglet et la ZIC affichera le graphique de sortie de la première courbe sur la liste.

Vous pouvez naviguer dans la liste à l'aide des touches **[Next]** et **[Last]**, ou vous pouvez spécifier une courbe dans la ligne de commande.

- **{Courbe} [9] [0] [4] [Enter]** - sélectionne la courbe 904 dans la liste et affiche sa forme dans la ZIC.



Création d'une courbe

Lorsque vous ouvrez la fenêtre des courbes, (voir [À propos des Courbes \(sur la page précédente\)](#)), vous pouvez sélectionner une courbe ou créer une nouvelle courbe en appuyant sur :

- **{Courbe} [x] [Enter]**

Si la courbe est déjà enregistrée, les contenus sont affichés dans la ZIC. S'il s'agit d'une nouvelle courbe, une courbe linéaire apparaît.

Modification des courbes

Utilisation du pavé numérique

Lorsqu'une courbe est sélectionnée et affichée dans la ZIC, vous pouvez la modifier avec le pavé numérique. Des points sont établis par incrément de 5. Vous pouvez ajouter d'autres points à l'aide du pavé numérique.

- **[3] [At] [1] [Enter]** - ajoute le point d'entrée de contrôle « 3 » et définit son niveau de courbe sur 10 %.
- **[7] [7] [At] [Full] [Enter]** - ajoute le point d'entrée de contrôle sur « 77 » et définit son niveau de courbe sur Full.

Vous pouvez spécifier des points et ajuster leurs niveaux dans la ligne de commande ou vous pouvez utiliser les touches en dessous pour modifier la courbe :

- **[Page ►]** - sélectionne le prochain point d'exécution du fade.
- **[Page ◀]** - sélectionne le point précédent d'exécution du fade.
- **[Tambour de niveau]** - règle le niveau de sortie du point sélectionné.
- **[Page ▲]** - fait augmenter la sortie du point sélectionné de 1 %.
- **[Page ▼]** - fait baisser la sortie du point sélectionné de 1 %.
- **[Full]** - définit la sortie du point sélectionné sur Full.
- **[Out]** - définit la sortie du point sélectionné sur zéro.
- **[+%]** - fait augmenter le point sélectionné de la valeur **[+%]** établie dans Setup.
- **[-%]** - fait baisser le point sélectionné de la valeur **[-%]** établie dans Setup.

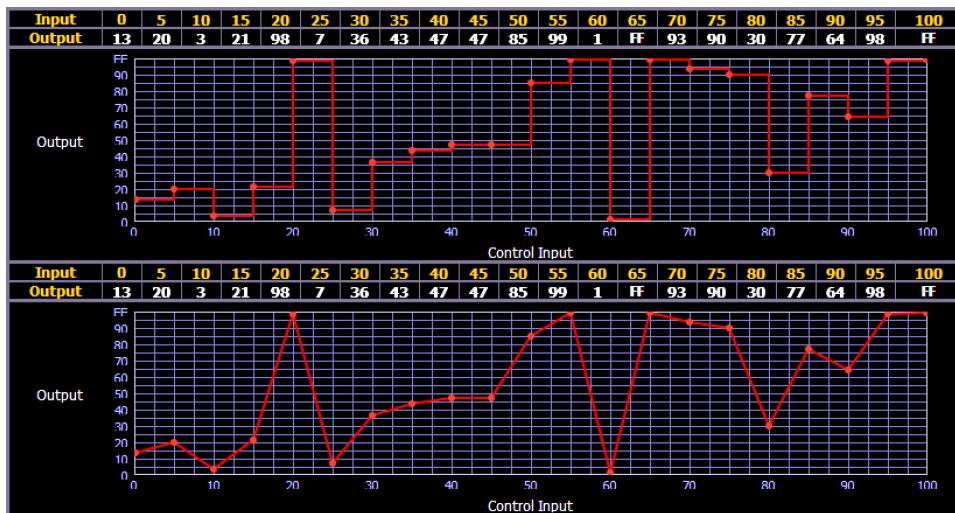
Utilisation d'un écran tactile

Lorsqu'une courbe est affichée dans la ZIC, vous pouvez appuyer sur **{Editer}** pour modifier la courbe dans la fenêtre de l'éditeur.

Dans l'éditeur de courbes, vous pouvez tracer la forme de la courbe désirée avec une souris ou votre doigt sur l'écran tactile. Pendant que vous dessinez, les valeurs d'intensité seront ajoutées pour les points existants de la courbe. Si vous ajoutez des points à la courbe (depuis le pavé numérique), ces points seront également réglés.

Vous pouvez également passer de forme de courbe « interpolée » à « en créneaux ». La valeur par défaut de Eos est « interpolée ». Pour passer à « en créneaux », appuyez sur la softkey **{En créneaux}**. Lorsque vous avez appuyez sur cette softkey, elle se change en **{Interpolée}**, ce qui vous permet de changer de nouveau.

Vous trouverez ci-dessous deux exemples de la même courbe. La première est en créneaux et la deuxième est interpolée.



Restauration de la courbe

À tout moment, vous pouvez restaurer une courbe de la fenêtre de l'éditeur de courbes en appuyant sur la softkey **{Effacer points}**. Cette action permet de restaurer la courbe à sa forme linéaire d'origine ou à sa forme par défaut s'il s'agit d'une courbe pré-établie.

Appliquer une Courbe aux Circuits dans le Patch

Des courbes peuvent être appliquées à tout paramètre d'intensité dans le patch. Une fois la courbe ajoutée, son numéro apparaît dans la colonne « Courbe » du circuit dans la fenêtre du patch. Appuyez sur **{Courbe}** dans **Patch>Attributs** pour afficher une liste des courbes disponibles.



Remarque : Sur Eos, vous pouvez aussi accéder à la fenêtre du patch en appuyant deux fois sur **[Address/Patch]**.

- **[Patch] {Attributs} [1] {Courbe} [9] [0] [1] [Enter]** - applique la courbe 901 à l'intensité du circuit 1.
- **[Patch] {Attributs} [2] [Thru] [8] {Courbe} [2] [Enter]** - applique la courbe 2 à l'intensité des circuits 2 à 8.
- **[Patch] {Attributs} [1] {Courbe} [At] [Enter]** - supprime la courbe du circuit 1.

Lorsqu'une courbe est appliquée à un paramètre Focus, Couleur ou Beam, un indicateur F, C ou B apparaît.

Courbes appliquées aux cues

Vous pouvez également appliquer des courbes aux cues ou cue parts en Live/Blind. Cette action affecte le pourcentage d'exécution de la cue/part en appliquant le niveau de sortie de la courbe

comme pourcentage d'exécution pour tous les calculs de fade. Une fois la courbe ajoutée à la cue, le numéro de la courbe apparaît dans la colonne « Courbe » de la cuelist de la Playback Status Display.

- [Cue] [5] {Attributs} {Courbe} [4] [Enter] - applique la courbe 4 à la cue 5.
- [Cue] [4] [/] [6] [Thru] [9] {Attributs} {Courbe} [9] [0] [6] [Enter] - applique la courbe 906 aux cues 4/6 à 4/9.
- [Cue] [5] {Attributs} {Courbe} [At] [Enter] - supprime les courbes de la cue 5.
- [Cue] [8] [Part] [3] {Attributs} {Courbe} [6] [Enter] - applique la courbe 6 à la part 3 de la cue 8.

Application d'une courbe aux fans des changeurs de couleurs

Vous pouvez également appliquer des courbes à un fan de changeur de couleurs. Lorsque la courbe est appliquée à un fan de changeur de couleurs, la sortie du fan est contrôlée par l'intensité du circuit. Pour appliquer une courbe à un fan de changeur de couleurs, accédez à Patch>Attributs>{Courbe Fan}. Reportez-vous à la section *Courbes du ventilateur d'un changeur de couleur (sur la page 120)*

Suppression d'une courbe

Dans la fenêtre des courbes, vous pouvez supprimer une courbe des manières suivantes :

- [Delete] {Courbe} [3] [Enter] [Enter] - supprime la courbe 3 de la liste.
- [Delete] {Courbe} [9] [0] [1] [Enter] [Enter] - la courbe 901 étant une courbe préétablie, cette commande renvoie la courbe 901 à son état par défaut, et supprime toutes les modifications associées.
- [Delete] [Enter] - supprime la courbe sélectionnée.

Chapitre 23

Snapshots

A propos des snapshots	402
Enregistrement de snapshots	402
Rappeler Snapshots	404
Editer des Snapshots	404
Supprimer les snapshots	405

A propos des snapshots

Les snapshots sont des éléments enregistrés qui stockent la configuration courante du moniteur externe et de la surface de contrôle de Eos. Ils peuvent alors être rappelés pour ramener instantanément le pupitre et les écrans à l'état enregistré dans le snapshot. Vous pouvez choisir les parties du pupitre et des écrans que vous souhaitez enregistrer comme faisant partie du snapshot.

Lorsque vous enregistrez un snapshot, certains aspects de l'interface utilisateur de Eos, sur la base des préférences de l'utilisateur, sont enregistrés si bien que vous pouvez les rappeler par la suite. Cela vous permet de ramener rapidement le pupitre à un état désiré.

Les snapshots peuvent être utilisés sur des RPU ou sur des RVI pour modifier les données affichées sur les moniteurs externes ainsi que le mode d'affichage de ces informations.

Le contenu des snapshots est global. Ils peuvent être enregistrés et rappelés sur toute interface de contrôle autre que les commandes Net3 RFR. Lorsqu'ils sont enregistrés, ils stockent les paramètres correspondant au dispositif initiant l'enregistrement. Lorsqu'ils sont rappelés, seuls le sont les éléments correspondant au dispositif rappelant le snapshot.



Remarque : Les snapshots qui stockent les faders n'incluent pas la cue active dans un fader. Ils incluent uniquement les attributs de fader et les cues en attente.

Les snapshots d'un unique moniteur peuvent également être enregistrés. Reportez-vous à la section [Snapshots d'un seul écran \(sur la page 44\)](#) pour de plus amples informations.

Enregistrement de snapshots

Pour enregistrer l'état courant du pupitre, enregistrez un snapshot.

- [Record] [Snapshot] [1] Sur l'Element 2, vous devrez utiliser la softkey {Snapshot}.

Lors de l'enregistrement d'un snapshot, vous verrez un aperçu de toutes les affichages tels qu'ils seront enregistrés dans le snapshot. Vous pouvez choisir de sélectionner/désélectionner divers composants, écrans, frames, etc. pour votre snapshot.



Depuis le menu snapshot, les options suivantes sont disponibles :

- **Workspaces visibles** - ne comprend que les workspaces visibles.
- **Tous les workspaces** - comprend tous les workspaces, y compris ceux qui ne sont pas visibles au moment de l'enregistrement.

- **Faders** - capture l'état actuel des faders, y compris le mappage des pages de faders, la position de tous les submasters et les cues en attente, en fonction de la configuration.
- **Encodeurs** - enregistre la page actuelle des encodeurs.
- **Filtres** - enregistre le réglage actuel des filtres d'enregistrement.
- **Direct Selects**- lorsqu'elle est utilisée sans l'option workspaces visibles selectionnée, cette option inclut tous les onglets de Direct Selects et leur configuration.
- **Favoris** - le snapshot s'affiche dans la fenêtre d'accès rapide. Reportez-vous à la section [Accès rapide](#) pour de plus amples informations.
- **DS Custom** - le snapshot rappellera les éléments auxquels chacun des boutons de Direct Selects personnalisés est mappé, à moins que le snapshot n'en contienne pas.
- **Couleur** - attribue des couleurs (**Rouge**, **Vert** ou **Blanc**) ou **Dark** à un snapshot. **Dark** n'assigne aucune couleur au snapshot. Les couleurs s'afficheront à côté du nom des snapshots dans une sélection directe, et/ou si ce snapshot a été assigné à l'une des touches personnalisables sur Eos Ti, Gio, Gio @ 5, et RPU.
- **Réinitialiser** - réinitialise le menu à ses valeurs par défaut.



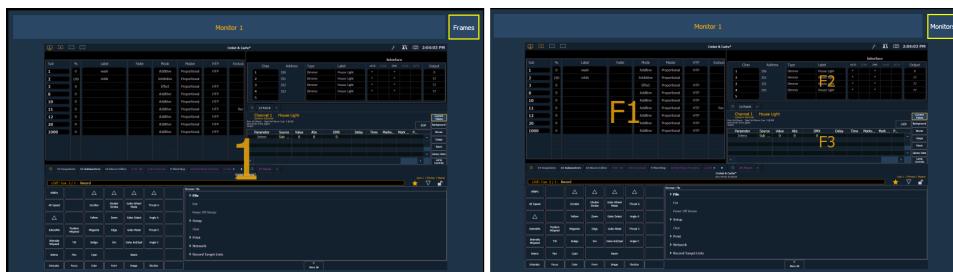
Les options **Faders** et **Encodeurs** ne sont pas disponibles sur Element 2.

Vous pouvez choisir d'inclure ou d'exclure certains écrans, frames et onglets dans la zone située sous le menu snapshot en cochant ou décochant les cases de la liste.

Lorsqu'un frame ou un onglet a été exclu, une icône « - » s'affiche pour indiquer que tout ne sera pas enregistré sur cet écran. Une icône de case cochée s'affiche lorsque tout est sauveguardé sur l'écran.



Les écrans et les frames peuvent également être sélectionnés ou désélectionnés dans la zone de prévisualisation. Utilisez le bouton **Frames/Monitors** pour sélectionner si vous voulez voir les numéros d'écran ou de frame dans la zone de prévisualisation.



Lorsqu'un écran ou un frame a été désélectionné, il est grisé. Les frames désélectionnés auront également un petit cercle rouge avec une barre oblique.

Reportez-vous à la section [Menu disposition du workspace \(sur la page 40\)](#) pour plus d'informations sur comment organiser vos moniteurs pour un meilleur contrôle lors de la création de snapshots.

Rappeler Snapshots

Lorsque des snapshots sont enregistrés, vous pouvez les visualiser dans la liste des snapshots.
Pour afficher la liste :

- Appuyez sur [Snapshots] [Snapshots] dans Element 2, appuyez sur {S_snapshots} {S_snapshots}
- Appuyez sur [Tab] [1] [9]
- Naviguez vers Navigateur > Liste des éléments enregistrés > Snapshots.
- Sélectionnez le menu pop-up Snapshot dans les icônes du menu en haut à droite

Les snapshots peuvent être rappelés de la façon suivante :

- Depuis le clavier / la ligne de commande - [S_snapshots] [5] [Enter]/ {S_snapshots} [5] [Enter]
- À partir des cues à l'aide de la liste d'exécution
- À partir d'une instruction enregistrée dans une macro
- À partir des Direct selects - {Snapshot 4}

Comme les snapshots peuvent être rappelés depuis n'importe quel appareil (à l'exception des RFR) présent sur le réseau Eos family, l'aspect des snapshots peut varier selon le type d'appareil sur lequel ils sont rappelés. Si le dispositif de rappel n'a pas la même disposition physique ou a d'autres limitations qui diffèrent de celles du dispositif d'enregistrement, Eos adaptera le snapshot au mieux de ses capacités.



Remarque : Dans un système à utilisateurs multiples, il est recommandé d'attribuer des numéros de snapshot particuliers à chaque utilisateur. Comme les snapshots sont globaux et peuvent être enregistrés/rappelés à partir de la plupart des appareils, l'attribution de numéros à chaque utilisateur garantit que ses snapshots sont enregistrés et modifiés correctement pour son appareil.

Editer des Snapshots

Pour éditer ou prévisualiser les contenus d'un snapshot, ouvrez la liste de snapshots.

- appuyez sur [S_snapshots] [S_snapshots] dans l'Element 2, appuyez sur {S_snapshots} {S_snapshots}
- ou-
- appuyez sur [Tab] [1] [9]
- ou-
- naviguez dans Navigateur>Listes des éléments enregistrés>Snapshots.

Vous pouvez utiliser [Next] et [Last] pour naviguer dans la liste ou vous pouvez spécifier un snapshot dans la ligne de commande.

Une fois qu'un snapshot est spécifié, la liste affiche cinq colonnes, une pour chaque élément. Vous pouvez modifier les éléments activés en appuyant sur les boutons de la ZIC ou les softkeys situées sous la ZIC. Si un élément est ajouté à la ligne de commande à l'aide des softkeys, il sera activé en appuyant sur [Enter]. Tous les autres éléments seront désactivés.

Les snapshots peuvent être nommés dans la liste des snapshots en sélectionnant le snapshot et en appuyant sur [Label] ou en sélectionnant la colonne Label.

Exemple :

- <Snapshots> [3] {Ecrans} [Enter]

Cette commande active les moniteurs pour le snapshot 3 et désactive tous les autres éléments.

Supprimer les snapshots

Vous pouvez supprimer les snapshots en utilisant les syntaxes suivantes :

- [Delete] [Snapshot] [2] [Enter] / [Delete] {Snapshots} [2] [Enter]
- [Delete] {Snapshot 5} - sélectionne un snapshot depuis les sélections directes pour le supprimer.

Chapitre 24

Macros

A propos des macros	408
Enregistre une macro à partir de Live	408
Utilisation de la touche [Learn]	408
Fenêtre Editeur de Macros	409
Créer une nouvelle macro depuis la fenêtre Editeur	411
Modifier une Macro existante	411
Exécuter une Macro	412
Arrêter une macro	413
Supprimer une Macro	413

A propos des macros

Eos donne la possibilité d'enregistrer des macros. Celles-ci vous permettent de composer une série d'actions de programmation et d'exécuter ultérieurement ces actions en rappelant la macro en question.

Les macros sont constituées d'une série de pressions sur des boutons (touches et softkeys), de commandes à l'écran et d'événements. Eos permet la fonction macro afin de simplifier les tâches complexes ou répétitives de programmation et d'utilisation du pupitre que vous effectuez souvent.

Lorsque vous enregistrez la série de pressions de boutons dans une nouvelle macro, vous pouvez ensuite la réexécuter en appuyant tout simplement sur le bouton direct select de la macro, en l'exécutant à partir d'une cue liée, en y accédant à partir d'un système de show control, en la déclenchant à distance ou en l'exécutant à partir d'une autre macro enregistrée.

Vous pouvez créer jusqu'à 99 999 macros, soit à partir du Live en utilisant le mode **[Learn]** pour enregistrer une séquence de touches tout en effectuant l'opération, soit en créant une macro à partir de l'éditeur de macros, en saisissant et en éditant des touches dans l'éditeur de contenu de la macro sans réellement exécuter les instructions.

La fenêtre de l'éditeur de macros contient une liste de toutes les macros enregistrées, y compris leurs labels et leur contenu. L'édition de macros s'effectue entièrement à partir de la fenêtre de l'éditeur de macros.

Enregistre une macro à partir de Live

La façon la plus efficace de stocker une macro est de le faire en Live en utilisant le mode **[Learn]** pour enregistrer une séquence de boutons au fut et à mesure que vous appuyez dessus. Vous pouvez inclure n'importe quelle touche du pupitre (touche normale ou softkey), à l'exception des touches fléchées, de **[Macro]**, **[Escape]**, **[Select]**, et **[Learn]**.

Utilisation de la touche **[Learn]**

L'appui sur la touche **[Learn]** en Live place la console en mode d'apprentissage macro. La touche **[Learn]** clignote et la ZIC affiche « Learning » au-dessus de la ligne de commande. Attribuer un numéro (de 1 à 99 999) à la macro à l'aide du clavier et appuyer sur **[Enter]**. La ZIC affiche « Learning Macro ##### » au-dessus de la ligne de commande. Ceci indique que la console est prête à enregistrer la macro.



Remarque : Il est utile de planifier le contenu de la macro avant son processus d'enregistrement. En mode d'apprentissage, chaque pression de touche est enregistrée en tant que contenu, même la touche **[Clear]** si vous vous êtes trompé sur une touche. Il n'y a aucun moyen de corriger une erreur de contenu en mode temps réel, mais vous pouvez réenregistrer la macro si nécessaire, ou vous pouvez éditer la macro enregistrée dans l'éditeur de macro, en supprimant toute commande inutile. Reportez-vous à la section [Modifier une Macro existante \(sur la page 411\)](#)

Commencez à écrire la séquence d'événements et de boutons pour l'enregistrement de la macro. Lorsque vous avez terminé la séquence d'événements et de boutons, appuyez à nouveau sur la touche **[Learn]** pour quitter le mode d'apprentissage macro.

Voici des exemples de fonctions d'enregistrement de macros :

- **[Learn] [1] [Enter] [Go To Cue] [Out] [Time] [0] [Enter] [Learn]** - enregistre la macro 1 avec la commande Go to Cue.
- **[Learn] [5] [Enter] [1] [Full] {Test Circ} [Enter] [Learn]** - enregistre la macro 5 avec le circuit 1 au maximum en mode Test Circuit. Pour vérifier le prochain circuit dans la liste, appuyez sur **[Next]**.

- [Learn] [4] [Enter] [-] [Sub] [Record] [Learn] - enregistre la macro 4 avec des instructions pour enregistrer un élément en excluant toutes les données de submasters.
- [Learn] [2] [Enter] [-] [Group] [6] {Couleur} [Record] [Learn] - enregistre la macro 2 avec des instructions pour enregistrer un élément en excluant toutes les données de couleur du groupe 6.

Vous pouvez également créer une macro en direct qui bumpe les submasters sur les pages de faders, mais vous devez d'abord avoir du contenu assigné aux submasters.

Exemple :

Créez les submasters 1 à 5 et 15 à 17, chacun avec ses propres sélections de circuits à 100 %. Puis appuyez sur :

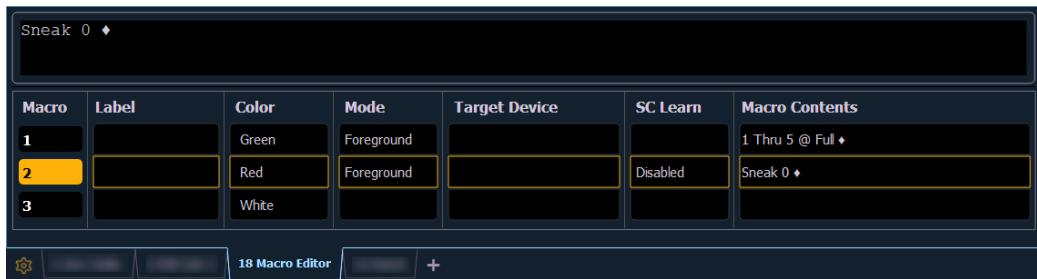
```
[Learn] [1] [Enter] [Bump1] [Bump2] [Bump3] [Bump4] [Bump5]
[Fader Page]
[Bump15] [Bump16] [Bump17] [Learn]
```

Une fois que vous avez créé la macro à partir du mode [Learn] en Live, vous pouvez facilement modifier la séquence à partir de l'affichage de l'éditeur de macro. Reportez-vous à la section [Fenêtre Editeur de Macros \(en dessous\)](#).

Fenêtre Editeur de Macros

L'édition de macros s'effectue entièrement à partir de la fenêtre éditeur de macros. Vous pouvez créer votre macro depuis cette fenêtre, comme alternative à l'enregistrement de macro en live. Ouvrez la fenêtre éditeur de macros en appuyant sur [Macro] [Marco], à partir du navigateur en naviguant vers **Liste des éléments enregistrés > Editeur de Macros**, ou en appuyant sur [Tab] [1] [8].

L'affichage est divisé horizontalement, la partie supérieure affiche le contenu des macros en détail tandis que la partie inférieure liste toutes les macros, avec le label et le contenu.



Dans l'affichage de l'éditeur de macros, toute entrée numérique dans la ligne de commande est considéré être un numéro de macro. Si le numéro de macro entré existe déjà et que vous appuyez sur [Enter], la liste des macros affiche la macro sélectionnée et la section de détail du contenu de la macro affiche tout le contenu de la macro sélectionnée. Si le numéro de macro saisi n'existe pas dans la liste et que vous appuyez sur [Enter], une macro vide est créée avec le numéro de macro spécifié.

Depuis la fenêtre éditeur de macros, les fonctions suivantes peuvent être exécutées à l'aide du clavier de commande et des softkeys :

- [Label] - lorsqu'une macro est sélectionnée et que [Label] est pressé, le clavier alphanumérique s'affichera dans la ZIC. Nommez la macro et appuyez sur [Enter].
- [1] [Label] <nom> [Enter] - nomme la macro 1.

- **{Couleur}** - attribue les couleurs ({Rouge}, {Vert} ou {Blanc}) ou {Eteint} à une macro. {Eteint} n'assigne aucune couleur à la macro. Les couleurs s'afficheront à côté du nom des macros dans un direct select, et/ou si cette macro a été assignée à l'une des touches personnalisables sur Eos Ti, Gio, Gio @ 5, et RPU.
- Il existe également une touche programmable **{Clignotant}**. Par défaut, une touche personnalisable clignote lorsque la macro qui lui est affectée est en cours d'exécution. Cette touche éteindra le clignotement s'il est activé et BD s'ajoutera dans la colonne de couleur si le clignotement est désactivé.
- **[Delete]** - lorsqu'une macro est sélectionnée et que vous appuyez sur **[Delete] [Enter]**, vous serez invité à confirmer la suppression de la macro sélectionnée. Pour confirmer, appuyez sur **[Enter]** et pour annuler, appuyez sur **[Clear]**.
- **[1] [Delete] [Enter]** - supprime la macro 1 de la liste.
- **[Copy To]** - lorsqu'une macro est sélectionnée et que vous appuyez sur **[Copy To]**, vous serez invité à entrer le numéro de macro dans lequel vous voulez copier le contenu de la macro sélectionnée. Vous serez invité à confirmer le processus de copie, appuyez sur **[Enter]** pour confirmer ou sur **[Clear]** pour annuler la copie à effectuer.
- **[1] [Copy To] [6] [Enter]** - copie le contenu de la macro 1 sur la macro 6.
- **{Editer}** - lorsqu'une macro est sélectionnée et que vous appuyez sur **{Editer}**, vous êtes en mode édition pour la macro sélectionnée. Reportez-vous à la section **Modifier une Macro existante (sur la page ci-contre)** pour de plus amples informations. Trois changements notables ont été apportés à l'écran de votre éditeur de macros :
 - un curseur clignotant dans la portion contenu détaillé de la macro (en haut) de l'écran.
 - Le message « appuyer sur **[Select]** pour enregistrer ou **[Escape]** pour annuler les changements » s'affiche au-dessus de la ligne de commande.
- **{Déplacer Vers}** - vous permet de déplacer et de réorganiser numériquement vos macros n'importe où dans la liste des macros. Vous pouvez accéder à **{Déplacer Vers}** en appuyant deux fois sur **[Copy To]**.
- Par exemple, si vous avez les macros 1 à 5 dans la liste, et que vous voulez déplacer/changer la macro 1 en macro 6 pour que les macros les plus utilisées soient en premier dans la liste, vous devez appuyer sur **[1] {Déplacer Vers} [6] [Enter]**. Il ne reste donc que les macros 2 à 6 dans la liste.
- **{Mode}** - vous permet d'assigner différents modes de fonctionnement à la macro. Il y a trois modes : **Arrière Plan**, **Premier Plan** et **par Défaut**.
 - **{par Défaut}**
 - Lorsqu'une macro en mode par défaut est exécutée manuellement, elle s'exécute en premier plan (c'est-à-dire en ligne de commande) sur l'appareil qui l'a lancée. Lorsqu'une macro en mode par défaut est exécutée par une cue ou par show control, elle s'exécute en arrière-plan sur l'appareil master.
 - L'exécution d'une macro sur un appareil master n'a d'importance que lorsque la macro change l'affichage de l'appareil sur lequel elle est exécutée, comme les macros de snapshot et de flexichannel.
 - **{Arrière Plan}**
 - Lorsqu'une macro en mode arrière-plan est exécutée manuellement, elle s'exécute sur l'appareil qui l'a lancée mais n'affecte pas sa ligne de commande.
 - Une macro en mode arrière-plan exécutée à partir d'une cue ou via show control s'exécutera sur l'appareil master mais n'affectera pas la ligne de commande du master.
 - Lorsqu'une macro d'arrière-plan est en cours d'exécution et inclut un lien vers une autre macro, ou est en attente, appuyez sur le bouton **[Macro]** pour l'arrêter.

- {Premier Plan}

- Lorsqu'une macro en mode premier plan est exécutée manuellement, elle s'exécute sur l'appareil qui l'a lancée et affecte sa ligne de commande.
- Si une macro en mode premier plan est déclenchée via le Show Control, elle s'exécute sur l'appareil master et affecte sa ligne de commande.
- Si une cue lance la macro, elle s'exécutera sur l'appareil dont l'utilisateur a appuyé en dernier sur [Go] lors de la restitution. Si une macro en premier plan est lancée à partir d'une cue exécutée à partir d'une autre cuelist, la macro sera exécutée sur l'appareil qui a appuyé en dernier sur [Go] lors de la restitution de la cue et non celui qui a déclenché la cue exécutée.
- {Cible} - une macro peut se voir attribuer un appareil ciblé. Ceci permet à une cue d'exécuter une macro uniquement sur un certain pupitre.
- Le dispositif cible peut être un nom de dispositif ou un ID utilisateur. Celles-ci sont affectées à une macro dans l'affichage des macros à l'aide de la softkey {Cible} et en sélectionnant {Appareil} ou {Utilisateur}. Appuyez sur {Cible} pour afficher également une liste des appareils connectés et des options de cibles supplémentaires.

{SC Learn} - active ou désactive l'exclusion de certaines macros de l'apprentissage en tant qu'événements de Show Control. Reportez-vous à la section [Ajout d'événements à l'aide du mode Learn \(sur la page 563\)](#) pour de plus amples informations.

Créer une nouvelle macro depuis la fenêtre Editeur

À partir de la fenêtre de l'éditeur de Macro, saisissez un numéro de macro disponible entre 1 et 99 999 et appuyez [Enter]. Votre nouveau numéro de macro s'affichera dans la liste des macros dans l'ordre numérique mais n'aura pas de label ni de contenu.

Pour enregistrer le contenu de la macro, sélectionnez la macro et appuyez sur {Editer}. Un curseur clignote dans la partie contenu de la macro détaillé de l'affichage, prêt à ajouter le contenu de la macro.

Par exemple :

Créez la macro 3. Ecrivez l'instruction pour régler tous les circuits actifs sur 50 %, puis ramenez-les à leur niveau d'origine pendant 10 secondes et enfin, liez à la macro 5.

- <Macro> [3] [Enter]
- {Éditer}
- [Select Active] [At] [5] [Enter]
- [Sneak] [Time] [1] [0] [Enter]
- [Macro] [5] [Enter]
- [Select]

En mode édition de macros, toutes les touches sont entrées en tant que contenu sauf les softkeys de l'éditeur de macros, les touches fléchées, les touches [Escape], [Select] et [Learn]

Modifier une Macro existante

Lorsque vous avez créé une macro à l'aide du mode d'apprentissage de macro depuis Live ou autre, vous pouvez modifier le contenu de votre macro en supprimant ou en ajoutant des commandes et des fonctions spéciales en softkeys (telles que wait, loop, etc.).

À partir de la fenêtre de l'éditeur de Macro, sélectionnez le numéro d'une Macro existante et appuyez [Enter]. Le contenu de la Macro sélectionnée sera affiché dans la section détails. Appuyez sur {Edit} pour effectuer les changements de contenu.

Lorsque vous êtes en mode édition, le navigateur change pour afficher toutes les softkeys disponibles pour le système qui seraient sinon difficiles à trouver lors de l'enregistrement d'une Macro. Vous pouvez également choisir parmi une liste des commandes de macro les plus courantes.

△	From Absolute	GEL	Go After Loop	Go To Cue 0	Greater Than	Green	Group Cells	Height	HForm	High Priority
▽	Highlight	Hold	HS	HTP	In Time	Infinite	Input String	Insert	Insert After	Insert Before
	InterLeave	Internal	Interpolate	Intime Effect	Invert	Is In	Isn't In	Jump	Labels Only	Lamp Controls
Common	Last Ref	Last Time	Learn Events	Less Than	Level By Address	Linear	Link	List Partition	Live	Live Moves
Softkeys ➤	Lock	Loop	Low Priority	Macro	Macro Entry Delete	Macro Loop Begin	Macro Loop End	Macro Mode	Macro Wait	Magic Sheet
Lamp Controls	Magic Sheet Apply	Magic Sheet Edit	Make Absolute	Make Manual	Make Null	Manual	Manual Override	Mapped To	Mark	Marking

À côté de l'affichage des softkeys se trouvent des boutons de défilement pour naviguer parmi toutes les softkeys disponibles. Lorsqu'ils sont utilisés, ces boutons de défilement ne seront pas enregistrés en tant que contenu dans votre Macro.

De plus, un nouvel ensemble de softkeys de l'éditeur de Macros sont affichées en mode édition, comprenant :

- **{Début Boucle}** - insert un commande de début de boucle
- **{Fin Boucle}** - insert une commande de fin pour une boucle avec un nombre limité d'itérations. Une boucle infinie est appliquée lorsque vous utilisez « 0 » pour les itérations.
- **{Wait}** - insert une pause pour une période de temps. Cette instruction doit être suivie d'un nombre entier en secondes.
- **Supprimer}** - efface les commandes de la Macro
- **{Att pour Entr}** - insert une pause dans la Macro qui attend que la touche **[Enter]** soit appuyée. Appuyer **[Enter]** reprendra la Macro.
- **{Att. pour Inpt}** - insert une pause dans la Macro qui vous permet d'entrer des données. La pause continue jusqu'à ce que vous appuyez sur la touche **[Macro]** à nouveau. Puis, le reste de la Macro sera exécuté.
- **{Terminer}** - quitte le mode édition de macro. Vous pouvez aussi utiliser la touche **[Learn]** pour entrer et quitter le mode édition.

En mode édition, le curseur dans l'affichage de la section détail du contenu de la Macro permet l'utilisation de touches fléchées pour naviguer à travers la liste de contenu existante. L'utilisation de touches fléchées ne sera pas stockée dans le contenu de la Macro.

Pour ajouter du contenu, placez le curseur dans la section dans laquelle vous désirez l'insérer, puis ajoutez la commande. Pour effacer une commande, placez le curseur au début du contenu à effacer, puis appuyez sur la softkey **{Supprimer}**.

Appuyez sur **[Select]** lorsque vous avez terminé toutes les éditions. Appuyez sur **[Escape]** pour annuler.



Remarque : Les Macros pour les options avec une action bascule pour activer et désactiver, comme AutoMark dans le setup, peuvent utiliser les softkeys **{Enable}** et **{Disable}** pour créer des actions absolues plutôt que des bascules.

Exécuter une Macro

Vous pouvez exécuter une macro à partir de la ligne de commande, des direct selects, à partir d'une cue liée ou d'une autre macro.

Pour exécuter la macro 5 depuis la ligne de commande, appuyez sur **[Macro] [5] [Enter]**. « Running Macro 5 » s'affiche au-dessus de la ligne de commande dans Live pendant que la macro est en cours d'exécution.

Pour exécuter la macro 5 à partir des direct selects de macro, appuyez simplement sur **{Macro 5}**. « Running Macro 5 » s'affiche au-dessus de la ligne de commande dans Live pendant que la macro est en cours d'exécution.

Pour exécuter la macro 5 à partir de la cue 1, appuyez sur :

- **[Cue] [1] {Exécuter} [Macro] [5] [Enter]**

Si vous souhaitez exécuter plusieurs macros à partir de la cue 1, appuyez sur :

- **[Cue] [1] {Exécuter} [Macro] [6] [Enter]**
- **[Cue] [1] {Exécuter} [Macro] [7] [Enter]**

Chaque macro doit être saisie individuellement. L'exemple précédent entraîne l'exécution des macros 5 à 7 à partir de la cue 1.

Pour exécuter une macro à partir d'une autre macro, voir l'exemple sous [*Créer une nouvelle macro depuis la fenêtre Editeur \(sur la page 411\)*](#).

Arrêter une macro

Si vous devez arrêter une macro en cours d'exécution (par exemple, pendant une boucle infinie), vous pouvez appuyer sur **[Escape]** et la macro s'arrête.

Supprimer une Macro

Vous pouvez supprimer une macro depuis la fenêtre Editeur de Macro en sélectionnant la macro et en appuyant sur **[Delete] [Enter]**. Vous serez invité à confirmer la suppression. Confirmez en appuyant de nouveau sur **[Enter]** ou annulez en appuyant sur **[Clear]**.

Exemple :

Supprimer la macro 5 de la liste des macros.

- **[5] [Enter]**
- **[Delete] [Enter] [Enter]**

Ou depuis tout autre fenêtre :

- **[Delete] [Macro] [5] [Enter]**

Chapitre 25

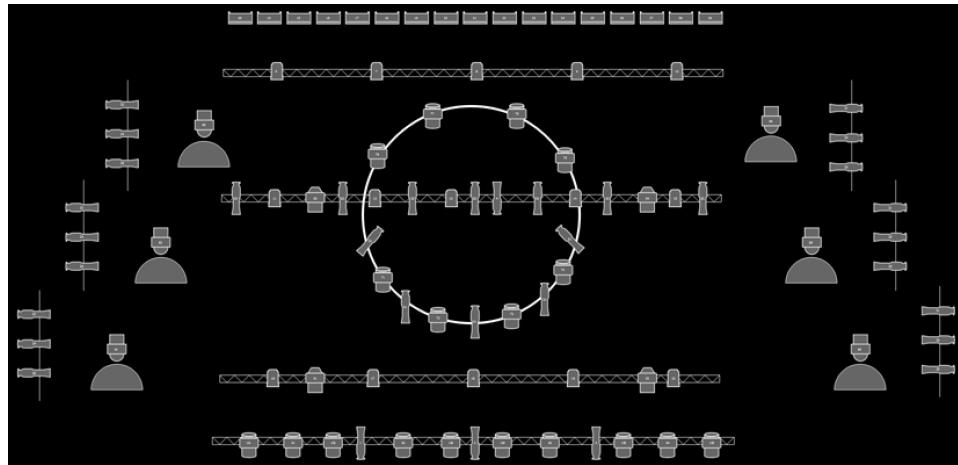
Magic Sheets

À propos des Magic Sheets	416
Gestionnaire des Magic Sheets	416
Liste des Magic Sheets	417
Outils d'affichage	418
Naviguer dans une magic sheet	419
Création et modification des Magic Sheets	420
Mode Étendu Limité	438
Exemples de Magic Sheets	439

À propos des Magic Sheets

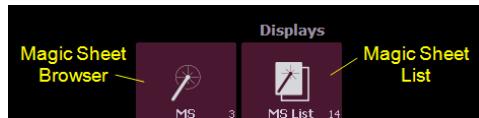
Les Magic Sheets sont des fenêtres interactives créées par l'utilisateur, qui offrent des vues personnalisables pour l'affichage des données et la programmation. Les Magic Sheets peuvent contenir des objets qui sont liés aux données de conduite, tels que les circuits et les palettes.

Les deux exemples suivants illustrent les Magic Sheets. Pour voir plus d'exemples, consultez [Exemples de Magic Sheets \(sur la page 439\)](#).

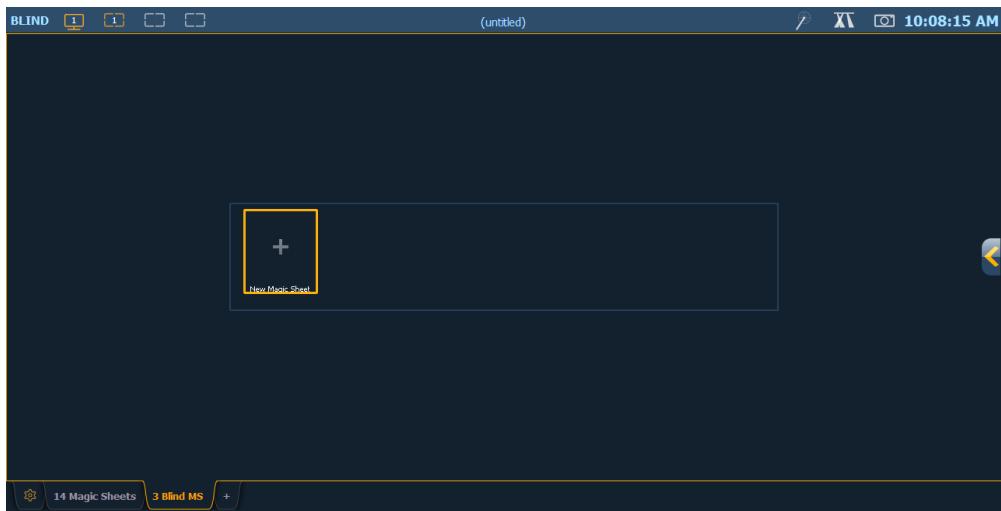


Gestionnaire des Magic Sheets

Ouvrez le gestionnaire de magic sheets en appuyant sur **[Tab][3]** ou en sélectionnant l'icône du gestionnaire de magic sheet sur l'écran d'accueil.

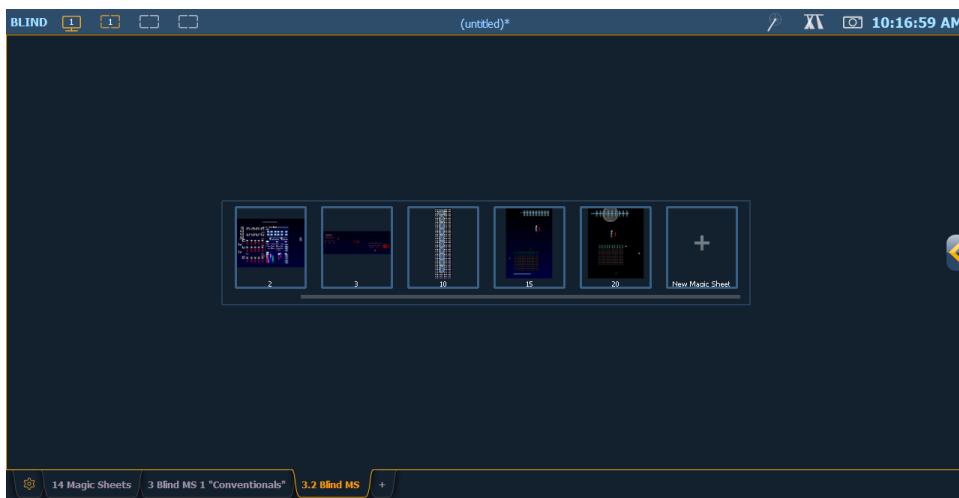


Si aucune magic sheet n'existe dans la conduite, le gestionnaire de magic sheet sera vide avec l'icône Nouvelle Magic Sheet. Cliquez sur l'icône pour ouvrir l'éditeur de Magic Sheets



Après avoir créé une Magic sheet, vous pouvez rappeler une magic sheet spécifique en appuyant sur [Displays] {Magic Sheet} [#] [Enter] ou vous pouvez naviguer jusqu'à **Afficher> Éléments enregistrés> Magic Sheets** et appuyer sur [Select] pour ouvrir la liste des Magic sheets (voir [Liste des Magic Sheets \(en dessous\)](#)).

Toutes les magic sheets disponibles seront également affichées dans le gestionnaire de magic sheets.



Direct Selects

Les magic sheets sont également accessibles à partir des direct selects. Cliquer sur le direct select d'une magic sheet ouvre l'onglet Magic Sheet et affiche la magic sheet sélectionnée. Appuyer sur une autre sélection directe de magic sheet changera la magic sheet affichée. Reportez-vous à la section [Utilisation des Direct Selects \(sur la page 64\)](#)

Liste des Magic Sheets

La liste des magic sheets peut être ouverte en appuyant deux fois sur {Magic Sheet}, en appuyant sur [Tab] [1] [4], en naviguant dans le navigateur vers **Afficher> Éléments enregistrés> Magic Sheets** et en appuyant sur [Select], ou en utilisant CTRL+S sur un clavier

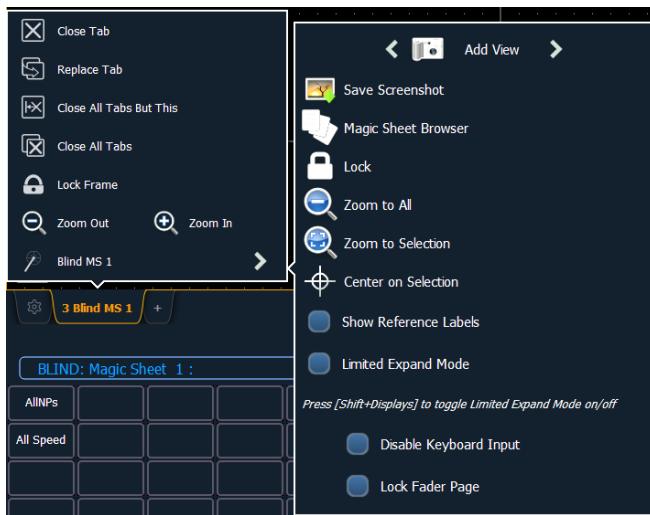
externe. La liste des magic sheets affiche la liste de toutes les magic sheets créées, leurs labels et le nombre de vues enregistrées pour chaque magic sheet. Voir [Outils d'affichage \(en dessous\)](#) pour plus d'informations sur les vues.

Pour nommer une magic sheet, utilisez la syntaxe **{Magic Sheet} [#] [Label] <nom> [Enter]**.

L'appui sur **[Label]**, lorsqu'un label a déjà été appliquée sur une magic sheet, affiche le label sur la ligne de commande pour édition. Si vous appuyez une deuxième fois sur **[Label]**, le label sera effacé, ou vous pouvez appuyer sur **[Clear]** pour retirer le label un caractère à la fois.

Outils d'affichage

Les outils d'affichage des Magic Sheets sont disponibles en faisant un clic droit ou en double-cliquant sur l'onglet Magic Sheet. L'onglet indique également si la Magic Sheet est en mode Live ou Blind.



Remarque : Vous pouvez cliquer et maintenir enfoncé ou appuyer et maintenir enfoncé sur l'onglet Magic Sheet pour effectuer un zoom sur l'ensemble de l'affichage de la Magic Sheet.

Ces outils comprennent :

- **Ajouter Vue** - différentes vues d'une même feuille magique peuvent être sauvegardées et rappelées. Zoomez et déplacez l'affichage pour modifier la vue, puis cliquez sur **{Ajouter Vue}** pour enregistrer. Pour changer de vue, vous pouvez utiliser les flèches dans les outils d'affichage ou les gestes multitouch. Vous pouvez également appuyer sur **{Magic Sheet} [1] [/] [2] [Enter]** pour afficher la Magic Sheet 1, Vue 2. Reportez-vous à la section [Mouvements Multi-Touch \(sur la page 420\)](#)
- **Enregistrer Capture d'écran** - enregistre une capture d'écran .png de la magic sheet sur un disque dur ou un lecteur USB connecté.
- **Navigateur de Magic Sheets** - ouvre le navigateur de magic sheets, qui affiche les aperçus et les labels des magic sheets créées. Le navigateur peut également être ouvert à l'aide de mouvements multitouch. Reportez-vous à la section [Mouvements Multi-Touch \(sur la page 420\)](#)
- **Verrouiller** - verrouille la magic sheet pour qu'elle ne puisse pas être zoomée ou translatée. Ceci est utile pour une mise en page de sélections directes personnalisées, où vous voulez que les boutons soient toujours au même endroit.
- **Zoom Total** - zoomé pour afficher tous les objets.

- **Zoom de la sélection** - zoomé pour afficher tous les objets sélectionnés.
- **Centrer sur sélection** - centre l'affichage sur les objets sélectionnés sans modifier le niveau de zoom.
- **Afficher noms Palettes** - lorsqu'elle est activée, les objets de circuit qui réfèrent des éléments enregistrés (comme les presets ou les palettes) avec des labels auront leurs labels affichés dans la Magic Sheet plutôt que leur type et numéro élément. **[Shift] et [Label]** peuvent être utilisés pour passer d'une vue à l'autre de manière temporaire.
- **Mode Étendu limité** - permet d'afficher une magic sheet en plein écran. Reportez-vous à la section [Mode Étendu Limité \(sur la page 438\)](#) pour de plus amples informations.

Les options suivantes ne sont disponibles qu'en Mode Étendu Limité :

- **Désactiver saisie au Clavier** - désactive le clavier de la console et le clavier externe. Les faders et les boutons macro fonctionnent toujours.
- **Verrouiller Page Faders** - verrouille la page faders sur la page actuellement affichée.

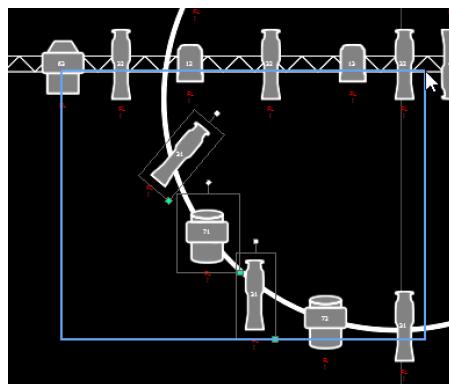
Naviguer dans une magic sheet

Les magic sheets peuvent être parcourues à l'aide d'une souris, d'un clavier, d'un écran tactile ou d'un écran tactile multi-touch. La fonction glisser-déposer pour placer des objets se fait d'un simple effleurement ou à l'aide d'une souris.

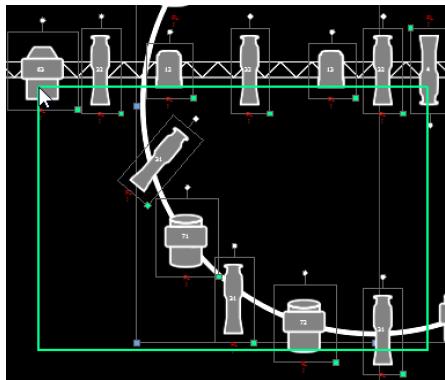
D'autres commandes de la souris incluent :

- **Clic gauche** - sélectionne un objet.
- **Clic droit** - panne l'affichage.
- **Roue** - zoome la magic sheet.
- **[Shift] & Roue** - permet un zoom fin de la magic sheet.

Sélectionner de gauche à droite ouvrira le rectangle de sélection bleu. Ceci sélectionne tout objet qui se trouve complètement à l'intérieur du rectangle. Cela peut se faire d'un simple effleurement ou à l'aide d'une souris.



Sélectionner de droite à gauche ouvrira le rectangle de sélection vert. Sélectionne tout objet qui traverse la ligne de démarcation du rectangle ou qui se trouve complètement à l'intérieur de celle-ci. Cela peut se faire d'un simple effleurement ou à l'aide d'une souris.



Mouvements Multi-Touch

Les mouvements multi-touch suivants peuvent être utilisés avec un écran tactile multi-touch externe ou les écrans embarqués sur Eos Ti, Gio et Gio @ 5. Le multi-touch n'est pas disponible sur les écrans embarqués d'Eos.

- **Scroll** - touchez avec deux doigts pour vous déplacer dans la page.
- **Zoom arrière** - touchez avec deux doigts, puis rapprochez vos doigts l'un de l'autre.
- **Zoom avant** - touchez avec deux doigts, puis éloignez vos doigts l'un de l'autre.
- **Zoom sur Tous** - double tapotement avec deux doigts.

Les mouvements multi-touch suivants peuvent être utilisés avec des écrans qui prennent en charge 3 touches simultanées ou plus :

- **Aller à la vue précédente** - utilisez trois doigts pour glisser vers le haut ou vers la droite.
- **Passez à la vue suivante** - utilisez trois doigts pour glisser vers le bas ou vers la gauche.
- **Navigateur de Magic Sheets** - tapez avec trois doigts pour ouvrir le navigateur.

Raccourcis clavier

Avec un clavier alphanumérique externe connecté, les raccourcis clavier suivants peuvent être utilisés :

- **TOUCHES FLÉCHÉES** - déplacer l'élément sélectionné ou naviguer lorsque rien n'est sélectionné.
- **SHIFT** - déplacer/rotation d'un objet sans effet magnétique sur la grille.
- **SHIFT + molette de la souris** - permet un zoom fin de la magic sheet.
- **CTRL+S** - double tapez pour ouvrir la liste des magic sheets.
- **CTRL+A** - sélectionner tout
- **CTRL+C** - copier
- **CTRL+V** - coller
- **CTRL+X** - couper
- **CTRL+G** - grouper
- **CTRL+MAJ+G** - dégrouper
- **SUPPRIMER** - supprimer
- **ECH** - ligne d'arrivée/créateur de polygone ou fermet l'onglet.

Création et modification des Magic Sheets

En appuyant sur le bouton d'édition sur le côté droit de l'affichage de la magic sheet, vous ouvrez les outils d'édition.



La zone principale de la magic sheet affichera une grille pour faciliter la mise en page. Les outils d'édition seront affichés sur le côté droit de la magic sheet. La fenêtre de l'outil d'édition est divisée en trois zones : les outils de Layout, la bibliothèque d'objets MS, qui se compose de quatre onglets qui contiennent les objets MS, et les propriétés des objets MS.



Remarque : Pour voir la description d'un outil ou d'un objet, passez votre curseur dessus. Son titre s'affiche au bout d'une seconde ou deux.

Vous pouvez glisser-déposer des objets sur la magic sheet ou utiliser les outils de Layout pour créer des matrices d'objets.



Remarque : Maintenir la touche [Shift] enfonce pendant le placement d'un objet permet de contourner le comportement magnétique sur la grille.

Enregistrer rapidement

En cliquant sur le bouton **{Enregistrer rapidement}**, vous pouvez enregistrer un point de restauration pour la magic sheet sur laquelle vous travaillez. Une fois enregistré, une coche verte apparaîtra temporairement à côté du bouton **{Enregistrer rapidement}**.



Il est recommandé de cliquer sur **{Enregistrer rapidement}** avant d'apporter des modifications majeures à la magic sheet que vous pensez pouvoir vouloir annuler. **[Undo]** **[Enter]** ramène la magic sheet au dernier point de restauration. Un point de restauration Annuler est également défini lorsque vous quittez l'éditeur.

Enregistrer rapidement une magic sheet enverra également toutes les modifications apportées à la magic sheet à tous les appareils d'un système multi-interfaces.

Outils de Layout

Les outils de Layout sont divisés en quatre zones :

- [Mode Édition \(sur la page suivante\)](#)
- [Zoom \(sur la page 423\)](#)
- [Alignement \(sur la page 423\)](#)
- [Organiser \(sur la page 427\)](#)

Mode Édition

Cliquez sur la flèche pour ouvrir les options du mode édition, qui incluent :



- **Grille activée** - bascule entre une grille affichée et aucune grille. Lorsque la grille est activée, la magic sheet aura également un comportement magnétique à la grille lors du placement d'objets.
- **Normal** - permet de glisser-déposer des objets de la liste d'objets.
- **Disposition rapide** - vous permet de placer plus d'instances d'un objet sélectionné. Une fois terminé, cliquez sur le bouton **{Terminer}** ou changez le mode de mise en page à normal.
- **Target rapide** - utilisé pour changer rapidement l'élément et/ou le nombre attribué à un objet. En mode Target rapide, un clic sur un objet permet d'assigner le target sélectionné et d'incrémenter les nombres comme indiqué dans la section Target du mode édition.

Target

Target est utilisé pour spécifier l'objet, le numéro d'élément de départ et l'incrémentation à utiliser en mode Target rapide.

- **Objet** - assigne l'objet de la liste.
- **Début** - assigne le numéro d'élément de départ.
- **Incrément** - assigne l'incrémentation que les numéros d'éléments utiliseront après le numéro de départ.

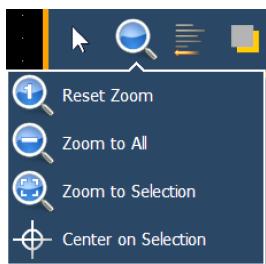
Exemple :

Lors de l'incrémentation de projecteurs multicells sur une magic sheet, les méthodes suivantes peuvent être utilisées :

- **Début : 1.1 Incrémentation : 1**
 - Vous donne les numéros de circuits suivants : 1.1, 2.1, 3.1...
- **Début : 1.1 Incrémentation : 0.1**
 - Vous donne les numéros de circuit suivants : 1.1, 1.2, 1.3...
- **Début : 1.1 Incrémentation : 1.1**
 - Vous donne les numéros de circuit suivants : 1.1, 2.2, 3.3...

Zoom

Cliquez sur la loupe pour ouvrir les options du mode Zoom, qui incluent :



- **Reset Zoom** - règle le niveau de zoom à 1:1 et centre la magic sheet.
- **Zoom Total** - zoome pour afficher tous les objets.
- **Zoom de la sélection** - zoome pour afficher tous les objets sélectionnés.
- **Centrer sur Sélection** - centre l'affichage sur les objets sélectionnés sans modifier le niveau de zoom.

Alignment

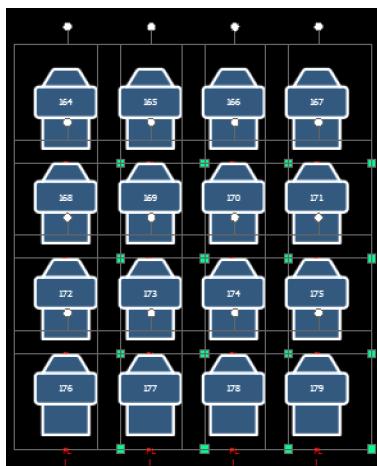
En cliquant sur l'icône d'alignement, le menu des options d'alignement s'ouvre.



Créer une matrice

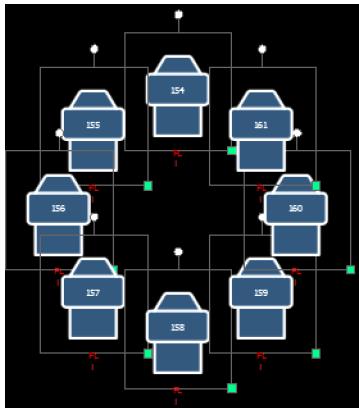
Vous permet de créer des matrices d'objets. Après avoir placé un objet de votre choix, cliquez sur {Créer une matrice} pour ouvrir une fenêtre supplémentaire afin de choisir le type de matrice que vous souhaitez utiliser.

Rectangle



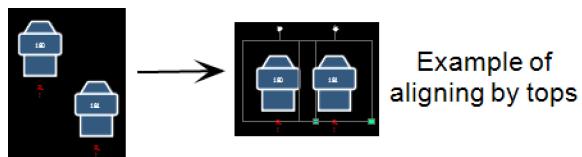
Dispose les objets dans une matrice rectangulaire. Vous pouvez définir les lignes, les colonnes et l'espacement.

Cercle



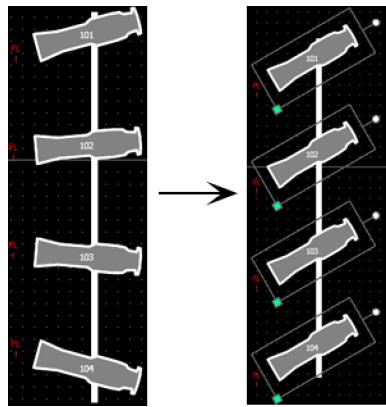
Dispose les objets dans une matrice circulaire. Vous pouvez définir le nombre d'objets et la taille du cercle.

Aligner



Permet d'aligner les objets soit à gauche, à droite, au centre, ou en haut, au milieu, en bas.

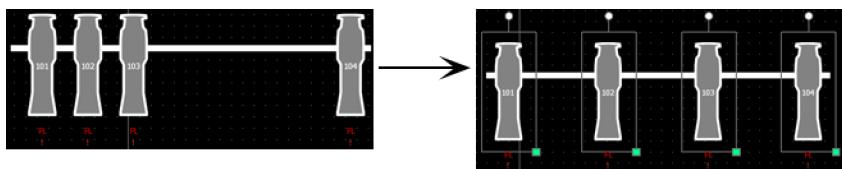
Tourner Alignement



Permet de sélectionner des objets multiples et d'aligner leur rotation par rapport au premier objet sélectionné.

Distribuer Horizontalement

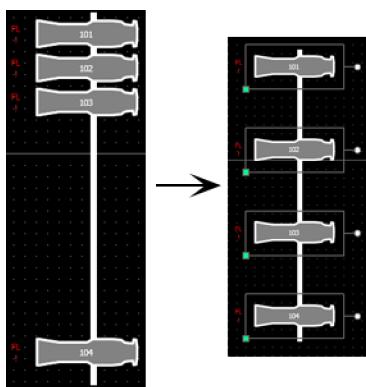
Permet de distribuer les objets horizontalement à une distance égale entre deux objets.



Réglez la distance que vous souhaitez en plaçant le premier et le dernier objet. Ensuite, avec tous les objets sélectionnés que vous souhaitez distribuer (y compris le premier et le dernier que vous avez positionnés), cliquez sur le bouton **{Distribuer Horizontalement}**.

Distribuer Verticalement

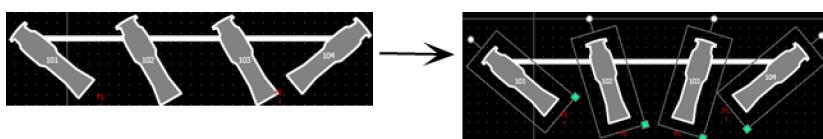
Permet de distribuer les objets verticalement à une distance égale entre deux objets.



Réglez la distance que vous souhaitez en plaçant le premier et le dernier objet. Ensuite, avec tous les objets sélectionnés que vous souhaitez distribuer (y compris le premier et le dernier que vous avez positionnés), cliquez sur le bouton **{Distribuer Verticalement}**.

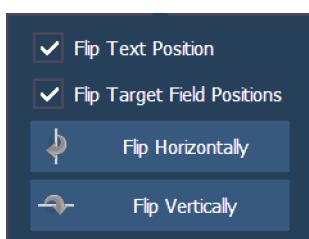
Distribuer Rotation

Permet de distribuer les objets avec une rotation égale entre deux objets.



Réglez le niveau d'angle souhaité en plaçant le premier et le dernier objet avec une rotation. Ensuite, avec tous les objets sélectionnés que vous souhaitez faire pivoter (y compris les premier et dernier objets que vous avez positionnés), cliquez sur le bouton **{Distribuer Rotation}**.

Flip

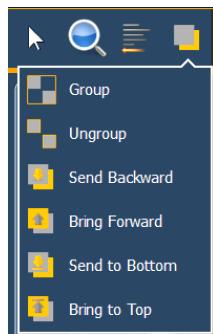


Permet d'inverser les objets horizontalement ou verticalement. Vous avez également l'option d'inverser la position du texte et/ou les positions de champ de destination.

Organiser

Les objets peuvent être placés seuls ou empilés l'un sur l'autre ou superposés.

Cliquez sur l'icône organiser pour ouvrir les options d'organisation, qui incluent :

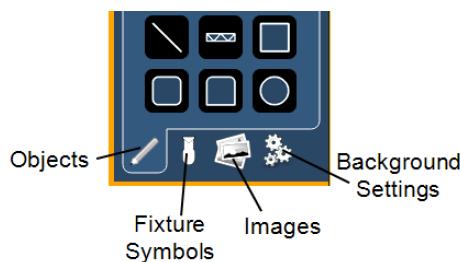


- **Grouper** - vous permet de regrouper des objets pour qu'ils puissent être déplacés et tournés comme un seul objet.
- **Dégrouper** - supprime le regroupement.
- **Placer en arrière plan** - déplace un objet d'un cran en arrière plan.
- **Placer au premier plan** - déplace un objet d'un cran au premier plan.
- **Reculer** - envoie un objet sous tous les autres objets.
- **Avancer** - envoie l'objet au dessus de tous les autres objets

Librairie d'objets de la magic sheet

La section objets de l'outils d'édition comporte quatre onglets :

- *Objets de la Magic Sheet (en dessous)*
- *Symboles des projecteurs (sur la page 429)*
- *Images (sur la page 430)*
- *Paramètres d'arrière-plan (sur la page 431)*



Objets de la Magic Sheet

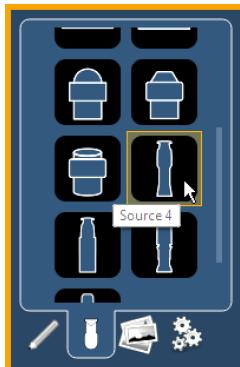
Le tableau suivant contient les différents objets de la magic sheet situés dans le premier onglet, et une brève description de ce qu'ils font. Les réglages des objets peuvent être ajustés dans la zone *Propriétés des objets MS (sur la page 434)*.

Circuit		agit comme une sélection directe pour un circuit.
---------	--	---

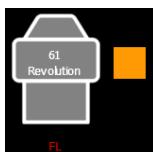
Groupe		agit comme une sélection directe pour un groupe.
Preset		agit comme une sélection directe pour une preset.
Palettes		agit comme une sélection directe pour une palette.
Macro		agit comme une sélection directe pour une macro.
Espace		peut se voir attribuer un élément
Circuit		suit les indicateurs de circuit de la vue Live et Blind compact.
Fader		assigne un fader virtuel. Si le fader virtuel est assigné à un fader existant, ses réglages seront les mêmes.
Ligne de commande		reflète la ligne de commande. Peut être assigné pour refléter la ligne de commande de n'importe quel utilisateur. Plusieurs lignes de commande peuvent être utilisées pour différents utilisateurs.
Texte		place un texte descriptif sur la feuille. Il est également possible d'affecter un élément au texte.
Horloge		ajoute une horloge.
Response Analog IO		affiche l'état d'un Gateway Response Analog IO connecté.
TimeCode		affiche l'état du time code d'une liste d'événements spécifiée.
Input sACN		affiche les valeurs d'entrée sACN.
Moteur Foundation		Ajoute un élément Moteur Foundation à synchroniser avec un système Foundation réel.

Ligne		trace une ligne. Des exemples d'utilisation pourraient être une perche pour les projecteurs ou un séparateur entre les boutons.
Structure		place la structure
Formes		dessine des formes auxquelles un élément peut être assigné ou qui peuvent être utilisées pour définir les endroits du plateau
Points		permet la création d'objets sous forme libre.

Symboles des projecteurs



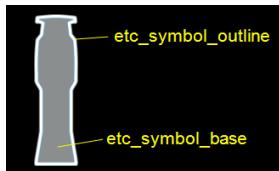
À partir du deuxième onglet, les symboles des projecteurs peuvent être placés sur une magic sheet. Les symboles peuvent être liés à un numéro de circuit. Les informations sur ce circuit peuvent être affichées avec le symbole, comme l'intensité, les données FCB et les indicateurs d'erreur. Pour plus d'informations sur les options de personnalisation disponibles, reportez-vous à la section [Propriétés des objets MS \(sur la page 434\)](#).



An example of a fixture showing the channel number, fixture type, intensity, and a color swatch.

Importation de symboles de projecteurs

Il est possible d'importer d'autres symboles de projecteurs. Le symbole doit être enregistré dans un fichier image .svg et doit être correctement balisé. Ces balises peuvent être liées à la couleur, à l'intensité du circuit ou aux deux.



La section de contour doit être balisée comme suit : etc_symbol_outline0, etc_symbol_outline, et/ou etc_symbol_outline2. La section de base doit être balisée comme suit : etc_symbol_base0, etc_symbol_base, et/ou etc_symbol_base2. Les balises peuvent être superposées, et elles seront affichées dans l'ordre indiqué ci-dessous :

- **etc_symbol_base0** - utilise le lien d'intensité de couleur de remplissage (pas de couleur)
- **etc_symbol_base** - utilise la couleur de remplissage et le lien d'intensité
- **etc_symbol_base2** - utilise le lien d'intensité de couleur de remplissage (pas de couleur)
- **etc_symbol_outline0** - utilise le lien d'intensité de contour (pas de couleur)
- **etc_symbol_outline** - utilise un lien de couleur et d'intensité de contour
- **etc_symbol_outline2** - utilise le lien d'intensité de contour (pas de couleur)

Les balises qui ne sont liées qu'à l'intensité font que la base ou le contour s'estompe en fonction de l'intensité du circuit.

Les modifications apportées aux balises dans le fichier .svg peuvent être effectuées dans n'importe quel éditeur de texte, comme Notepad, ou dans un éditeur .SVG, comme Inkscape.

Voir [Images \(en dessous\)](#) pour les étapes d'importation.

Images

Les images du troisième onglet peuvent être importées dans des magic sheets à deux fins différentes. Elles peuvent être utilisées comme images de fond ou comme icônes.

Vous pouvez utiliser un fichier image graphique comme arrière-plan ou icône. Voici une liste des formats d'image acceptés : .bmp, .gif, .ico, .jpg, .pbm, .pgm, .png, .ppm, .svg, .svgz, .tga, .tiff, .xbm, et .xpm. La taille d'image maximale autorisée est 1920 x 1920. Les images plus grandes seront mises à l'échelle à cette taille.



Importation d'images

Vous aurez besoin d'avoir les images sur une clé USB pour les importer sur le bureau.

Une fois qu'une image a été importée, elle est enregistrée dans la conduite.

Pour importer une image :

1. Cliquez sur l'icône d'importation d'image. Une fenêtre séparée s'ouvrira et affichera toutes les clés USB trouvées.
2. Sélectionnez le lecteur approprié.
3. Naviguez jusqu'au fichier que vous souhaitez télécharger.
4. Cliquez sur le fichier et appuyez sur {Ok}. Il apparaîtra maintenant dans l'onglet images.

Cliquez sur une image pour la sélectionner. Pour l'utiliser comme icône, faites glisser l'image sur la magic sheet. Vous pourrez le redimensionner. Reportez-vous à la section [*Édition d'objets sur la Magic Sheet \(sur la page 437\)*](#).

Les images d'arrière-plan doivent être définies dans l'onglet Paramètres d'arrière-plan. Vous pouvez également y régler les paramètres d'arrière-plan. Reportez-vous à la section [*Paramètres d'arrière-plan \(en dessous\)*](#).

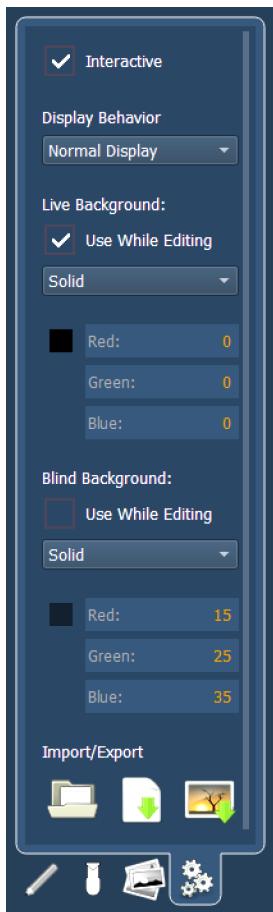
Suppression des images inutilisées

Les images inutilisées qui ont été précédemment importées peuvent être supprimées du pupitre en cliquant sur le bouton **{Supprimer inutilisées}**.

Un message apparaîtra vous indiquant que « Cette action fermera et sauvegardera toutes les Magic Sheets ouvertes pour édition, puis supprimera toutes les images inutilisées des Magic Sheets ». Sélectionnez **{Ok}** pour supprimer les images ou **{Annuler}** pour sortir de cette option.

Paramètres d'arrière-plan

Dans le quatrième onglet, vous pouvez ajuster les valeurs d'arrière-plan. Trois options sont disponibles pour les types d'arrière-plan : vous pouvez utiliser une couleur unie, un dégradé de deux couleurs ou une image.



Interactif

Active ou désactive l'interactivité pour la Magic Sheet entière. Si l'option est activée, tous les objets respectent leurs réglages par objet en ce qui concerne l'interactivité. Si l'option est désactivée, aucun des objets n'est interactif, quels que soient les réglages par objet.

Type d'Affichage

Les comportements d'affichage suivants sont disponibles :

- **Affichage normal** - L'affichage se comporte de la même façon qu'un onglet d'affichage.
- Un onglet verrouillé ne sera pas ignoré.
- Un simple clic sur l'onglet le mettra au premier plan.
- **Affichage des circuits** - Ce mode utilise les règles suivantes :
 - Lorsque le Playback Status Display est au premier plan, un affichage de circuit de la Magic Sheet sera placé au premier plan.
 - L'utilisation de **[Shift]** et **[Live]** fait défiler les affichages des circuits de la magic sheet ainsi que du circuit Live.
 - Appuyez sur **[Live]** ou mettez un onglet Live en focus pour restaurer votre dernier affichage circuits de la magic sheet.
 - L'affichage des circuits de la magic sheet dans le frame verrouillé ne sera pas ignoré si vous utilisez la touche **[Tab]** pour faire défiler les onglets.
- **Contrôle** - L'affichage se comporte de la même manière qu'un onglet Contrôles.

- Les onglets verrouillés seront ignorés.
- Un simple clic ne fera pas apparaître l'onglet en focus.
- Un double clic fera apparaître l'onglet en focus.

Arrière-plans Live et Blind

Vous pouvez sélectionner des arrière-plans live et blind pour les magic sheets. Ces arrière-plans peuvent utiliser une couleur unie, un dégradé de deux couleurs ou une image. L'un de ces arrière-plans sera utilisé lors de l'édition d'une magic sheet. Sélectionnez le bouton **{Utiliser en édition}** pour utiliser l'arrière-plan live ou blind.

Uni

Lorsque uni est sélectionné, vous aurez la possibilité de sélectionner une couleur pour l'arrière-plan de la magic sheet. Vous pouvez soit cliquer sur le carré de couleur dans l'onglet, qui ouvre une fenêtre de sélection de couleur, soit saisir manuellement les valeurs RGB.

Dégradé

Lorsque le dégradé est sélectionné, vous aurez la possibilité de sélectionner un dégradé bicolore pour l'arrière-plan de la magic sheet. Vous pouvez soit cliquer sur les carrés de couleur dans l'onglet, qui ouvrent une fenêtre de sélection de couleur, soit saisir manuellement les valeurs RGB.

Image

Une fois l'image sélectionnée, vous pouvez régler la taille, l'opacité et inverser les couleurs de l'arrière-plan sélectionné.

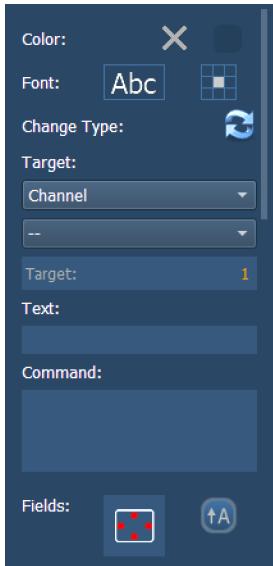
Vous pouvez sélectionner ou importer une image directement à partir de cet onglet en appuyant sur l'icône Choisir une image d'arrière-plan, si aucune image précédente n'a été choisie, ou en appuyant sur l'icône miniature de l'image sélectionnée pour la modifier.

Exportation et importation de Magic Sheets

Les Magic Sheets peuvent être exportées et importées au format .xml. Les icônes d'exportation et d'importation se trouvent au bas de l'onglet de réglages.



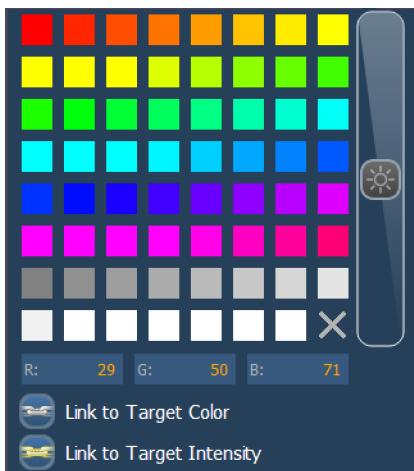
Propriétés des objets MS



Vous pouvez personnaliser les objets MS et les symboles de projecteur de nombreuses façons dans la zone Propriétés des objets MS. Avec un objet sélectionné, vous pouvez modifier ses options.

Couleur

La largeur du contour, les couleurs de contour et de remplissage de l'objet peuvent être réglées ici. L'objet peut être lié à la couleur et/ou à l'intensité de la cible.



Remarque : Si la couleur de contour d'un objet est définie sur Lier à l'intensité du circuit, la luminosité de la couleur de contour sera liée au niveau DMX de l'adresse. Plus la valeur DMX est élevée, plus la couleur du contour sera claire.

Police

Ici, la police utilisée pour un objet texte peut être modifiée et réglée selon les besoins. Vous pouvez sélectionner le type de police, la taille, la couleur, gras, italique, souligné et la justification.

Cible

Sélectionne la cible de l'objet. La plupart des objets sont par défaut un type élément, mais cela peut être modifié. Les éléments disponibles sont :

- Aucun
- Adresse
- Palette de Beam
- Circuit
- Circuit (par Adresse)
- Palette de Couleur
- Cue
- Cue - Active
- Cue - Suivante
- Effet
- Fader
- Palette Focus
- Groupe
- Palette d'Intensité
- Macro
- Magic Sheet
- Pixel Map
- Preset
- Response Relay IO
- Scène
- Snapshot
- Submaster
- User
- Touche Console
- Softkey
- Commande
- Zoom
 - Lorsque vous cliquez dessus, la vue effectue un zoom pour afficher tous les objets au sein de ce groupe d'objets.
- Sélection
 - Lorsque vous cliquez dessus, tous les autres objets au sein de ce groupe d'objets sont sélectionnés.



Remarque : Seules les cibles applicables pour le type d'objet spécifié s'affichent dans le menu déroulant de sélection de Cible.

Texte

Modifie le texte d'un objet texte.

Commande

Attribue une commande à exécuter. Le type de cible doit permettre des options de commande.

Champs

Jusqu'à six champs différents d'informations personnalisées peuvent être affichés par objet.



Orientation

L'orientation des champs autour de l'objet peut être ajustée en appuyant sur l'icône d'orientation des champs. Vous pouvez également choisir de maintenir le texte à l'horizontale en appuyant sur l'icône située à droite de l'icône d'orientation.

Il y a trois options pour l'orientation :

- **Limites extérieures** - les champs seront extérieurs à l'objet et resteront à une position quelle que soit la rotation de l'objet.
- **Intérieur** - les champs seront à l'intérieur de l'objet. Cette orientation est utile pour les boutons de bureau.
- **Forme extérieure** - les champs seront extérieurs à l'objet et se déplaceront en fonction de la rotation de l'objet.

Autres propriétés du champ

La justification de chaque champ autour de l'objet peut être ajustée. Si plusieurs champs ont la même justification, ils seront empilés dans l'ordre des champs. Le texte et la couleur utilisés pour chaque champ peuvent également être ajustés. Une barre d'indicateur du changeur de couleur peut être ajoutée. Les champs peuvent afficher les données suivantes :

- ID élément
- Type de Fixture
- Nom élément
- Label
- Textes 1 à 10
- Texte Gel
- Intensity
- Bargraph Intensité
- Étiquette Couleur
- Résumé
- Focus
- Couleur
- Beam
- Status

- Chgmt Préc
- Chgmt Suiv
- Circuit
- Adresse
- Univers/Adresse
- DMX
- DMX Barre

Interactif

Cette case à cocher détermine si l'objet est interactif ou non. Les objets interactifs peuvent être sélectionnés de la même manière qu'une sélection directe ou un fader virtuel. Les objets définis comme non interactifs ne peuvent pas être sélectionnés et n'afficheront que des informations. Cette case n'est pas disponible pour les objets intrinsèquement non interactifs (par exemple une ligne de commande).

Position

Affiche la position de l'objet sur la Magic Sheet. La position peut être saisie manuellement ici.

Taille

Affiche la taille de l'objet. La taille peut être saisie manuellement ici.

Rotation

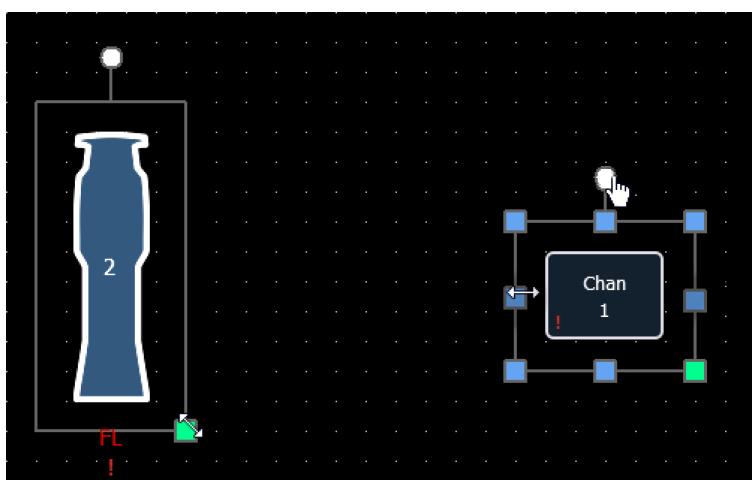
Affiche la rotation de l'objet. L'angle peut être saisi manuellement ici.

Éléments

Désigne le nombre d'objets sélectionnés pour l'édition. Plusieurs objets peuvent être édités en même temps.

Édition d'objets sur la Magic Sheet

En plus d'utiliser les outils d'édition, les objets peuvent être manipulés sur la magic sheet avec un écran tactile ou une souris. Pour connaître les méthodes de sélection d'objets multiples, voir [Naviguer dans une magic sheet \(sur la page 419\)](#).



- Les poignées bleues sont utilisées pour redimensionner les objets sans conserver le rapport hauteur/largeur.

- Les poignées vertes permettent de redimensionner un objet tout en préservant le rapport hauteur/largeur.
- Les poignées blanches servent à faire tourner l'objet.

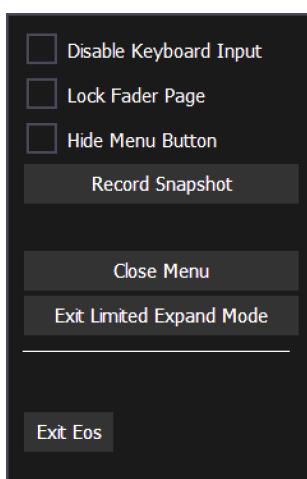
Mode Étendu Limité

Le mode étendu limité permet de visualiser une magic sheet en plein écran. Pour entrer dans ce mode, vous pouvez soit le sélectionner à partir des outils d'affichage de la magic sheet ([Outils d'affichage \(sur la page 418\)](#)), soit utiliser [Shift] & [Displays]. [Shift] et [Displays] est également utilisé pour quitter ce mode.

Dans ce mode, l'écran avec la magic sheet n'affiche pas de numéro d'onglet, de ligne de commande ou de barre de status. S'il y avait d'autres onglets ouverts sur cet écran, ils se fermeront lorsque la magic sheet passera en mode étendu limité. Si les onglets 1 ou 2 sont ouverts, ils passeront à un autre écran.

Menu Étendu Limité

Les Magic Sheets ne sont pas modifiables dans ce mode, mais certaines options sont disponibles dans le menu « engrenage » en bas à gauche.



Les options suivantes sont disponibles dans ce menu :

- **Désactiver saisie au Clavier** - désactive le clavier de la console et le clavier externe. Les faders et les boutons macro fonctionnent toujours.
- **Verrouiller Page Faders** - verrouille la page faders sur la page actuellement affichée.
- **Touche Masquer le menu** - masque l'engrenage. Lorsque l'icône est masquée, [Shift] [Displays] est le seul moyen de quitter le Mode étendu limité.
- **Enregistrer Snapshot**
- **Fermer le menu**
- **Quitter Mode Étendu Limité**
- **Quitter Eos**

Étendu Limité

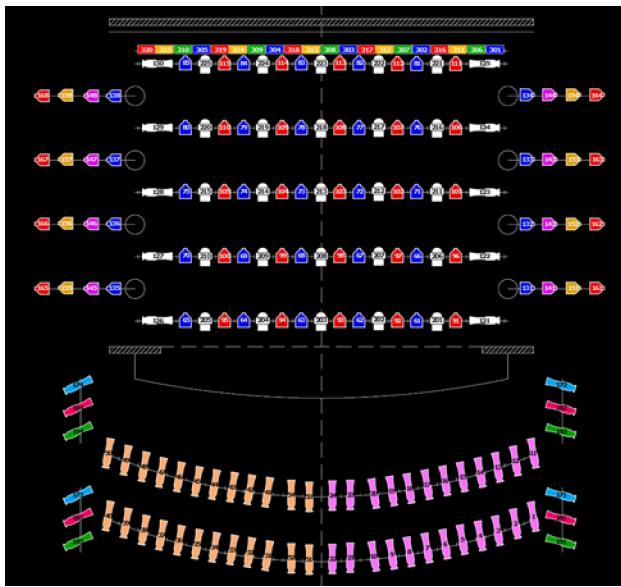
L'écran affichera un indicateur de rythme cardiaque à trois points dans le coin supérieur droit. L'indicateur se déplacera entre trois points pour indiquer que votre pupitre fonctionne comme prévu.

Les couleurs d'indicateur suivantes seront utilisées pour les activités multi-pupitres :

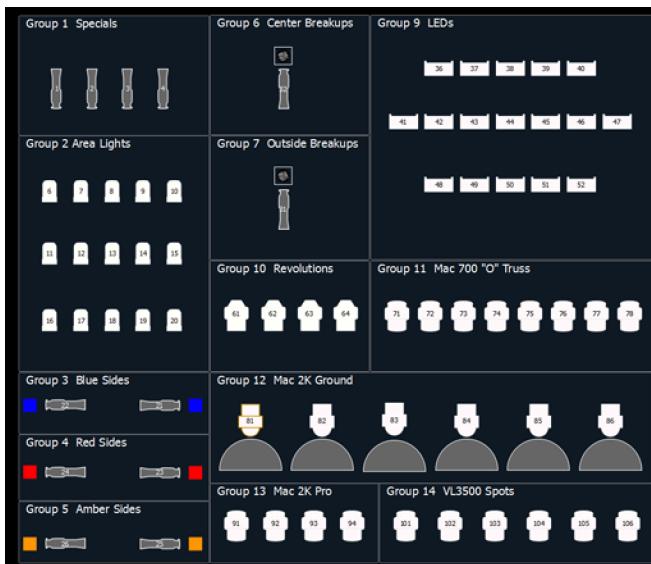
- **Jaune** - le système fonctionne comme prévu.
- **Rouge** - le master ou le backup n'est plus en ligne.
- **Vert** - le master ou le backup s'est reconnecté.

Exemples de Magic Sheets

Voici des exemples de magic sheets créées à l'aide de la fonction magic sheets. Ces exemples utilisent une variété d'objets fournis dans le logiciel ainsi que des images générées par l'utilisateur.



Group 10 Revolutions	Effect 904 Can Can	Stop Effect
Group 11 Mac 700's "O" truss	Effect 901 Circle	Rate @ 10
Group 12 Mac 2K's Ground	Effect 908 Reverse Circle	Size @ 10
Group 13 Mac 2K Pros	Effect 902 Square	Rate @ 50
Group 14 VL 3500 Spots	Effect 907 Reverse Sqr	Size @ 50
	Effect 905 Triangle	Rate @ 100
	Effect 903 Figure 8	Size @ 100
		Rate @ 200
		Size @ 200
		Rate @ 400
		Size @ 400



Chapitre 26

Augment3d

A propos d'Augment3d	442
Exigences en matière de matériel et de logiciels	443
Exécution d'Augment3d	444
Navigation dans Augment3d	446

A propos d'Augment3d

Augment3d est un outil d'Eos qui vous permet de configurer et de mettre au point des représentations virtuelles de vos projecteurs dans un environnement 3D ainsi que de programmer et de visualiser des ambiances.

Exigences en matière de matériel et de logiciels

Console

Augment3d sur les consoles de la famille Eos nécessite un logiciel de la famille Eos de version v3.0 ou supérieure, ainsi qu'une console équipée d'au moins un connecteur DisplayPort.

PC / Mac

Vous trouverez les spécifications les plus récentes pour Augment3d sur PC ou Mac à l'adresse etcconnect.com/etcnomad/performance/.

iOS / Android

Augment3d offre une fonction intégrée dans les applications mobiles iRFR et aRFR. iRFR nécessite iOS 11 ou une version plus récente. aRFR nécessite Android OS 7.0 (Nougat, sdk 24) ou une version plus récente.

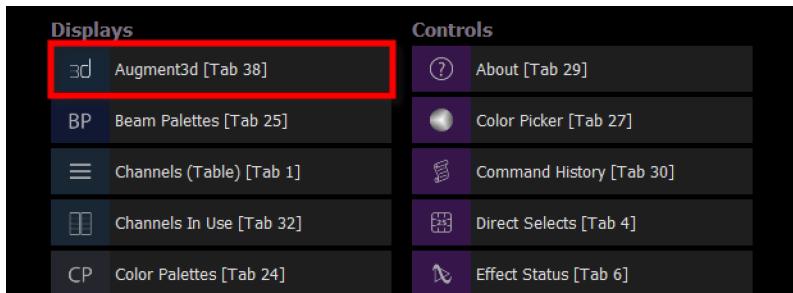


Remarque : Focus Wand nécessite également la fonctionnalité ARKit/ARCore. Vérifiez les spécifications de votre appareil pour vous assurer qu'il est compatible ou consultez le champ Augment3d Reality Support dans le menu About (À propos de) de l'application.

Exécution d'Augment3d

Console / PC / Mac

Les consoles et ordinateurs de la famille Eos qui répondent aux exigences matérielles et logicielles peuvent fonctionner en natif avec Augment3d (voir [Exigences en matière de matériel et de logiciels \(sur la page précédente\)](#)).



Ouvrez un nouvel onglet et sélectionnez {**Augment3d**} dans la liste des affichages ou maintenez la touche **[Tab]** enfoncée et tapez **[38]**.



Remarque : Pour l'usage sur console, la qualité de rendu d'Augment3d est limitée à Faible ou Moyen.

PC / Mac (mode distant)

Vous pouvez également exécuter Augment3d sur un ordinateur séparé connecté à une console en mode distant. Augment3d en mode distant est une extension de la console à laquelle il est connecté, plutôt qu'un client autonome.

La configuration de ce mode est identique à celle d'un ordinateur client ETCnomad dans un système de consoles en réseau. Un dongle ETCnomad n'est pas nécessaire pour Augment3d en mode distant.



Remarque : Le ETCnomad Puck est considéré comme une console et est soumis aux restrictions ci-dessus concernant les consoles.

1. Assurez-vous que l'ordinateur exécute la version ETCnomad correspondant à la version de logiciel installée sur la console connectée.
2. Sur la console, activez Augment3d pour voir votre numéro d'utilisateur. Dans la ZIC, naviguez vers **Setup > Réglages Système > Utilisateurs**.

The screenshot shows the ETCnomad software interface. On the left, a sidebar lists 'System', 'Cue Settings', 'Show Control', 'Output', 'Remotes', 'Partitions', and 'Users' (with a right-pointing arrow). The 'User Settings' tab is active, displaying 'User ID 1'. To the right is a table titled 'User' with columns 'User', 'Online', 'Augment3d', and 'Name'. The first row shows 'User 1' with 'Online' status 'Online' and 'Augment3d' status 'Enabled'. A red box highlights the 'Augment3d' column header and the 'Enabled' cell for User 1.

3. Connectez votre ordinateur à l'aide d'un câble Ethernet, via un switch réseau. Assurez-vous que les informations de réseau de l'ordinateur sont dans une plage compatible avec la console.
4. Lancez ETCnomad et sélectionnez **{Augment3d Distant}**. Augment3d démarrera dans sa propre fenêtre et essaiera de se connecter à la console.
5. Sélectionnez le bon appareil distant sur la console (voir [Augment3d \(sur la page 162\)](#)).

	Status	Name	Address
↗	Available	Augment3d Tab	Local
✓	Connected	Augment3d	10.101.50.128

Pour quitter le Mode Distant, cliquez sur {X} dans le coin. Pour quitter le Mode Édition, sélectionnez Fichier > Quitter.

Ligne de commande distant



Une ligne de commande peut être affichée sur l'appareil en mode distant. Celle-ci reflètera la ligne de commande de la console connectée.

Lorsque le bouton de clavier est activé, les commandes Eos et Augment3d sont envoyées de l'appareil distant à la console. Lorsque cette option est désactivée, seules les commandes Augment3d seront envoyées.

Cliquez sur {X} pour désactiver complètement la ligne de commande « lien » ou commutez-la via Fenêtre > Ligne de commande.

Mode autonome ETCnomad

Augment3d peut être exécuté sur un PC ou un Mac dans un onglet local en tant que composant ETCnomad v3.0.0+ et utilisé sans console de la famille Eos connectée. Une fois ETCnomad v3.0.0+ installé, aucune installation supplémentaire n'est nécessaire.

Navigation dans Augment3d

Clavier

Dans [Mode Contrôle Augment3d \(sur la page 447\)](#), utilisez les touches flèches standard pour déplacer la caméra dans l'espace Augment3d. Dans [Mode Édition Augment3d \(sur la page 448\)](#), les touches flèches standard et les touches WASD peuvent être utilisées.

- W / HAUT - déplace la caméra vers le haut.
- SHIFT + W / HAUT - déplace la caméra vers l'avant, dans la direction où elle est actuellement orientée.
- A / GAUCHE - déplace la caméra vers la gauche.
- S / BAS - déplace la caméra vers le bas.
- SHIFT + S / BAS - déplace la caméra vers l'arrière, dans la direction où elle est actuellement orientée.
- D / DROIT - déplace la caméra vers la droite.

Appuyez sur une touche de votre choix pour augmenter ou diminuer la position de la caméra ou maintenez la touche enfoncée pour la déplacer en douceur.

Souris

- SOURIS, DROITE - faites glisser pour tourner la caméra afin de regarder autour du modèle.
- SOURIS, CENTRE - faites glisser pour effectuer un PAN avec la caméra, dans la perspective actuelle.
- ALT + SOURIS, DROITE - faites glisser pour un contrôle orbital.
- CTRL + SOURIS, DROITE - faites glisser pour effectuer un PAN avec la caméra, dans la perspective actuelle.



Remarque : Utilisez les commandes du clavier et de la souris simultanément pour un contrôle optimal de la navigation.

Snapshots Eos

La vue caméra et d'autres paramètres Augment3d peuvent être enregistrés directement dans les snapshots Eos pour une lecture rapide.

Mode Contrôle Augment3d

Le Mode Contrôle est la vue Augment3d par défaut, permettant la visualisation et la navigation dans votre espace, vos projecteurs et vos objets.



Collectivement, l'environnement virtuel Augment3d est appelé le modèle. Tous les projecteurs et objets doivent faire partie du modèle pour être configurés.

En Mode Contrôle, une ligne de commande peut être activée ou désactivée à Augment3d en mode distant. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la section [Ligne de commande distant \(sur la page 445\)](#).

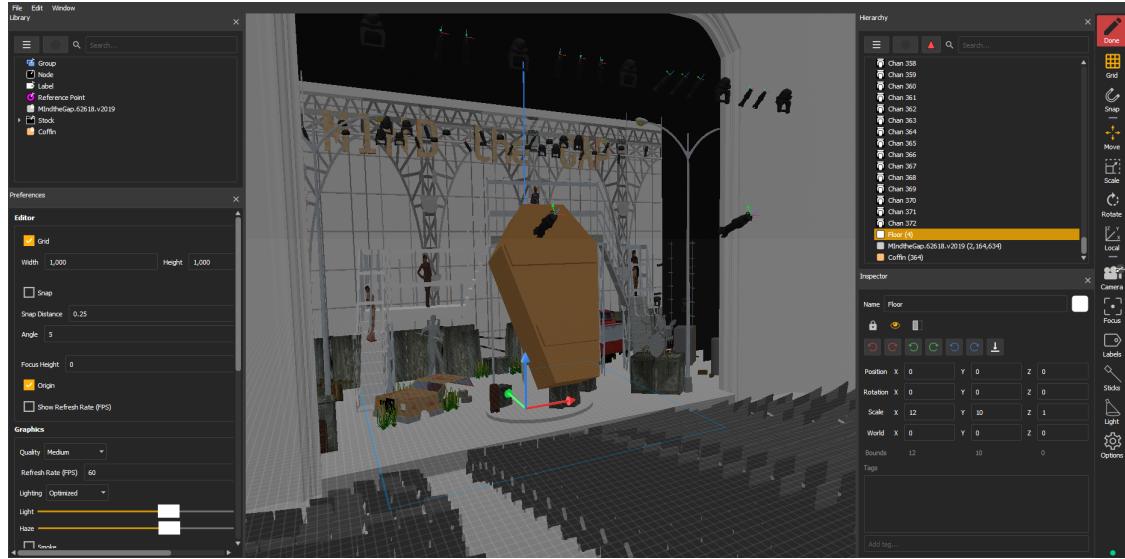
Barre d'outils

En Mode Contrôle, des options de barre d'outils limitées sont disponibles :

- [Outil Caméra \(sur la page 462\)](#)
- [Outil Focus \(sur la page 463\)](#)
- [Outil Labels \(sur la page 463\)](#)
- [Outil Axes \(sur la page 464\)](#)
- [Outil Lumière \(sur la page 465\)](#)
- [Outil Options \(sur la page 465\)](#)

Mode Édition Augment3d

Le Mode Édition est la vue secondaire Augment3d, permettant d'éditer et de configurer votre espace, vos projecteurs et vos objets.



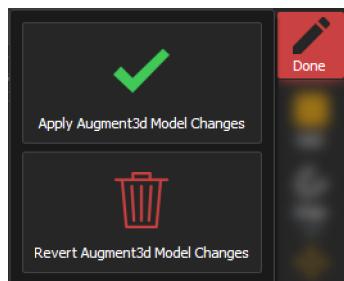
Autour du workspace central se trouvent les fenêtres principales pour faciliter la manipulation des projecteurs et objets : la librairie, les préférences, la hiérarchie et l'inspecteur. Ces fenêtres peuvent être librement déplacées, réorganisées, redimensionnées et fermées.

Utilisation du Mode Édition

Pour entrer en Mode Édition, appuyez sur le bouton **{Éditer}** dans le coin supérieur droit.



Remarque : Dans un système multi-consoles, une seule console peut être en Mode Édition à la fois.



Pour quitter le Mode Édition, sélectionnez **{Terminer}**. Choisissez d'appliquer les modifications que vous avez apportées au modèle Augment3d ou de les annuler et de quitter sans enregistrer les modifications.

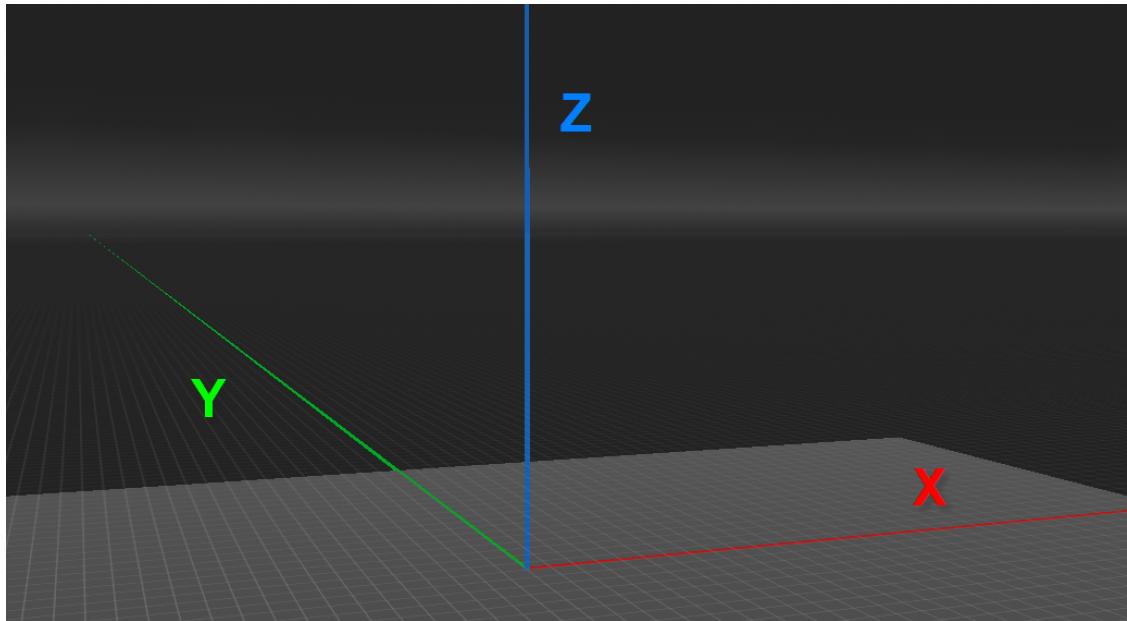
Dans un système multi-consoles, une seule console peut éditer le modèle Augment3d à la fois. Si une console connectée est déjà en Mode Édition, l'option pour forcer l'annulation des changements apparaît. Cette option annule toutes les modifications effectuées par la console actuellement en Mode Édition et fait quitter toutes les consoles du Mode Édition. Il n'est pas possible d'annuler ou de récupérer des modifications annulées.



ATTENTION : *N'utilisez pas les opérations d'annulation Eos via la ligne de commande lorsque vous modifiez un modèle Augment3d, car ceci peut modifier vos données de spectacle de manière inattendue. Les options de Undo complète pour Augment3d seront déployées dans une version logicielle Eos future.*

XYZ & origine

En Mode Édition, les modèles Augment3d sont disposés autour de trois axes : horizontal X (rouge) et Y (vert), et vertical Z (bleu).

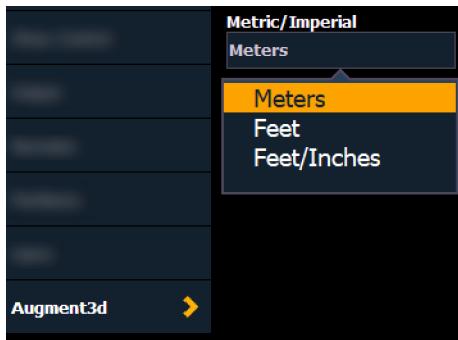


Le point à l'intersection de ces axes (0,0,0) est l'origine. Ce point virtuel dans Augment3d doit correspondre à un point réel dans votre espace, idéalement au sol. Il peut se situer au centre, dans un coin ou à n'importe quel endroit approprié de votre scène.

Toutes les autres mesures dans Augment3d font référence à l'origine. Pour améliorer la précision de votre modèle, choisissez un point physique facilement accessible pour les mesures.

Unités

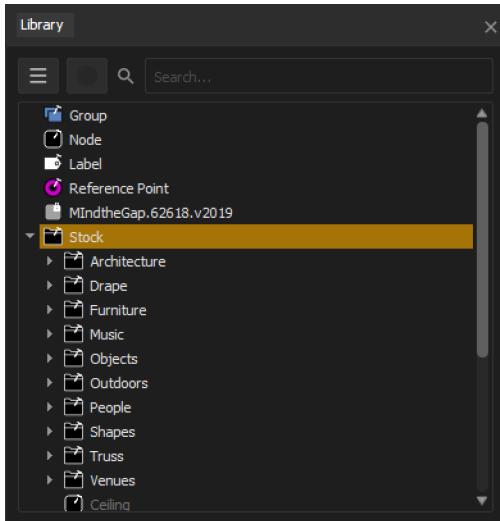
Par défaut, Augment3d mesure les distances en unités métriques (mètres). Ceci peut être modifié sous **Setup > Réglages Système > Augment3d**.



Options disponibles : mètres, pieds décimaux ou pieds et pouces.

Librairie

La librairie contient tous les éléments hors projecteurs d'un projet Augment3d. Elle est préchargée avec un grand nombre d'objets en stock à votre choix. Vous pouvez également importer vos propres objets Augment3d (voir [Importation d'objets Augment3d \(sur la page 488\)](#)).



Faites glisser des objets pour les ajouter de la librairie dans votre modèle à l'origine. Utilisez la fonction de recherche pour localiser rapidement des éléments spécifiques. Créez des dossiers à partir de la liste déroulante pour organiser les éléments de la librairie.

Éléments de librairie

Objets

Tous les objets dans le dossier Stock peuvent être ajoutés à un modèle Augment3d (voir [Objets Augment3d \(sur la page 486\)](#)).

Tous les objets personnalisés importés dans Eos apparaîtront également ici (voir [Importation d'objets Augment3d \(sur la page 488\)](#)).

Nodes

Les nodes peuvent être associés à un ou plusieurs objets Augment3d dans [Hiérarchie \(sur la page 458\)](#). Ceci permet de contrôler ces objets ensemble ; par exemple, en tant qu'éléments scéniques patchés (pour plus d'informations, voir [Éléments scéniques \(sur la page 490\)](#)).

Les éléments scéniques peuvent recevoir des valeurs d'intensité, être déplacés, tournés, etc. Ceci vous permet de modifier la visibilité et la position des objets Augment3d lorsque vous utilisez des cues, des submasters, etc.

Groupes

Un groupe est un objet Augment3d conçu pour être le « parent » d'autres objets qui ont leurs propres coordonnées uniques. Les projecteurs qui sont apparentés à un groupe afficheront leurs coordonnées relatives dans Patch.

Un groupe ne peut pas être redimensionné, mais peut être déplacé et/ou tourné. Le déplacement ou la rotation du node de groupe déplace ou tourne tous ses objets « enfant ».

Labels

Les Labels sont des textes flottants qui peuvent être positionnés n'importe où dans votre modèle Augment3d.

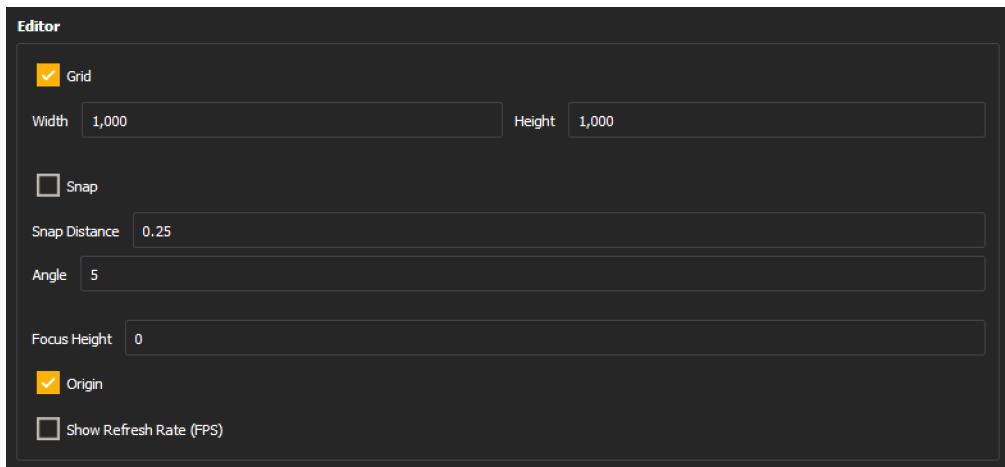
Préférences Augment3d

Le menu Préférences contient tous les réglages pour votre modèle Augment3d.



Remarque : Plusieurs de ces options peuvent également être modifiées à l'aide de la barre d'outils. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la section [Barre d'outils Augment3d \(sur la page 462\)](#).

Éditeur



Grille

Active ou désactive la grille. Également disponible sous **Barre d'outils > Grille**.

Largeur / Hauteur

Définit les dimensions générales de la grille.

Accroche magnétique

Active ou désactive l'accroche magnétique pour le placement d'objets sur la grille. Également disponible sous **Barre d'outils > accroche magnétique**.

Distance d'accroche magnétique

Définit l'incrément de distance d'espacement de la grille ainsi que l'accroche magnétique pour le placement d'objets (dans l'unité générale choisie).

Angle

Définit l'incrément d'angle de l'accroche magnétique pour le placement d'objets (en degrés).

Hauteur focus

Définit le décalage de hauteur du focus. Également disponible sous **Barre d'outils > Focus**.

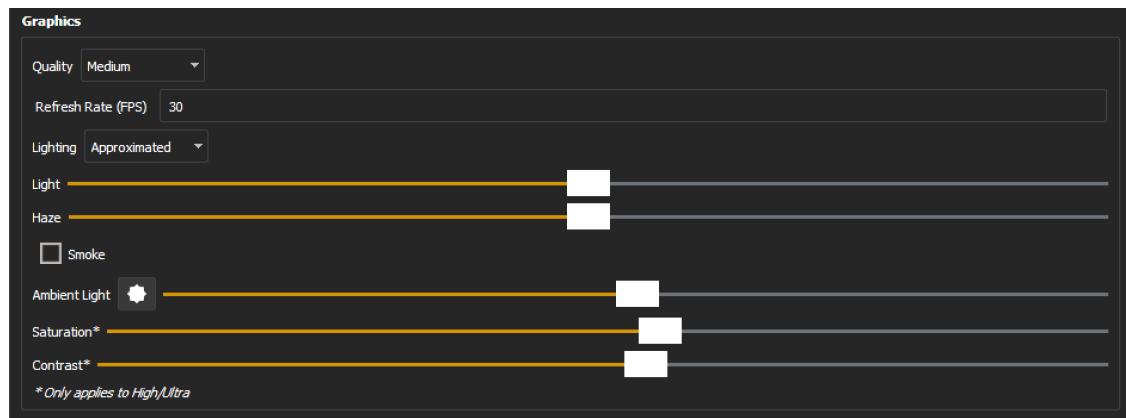
Origine

Active ou désactive le marquage du point d'origine.

Afficher la vitesse de rafraîchissement

Active ou désactive l'affichage de le nombre d'images.

Graphiques



Qualité

Les options de qualité graphique suivantes sont disponibles :

- **Bas** - pas d'éclairage en temps réel, simple indicateur de faisceau, faible résolution des textures, pas d'anti-crénélage, pas d'ombres
- **Moyen** - éclairage en temps réel, qualité de faisceau faible, résolution de texture moyenne, pas d'anti-crénélage, pas d'ombres
- **Élevé** - rendu en temps réel, qualité moyenne des faisceaux, haute résolution des textures, anti-crénélage, ombres nettes de résolution moyenne
- **Ultra** - éclairage en temps réel, qualité de faisceau élevée, résolution de haute texture, anti-crénélage, ombres douces de résolution élevée



Remarque : En fonctionnement sur console, la qualité de rendu d'Augment3d est limitée à Faible ou Moyen.

Vitesse de rafraîchissement (FPS)

Taux de rafraîchissement maximum effectué par Augment3d. Par défaut, celle-ci est fixée à 30 images par seconde. Ceci peut être réglé à une valeur supérieure ou inférieure, mais sera finalement limité par le processeur graphique du l'appareil faisant fonctionner Augment3d.

Lumière

Les options d'éclairage suivantes sont disponibles :

- **Traverser** - la lumière passe à travers les objets. L'option la moins gourmande en ressources.
- **Approximatif** (par défaut) - la lumière passe à travers un objet si tous les coins du faisceau ne touchent pas cet objet. Option modérément gourmande en ressources.
- **Réaliste** - lumière modélisée avec précision. L'option la plus gourmande en ressources.



Remarque : Les signaux de sortie de la console restent constants, quelles que soient les performances d'Augment3d.

Lumière

Définit l'intensité générale de l'éclairage simulé. Également disponible via **Barre d'outils > Lumière**.



Remarque : Ceci affecte uniquement l'intensité des faisceaux lumineux simulés dans Augment3d, et non les valeurs d'intensité des projecteurs eux-mêmes.

Brouillard

Définit le niveau de brouillard général. Également disponible via **Barre d'outils > Lumière**.

Fumée

Active ou désactive l'animation des particules de fumée et de brouillard.

Lumière ambiante

Définit la couleur et le niveau de la lumière ambiante. Également disponible via **Barre d'outils > Lumière**.

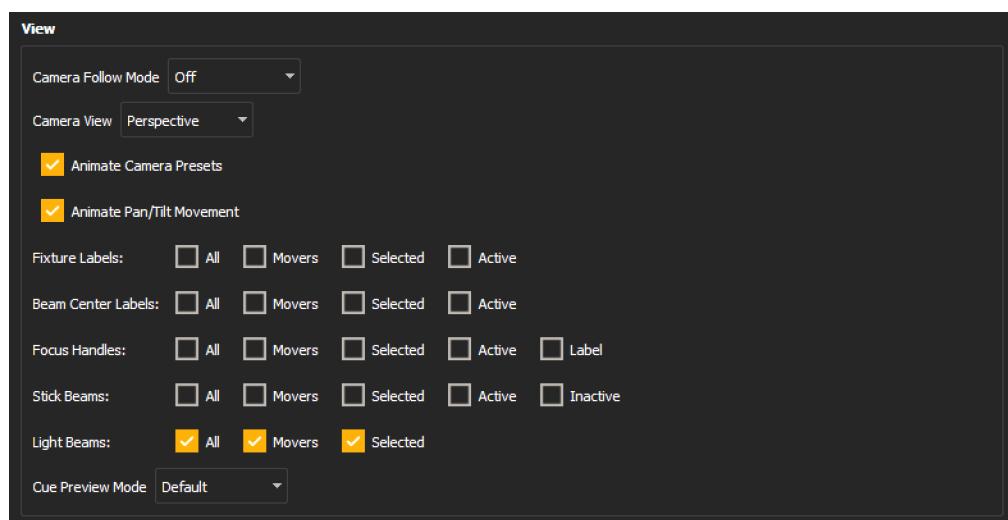
Saturation

Définit la saturation générale des couleurs dans le modèle Augment3d.

Contraste

Définit le contraste général du modèle Augment3d.

Vue



Mode Suivi Caméra

Commute le Mode Suivi Caméra entre les options Arrêt et POV Projecteur, commutant la vue caméra à celle du projecteur sélectionné en premier. Également disponible via **Barre d'outils > Caméra**.

Vue Caméra

Commute entre les vues Perspective et Orthographique Également disponible via **Barre d'outils > Caméra**.

Presets Animation Caméra

Commute l'animation en naviguant entre les Presets de caméra.

Animation mouvement Pan/Tilt

Commute l'animation des projecteurs automatiques Également disponible sous **Barre d'outils > Focus**.

Labels projecteurs

Commute les labels sur les symboles des projecteurs pour tous les projecteurs, automatiques, sélectionnés et/ou actifs. Également disponible via **Barre d'outils > Labels**.

Labels Milieu de faisceau

Commute les labels au centre du faisceau simulé pour tous les projecteurs, automatiques, sélectionnés et/ou actifs. Également disponible via **Barre d'outils > Labels**.

Poignées de réglages

Commute les poignées côté faisceaux des projecteurs pour tous les projecteurs, automatisés, sélectionnés et/ou actifs. Également disponible via **Barre d'outils > Labels**.

Axe des Faisceaux

Commute l'option Axe des Faisceaux pour tous les projecteurs, automatiques, sélectionnés et/ou actifs. Également disponible via **Barre d'outils > Labels**.

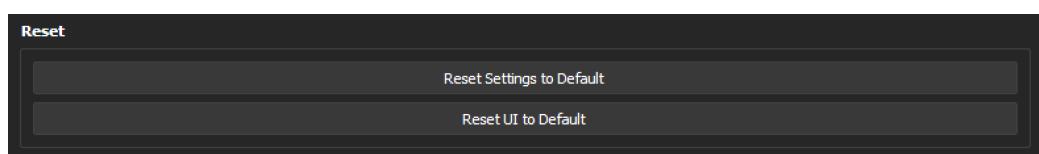
Faisceaux de lumière

Commute les rayons pour tous les projecteurs, automatiques ou sélectionnés. Également disponible via **Barre d'outils > Lumière**.

Mode Aperçu Cue

Commute l'aperçu de cue entre les options Par défaut (désactivé) et Cue suivante. Le mode Cue suivante permet à Augment3d d'afficher un aperçu virtuel de la vue utilisée dans la cue suivante. Également disponible via **Barre d'outils > Options**.

Reset



Réinitialisation des réglages par défaut

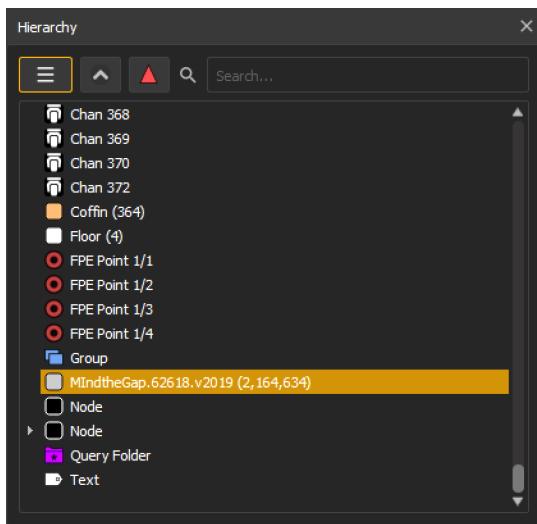
Cette option rétablit tous les paramètres par défaut dans les Préférences.

Rétablir l'IU par défaut

Rétablit la taille et la disposition par défaut de la fenêtre Augment3d.

Hiérarchie

La liste Hiérarchie énumère les objets et projecteurs qui se trouvent actuellement dans votre modèle Augment3d. Ceci comprend tous les objets qui ont été ajoutés manuellement et tous les projecteurs ajoutés automatiquement via le Patch.

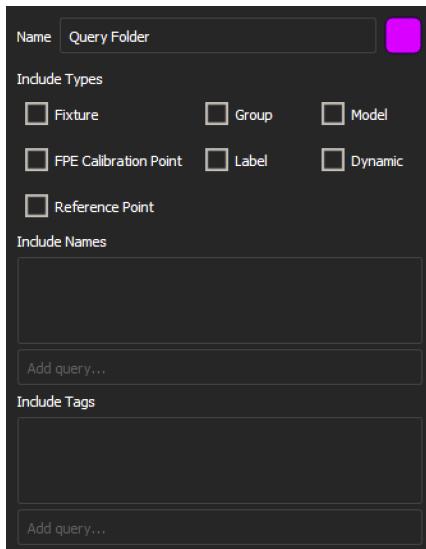


Le menu déroulant vous permet d'ajouter des dossiers Query, ainsi qu'une option pour créer de nouveaux objets et groupes sans utiliser la librairie.

La barre de recherche vous permet de rechercher des objets par leur nom ou leurs mots-clés. Ceci est utile pour éditer de grands modèles complexes pouvant comporter des centaines d'objets et de projecteurs.

Dossiers Query

Les dossiers Query sont des dossiers intelligents qui mettent à jour leur contenu automatiquement. Une fois qu'un dossier Query est créé depuis l'option Hiérarchie, la fonction [Inspecteur \(sur la page 460\)](#) affichera des options pour ce dossier.



Les options disponibles sont les suivantes :

- **Inclure les types** (**Fixture, groupe, modèle, points FPE, label, dynamique, point de référence**) - en sélectionnant une combinaison de ces options, tous les objets de ce type seront inclus dans le dossier.
 - Les objets dynamiques (actuellement tuyaux, structures et rideaux) s'adaptent proportionnellement à l'échelle.
- **Inclure les noms** - inclut tous les objets d'un nom spécifique dans le dossier.
- **Inclure les marquages** - inclut tous les objets ayant un mot-clé spécifique dans le dossier.

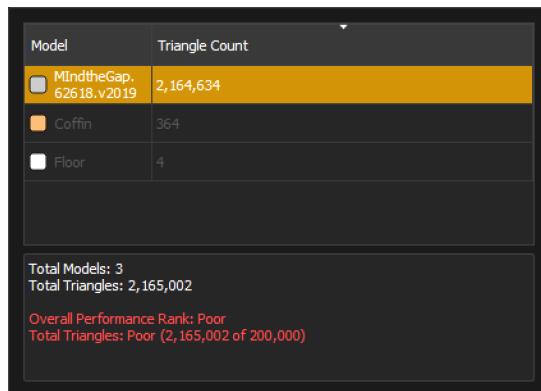
Affiner les dossiers Query

Vous pouvez affiner davantage les options Noms et Tags en utilisant des caractères de remplacement. Un astérisque (*) remplace des caractères multiples, un point d'interrogation (?) remplace des caractères simples. Par exemple, trois objets « Personne 1 » ont été ajoutés au modèle, nommés « Alex », « Chris » et « Kim ». Une recherche « *i* » affichera Chris et Kim (qui contiennent tous deux un « i »), tandis qu'une recherche de « ?i » affichera uniquement Kim (qui représente la seule option à trois caractères contenant un « i »).

Triage et réorganisation

Utilisez le bouton **Trier** pour organiser le contenu de la Hiérarchie selon les options A-Z, Z-A et non trié. En mode non trié, les objets de la Hiérarchie peuvent être librement déplacés et réorganisés. Cet ordre est enregistré temporairement, mais ne peut être maintenu.

Comptage de triangles



Cette option offre un aperçu des objets qui utilisent le plus de triangles, ce qui peut avoir un impact négatif sur les performances.

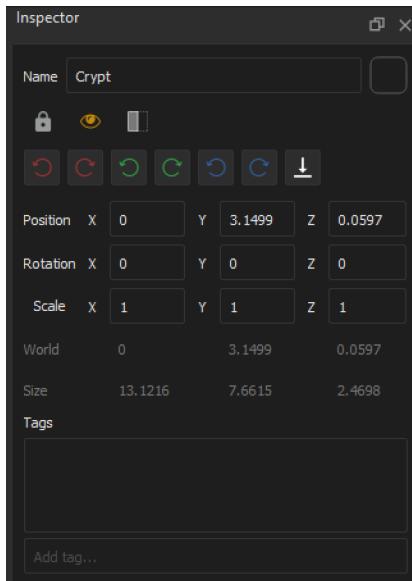
Imbrication d'objets

L'imbrication d'objets au sein de la Hiérarchie associe plusieurs objets « enfant » à un « parent », ce qui vous permet de créer des groupes d'objets pouvant être déplacés, affichés et masqués à l'unisson. Imbriquez des objets dans un élément scénique ou un circuit d'élément scénique mobile afin qu'ils puissent être déplacés, affichés et masqués pendant la restitution des cues.

Pour imbriquer des objets, sélectionnez les objets « enfant » souhaités dans la Hiérarchie en cliquant dessus tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT (pour les objets consécutifs) ou CTRL (pour les objets individuels). Une fois sélectionnées, glissez-les simplement sur l'objet « parent » dans la Hiérarchie et relâchez-les lorsque le « parent » est mis en évidence pour les imbriquer en dessous. Sélectionnez et faites glisser les objets « enfant » pour les séparer à nouveau de leur « parent ».

Inspecteur

La fenêtre Inspecteur contient diverses commandes permettant de modifier n'importe quel objet sélectionné.



Vous pouvez renommer les objets et leur attribuer une étiquette de couleur qui apparaîtra dans la Hiérarchie.



Remarque : Les étiquettes de couleur servent uniquement à l'identification et n'altèrent pas la couleur de l'objet associé.

Les boutons de raccourci permettent les actions suivantes :

- Verrouillage d'objets pour éviter qu'ils ne soient altérés
- Contrôle de la visibilité de l'objet
- Rotations de 90 degrés sur tous les axes
- Déplacement d'objets vers le sol

Vous pouvez également définir le comportement de pointage de l'objet entre les options suivantes :

- **Toujours focaliser** - si l'on clique sur cet objet, il sert de point pour l'option Click-to-Focus.
- **Jamais focaliser** - cet objet est ignoré lors de l'utilisation de l'option Click-to-Focus.
- **Focalisation sélective** - l'objet sert de point pour l'option Click-to-Focus. Si vous maintenez la touche CTRL enfoncée en cliquant, l'objet est ignoré.

Enfin, vous pouvez saisir des données de position, de rotation et d'échelle et ajouter des mots clés aux objets. Ceci facilite leur recherche dans des grands modèles via la Hiérarchie.

Position

La Position fait référence à l'emplacement physique où l'objet est placé dans l'espace par rapport à l'origine, si l'objet n'est pas imbriqué dans un autre objet. Si l'objet est imbriqué dans un autre objet, les données de position représentent l'emplacement physique où l'objet est placé par rapport à l'origine de son « parent ».

La position « monde » est toujours l'emplacement physique où l'objet est placé dans l'espace par rapport à l'origine du modèle.

Barre d'outils Augment3d

La barre d'outils contient différentes options pour modifier les projecteurs et les objets Augment3d.



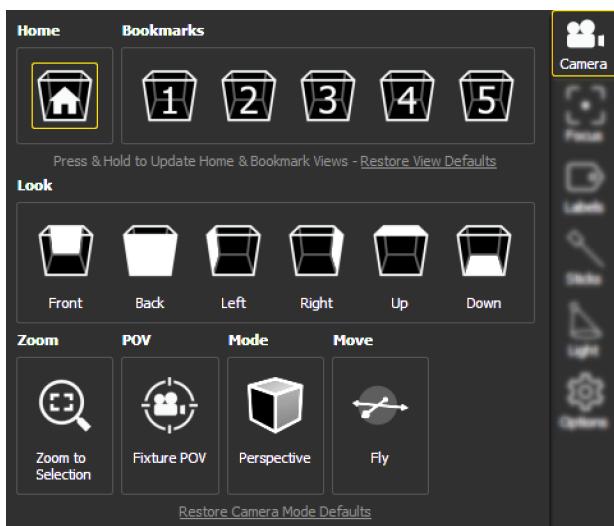
Remarque : *Certains outils sont uniquement disponibles en Mode Édition. Reportez-vous à la section [Outils Mode Édition uniquement \(sur la page 467\)](#).*

Outil Caméra

La Caméra offre plusieurs options pour modifier votre vue et votre position dans Augment3d. Rétablissez toutes les options par défaut en cliquant sur **Rétablir les valeurs par défaut du mode caméra**.



Remarque : *Dans un système multi-consoles, la vue caméra Augment3d est synchronisée entre les appareils attribués au même ID utilisateur. Tous les autres paramètres d'Augment3d sont réglés et ajustés par appareil.*



Home

Vous êtes redirigé vers la position de caméra par défaut. Ceci peut être mis à jour à la position actuelle en maintenant le signet Home enfoncé, ou réinitialisé en cliquant sur **Rétablir les valeurs par défaut de la vue**.

Signets

Vous pouvez enregistrer jusqu'à cinq positions de caméra personnalisées sous forme de signets. Comme l'option Home, elles peuvent être mises à jour en maintenant la touche, ou réinitialisées en cliquant sur **Rétablir les valeurs par défaut de la vue**. Les signets mis à jour peuvent être enregistrés et récupérés à l'aide des snapshots Eos qui comprennent l'onglet ou la connexion Augment3d (voir [A propos des snapshots \(sur la page 402\)](#)).

Vue

Les boutons Vue fournissent des raccourcis vers les différentes positions caméra, orientées autour de la position caméra actuelle.

Zoom

Permet de zoomer dans la vue caméra sur les projecteurs ou objets quelconques actuellement sélectionnés dans Augment3d.

projecteur POV

Positionne la caméra du point de vue (POV) de l'optique du premier projecteur sélectionné. En quittant le mode POV, la caméra retourne à sa position précédente. Si ceci est activé, un symbole POV projecteur se superpose à l'icône **Caméra**. Également disponible sous **Préférences**.

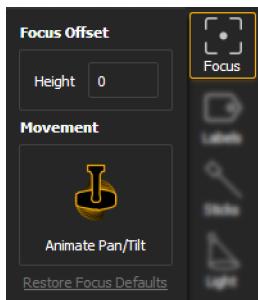
Mode

Commute entre les modes caméra Perspective et Orthographique. En mode Perspective, les objets plus éloignés sont plus petits que les objets proches. En mode Orthographique, tous les objets sont représentés à la même échelle. Également disponible sous **Préférences**.

Mouvement

Commute entre les modes caméra Survol et Orbite. En mode Survol (indiqué par un symbole Survol superposé à l'icône **Caméra**), la souris modifie l'angle de la caméra. En mode Orbite (indiqué par un symbole Orbite superposé à l'icône **Caméra**), la souris déplace la caméra autour d'un point central. Dans chaque mode, il est toujours possible de contrôler les mouvements à l'aide des commandes du clavier. En maintenant ALT temporairement, le comportement est inversé.

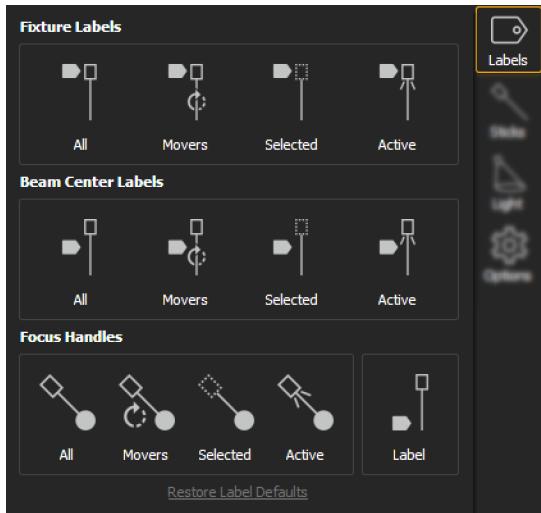
Outil Focus



Offre des options pour modifier la hauteur de décalage de focus et activer ou désactiver l'animation de projecteurs automatiques. Les commandes à la SOURIS CLIC-GAUCHE + MOLETTE CENTRALE permettent également de régler la hauteur. Également disponible dans **Préférences**.

Outil Labels

L'outil Labels offre des options permettant d'activer ou de désactiver différentes couches d'information. Rétablissez toutes les options par défaut en cliquant sur **Rétablissement options Label par défaut**. Tous les Labels sont également disponibles sous **Préférences**.



Labels projecteurs

Active ou désactive les Labels recouvrant les corps des projecteurs au complet, automatisés, sélectionnés et/ou actifs.

Labels centre du faisceau

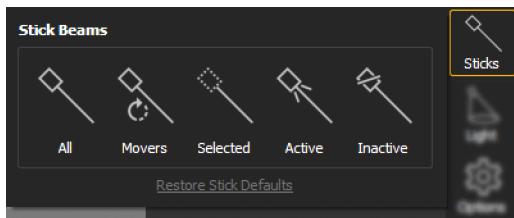
Active ou désactive les Labels recouvrant les faisceaux des projecteurs au complet, automatisés, sélectionnés et/ou actifs.

Poignées de réglages

Active ou désactive les poignées de réglages des projecteurs au complet, automatisés, sélectionnés et/ou actifs. Les poignées sphériques peuvent être déplacées pour refocaliser proportionnellement les projecteurs automatiques. Les poignées cubiques indiquent un projecteur conventionnel, mais ne peuvent pas être utilisées pour refocaliser. Des Labels recouvrant les poignées de Réglages peuvent également être activées ou désactivées.

Outil Axes

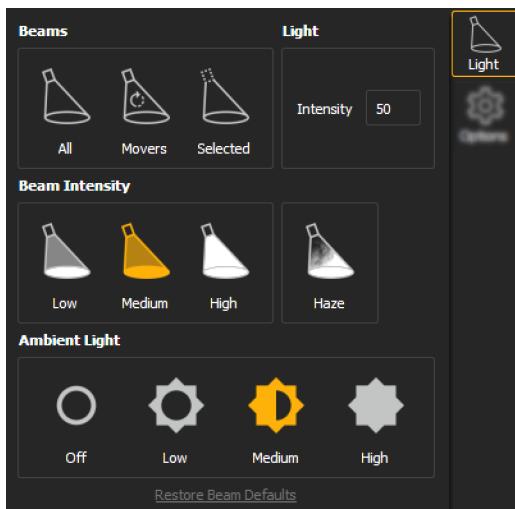
Les axes des faisceaux peuvent être activés pour voir où un projecteur est pointé (même s'il n'est pas actuellement allumé) ou pour différencier plusieurs appareils focalisés sur le même endroit.



Vous pouvez activer ou désactiver les Axes des faisceaux pour l'ensemble des projecteurs ou les projecteurs mobiles, sélectionnés, actifs ou inactifs. Rétablissez toutes les options par défaut en cliquant sur **Rétablir axes par défaut**. Également disponible sous **Préférences**.

Outil Lumière

Fournit des options pour configurer la lumière simulée dans un modèle Augment3d. Rétablissez toutes les options par défaut en cliquant sur **Rétablir options par défaut Faisceau**. Toutes les options de lumière sont également disponibles sous **Préférences**.



Faisceaux

Active ou désactive des faisceaux lumineux simulés pour les projecteurs au complet, asservis ou sélectionnés.

Lumière

Règle l'intensité générale de la lumière simulée.



Remarque : Ceci affecte uniquement l'intensité des faisceaux lumineux simulés dans Augment3d, et non les valeurs d'intensité des projecteurs eux-mêmes.

Intensité du faisceau

Commute entre basse, moyenne, et haute intensité pour les faisceaux simulés. Activez le brouillard pour augmenter le réalisme des faisceaux.

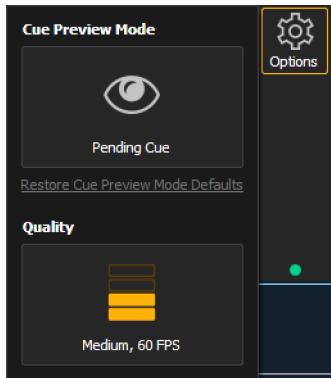
Lumière ambiante

Commute entre les niveaux de lumière ambiante généraux Aucun, Faible, Moyen et Élevé dans le modèle Augment3d.

Outil Options

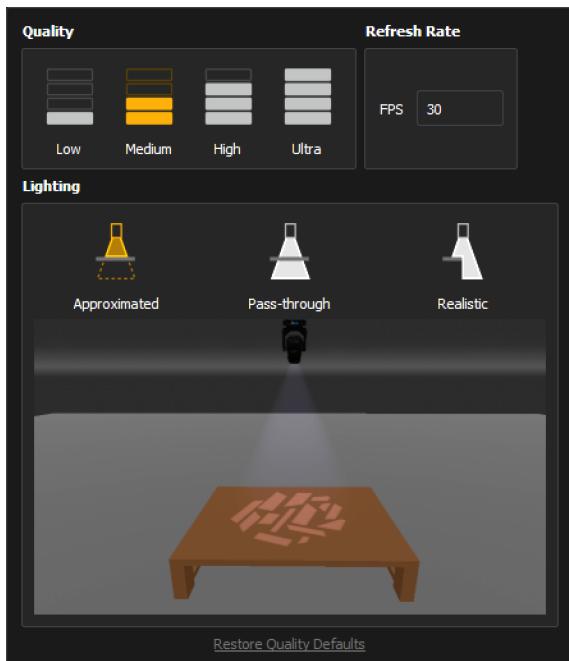
Mode Cue Suivante

Ce mode permet à Augment3d d'afficher un aperçu virtuel de l'état la prochaine cue.



Réinitialiser l'aperçu de la cue en cliquant sur **Mode Aperçu Cue, options par défaut**. Un œil apparaîtra sur l'icône **Options** en mode Aperçu Cue. Également disponible sous **Préférences**.

Qualité



Permet d'ajuster la qualité du rendu Augment3d, le FPS et le mode d'éclairage. Également disponible sous **Préférences**.



Remarque : La qualité du rendu Augment3d sur les consoles est limitée à Faible ou Moyenne.



Remarque : Si vous utilisez Augment3d sur un Mac exécutant ETCnomad, une option supplémentaire d'échelle de résolution apparaîtra dans le menu Qualité.

Outils Mode Édition uniquement

Outil grille



Active ou désactive la grille. Également disponible sous **Préférences**.

Outil accroche magnétique



Active ou désactive l'accroche magnétique des objets sur la grille. Également disponible sous **Préférences**.

Outil déplacement



Permet de déplacer les objets le long des axes X/Y/Z. Les poignées ont des extrémités coniques.

Outil échelle



Permet de redimensionner les objets le long des axes X/Y/Z. Les poignées ont des extrémités cubiques. Utilisez la poignée centrale pour redimensionner toutes les dimensions de manière proportionnelle.

Outil rotation

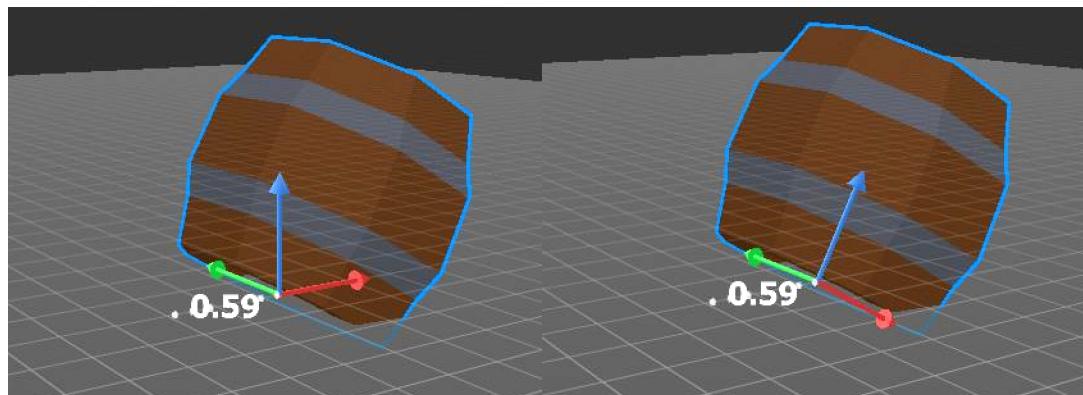


Permet de faire tourner les objets autour des axes X/Y/Z.

Outil local



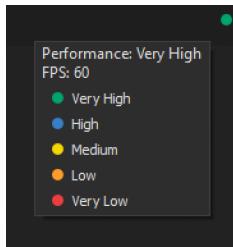
Commute les fonctions Mouvement et Rotation des objets entre l'orientation XYZ globale et l'orientation XYZ de l'objet. La fonction échelle est toujours effectuée par rapport à l'orientation locale XYZ de l'objet.



- Sur le cylindre gauche, la fonction Local est désactivée, l'outil Mouvement s'oriente donc en fonction du modèle Augment3d.
- Sur la droite, Local est activé, l'outil Déplacer s'oriente donc par rapport à la position du cylindre lui-même.

Indicateur de performance

Cette section à code couleur de la barre d'outils indique le niveau de qualité et de performance actuel d'Augment3d.



- **Très élevé** - 25 FPS et plus élevé.
- **Élevé** - 20 à 24 FPS.
- **Moyen** - 15 à 19 FPS.
- **Faible** - 10 à 14 FPS.
- **Très faible** - 10 FPS et moins.

Projecteurs dans Augment3d

Les projecteurs doivent être patchés dans Eos et ensuite ajoutés à un modèle Augment3d avant de pouvoir être affichés et contrôlés.

Ajouter des projecteurs manuellement

Si la position et les données d'orientation des projecteurs sont déjà connues, les projecteurs peuvent être ajoutés manuellement via l'onglet Augment3d dans le Patch Eos.

Reportez-vous à la section [*Ajouter des projecteurs manuellement \(sur la page suivante\)*](#) pour de plus amples informations.

Ajouter des projecteurs automatiquement

Alternativement, si les données de position des projecteurs ne sont pas disponibles, Augment3d peut calculer la rotation et la position XYZ des projecteurs en utilisant des points calibrés placés à des endroits connus répartis dans votre espace.

Pour de plus amples informations, reportez-vous à la section [*Fixture Position Estimation \(FPE\) \(sur la page 473\)*](#).

Ajouter des projecteurs depuis Vectorworks

Enfin, des projecteurs peuvent être importés dans un modèle Augment3d depuis un fichier Vectorworks. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la section [*Module d'extension Vectorworks Augment3d \(sur la page 491\)*](#).

Ajouter des projecteurs manuellement

Si vous connaissez déjà la position et l'orientation de vos projecteurs, vous pouvez les ajouter manuellement dans Augment3d via l'écran Patch Eos, circuit par circuit.

Dans Patch, certains projecteurs apparaîtront accompagnés du logo « 3d » Augment3d. Ce symbole indique les profils avec un modèle Augment3d.



Remarque : Les projecteurs nécessitant une mise à jour du profil s'affichent avec un astérisque (*). Pour de plus amples informations, reportez-vous à la section [Updater Profil \(sur la page 134\)](#).

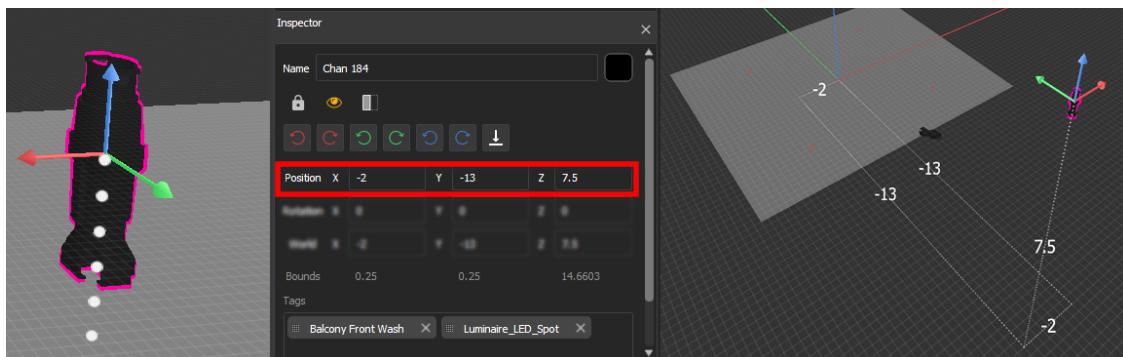


Remarque : Les projecteurs à miroir mobile ne sont pas pris en charge actuellement.

Données de position d'orientation

Position

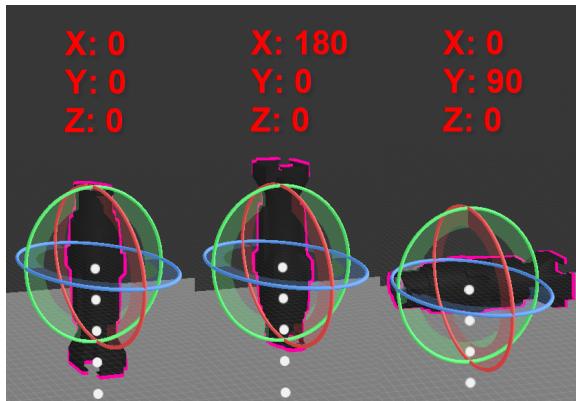
Les données de position sont soit locales, soit mondiales. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la section [Inspecteur \(sur la page 460\)](#).



Dans l'exemple ci-dessus, le projecteur raccordé au circuit 184 est décalé de -2 mètres sur l'axe X, de -13 mètres sur l'axe Y et de 7,5 mètres sur l'axe Z.

Orientation

Les données d'orientation reflètent la façon dont le projecteur est tourné. Les valeurs X, Y et Z représentent une rotation en degrés autour de cet axe par rapport aux axes généraux XYZ.



L'exemple ci-dessus à gauche montre l'orientation par défaut 0/0/0, ou pointant directement vers le bas. Le centre montre une rotation de 180° autour de l'axe X, pointant le projecteur droit vers le haut. Le dernier exemple montre une rotation de 90° autour de l'axe Y, en pointant le projecteur sur le côté.

Ajouter des projecteurs manuellement



Dans la section Augment3d dans Patch, les projecteurs sont dotés de champs pour la position et l'orientation XYZ. Vous pouvez également saisir des informations pour les options Angle de faisceau, Couteaux et Rotation gobo.

Saisie des données de position et d'orientation des projecteurs

Selectionnez le circuit d'un projecteur pour lequel vous avez des données de position et d'orientation et naviguez vers la section Position et orientation de l'onglet Augment3d dans le Patch. La sélection d'un des champs de position ou d'orientation ouvre un clavier permettant de saisir des valeurs spécifiques.

Il est également possible d'utiliser la syntaxe du clavier. Utilisez [/] pour séparer X, Y et Z lorsque vous saisissez plusieurs valeurs, et [Thru] pour saisir des informations pour plusieurs projecteurs en même temps.

- [Chan] [1] [Select] [5] [/] [5] [Enter] règle la position du circuit 1 à 5,5,5.
- [Chan] [1] [Select] [/] [2] [/] [Enter] règle la coordonnée Y du circuit 1 à 2. Aucune modification n'est effectuée au niveau des coordonnées X et Z.
- [Chan] [1] [Select] [+] [3] [/] [/] [Enter] 3 à la coordonnée X actuelle du circuit 1. Aucune modification n'est effectuée au niveau des coordonnées Y et Z.
- [Chan] [1] [Select] [+] [/] [1] [/] [-] [5] [Enter] ajoute 1 à la coordonnée Y actuelle du circuit 1 et soustrait 5 de la coordonnée Z. Aucune modification n'est effectuée au niveau de la coordonnée X.

- [Chan] [1] [Thru] [5] [Select] [0] [/] [0] [/] [5] [Thru] [10] [/] [10] [/] [5] [Enter] règle la position du circuit 1 à 0,0,5 et la position du circuit 5 à 10,10,5. Les positions des circuits 2, 3 et 4 sont réparties de manière égale entre les deux.
- [Group] [10] [Select] [5] [/] [/] [Thru] [10] [/] [/] [Enter] répartit la coordonnée X de tous les circuits du groupe 10 entre 5 et 10. Aucune modification n'est effectuée au niveau des coordonnées Y et Z.

Tous les slashes sont facultatifs. [Chan] [1] [Thru] [10] Position [5] [Thru] effectue une auto-complétion à [Chan] [1] [Thru] [10] Position [5] [/] [*] [/] [*] [Thru].

Le projecteur correspondant est automatiquement ajouté au modèle Augment3d. Répétez le processus pour tout circuit ou projecteur supplémentaire ou modifiez la position et la rotation du projecteur à l'aide des outils disponibles dans la barre d'outils ou dans l'Inspecteur.

Position [@] [Enter] supprimera la position de la sélection. **Orientation [@] [Enter]** remettra l'orientation de la sélection à (0,0,0).

Édition de la position et rotation d'un projecteur

La position et la rotation des projecteurs peuvent également être éditées dans [Mode Édition Augment3d \(sur la page 448\)](#) à l'aide des outils disponibles dans la barre d'outils ou dans l'Inspecteur.

Toute modification de la position de projecteur effectuée dans Augment3d mettra automatiquement à jour les valeurs dans Patch. De même, toute modification effectuée via le Patch mettra automatiquement à jour les projecteurs dans Augment3d.

Réglage de l'orientation de projecteurs conventionnels dans le Patch

La propriété d'orientation de projecteurs conventionnels (non automatisés) est utilisée pour orienter des projecteurs statiques au bon endroit.

1. Naviguez vers **[Patch] > Augment3d > Position & Orientation**.
2. Choisissez les projecteurs conventionnels via la ligne de commande ou en les sélectionnant dans Augment3d. Les projecteurs s'allumeront pour indiquer leur sélection.



Remarque : Vous n'avez pas besoin d'entrer en Mode Édition Augment3d pour sélectionner les projecteurs.

3. Dirigez les projecteurs vers leur cible prévue en utilisant une longue sélection ou SHIFT + souris gauche.

Fixture Position Estimation (FPE)

Eos peut configurer automatiquement l'emplacement et l'orientation des projecteurs automatiques dans Augment3d en utilisant un processus appelé Fixture Pose Estimation (FPE).

Configuration FPE

Les FPE associent quatre points ou plus dans votre espace avec les Palettes Focus correspondantes afin d'estimer l'emplacement et la rotation de vos projecteurs automatiques.

Si vous configurez vos projecteurs pour la première fois, il est généralement plus facile de choisir d'abord les points FPE, puis d'enregistrer les Palettes Focus pour chacun d'entre eux. Cependant, si vous disposez de Palettes Focus, il est possible d'utiliser ces emplacements pour vos points FPE.

Points FPE

Chaque point est un emplacement physique connu dans un espace, mesuré par rapport au [XYZ & origine \(sur la page 450\)](#). Il est recommandé de sélectionner au moins quatre points au sol englobant l'origine et le plus de surface possible de votre espace.

Pour des résultats optimaux, les quatre points doivent se trouver sur le même plan (avoir la même coordonnée Z). Si des coordonnées Z différentes doivent être utilisées, énumérez les points dans le sens horaire à partir du point de vue des projecteurs. Bien que quatre points constituent le minimum requis, des points supplémentaires peuvent augmenter la précision du calcul FPE.

1. Déterminez les coordonnées X et Y de ces points en mesurant vers l'extérieur à partir du point d'origine.

Patch	Position & Orientation		FPE		
	FPE Set	Label	Point	FP #	(X, Y, Z)
Attributes	FPE Set 1		1	901	(-3, 3, 0)
Database	FPE Set 2		2	902	(3, 3, 0)
Augment3d	FPE Set 3		3	903	(-3, -3, 0)
Device List			4	904	(3, -3, 0)
	Add FPE Set	Delete FPE Set		Add FPE Point	Delete FPE Point

Une fois que vous avez sélectionné et mesuré vos points, entrez les coordonnées de chaque point.

2. Ouvrir le Patch Eos. Cliquez sur l'onglet Augment3d et sélectionnez la section FPE.
3. Entrez les coordonnées mesurées de chaque point. Augment3d placera automatiquement un point FPE à chaque endroit.

La mise à jour des coordonnées XYZ dans Patch modifiera l'emplacement du point FPE dans le modèle Augment3d.

Une erreur sera signalée si les points sélectionnés ne sont pas optimaux. Pour obtenir de l'aide, voir [Dépannage FPE \(sur la page 476\)](#).

Palettes Focus

Une fois que vous avez sélectionné, mesuré et entré les coordonnées de vos points, associez chaque point à une Palette Focus.

1. Positionnez vos projecteurs sur l'un de vos points FPE et enregistrez une Palette Focus.



Remarque : Les faisceaux des projecteurs doivent être centrés sur le point FPE. Le positionnement des projecteurs un à la fois, la netteté du bord du faisceau avec l'iris fermée pour créer un faisceau plus serrée peuvent vous aider à centrer le faisceau. L'utilisation d'un gobo avec un point central facilement identifiable (par exemple une cible) peut également aider.

2. Dans le Patch, entrez le numéro de la Palette Focus dans la colonne « FP# » qui correspond au point sur lequel vous pointez.
3. Répétez ce processus jusqu'à ce que tous vos points FPE soient associés à des Palettes Focus.

Cette association entre les points FPE et les Palettes Focus est cruciale pour un rendu précis des projecteurs dans Augment3d.

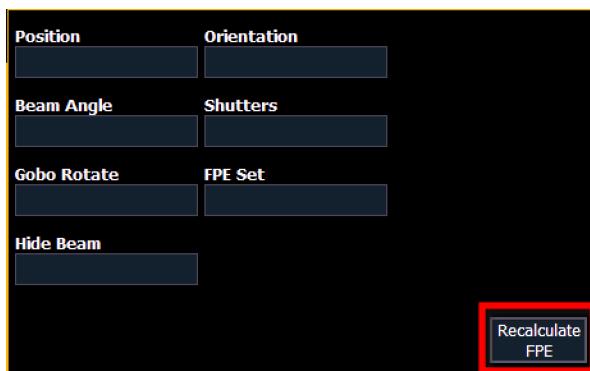
Groupes FPE

Si plusieurs ensembles de points FPE sont requis, les points FPE peuvent être organisés jusqu'à dix groupes. Chaque groupe a ses propres points FPE, ce qui vous permet de garder les données FPE pour plusieurs espaces dans le même fichier de conduite Eos. Chaque groupe FPE peut ensuite être attribué à un circuit ou à une série de circuits. Les projecteurs patchés à ces circuits utiliseront les points FPE de ce groupe pour leur calibrage et leur mise au point.

Des groupes FPE multiples peuvent être utiles pour les consoles qui contrôlent plus d'un espace, ou pour les spectacles de tournée présentés dans plusieurs lieux. Ceci peut également être utile si tous les projecteurs de votre espace ne peuvent pas pointer sur le même groupe de points FPE.

Calcul de FPE

Une fois que vous avez au moins quatre points FPE correspondant aux palettes focus, vous êtes prêt à calculer la FPE.



Appuyez sur Recalculer FPE , puis sur Confirmer FPE pour confirmer vos modifications.

Une fenêtre apparaît, résumant toutes les modifications FPE et/ou un tableau des erreurs.



Remarque : Toute erreur doit être résolue avant de poursuivre. Il n'est pas possible d'annuler un calcul FPE.

Appuyez sur **Accepter modifications FPE** pour continuer.

Si la FPE est calculée pour la première fois, ceci générera automatiquement des projecteurs dans votre modèle Augment3d. Vous pouvez également effectuer des modifications ou des recalculs FPE suivants de la même manière.

FPE sélectives

Si rien n'est sélectionné dans la ligne de commande, un calcul FPE aura lieu pour les positions de tous les projecteurs patchés dans un fichier de conduite. Si des projecteurs ou gammes de projecteurs spécifiques sont sélectionnés, le calcul FPE n'affectera que la sélection.

Dépannage FPE

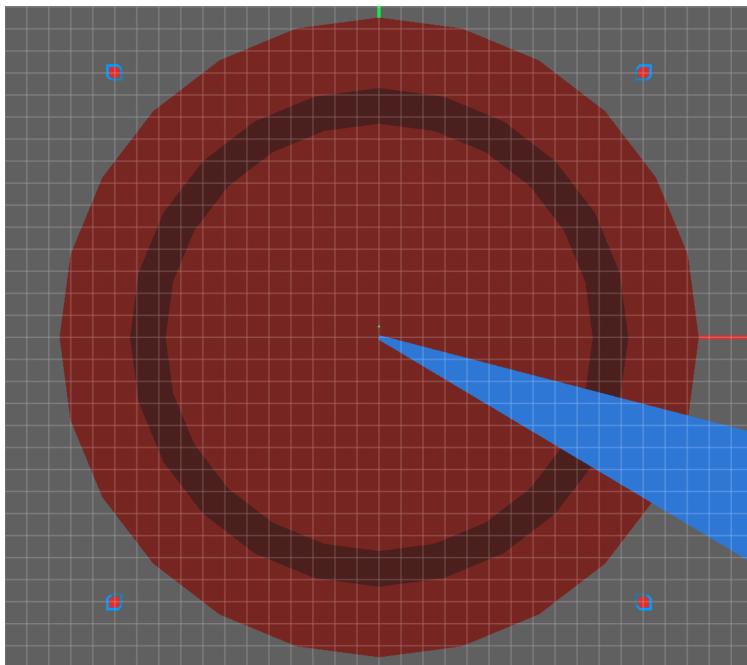
Précision

Il existe plusieurs façons de calculer les positions et les rotations des projecteurs de votre conduite. Plusieurs autres facteurs peuvent influer sur la précision de cette estimation, notamment :

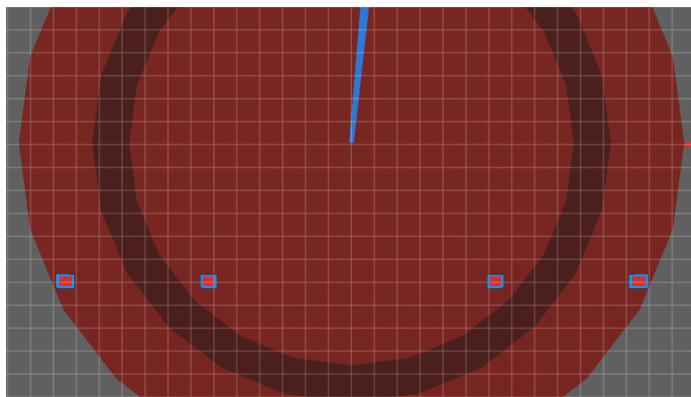
- Imprécision du profil de projecteur
- Mauvaise sélection de point FPE
- Erreur de mesure de point FPE
- Mou dans les courroies des projecteurs automatiques
- Asymétrie au niveau de l'axe Tilt
- Variations entre les projecteurs concernant les mouvements Pan / Tilt

La précision FPE dépend des informations de profil et des données fournies par l'utilisateur. Si les données sont imprécises, le calcul échouera ou fournira de mauvais résultats. Prendre des précautions adéquates pour assurer que les profils ne comportent pas d'erreurs et que les positions des points FPE sont mesurées avec précision.

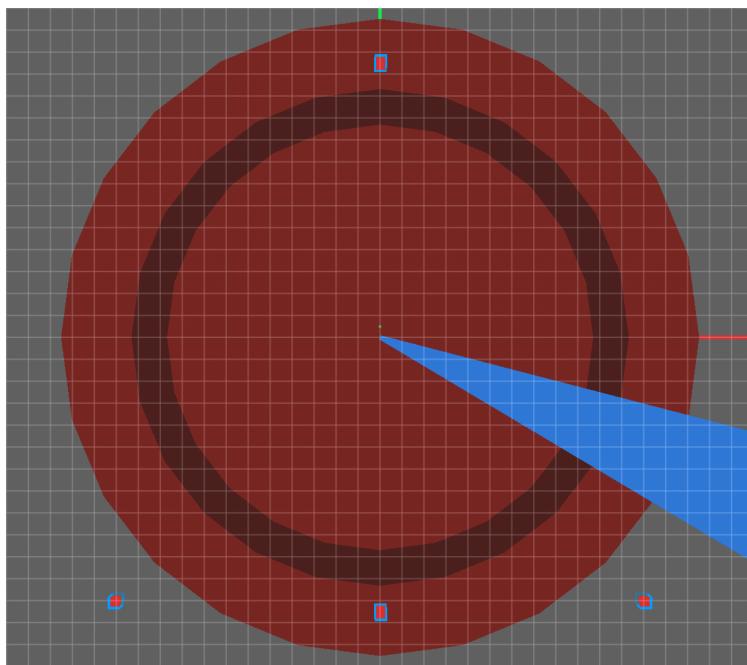
Bonnes pratiques



Il existe de nombreuses façons de sélectionner les positions de points FPE. La méthode préférée est d'utiliser au moins 4 points proches des limites de votre espace, comme dans l'exemple ci-dessus. Des angles plus importants entre les points réduisent le risque d'utiliser des informations redondantes dans le calcul. Il peut être utile de considérer les points comme le contour d'une forme 3D qui devrait couvrir le plus possible de votre espace.



Un exemple d'une mauvaise configuration est présenté ci-dessus, tous les points FPE étant sur une ligne. Les deux points centraux sont redondants, car ils font partie de la ligne entre les deux points d'extrémité. De plus, il n'est pas possible de couvrir l'espace de la scène si tous les points sont disposés en ligne.



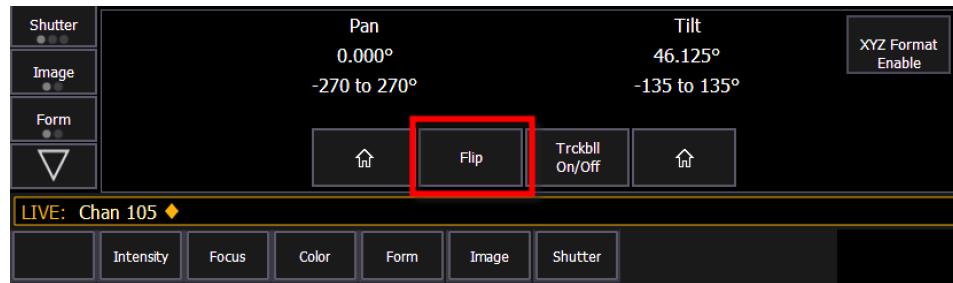
Une meilleure configuration (mais toujours problématique) est présentée ci-dessus. Vu qu'un des points se trouve sur une ligne entre deux autres, les données de ce point sont redondantes et ne peuvent pas être utilisées pour calculer les positions des projecteurs.

Dépannage

Si la réaction des projecteurs est inexacte ou si les projecteurs ne sont pas générés correctement dans Augment3d, vérifiez les points suivants :

- Assurez-vous que vos profils de projecteur sont à jour et mettez-les à jour si ce n'est pas le cas (voir [Updater Profil \(sur la page 134\)](#)).
- Ceci remédiera probablement au problème si les projecteurs d'un type donné réagissent correctement et que les projecteurs d'un autre type ne réagissent pas.

- Assurez-vous que les points au sol mesurés dans votre espace correspondent à la façon dont ils ont été entrés dans Eos et que les coordonnées X et Y n'ont pas été accidentellement interchangées.
- Assurez-vous que vous utilisez les unités de mesure correctes.
- Tester vos Palettes Focus.
 - Ont-elles été enregistrées correctement ?
 - Ont-elles été assignées au bon point de référence ?
 - Y a-t-il des projecteurs qui présentent un Pan de plus de 180 degrés ? Si c'est le cas, appuyez sur {Flip} et réenregistrez (ou mettez à jour) la Palette Focus



- Ajoutez un point de référence FPE et une Palette Focus supplémentaires. Recalculez les FPE. La réaction des projecteurs est-elle plus précise ?

Autres problèmes courants

La section suivante présente quelques-uns des problèmes qui affectent le plus souvent le calcul FPE.

Centrage du faisceau

Les calculs prévoient que le centre optique du faisceau se trouve au niveau des points mesurés au sol. Si ceci est difficile à voir à l'œil nu, l'utilisation d'un gobo style mire (ou tout autre gobo avec un point central facilement identifiable) peut aider à aligner le faisceau avec plus de précision sur le point au sol.

Profils de projecteur

Certains projecteurs automatiques peuvent avoir des réglages Pan et/ou Tilt mal calibrés dans leur profil. Ces profils doivent être corrigés pour qu'ils fonctionnent correctement avec l'option FPE. Reportez-vous à la section [Correction du profil de projecteur \(sur la page ci-contre\)](#) pour de plus amples informations.

Pan/Tilt défini par l'utilisateur

Certains projecteurs ont des plages Pan/Tilt définies par l'utilisateur, ce qui peut entraîner des imprécisions. Vérifiez les paramètres de votre projecteur. Assurez-vous que toutes les plages de paramètres définies sur le projecteur correspondent aux plages définies dans le profil du projecteur.

Fixtures

Certains projecteurs automatiques peuvent avoir des défauts mécaniques qui entraînent un comportement imprécis par rapport à leur profil ou à d'autres projecteurs du même modèle. À moins de créer un profil personnalisé qui correspond aux spécifications de ce projecteur, il ne fonctionnera pas correctement avec l'option FPE.

Correction du profil de projecteur

Si la fonction FPE a été contrôlée et exécutée correctement, les problèmes persistants peuvent être dus à des inexacititudes au niveau du profil d'un projecteur ou au niveau du projecteur physique.

Avant de continuer, veuillez vous assurer que votre librairie de profils de projecteurs est mise à jour à la version actuelle (voir [Updater Profil \(sur la page 134\)](#)).



Remarque : Si vous corrigez des inexacititudes dans un profil de projecteur, veuillez signaler les mises à jour nécessaires via les forums ETC Augment3d à l'adresse community.etcconnect.com. Si possible, veuillez inclure une copie du manuel du projecteur.

Inversion Pan / Tilt

Si un projecteur dans Augment3d effectue des Pans ou Tilts dans la direction opposée par rapport au monde réel, l'un ou l'autre des paramètres peut être inversé.

Contrôle pour l'inversion Pan / Tilt

1. Réglez la valeur Pan du projecteur à 0° et la valeur tilt à +90°. Augmentez la valeur du Pan dans un sens ou dans l'autre. Le projecteur virtuel tourne-t-il dans le même sens que le projecteur physique ?
2. Réglez les valeurs Pan et Tilt du projecteur à 0°. Augmentez la valeur Tilt dans les deux sens. Le projecteur pointe-t-il dans la même direction que le projecteur physique ?

Correction de l'inversion Pan / Tilt

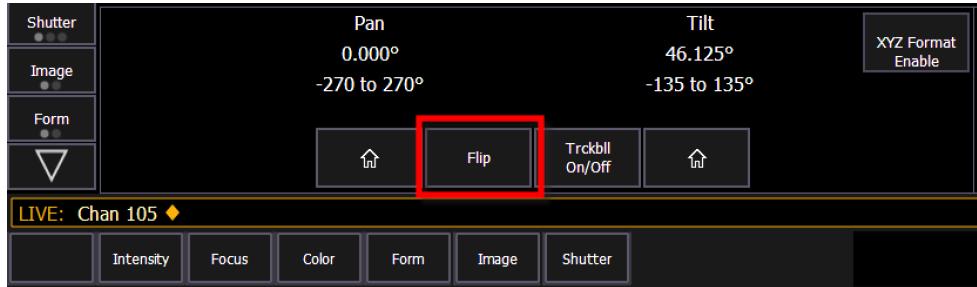
Si vous vous rendez compte que la valeur Pan ou Tilt n'a pas bougé dans la bonne direction, utilisez les outils d'édition de plage dans l'option [Editeur de projecteurs \(sur la page 134\)](#) pour inverser la plage DMX ou pour échanger les valeurs DMX et Min/Max utilisateur en même temps.

Plage du Pan

Si la direction Pan est correcte mais que le projecteur virtuel se déplace plus loin dans l'une ou l'autre direction que l'appareil réel, il se peut que la plage ou les valeurs physiques Pan de l'appareil ne correspondent pas à son profil.

Contrôle de la plage du Pan

1. Pointez votre projecteur sur un point de la scène. Appuyez sur le bouton « Flip ». Le projecteur revient-il au même point ? Si c'est le cas, le Pan est mappé correctement. Si ce n'est pas le cas, réglez la valeur Tilt du projecteur à +90°, où jusqu'à ce que le projecteur pointe vers l'avant.



2. Testez avec des valeurs Pan de -90°, 0° et +90°. Le projecteur doit pointer vers la gauche, droit devant et vers la droite, respectivement. Si c'est le cas, le Pan est mappé correctement. Si ce n'est pas le cas, suivez les étapes ci-dessous pour corriger la plage du Pan dans l'éditeur du profil de projecteur.

Correction de la plage Pan

1. D'abord, trouvez la valeur zéro correcte pour le Pan.
 - a. Réglez la valeur Pan à 0° et la valeur tilt à +90°.
 - b. Augmentez ou diminuez la valeur de Pan en utilisant la plus petite valeur possible, jusqu'à ce que l'optique soit pointée à l'opposé de l'IU du projecteur.
 - c. [Utilisation de About \(sur la page 383\)](#), trouvez les valeurs DMX brutes pour le Pan (rapide plus fin) et notez-les.

Channel 105 FOH Mover High End Systems SolaFrame Theatre						
Current Values ➤		Parameter				
	Background	Source	Value	Abs	DMX	Delay
Moves	Intens		0	0	0 (0, 0)	
Usage	Intensity Ma...		0	0	0	
Patch	IMacroRt		0	0	0	
Lamp Controls	Intensity Ma...		0	0	0	
	Pan		0	0	32768 (128, 0)	
	Tilt		46	46.125	43963 (171, 187)	
Fixture Notes	X Focus		-6	-6.1935		

- d. Définissez ce nouveau niveau DMX brut comme votre valeur pan 0 dans le [Editeur de projecteurs \(sur la page 134\)](#).
2. Ensuite, calculez le maximum à l'aide de la nouvelle valeur zéro.
 - a. Réglez votre valeur Pan au minimum et sélectionnez une valeur Tilt qui cible un point dans votre salle.
 - a. Augmentez votre valeur de pan de 360° jusqu'à ce que le projecteur pointe à nouveau sur le même point.
 - b. Calculez les valeurs DMX brutes du Pan minimum et maximum correct.
 - Valeur Pan min. = $(360 \div (\text{Pan trouvé} - \text{Pan minimum})) * (\text{Pan minimum} - \text{valeur Pan 0})$
 - Valeur Pan max. = $(360 \div (\text{Pan trouvé} - \text{Pan minimum})) * (\text{Pan maximum} - \text{valeur Pan 0})$
 3. Définissez les valeurs DMX brutes en tant que nouveau minimum et maximum.
 4. Recalculez le FPE (voir [Calcul de FPE \(sur la page 474\)](#)) et contrôlez-en la précision.

Plage du Tilt

Si la direction Tilt est correcte mais que le projecteur virtuel s'incline plus dans l'une ou l'autre direction que le projecteur réel, il se peut que la plage ou les valeurs Tilt physiques du projecteur ne correspondent pas à son profil.

Contrôle de la plage du Tilt

1. Pointez votre projecteur sur un point de votre scène. Appuyez sur le bouton « Flip ». Le projecteur revient-il au même point ? Si c'est le cas, le Tilt est mappé correctement. Si ce n'est pas le cas, réglez le Pan et le Tilt du projecteur à 0°.
2. Faites effectuer au projecteur un Pan circulaire. Le faisceau du projecteur reste-t-il immobile, pointé droit vers le bas ? Si c'est le cas, le Tilt est mappé correctement. Si ce n'est pas le cas, suivez les étapes ci-dessous pour corriger la plage du Tilt dans l'éditeur du profil de projecteur.

Correction de la plage Tilt

D'abord, trouvez la valeur zéro correcte pour le Tilt.

1. Réglez votre Tilt à 0°. Effectuez un Pan de 360° en sens horaire, ensuite de 360° en sens anti-horaire, puis répétez.
2. Augmentez ou diminuez lentement votre valeur Tilt jusqu'à ce que le projecteur tourne sans oscillation du faisceau pendant le balayage.
3. Définissez la valeur DMX brute en tant que valeur Tilt zéro dans le [Editeur de projecteurs \(sur la page 134\)](#).

Ensuite, calculez le maximum à l'aide de la nouvelle valeur zéro.

1. Réglez votre Tilt à la nouvelle valeur zéro.
2. Commencez à augmenter le Tilt jusqu'à ce que la tête du projecteur soit approximativement perpendiculaire à sa base.
3. Calculez les valeurs DMX brutes du Tilt minimum et maximum correct.
 - a. Valeur tilt min. = $(90 \div (\text{Tilt trouvé} \div \text{valeur Tilt 0})) * (\text{Tilt minimum} - \text{valeur Tilt 0})$
 - b. Valeur tilt max. = $(90 \div (\text{Tilt trouvé} - \text{valeur Tilt 0})) * (\text{Tilt maximum} - \text{valeur Tilt 0})$
4. Définissez les valeurs DMX brutes en tant que nouveau minimum et maximum.
5. Recalquez le FPE (voir [Calcul de FPE \(sur la page 474\)](#)) et contrôlez-en la précision.

Défaillances de projecteur

Si aucune des étapes de dépannage ou de correction de profil n'est efficace, il peut y avoir un problème au niveau du projecteur lui-même.

Certains défauts mécaniques peuvent entraîner un comportement inexact d'un projecteur automatique par rapport à son profil ou à d'autres projecteurs du même modèle. À moins de créer un profil personnalisé qui correspond aux spécifications du projecteur, il ne fonctionnera pas correctement avec l'option FPE.

Pour de plus amples informations, reportez-vous à la section [Création d'un Nouveau Projecteur \(sur la page 135\)](#).

Travailler avec des projecteurs

Une fois les projecteurs ajoutés à votre modèle, vous pouvez commencer à utiliser Augment3d pour les focaliser et les contrôler. Vous disposez de différents outils qui vous assistent dans cette tâche.

Sélection de projecteurs & Focus

Sélectionner des projecteurs

Pour sélectionner les projecteurs dans Augment3d, vous pouvez soit les sélectionner via la ligne de commande Eos, soit utiliser une souris. Cliquez sur un projecteur pour le sélectionner. Vous pouvez également faire un cliquer-glisser ou maintenir la touche shift pour sélectionner plusieurs appareils.

Trois couleurs sont utilisées pour la sélection :

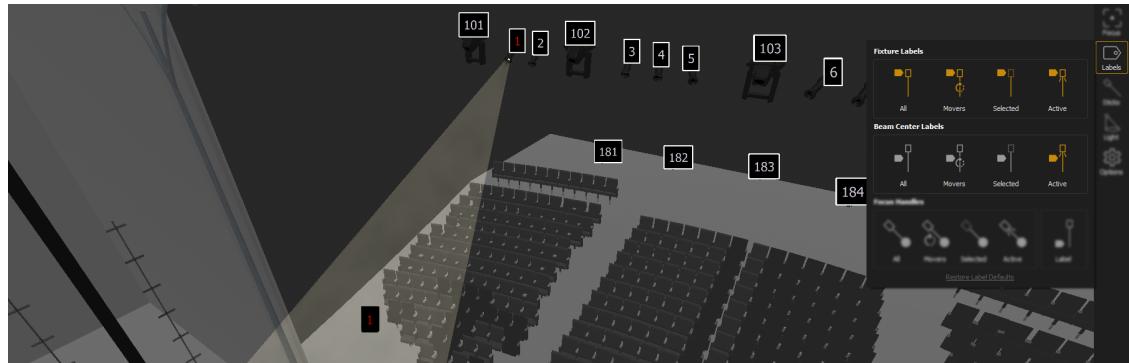
- Or - projecteurs sélectionnés dans Eos
- Bleu - projecteurs sélectionnés en Mode Édition Augment3d
- Rose - projecteurs sélectionnés dans Eos et Augment3d

Focalisation avec l'option Clic-To-Focus

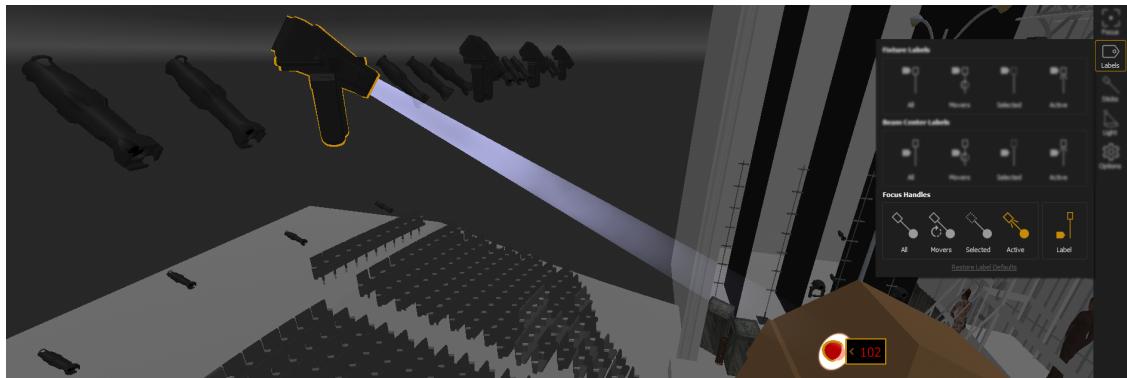
En sélectionnant et en maintenant le clic sur un objet ou une surface dans votre modèle Augment3d, le système focalisera le projecteur sélectionné sur ce point. L'option Click-To-Focus est également activée en appuyant sur SHIFT + SOURIS, GAUCHE. Vous pouvez également faire glisser la souris dans le modèle pour déplacer les projecteurs. Pour que l'option Click-to-Focus puisse fonctionner, les projecteurs sans paramètres Pan/Tilt doivent être sélectionnés dans Patch.

Autres outils utiles

Outil Labels



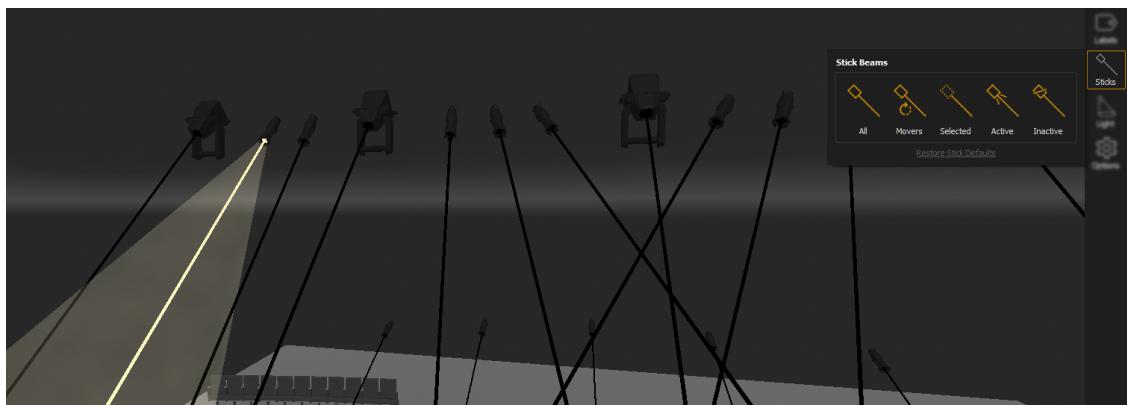
Les Labels des projecteur affichent le numéro de circuit du projecteur. Ceci peut être utile pour identifier quel projecteur crée un faisceau particulier.



Les Poignées de réglages offrent un point contrôlable à l'extrémité du faisceau d'un projecteur automatique. Ce point peut être déplacé pour focaliser un seul projecteur ou plusieurs projecteurs ensemble, tout en conservant leurs espacements.

Pour de plus amples informations, reportez-vous à la section [Outil Labels \(sur la page 463\)](#).

Outil Axes



Les Axes des faisceaux tirent une ligne entre le projecteur et le point d'impact du faisceau. Les Axes des faisceaux ne nécessitent pas de valeur d'intensité et peuvent être utilisés pour focaliser un projecteur qui n'est actuellement pas actif.

Pour de plus amples informations, reportez-vous à la section [Outil Axes \(sur la page 464\)](#).

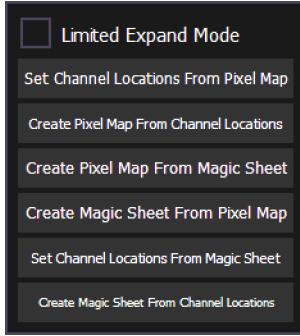
Outil Focus

Utilisez la fonction Hauteur de Focus pour régler un décalage vertical par rapport à l'endroit sur lequel la focalisation est effectuée pour ajuster la position sur la poitrine ou le visage d'un acteur plutôt que sur le sol où il se tient.

Pour de plus amples informations, reportez-vous à la section [Outil Focus \(sur la page 463\)](#).

Augment3d avec les Magic Sheets & le Pixel Maps

Faites un clic droit sur l'onglet Augment3d pour faire apparaître le menu contextuel. Celui-ci contient des options permettant de travailler en tandem avec les Pixel Maps (voir [À propos du serveur média virtuel \(sur la page 499\)](#)) et les Magic Sheets (voir [À propos des Magic Sheets \(sur la page 416\)](#)).



Augment3d et le Pixel Maps

Définir les emplacements des circuits depuis un Pixel Map

Cette option vous permet d'extraire des emplacements de projecteurs depuis un Pixel Map existant dans votre conduite.

Spécifiez le numéro du Pixel Map et les éventuelles contraintes X/Y/Z. Sélectionnez {Confirmer} pour placer les projecteurs de votre conduite aux mêmes emplacements que ceux dans le Pixel Map.

Créer un Pixel Map avec l'emplacement des circuits

Cette option vous permet d'utiliser vos emplacements de projecteurs Augment3d existants pour créer un Pixel Map.

Spécifiez la direction de caméra depuis laquelle les emplacements de projecteurs seront extraits, ainsi qu'un numéro de Pixel Map. Sélectionnez {Confirmer} pour créer un Pixel Map avec des projecteurs aux mêmes endroits que ceux dans le modèle Augment3d.



Remarque : Cette option est régie par le choix des projecteurs. Si aucun projecteur n'est sélectionné, tous les projecteurs du modèle Augment3d seront ajoutés au Pixel Map.

Créer un Pixel Map depuis une Magic Sheet

Cette option permet de créer un Pixel Map depuis une Magic Sheet existante

Spécifiez le Pixel Map que vous créez et la Magic Sheet depuis lequel vous extrayez. Sélectionnez {Confirmer} pour créer un Pixel Map avec des projecteurs aux mêmes endroits que ceux dans la Magic Sheet.

Augment3d avec les Magic Sheets

Créer une Magic Sheet depuis un Pixel Map.

Cette option vous permet de créer une Magic Sheet depuis un Pixel Map existant.

Spécifiez la Magic Sheet à créer et le Pixel Map depuis laquelle vous extrayez. Sélectionnez {Confirmer} pour créer une Magic Sheet avec des projecteurs aux mêmes endroits que ceux dans le Pixel Map.

Configurer les emplacements de circuits depuis une Magic Sheet

Cette option vous permet d'extraire des emplacements de projecteurs depuis une Magic Sheet existante dans votre conduite.

Spécifiez le numéro de la Magic Sheet et les éventuelles contraintes X/Y/Z. Sélectionnez {Confirmer} pour placer les projecteurs dans votre spectacle aux mêmes endroits que ceux dans la Magic Sheet.

Créer une Magic Sheet depuis des emplacements des circuits

Cette option vous permet d'utiliser vos emplacements de projecteurs Augment3d existants pour créer une Magic Sheet.

Spécifiez la direction de la caméra depuis laquelle les emplacements des projecteurs seront extraits, ainsi qu'un numéro de Magic Sheet. Sélectionnez {Confirmer} pour créer une Magic Sheet avec des projecteurs aux mêmes endroits que ceux dans le modèle Augment3d.



Remarque : *Cette option est régie par le choix des projecteurs. Si aucun projecteur n'est sélectionné, tous les projecteurs dans le modèle Augment3d seront ajoutés à la Magic Sheet.*

Objets Augment3d

Les objets sont tous les éléments « hors-projecteurs » de votre modèle Augment3d.

Ajouter des objets

Il y a deux manières d'ajouter un objet au modèle Augment3d.

Depuis la librairie

Les objets peuvent être glissés depuis la [Librairie \(sur la page 451\)](#) et placés dans le modèle. Vous pouvez également faire un clic droit, sélectionner **Créer** et choisir l'objet que vous souhaitez ajouter.



Remarque : Lorsqu'ils sont ajoutés au modèle, les objets sont insérés en position XYZ (0,0,0).

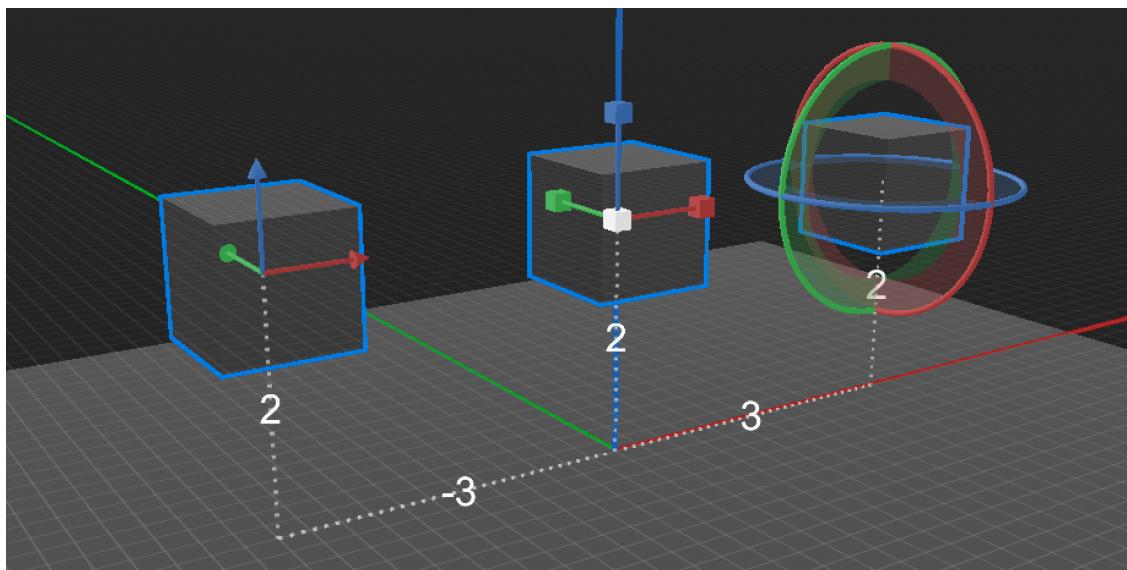
Depuis la hiérarchie

Pour ajouter des objets depuis la hiérarchie, faites un clic droit, sélectionnez **Créer** et choisissez l'objet que vous souhaitez ajouter.

Modification d'objets Augment3d

La position, l'échelle et la rotation de tout objet dans un modèle Augment3d peuvent être modifiées en utilisant un des outils correspondants dans la barre d'outils (voir [Outils Mode Édition uniquement \(sur la page 467\)](#)).

La sélection d'un des outils de modification de la barre d'outils met le ou les objets sélectionnés en mode de modification correspondant (Déplacement, Taille et Rotation, comme représenté de gauche à droite ci-dessous).



Ces paramètres peuvent également être modifiés à l'aide des boutons de raccourci dans le [Inspecteur \(sur la page 460\)](#).

Position

Sélectionnez l'outil Déplacement. Faites glisser un axe X/Y/Z pour déplacer l'objet dans cette direction. Les objets qui ont été déplacés de leur position par défaut 0,0,0 afficheront une trace et une mesure de la distance jusqu'à l'origine.

Échelle

Sélectionnez l'outil Échelle. Faites glisser un axe X/Y/Z pour agrandir l'objet dans cette direction. Faites glisser la case centrale blanche pour changer toutes les dimensions proportionnellement.

Rotation

Sélectionnez l'outil Rotation. Faites glisser un axe X/Y/Z pour tourner l'objet dans ce sens.

Importation d'objets Augment3d

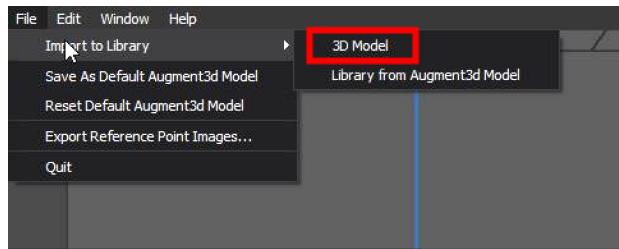
Des objets 3D personnalisés peuvent être importés dans la librairie Augment3d en utilisant le menu **Fichier > Importer > Modèles scénique Augment3d**.

Pour une liste complète des types de fichiers 3D pris en charge, consultez la section [Formats de fichiers 3D pris en charge \(sur la page 491\)](#).



Remarque : Des objets personnalisés peuvent être supprimés de la librairie uniquement s'ils ne sont pas utilisés dans le modèle actuel.

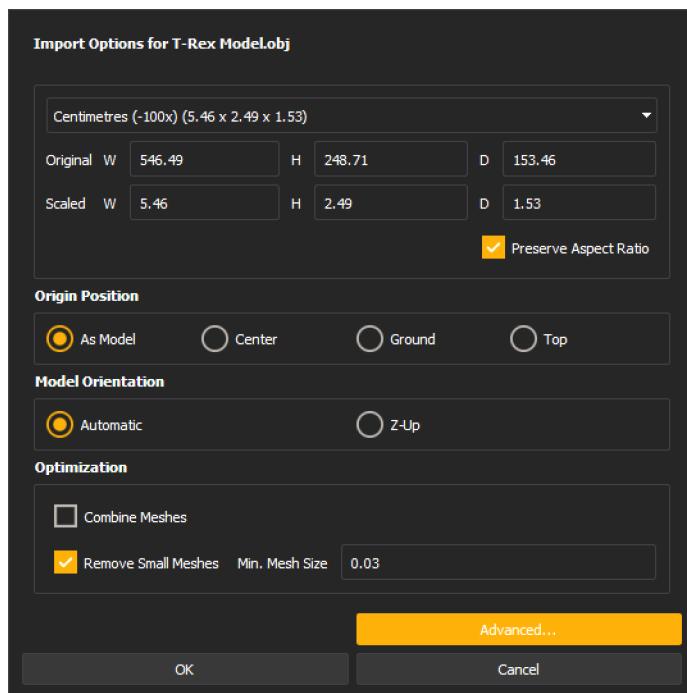
Si un appareil distant et une console sont connectés, les objets doivent être importés depuis l'appareil distant.



Sur l'appareil distan, naviguez vers **Fichier > Importer vers la librairie > Modèle 3D** pour procéder à l'importation des objets.

Options d'importation

Après avoir sélectionné un objet, un navigateur de fichiers vous sera présenté pour choisir le fichier souhaité. Après la sélection d'un fichier, le panneau Options d'importation s'affiche.



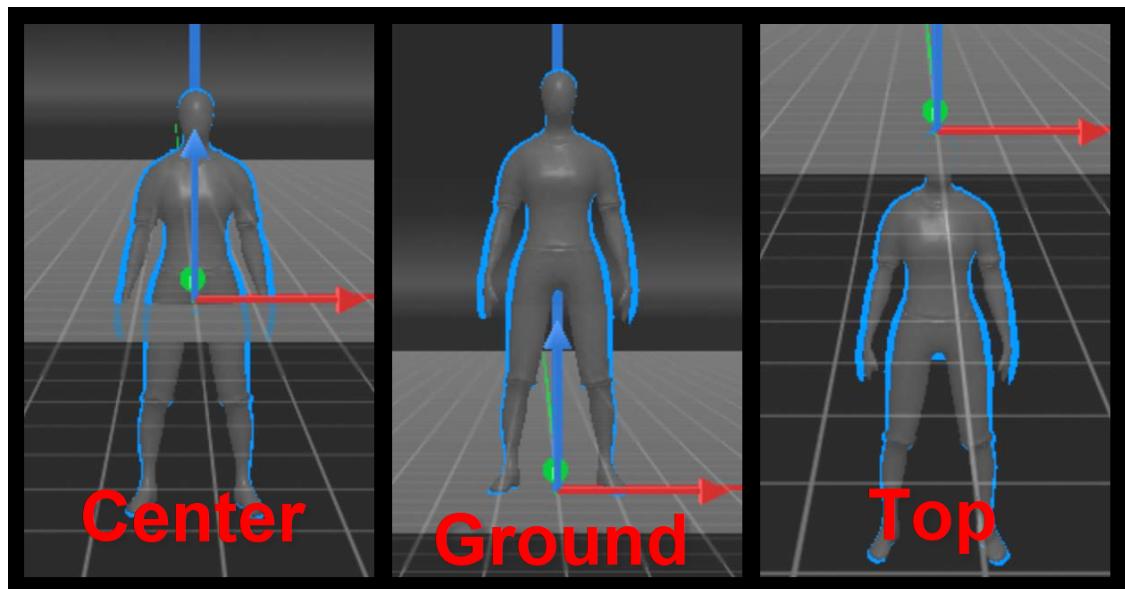
Utilisez les options disponibles pour configurer l'importation afin de représenter correctement votre fichier dans Augment3d.

Échelle

Selectionnez les unités à utiliser en fonction de la taille de l'objet importé.

Position de l'origine

Détermine la position de l'objet par rapport à l'origine lorsqu'il est ajouté au modèle depuis la bibliothèque.



- **Comme le modèle** - l'objet sera placé en utilisant le point d'origine défini dans le modèle de l'objet.
- **Centré** - l'objet sera centré sur l'origine.
- **Sol** - la base de l'objet sera alignée avec l'origine.
- **Haut** - le haut de l'objet sera aligné avec l'origine.

Orientation du modèle

Contrairement à certains logiciels de modélisation 3D, Augment3d utilise le plan Z pour le positionnement haut/bas.

Automatique utilise les assignations de coordonnées du logiciel source. **Z-haut** assigne Z pour la hauteur.



Remarque : Si votre modèle importe latéralement, réimportez en utilisant Z-haut.

Optimisation

Offre des options pour optimiser l'objet afin d'améliorer les performances d'Augment3d. Aucune des options ne peut être annulée une fois l'importation terminée.

- **Combiner les mailles** - combine toutes les mailles de l'objet.
- **Supprimer petites mailles** - supprime les mailles de l'objet inférieures à une certaine taille.

Après l'importation

Une fois importé, le fichier apparaîtra dans la librairie. Faites-le glisser dans votre espace pour l'ajouter à votre modèle.



Remarque : Vectorworks convertit les objets en unités métriques à l'exportation, même s'ils sont dessinés en unités impériales. Le mieux est de sélectionner les mètres à l'importation, mais vérifiez l'exactitude des dimensions.



ATTENTION : Les objets personnalisés importés dans la librairie, mais non ajoutés au modèle Augment3d seront supprimés à la fermeture d'Augment3d.

Éléments scéniques

Vous pouvez modifier la visibilité et la position des objets Augment3d en utilisant des cues, submasters etc. Pour ceci, deux nouveaux profils sont disponibles dans Patch, sous {Type} > {Fabricant} > {Projecteurs ETC} > {Élément scénique}.

Élément scénique

Les objets imbriqués avec un circuit et patchés en tant qu'élément scénique peuvent recevoir des valeurs d'intensité pour les afficher ou les masquer, cue par cue.

Exemple : un objet qui se trouve sur scène dans l'acte I mais qui est retiré pour l'acte II. Au lieu de supprimer l'objet dans Augment3d, il suffit de le masquer en lui donnant une valeur d'intensité 0 dans les cues de l'acte II.

Élément scénique mobile (SEM)

Les objets imbriqués dans un circuit et patchés en tant qu'éléments scéniques mobiles peuvent recevoir des valeurs d'intensité, mais il est également possible de changer leur position, leur orientation et leur rotation, cue par cue.

Exemple : un objet qui reste sur scène durant tout le spectacle, mais qui change de position entre les actes I et II.

La position, l'orientation et la rotation des circuits SEM et des objets qui y sont imbriqués sont entièrement contrôlées depuis Eos, et non depuis l'onglet Augment3d. Les positions relatives sont maintenues si les objets sont imbriqués dans le circuit SEM ; pour refléter la position « monde » de l'objet imbriqué avec les paramètres SEM, mettez l'objet et le SEM sur 0,0,0 avant l'imbrication.



Remarque : Les objets patchés en tant qu'éléments scéniques sont exclus du Grandmaster et de [Select Active].

Formats de fichiers 3D pris en charge

Formats 3D optimaux

Il a été constaté que ces formats de fichiers fonctionnent de manière optimale pour l'importation dans Augment3d :

- .dae
- .zae
- .fbx

Les fichiers DAE, également appelés fichiers Collada, sont le format d'exportation optimal pour Augment3d depuis AutoCAD et Vectorworks.

Tous les formats 3D compatibles

Voici une liste complète de tous les formats de fichiers 3D compatibles avec Augment3d :

.3d	.enff	.mdc	.raw
.3ds	.fbx	.mdl	.scn
.3mf	.glb	.mesh	.sib
.ac	.gltf	.mesh.xml	.smd
.ac3d	.hmp	.mot	.stl
.acc	.ifc	.ms3d	.skp
.amf	.ifczip	.ndo	.ter
.ase	.irr	.nff	.uc
.ask	.irrmesh	.obj	.vta
.assbin	.lwo	.off	.x
.b3d	.lws	.ogex	.x3d
.blend	.lxo	.pk3	.x3db
.bvh	.md2	.ply	.xgl
.cob	.md3	.pmx	.xml
.csm	.md5anim	.prj	.xml
.dae	.md5camera	.q3o	.zae
.dxr	.md5mesh	.q3s	.zgl



Remarque : Les importations SKP depuis SketchUp comprendront uniquement les couleurs et les modèles, pas les matériaux.

Module d'extension Vectorworks Augment3d

Ce guide d'installation fournit des informations sur l'installation et la configuration des modules d'extension Augment3d pour Vectorworks 2019 et 2020 destinés à être utilisés avec les versions Eos v3.0.0 et plus récentes. Il s'agit d'un module d'extension développé par ETC pour le programme Vectorworks. Il sert à exporter des projecteurs depuis Vectorworks pour les importer dans Augment3d.



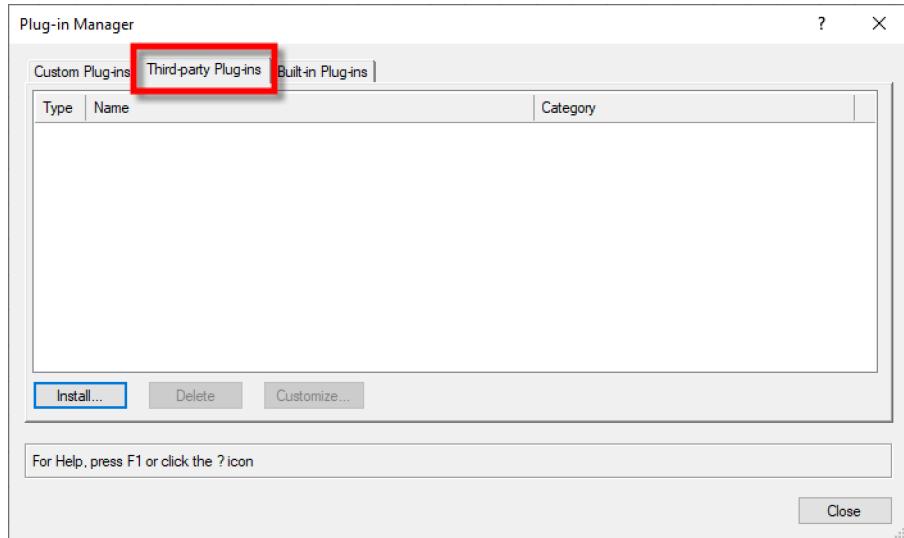
Remarque : Il existe des modules d'extension distincts pour Vectorworks 2019 et 2020. Téléchargez le module d'extension Augment3d Vectorworks qui correspond à la version Vectorworks que vous avez installée.

Vectorworks, configuration système requise

Pour la configuration système requise la plus récente, veuillez consulter le site vectorworks.net/sysreq.

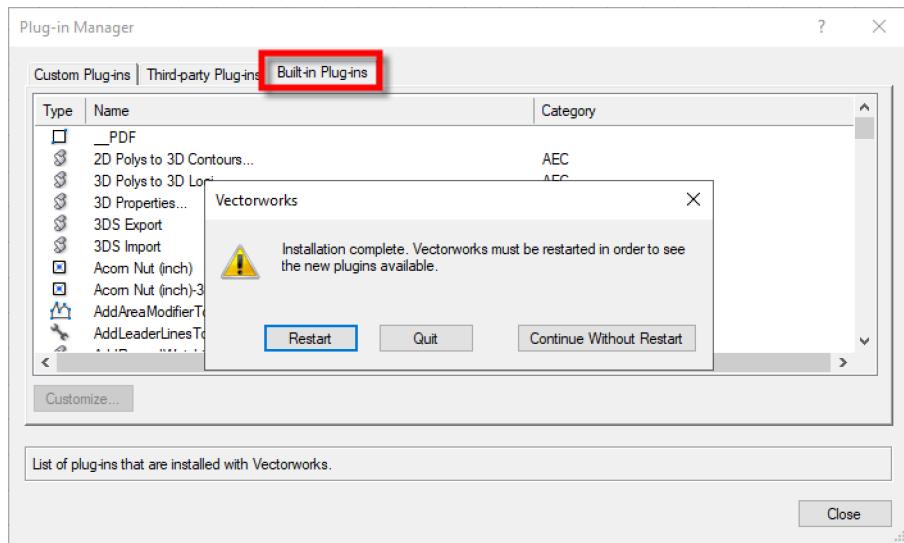
Installation du module d'extension Vectorworks Augment3d

1. Téléchargez le fichier de module d'extension zippé approprié via etcconnect.com. Ne l'extrayez pas.
2. Démarrer Vectorworks. Naviguez vers Outils > Modules d'extension > Gestionnaire de modules d'extension > Modules d'extension tiers.



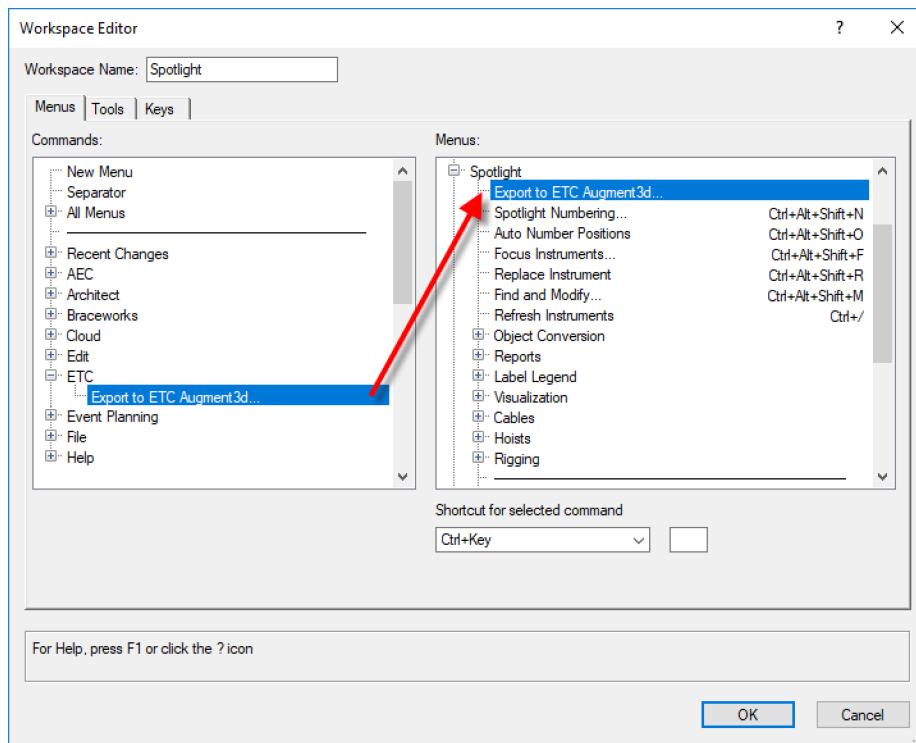
3. Sélectionnez **{Installer}** et choisissez le fichier du module d'extension téléchargé.

4. Redémarrez Vectorworks lorsque vous y êtes invité. Après le redémarrage, le module d'extension installé apparaîtra dans l'onglet des modules d'extension intégrés.



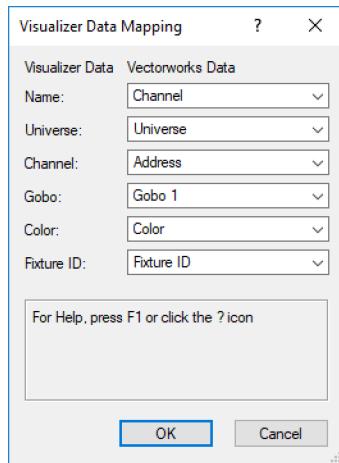
Configurer Vectorworks pour utiliser le module d'extension Augment3d

1. Lancez Vectorworks.
2. Configurez votre workspace Vectorworks.
 - a. Ouvrez l'éditeur de workspace. Sélectionnez **Outils > Workspaces > Modifier le Workspace actuel**.
 - b. Développez le Node ETC dans le panneau Commandes :



- c. Faites glisser l'option « Exporter vers ETC Augment3d » dans le Node Spotlight.
- d. Sélectionnez {OK} pour fermer l'éditeur de workspace.

3. Dans Vectorworks 2019, vous devez associer les informations que vous voulez exporter vers Augment3d. (Vectorworks 2020+ n'offre pas cette option ; passez à l'étape 4.) Si vous exportez pour la première fois, ou pour modifier les préférences d'exportation, sélectionnez **Fichier > Paramètres du document > Préférences Spotlight**.
 - a. Sélectionnez **Modifier l'association des données de visualiseur**. Associations recommandées ci-dessous :



- b. Sélectionnez {OK} pour fermer la fenêtre de cartographie des données.
4. Sélectionnez **Spotlight > Exporter vers ETC Augment3d** et suivez les indications.

Importation dans Eos

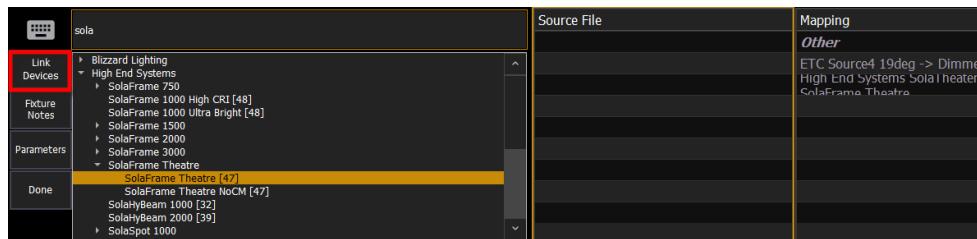
1. Ouvrez Eos et sélectionnez **Fichier > Importer > Augment3d (depuis Vectorworks)**. Sélectionnez votre fichier .a3d.
2. Cliquez sur **{Appareils Associés}**. Pour plus d'informations sur l'association des appareils pour l'importation, consultez la section [Importation Lightwright \(sur la page 99\)](#).

Eos	Source File
Channel	Channel
Address	Dimmer
Type	Device Type
Fixture Type	Instrument Type
Label	Purpose
Gel	Color
Notes	<Ignore>
Text1	<Ignore>
Text2	<Ignore>

3. Sélectionnez un appareil dans la colonne Fichier source et choisissez son profil de projecteur Eos correspondant.

Source File	Mapping
ETC Source4 19deg	High End Systems SolaTheater

4. Cliquez sur {Lier Appareils}.



5. Répétez les étapes 4 et 5 jusqu'à ce que tous les appareils aient été associés à des profils de projecteur.
6. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur {Terminer}, puis sur {OK}. Vos appareils et les informations relatives à leur position apparaîtront dans Patch et Augment3d.

Chan	Address	Type	Label	Position	Orientation
1	1/1	Dimmer			
2	1/2	Dimmer			
3	1/3	Dimmer			
4	1/4	Dimmer			
11	2/1-47	SolaFrame Theatre		(-3.0504, 0.079, 6.096)	(0, 0, 0)
12	2/51-97	SolaFrame Theatre		(-1.38, -0.291, 6.096)	(0, 0, 0)
13	2/101-147	SolaFrame Theatre		(0.2903, -0.9226, 6.096)	(0, 0, 0)
14	2/151-197	SolaFrame Theatre		(1.9607, -0.291, 6.096)	(0, 0, 0)
15	2/201-247	SolaFrame Theatre		(3.631, 0.079, 6.096)	(0, 0, 0)



Exportation d'éléments scéniques

Le module d'extension Vectorworks Augment3d prend en charge uniquement l'exportation de projecteurs.

Suivez les étapes ci-dessous si vous avez des éléments scéniques dans votre fichier Vectorworks que vous souhaitez également exporter.

1. Masquez tous les projecteurs dans le workspace Vectorworks.
2. Afficher uniquement les éléments que vous souhaitez exporter, puis exportez les éléments scéniques restants sous la forme d'un fichier Collada en naviguant vers **Fichier > Exporter > Exporter COLLADA (3D uniquement)**.

3. Dans Augment3d, importez le fichier Collada. Reportez-vous à la section [*Importation d'objets Augment3d \(sur la page 488\)*](#).

Chapitre 31

Serveur média virtuel

A propos du serveur média virtuel	499
Contenu du média	499
Exportation de média	500
Configuration des Pixel Maps	501
Réglage des fonctions Pixel Map	502
Travailler avec le Serveur média virtuel	503
Layers d'effets	508
Pixel Mapping dans un système multi-console	510

A propos du serveur média virtuel

La fonction de serveur média virtuel de Eos comprend deux zones : le serveur média virtuel et ses layers virtuels, ainsi que des pixel maps. Ces zones sont complètement dépendantes les unes des autres.

Le serveur média virtuel est une fonction qui sert à créer des dispositions de projecteurs, connues sous le nom de pixel maps. Cette fonction applique alors le contenu des médias (images, films, texte et effets générés par procédure) à l'aide de layers de média virtuel sur le pixel map.

Un pixel map est une disposition de projecteurs sur une grille, qui détermine l'ordre de restitution et le mode d'interprétation et de sortie des données pour créer l'image ou l'effet désiré(e). Un pixel map crée des relations entre les circuits sous forme d'une grille X-Y, si bien que les circuits et leurs paramètres peuvent être associés à des pixels dans une image.

Un layer de média virtuel contient un type de contenu de média. Un pixel map peut contenir jusqu'à 12 layers de médias virtuels, qui peuvent être empilés ou utilisés séparément.

Contenu du média

Les images, les films, les textes et les fichiers html peuvent être appliqués à une Pixel map. Une bibliothèque de médias est fournie lors de l'installation du Eos Family Pixel Mapping Installer. Consultez les instructions d'installation de Eos Family Pixel Mapping Installer v1.0.1 pour les instructions d'installation.

Du contenu multimédia supplémentaire peut être installé. Les formats de fichiers multimédia pris en charge sont :

- Images - .png, .jpg, .gif, .tiff, and .svg
- Vidéos - .3gp .3gpp .3gpp2 .3gp2 .3g2 .3p2 .flc .h264 .hdmov .m4a .m4b .m4p .moo .moov .mov .movie .mp4 .mpg4 .mpg4 .mav .mv4 .pic .pict .qif .qt .qti .qtf .tvod .vid
- Texte - .txt
- HTML - .htm, .html

Importer le contenu du média

Il existe trois façons d'importer un média : Ces méthodes sont les suivantes :

- Importer tous les Médias Pixel Map - Une méthode automatique pour importer des médias.
- Gestionnaire de fichiers - Une méthode manuelle pour l'importation de médias.
- Importer Média Pixel Map de la Conduite - Une méthode automatique d'importation de tous les médias nécessaires pour la conduite en cours. Utilisé par les sauvegardes et les clients. Reportez-vous à la section [Synchronisation des archives de média \(sur la page 512\)](#) pour de plus amples informations sur la synchronisation du contenu des médias.

Les noms de fichiers pour le contenu multimédia doivent suivre la convention d'appellation du numéro_de_fichier_nom_de_fichier. Par exemple, 002_Volcano.mov est un nom de fichier qui serait reconnu. Lors de l'importation à l'aide du gestionnaire de fichiers, vous devez numérotter les fichiers avant l'importation. Cependant, l'utilisation de Importer Tous les Médias Pixel Map vous permet de spécifier la librairie et les numéros de fichier, et la console numérotera automatiquement les noms de fichier en fonction des besoins pendant le processus d'importation.

Importer tous les médias Pixel Map

Pour importer, allez dans **Navigateur>Fichier>Import> Média Pixel Map>Tous les Médias Pixel Map** et sélectionnez le périphérique avec le média dessus.



Les options de cet affichage sont les suivantes :

- **{Librairie (1-255)}** - sélectionne la librairie de média à importer.
- **{Fichier (0-255)}** - sélectionne le numéro de fichier.
- **{Réorganiser Librairie}** - spécifie si la librairie du périphérique source sera renombrée ou non. Si la librairie du périphérique source n'est pas numérotée, le numéro de librairie spécifié lui sera attribué.
- **{Réorganiser les fichiers}** - spécifiez si le(s) fichier(s) du périphérique source sera (seront) renombré(s) ou non. Si le(s) fichier(s) du périphérique source n'est (ne sont) pas numéroté(s), le numéro de fichier spécifié lui sera attribué.
- **{Écraser}** - écrase les fichiers multimédia existants.
- **{Démarrer l'importation}** - lance le processus d'importation. Une barre de progression apparaîtra pour indiquer l'état du processus d'importation. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **{Terminer}**.
- **{Annuler}** - arrête l'importation et quitte l'affichage.

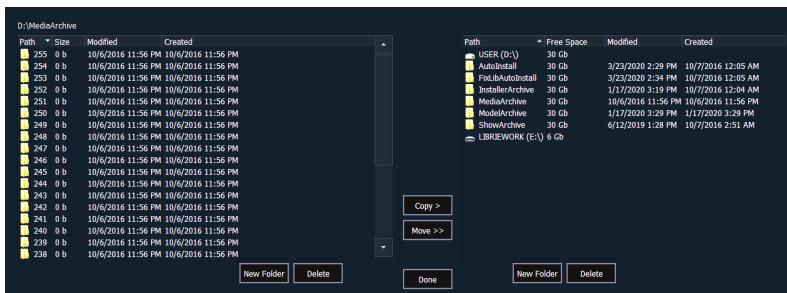
Importation avec le gestionnaire de fichiers

Pour importer, allez dans **ECU>Régagements>Maintenance>Gestionnaire de fichiers**.



Remarque : Assurez-vous que vos fichiers respectent la nomenclature numéro_
nom_de_fichier. Si ce n'est pas le cas, les fichiers ne seront pas reconnus comme
fichiers multimédias. Vous pouvez sinon faire l'importation avec Importer tous les
médias Pixel Map.

Sélectionnez la source avec le média dans une fenêtre, et dans l'autre sélectionnez le dossier MediaArchive. Dans le dossier MediaArchive, vous verrez des dossiers numérotés. Ces dossiers correspondent à des librairies. Vous pouvez copier ou déplacer des fichiers.



Exportation de média

Il existe deux façons d'exporter un média. Ces méthodes sont les suivantes :

- Exporter un Média Pixel Map - Une méthode automatique pour exporter un média.
- Gestionnaire de fichiers - Une méthode manuelle pour exporter des médias.

Utilisation d'Export d'un média Pixel Map

Il s'agit d'une méthode automatique d'exportation de tous les médias utilisés dans le fichier de conduite en cours. Ceci inclut tout média Pixel Map stocké dans les cues, presets, submasters, etc.

Pour exporter, allez dans **Navigateur>Fichier>Export>Afficher Média Pixel Map**. Sélectionnez l'endroit vers lequel vous voulez exporter le média.

Il n'y a que deux options dans cet affichage :

- **{Démarrer Exportation}** - lance le processus d'exportation. Une barre de progression apparaîtra pour indiquer l'état du processus d'importation. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **{Terminer}**.
- **{Annuler}** - arrête l'exportation et quitte l'affichage.

Utilisation du Gestionnaire de fichiers

Exporter et importer avec le gestionnaire de fichiers est très similaire. Vous sélectionnez les fichiers du dossier MediaArchive que vous souhaitez exporter et vous pouvez les copier ou les déplacer sur un autre emplacement.

Configuration des Pixel Maps

Un Pixel Map est une disposition de projecteurs sur une grille qui détermine l'ordre de restitution et la façon dont le contenu du média sera interprété et produit pour créer l'image ou l'effet souhaité. Un pixel map crée des relations entre les projecteurs sous forme d'une grille X-Y, si bien que les circuits et leurs paramètres peuvent être associés à des pixels dans une image.

Les limites des pixel maps sont :

- 40 pixel maps par fichier de conduite
- 12 layers par Pixel map
- 16 384 pixels par grille de pixel map

Ouvrez l'affichage Pixel Map via **[Displays] > {More SK} > {Pixel Maps}**. La fenêtre peut être ouverte depuis l'écran d'accueil ou en utilisant **[Tab] [9]**.



Remarque : En plaçant votre souris au-dessus de la Pixel Map, vous afficherez l'emplacement de la colonne et de la ligne du pixel.

Sur l'affichage Pixel Map, tout nombre saisi est supposé être un Pixel Map. Chaque Pixel map doit avoir un numéro unique.

Pour créer une Pixel map, tapez le numéro que vous voulez lui attribuer et appuyez sur **[Enter]**.

Affectation de layers

Le serveur de média virtuel et les layers doivent être affectés à la Pixel map.

Pixel Map	Server Channel	Label	Interface	Width	Height	Media Layer Channels	Fx Layer Channels	Pixels	Fixtures	
1	1001		sACN DMX	32	32	1002	1003	400	400	

Legend:

- Available Output
- Address (patched)
- Address (unpatched)
- Channel (patched)
- Channel (unpatched)

À l'aide des softkeys, sélectionnez {Circuit Serveur}, {Circuit Layer Média} et {Circuit Layer Effet} et associez-les aux circuits que vous souhaitez patcher. Si ces circuits ne sont pas affectés, Eos les patchera automatiquement en conséquence. Une erreur apparaîtra si des circuits sont affectés à un autre type d'appareil.

Si vous préférez affecter d'abord les layers Pixel Map dans le Patch, les profils sont disponibles sous {Type} > {Fabricant} > {ETC Fixtures} > {Virtual}.



Remarque : Il n'est pas nécessaire d'affecter des adresses dans le Patch pour les layers du Pixel Map.

Dans cette fenêtre, vous pouvez également mettre un nom à la pixel map, assigner les protocoles qu'elle utilisera, et ajuster la largeur et la hauteur. Les guides pour les colonnes et lignes peuvent être créés numériquement dans la Pixel Map ou dans l'affichage Édition. Les guides peuvent vous aider à visualiser une Pixel map.

Réglage des fonctions Pixel Map

Après avoir patché les layers, appuyez sur la softkey {Éditer} pour sélectionner les projecteurs.

Dans l'écran d'édition, vous pourrez définir le tableau et les types de projecteurs. Pour ce faire, vous pouvez sélectionner des pixels de la carte à l'aide d'un écran tactile ou en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé et en faisant glisser les pixels que vous souhaitez sélectionner.

Une fois que les pixels ont été sélectionnés, vous devez sélectionner leur type de projecteur, puis attribuer l'adresse de départ ou le circuit de départ.

- Lorsque {Démarrer au circuit} ou {Démarrer à l'adresse} est sélectionné, les deux champs sont effacés.
- Les pixels basés sur l'adresse ne peuvent pas se chevaucher avec les pixels basés sur le circuit. Ceci inclut la définition ou empreinte DMX du projecteur.
- Si vous utilisez {Démarrer au circuit}, tous les pixels basés sur le circuit qui se chevauchent seront supprimés et tous les projecteurs basés sur l'adresse qui se chevauchent seront dépatchés.
- Si vous utilisez {Adresse de départ}, tous les pixels basés sur l'adresse qui se chevauchent seront supprimés et tous les projecteurs basés sur le circuit qui se chevauchent seront dépatchés.
- Lorsque la touche [Data] est verrouillée, l'adresse des pixels du circuit s'affiche.
- Lorsque vous appuyez sur [Format], l'adresse bascule entre port/offset et numéro d'adresse.

Par défaut, les adresses seront organisées en rangées en commençant par la gauche vers la droite et de haut en bas. L'écran d'édition affiche une représentation du mappage actuelle. Les pixels sont codés par couleur selon qu'ils ont été patchés ou non. Un guide de codage couleur est fourni à l'écran.



Remarque : N'importe quel pixel peut avoir sa taille ajustée pour une meilleure représentation des projecteurs réels. Pour ce faire, sélectionnez le pixel et faites glisser les bords verticaux et/ou horizontaux.



Remarque : Une Pixel map peut être déplacée à l'intérieur de l'écran d'édition en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé. La carte peut être zoomée soit en utilisant la molette de la souris, soit en maintenant la touche [Format] enfoncée et en déplaçant la molette de niveau.

Options disponibles pour modifier le mappage :

- {Ordre horizontal} - permet de basculer l'état de gauche à droite ou de droite à gauche
- {Ordre vertical} - permet de basculer l'état de haut en bas ou de bas en haut
- {Direction} - permet de passer d'un état à partir de lignes à un état à partir de colonnes
- Cliquez sur le bouton {Appliquer} pour voir les modifications apportées alors qu'elles sont encore affichées en mode édition.

Sur l'écran d'édition, les softkeys deviendront les options de mappage suivantes :



Remarque : Pour voir les modifications apportées à l'aide des options de mappage des softkeys, vous n'avez pas besoin d'appuyer sur {Appliquer}.

- {Rotation 90}
- {Inv V}
- {Inv H}
- {Inverser}

La touche virtuelle {Flash} peut être utilisée pour vérifier l'adresse de sortie tout en restant dans l'affichage d'édition. {Flash} fonctionne de la même manière que dans Live.

Lorsque l'édition est terminée, appuyez sur la softkey {Terminer} pour quitter l'affichage d'édition.

Travailler avec le Serveur média virtuel

Avant de commencer à travailler avec le serveur média virtuel, vous devriez ouvrir l'Aperçu Pixel Map à partir de l'écran d'accueil ou en utilisant [Tab][1][0]. Pour manipuler la pixel map, vous pouvez utiliser les encodeurs ou le Contrôle ML, qui peut être ouvert depuis l'écran d'accueil, en utilisant [Tab] [5] ou en utilisant les outils d'accès rapide.



Remarque : Pour toute sortie, le circuit serveur doit être réglé sur un niveau ainsi que les layers que vous utilisez.



Remarque : Vous pouvez utiliser la fonction Park et Test Adresse pour les sorties du serveur média virtuel.

Contrôle du Circuit Serveur

Lorsque vous travaillez avec le circuit serveur, les contrôles suivants sont disponibles :

- {Intensité}
- {Pan} et {Tilt} - utilisés pour ajuster les layers dans la frame.
- {Couleur} - filtre la couleur de tous les layers.
- {FoView} - champ de vision, ou perspective.
- {Crossfade} - utilisé pour régler la priorité lorsque les appareils dans la Pixel map sont aussi utilisés en tant que circuits de console. -100 donne la priorité à la pixel map, et +100 donne la priorité au circuit du pupitre. A 0 (par défaut), la sortie est calculée en HTP pour l'intensité et en LTP pour les paramètres FCB. Le niveau de crossfade du Serveur de médias virtuel s'affiche en indice à côté de l'intensité.
- {Blend} - est une fonction de lissage pour les crossfades. Il s'agit d'un paramètre linéaire dont la valeur par défaut est zéro.
- {Taille} - ajuste la Taille de tous les layers.
- {Rapport d'aspect} - ajuste le rapport d'aspect de tous les layers.
- {Contrôles de rotation XYZ} - contrôle de rotation pour tous les layers

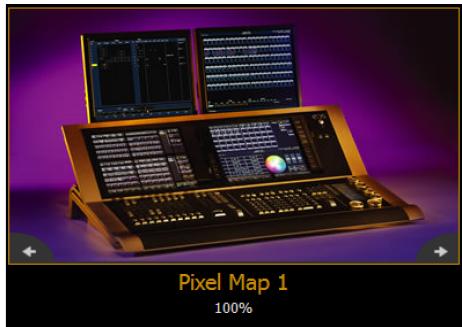
Contrôle des Circuits Layers

Lorsque vous travaillez avec les Circuits Layer, les commandes suivantes sont disponibles :

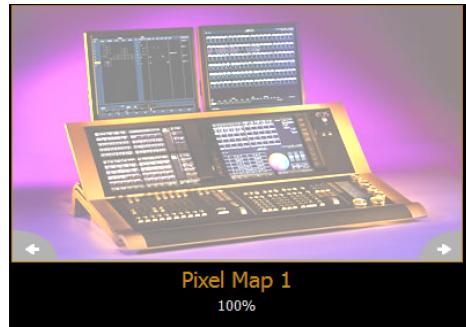
- **{Intensité}**
- **{Pan}** et **{Tilt}** - utilisés pour ajuster l'image du layer individuel dans la frame.
- **{Color}** - filtre la couleur du contenu. Par exemple, si toutes les couleurs sont réglées sur full, le contenu jouera toutes les couleurs normalement. Cependant, si le bleu est à 0, seuls les pixels rouges et verts du contenu seront lus. Le Color et Gel Picker peuvent être utilisés pour choisir rapidement le filtrage des couleurs.
- **{Negative On/Off}** - avec négatif on, la sortie est le négatif du contenu. S'il est désactivé, le contenu est lu normalement.
- **{Image Brightness}** - cela varie selon l'intensité. Les images suivantes illustrent les différences entre la luminosité et l'intensité de l'image.



Remarque : Tous les layers multimédias virtuels fonctionnent en mode couleur 16 bits.



0% Brightness, Full Intensity



50% Brightness, Full Intensity

- **{Playback Mode 1}** :
- **{Display Centered}**
- **{Display In Frame}**
- **{Display Out Frame}**
- **{Loop Forward}**
- **{Loop Reverse}**
- **{Once Forward}**
- **{Once Reverse}**
- **{Stop}**
- **{Playback Speed}**
- **{In Point}** - détermine où dans le clip (numéro de frame) vous voulez allumer.
- **{Out Point}** - détermine où dans le clip (numéro de frame) vous voulez éteindre.
- **{Mix Modes}** - définit la façon dont les layers vont interagir. Le tableau suivant présente les différents modes de mixage disponibles. Pour illustrer les modes, les layers suivants ont été utilisés :



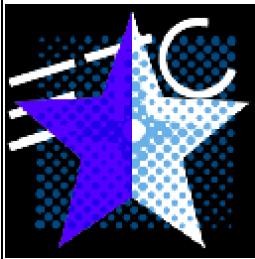
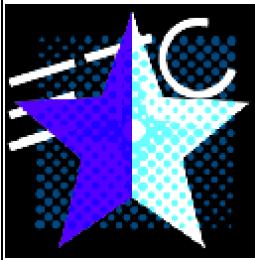
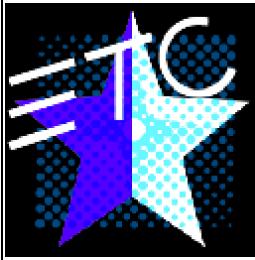
Top Layer

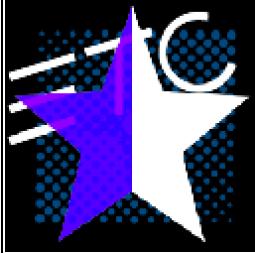


Bottom Layer

Mode	Description	Résultats
{Over} (Défaut)	Layer supérieur mélangé au layer inférieur	
{In}	Layer supérieur avec opacité réduite par l'opacité du layer inférieur	
{Out}	Layer supérieur avec opacité réduite par l'opacité inverse du layer inférieur	
{Atop}	Layer supérieur avec opacité réduite par l'opacité du layer inférieur et ensuite mélangé avec le layer inférieur	

Mode	Description	Résultats
{Add}	Layers supérieurs et inférieurs couleur et opacité ajoutées ensemble	
{Subtract}	Layers supérieurs et inférieurs couleur et opacité soustraites l'une de l'autre	
{Multiply}	Layers supérieurs et inférieurs couleur et opacité multipliées ensemble	
{Screen}	Couleurs des layers supérieurs et inférieurs inversés puis multipliés ensemble	
{Overlay}	Un effet de multiplication ou d'écran basé sur la luminosité ou l'obscurité du layer inférieur	

Mode	Description	Résultats
{Lighten}	La couleur du layer supérieur fusionne avec la couleur du layer inférieur, la couleur la plus claire l'emportant	
{Darken}	La couleur du layer supérieur fusionne avec la couleur du layer inférieur, la couleur la plus foncée gagne	
{Dodge}	La couleur du layer inférieur a été éclaircie pour refléter la couleur du layer supérieur	
{Burn}	Couleur du layer inférieur foncée pour refléter la couleur du layer supérieur	
{Hard Light}	Est-ce qu'une multiplication ou un écran a un effet sur la luminosité ou l'obscurité du layer supérieur ?	

Mode	Description	Résultats
{Soft Light}	Assombrit ou éclaircit les couleurs en fonction du layer supérieur	
{Xor}	Layer supérieur avec opacité réduite par l'opacité inverse du layer inférieur, puis mélangée avec le layer inférieur avec opacité réduite par l'opacité inverse du layer supérieur	

- {Library} - sélectionne la librairie d'images.
- {File} - sélectionne le fichier multimédia dans la librairie sélectionnée.
- {Mask On/Off} - masque prend un layer inférieur et un layer supérieur, ne trouve que les pixels non transparents qu'ils ont en commun, et affiche ensuite les pixels communs du layer supérieur.
- {FoView} - perspective.
- {Boucle In} - définit le point de départ d'un gradient.
- {Boucle Out} - définit le point final d'un gradient.
- {Scale} - change l'échelle du contenu pour qu'il soit plus grand ou plus petit que la restitution de contenu standard.
- {Aspect Ratio} - étire ou rétrécit le contenu uniquement le long de l'axe X, le rendant large ou écrasé. Rotation Z peut être utilisé pour modifier le format d'image le long de l'axe Y.
- {XYZ Rotation Controls} - contrôle de rotation pour tous les layers

Layers d'effets

Le Serveur Média Virtuel vous permet d'utiliser du contenu généré selon la procédure. Il s'agit d'un contenu qui est créé de manière algorithmique en temps réel, au lieu d'un rendu basé sur des fichiers média.

Afin d'utiliser le contenu généré de manière procédurale, vous devez patcher le layer de Pixel map comme une layer d'effet virtuel au lieu d'un layer média virtuel. La configuration de la Pixel map est la même que pour l'utilisation des layers de médias virtuels. Il existe deux versions de layer d'effet, {Layer d'effet Ver 1.0} et {Layer d'effet Ver 1.1}.

Types d'effets



Il existe trois principaux types d'effets :

- **Deux dégradés de couleurs** - dégradés réglables avec couleurs de début et de fin
- **Gradients arc-en-ciel** - gradient fixe, spectre de teintes complet
- **Bruit de Perlin** - efficace pour animer des effets de couleurs aléatoires, gradients réglables

Les effets sont stockés dans le fichier 1. Le fichier 1:0 est une position Home sans effet. 1 à 3 sont des effets de bruit de perlin, 4 est un bruit de perlin/gradiant arc-en-ciel, 5 à 9 sont des gradients arc-en-ciel, et 10 à 19 sont deux gradients de couleur.

Les effets ont différentes options de contrôle supplémentaire.

Utilisation de deux dégradés de couleurs

Pour les effets qui utilisent deux dégradés de couleurs (deux couleurs et bruit de perlin), il existe plusieurs options pour le contrôle des dégradés. Les deux couleurs sont reconnues comme les couleurs de début et de fin. Ces options comprennent :

- **{Intensité}** et **{Intensité 2}** - spécifie l'opacité des couleurs de début et de fin respectivement pour le layer d'effet virtuel 1.0. Si vous voulez estomper un effet bicolore en utilisant ce layer, vous aurez besoin d'estomper à la fois **{Intensité}** et **{Intensité 2}**.
- **{Intensité 2}** et **{Intensité 3}** - spécifient l'opacité des couleurs de début et de fin respectivement. **{Intensité}** est un contrôle d'opacité maître pour tout le layer C'est pour le layer d'effets virtuels 1.1. Si vous voulez estomper un effet bicolore en utilisant ce layer, vous pouvez simplement estomper l' **{Intensité}**.
- **{Rouge}**, **{Vert}**, **{Bleu}** ou **{Hue}** et **{Saturation}** - spécifie la couleur de départ. Vous pouvez également utiliser le sélecteur de Couleur Départ.
- **{Rouge 2}**, **{Bleu 2}** et **{Vert 2}** - spécifie la couleur de fin. Vous pouvez également utiliser le sélecteur de Couleur Finale.
- **{Point 1 In}** et **{Point 1 Out}** - modifie la distribution des deux couleurs dans le dégradé. Au point 1, la position de la couleur de départ se rapproche de la couleur finale. Le point de sortie 1 rapproche la position de la couleur finale de la couleur de départ.
- **{Mode Playback 1}** - animation de base, avant ou arrière.
- **{Vitesse Playback 1}** - vitesse de l'animation.
- **{Effet de layer}** - ajuste le nombre de répétitions dans le dégradé. L'effet de layer dispose d'une plage de -100 % à 100 %. A la valeur de base de 0%, un dégradé complet est affiché. En vous déplaçant vers 0%, vous verrez moins de dégradé et en vous déplaçant vers 100%, vous verrez jusqu'à quatre répétitions du dégradé.



Remarque : La touche virtuelle **{Effet de layer 2}** est destiné à être utilisé avec les effets de bruit perlinien.

Utilisation des dégradés arc-en-ciel

Pour les dégradés arc-en-ciel, les couleurs ne peuvent pas être ajustées. Mais le nombre de répétitions peut être ajusté en utilisant {Effet de layer}. {Mode Playback 1} et {Vitesse Playback 1} fonctionnent de la même manière que pour deux dégradés de couleurs.

Utilisation du bruit Perlin

Pour les effets de bruit de perlin, il existe différentes options de contrôle :

- {Mode Playback 1} - animation de base du bruit, en avant ou en arrière.
- {Vitesse Playback 1} - vitesse de l'animation.
- {Effet de layer} - règle la quantité de bruit. -100 % représente très peu de bruit, et 100 % représente beaucoup de bruit.
- {Effet de layer 2} - ajuste la vitesse de défilement horizontal. -100 % représente un défilement rapide vers la gauche, 0 % représente aucun défilement, et 100 % représente un défilement rapide à droite.

Effets de sélecteurs de couleurs

Les layers d'effets ont un sélecteur de deux couleurs pour sélectionner les couleurs de début et de fin.



À l'aide des boutons situés entre les deux Color Pickers, vous pouvez également copier la couleur de départ vers la couleur de fin, échanger la couleur de départ et la couleur de fin ou copier la couleur de fin vers la couleur de départ.

Pixel Mapping dans un système multi-console

Lorsque vous utilisez des fichiers médias dans un environnement multi-console, le pupitre principal doit être utilisé comme base d'archivage des médias.

Les médias peuvent être importés dans la console principale, et ensuite la console backup et/ou en mode client sont capables de synchroniser leur archives média locale avec la console principale. La console backup doit synchroniser les médias avec la console principale dans le cas où le backup doit prendre le contrôle en tant que maître. Pour les clients, la synchronisation des médias est optionnelle, mais utile si vous désirez visualiser la lecture du média dans l'affichage Aperçu Pixel Map.

Étapes de configuration d'un système multi-console

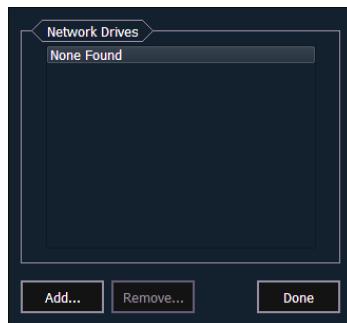
Une fois que l'Installateur du Pixel Map de la famille Eos a été installé sur tous les pupitres, suivez ces étapes pour configurer votre système à plusieurs pupitres :

Définir le Principal

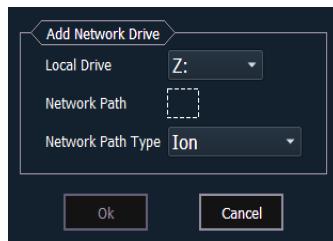
- Sur la console principale, quittez vers l'utilitaire de configuration Eos (ECU).
- Appuyez sur la touche **{Réglages}**.
- Appuyez sur **{Général}** si nécessaire.
- Assurez-vous que la case **{Partager l'archive multimédia}** est cochée. Cela permettra le partage des archives média du système principal. Copiez le nom du chemin, vous en aurez besoin pour configurer la backup et/ou le client.



- Configuration du backup et des clients
- Sur le backup ou le client, quittez vers l'utilitaire de configuration Eos (ECU).
- Appuyez sur la touche **{Réglages}**.
- Appuyez sur **{Maintenance}**.
- Appuyez sur **{Emplacement Réseau}**.

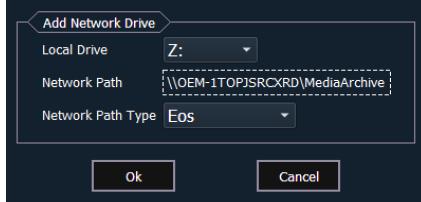


- Sur la fenêtre Emplacement Réseau, cliquez sur le bouton **{Add}**.
- Dans l'écran Add Emplacement Réseau, choisissez une lettre de lecteur pour **{Local Drive}**.



- Entrez dans le **{Network Path}**. Le nom du chemin d'accès est indiqué à côté de la case à cocher **{Share Media Archive}** de l'utilisateur principal.

13. Sélectionnez le type de console approprié pour le **{Network Path Type}**.



14. Cliquez sur **{OK}**. Vous pourrez maintenant accéder à l'archive média du principal à partir de la sauvegarde ou du client. Ce nouveau lecteur apparaîtra dans le navigateur comme un lecteur USB.
15. Cliquez sur **{Done}** et lancez l'application Eos.

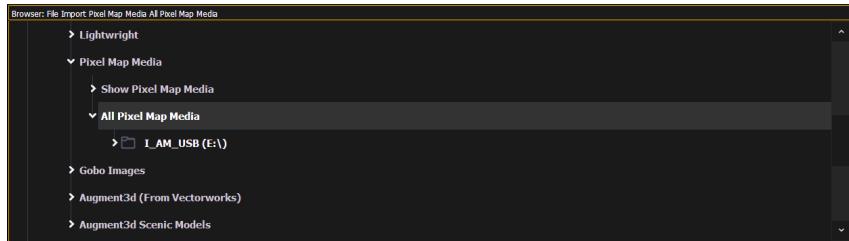
Synchronisation des archives de média

Pour visualiser la lecture d'un média sur l'écran Aperçu Pixel map, vous devez d'abord importer le média requis dans votre backup et/ou dans l'archive média locale du client. Cela se fait à partir du navigateur. Il existe deux options pour importer des médias :

- Import Show Pixel Map Media - Cette fonction d'importation doit être utilisée par le backup et les clients. C'est le moyen le plus simple de s'assurer que votre pupitre aura tous les médias requis par le fichier de conduite actuel.
- Importer Tous les Médias Pixel Map - Cette fonction d'importation doit être utilisée par le principal pour charger le contenu du média de base et plus tard pour charger le média à la volée si nécessaire. Cette fonction d'importation offre des options plus complexes, comme le ciblage de la librairie et du fichier dans lesquels les données multimédia seront importées. Reportez-vous à la section [Importer le contenu du média \(sur la page 499\)](#).

Etapes pour synchroniser l'Affichage Média Pixel Map

1. Sur le backup ou le client, ouvrez le navigateur.
2. Déployer Fichier>Importer>Média Pixel Map>Show Média Pixel Map.



3. Sélectionnez le disque réseau approprié.
4. L'écran Import Show Media s'ouvre. Appuyez sur la touche **{Start Import}**.
5. Une barre de progression apparaîtra pour indiquer l'état du processus d'importation. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **{Terminer}**. Vous pourrez maintenant voir le média en cours de lecture dans l'Aperçu Pixel Map du backup et/ou des clients.

Chapitre 32

Contrôle partitionné

À propos du Contrôle Partitionné	515
Comment utiliser les partitions	515
Réglage du contrôle de partitions	515
Liste des Partitions	515
Création de nouvelles partitions	515
Suppression de partitions	516
Utilisation des Partitions	516
Partitions dans le Playback	516
Partitions sur les Cue Lists	516
Flexichannel en contrôle partitionné	517

À propos du Contrôle Partitionné

Le contrôle partitionné permet une séparation du contrôle et de la programmation des circuits entre plusieurs pupitreurs.

Lorsque plusieurs pupitreurs travaillent sur un système Eos Family, le contrôle partitionné peut être utilisé pour restreindre l'accès d'un utilisateur particulier à certains circuits. Ceci permet d'éviter le contrôle simultané des circuits par plusieurs pupitreurs en même temps.

Les circuits peuvent être inclus dans plus d'une partition.

Comment utiliser les partitions

L'utilisation principale du contrôle partitionné est de permettre à plusieurs programmeurs de travailler sur une conduite en même temps sans risquer qu'un utilisateur n'enregistre les valeurs de circuits partitionnés d'un autre utilisateur.

L'exemple le plus courant est lorsqu'un utilisateur programme des projecteurs automatiques alors qu'un autre utilisateur programme des projecteurs conventionnels. Le contrôle partitionné permet à ces utilisateurs de diviser les circuits entre eux pour qu'ils puissent travailler simultanément. Si un utilisateur enregistre des données à l'aide de Record ou Record Only, le contrôle de partition garantit que seules les valeurs de ses circuits partitionnés seront enregistrées. Les valeurs des circuits qui ne se trouvent pas dans leur partition seront ignorées lors de l'exécution des commandes d'enregistrement.

Réglage du contrôle de partitions

Le contrôle partitionné est activé ou désactivé dans **Setup>Système>Partitions** (voir [Règlements Système \(sur la page 152\)](#).) Par défaut, la partition est « Désactivée ». L'activation ou la désactivation du contrôle partitionné est un réglage à l'échelle du système entier.

Liste des Partitions

Pour afficher la liste des partitions, appuyez sur la touche **{Partitions}** dans **Setup>Système**. Cet affichage liste toutes les partitions existantes. Il y a quatre partitions préprogrammées dans Eos:

- **Partition 0** - Pas de circuits et pas de contrôle des faders. C'est la valeur par défaut pour tous les utilisateurs lorsque le contrôle de partitions est activé pour la première fois sur une conduite. Pour prendre le contrôle, vous devez sélectionner une partition différente.
- **Partition 901** - Tous les circuits. Permet à l'utilisateur d'accéder à tous les circuits.
- **Partition 902** - Circuits à un seul paramètre. Permet à l'utilisateur d'accéder uniquement aux circuits avec un seul paramètre.
- **Partition 903** - Circuits à paramètres multiples. Permet à l'utilisateur d'accéder uniquement aux circuits ayant plusieurs paramètres.

Pour sélectionner une partition dans la liste, saisissez-la dans la ligne de commande.

- **{Partition} [9][0][2] [Enter]**

Si le contrôle de partitions est activé, il s'agit maintenant de la partition qui vous est assignée.

Création de nouvelles partitions

Pour créer une nouvelle partition, appuyez sur :

- **{Partition} [x] [Enter]** - où « x » est un nombre qui n'existe pas encore dans la liste des partitions.

Cela créera une nouvelle partition, la mettra en surbrillance dans la liste et (si la partition est activée) l'assignera à votre partition.

Pour assigner des circuits à cette partition, entrez-les dans la ligne de commande :

- [1] [Thru] [9] [6] [Enter]

Vous pouvez également utiliser [+], [-], et [Group] pour modifier les circuits de la partition. Lorsque vous ajoutez ou enlevez des circuits à une partition, si vous n'utilisez pas[+] ou [-] avant les numéros de circuits, les numéros remplaceront les circuits de la partition, plutôt que d'en ajouter ou d'en retrancher. Cette suppression nécessite une confirmation (si activée dans Setup> User> Record Défaut).

Suppression de partitions

Pour supprimer une partition, tapez simplement la syntaxe dans la ligne de commande :

- [Delete] {Partition} [5] [Enter] [Enter] - supprime la partition 5 de la liste.

Les partitions préprogrammées ne peuvent pas être supprimées.

Utilisation des Partitions

Les partitions sont définies au niveau de l'utilisateur. Reportez-vous à la section [Attribution du User ID \(sur la page 523\)](#) pour de plus amples informations.

Lorsque les partitions sont activées et qu'une partition est sélectionnée, vous ne pouvez contrôler et enregistrer des données que pour les circuits inclus dans cette partition, à l'exception des circuits et paramètres parkés et deparkés ou lors de la restitution des cues. Si vous essayez de contrôler un circuit qui n'est pas dans votre partition, Eos affichera un avis indiquant que ce circuit est à l'extérieur de la partition, et vous devez confirmer que vous voulez contrôler ce circuit. Vous ne pourrez cependant pas enregister les informations de ce circuit.

Lorsque vous enregistrez un élément (cue, preset, palette), seuls les circuits qui vous sont partitionnés sont enregistrés. Les actions d'enregistrement d'autres programmeurs sur le même élément peuvent s'y ajouter (ils ne le remplacent pas) à moins que les circuits ne soient partagés. Lorsqu'elle est partagée, c'est la dernière valeur en place au moment de l'enregistrement qui sera sauvegardée.

Partitions dans le Playback

Dans Eos, la façon dont les faders sont configurés et ce qui est chargé dans ces faders est partagé entre tous les pupitres, à l'exception du master playback. Ainsi, si le fader le plus à gauche de la page 1 est configuré comme submaster 1, tous les pupitres afficheront et contrôleront le submaster 1 sur ce fader.

Lorsque son contenu est activé à partir de n'importe quel pupitre, il sera restitué dans son intégralité. Si vous souhaitez limiter la restitution des cues, des partitions peuvent être assignées à des cue lists. Reportez-vous à la section [Partitions sur les Cue Lists \(en dessous\)](#) pour de plus amples informations. De plus, des filtres peuvent être actionnés directement pour limiter ce qui est rappelé sur ce fader. Les filtres agissent à l'échelle du système.

Eos permet à chaque utilisateur d'assigner des cue lists différentes aux master faders. Grâce à cette fonction, les pupitreurs peuvent travailler avec leurs partitions, en utilisant leur master fader avec leur propre cue list, sans affecter la cue list qui est chargée dans le master fader d'un autre utilisateur.

Element 2 est limité à une cue list.

Partitions sur les Cue Lists

Une partition peut être assignée à une cue list. Si une partition a déjà été appliquée à une cue list, tous les circuits qui ne figurent pas dans la partition de cette cue list ne seront pas inclus dans les cues lorsqu'ils sont enregistrés ou envoyés.

Toutes les valeurs d'une cue list qui existaient déjà avant l'application d'une partition seront conservées, y compris les valeurs des circuits non incluses dans la partition. Si les données existaient avant l'attribution de la partition, en Blind, les circuits qui ne sont pas dans la partition s'afficheront sans symbole de circuit, toutes les valeurs seront en gris, et un petit exposant N s'affichera avec lui.

Les partitions assignées s'afficheront en haut de la liste des cue lists et dans le PSD.

Pour assigner une partition à une cue list :

- [Cue] [n] [/] {Partition} [n] [Enter]

Pour supprimer une partition d'une cue list :

- [Cue] [n] [/] {Partition} [Enter]

Flexichannel en contrôle partitionné

Lorsque le partitionnement est activé, un mode Flexi, « Partitionné » est disponible comme softkey. Lorsqu'il est actif, ce mode Flexi est limité aux seuls circuits définis dans la partition en cours. Ce mode peut être modifié par l'utilisation des autres états flexi. Reportez-vous aux sections [Utilisation de Flexichannel \(sur la page 57\)](#) et [Vues Flexichannel dans le patch \(sur la page 105\)](#) pour de plus amples informations.

Chapitre 33

Multi-consoles

À propos de Multi-Consoles	519
Définition des termes	519
Paramétrage multi-consoles	520
Backup synchronisé	523
Mode Miroir	525

À propos de Multi-Consoles

Ce chapitre décrit les procédures requises pour utiliser plusieurs appareils de contrôle de la famille Eos simultanément sur un réseau. Il décrit l'installation, la configuration et le comportement qu'implique un usage multi-consoles de la famille Eos.



Remarque : Seuls les Macs avec un processeur Intel peuvent se connecter en tant que client.

La fonctionnalité multi-consoles est notamment utilisée pour fournir un backup synchronisé de votre conduite tout en communiquant avec plusieurs appareils sur le réseau.

Définition des termes

Familiarisez-vous avec ces termes avant de régler un système multi-pupitre.



Remarque : Les pupitres Eos Ti, Eos, Gio, Gio, Gio @ 5, Ion Xe, Element 2, Ion et Element, RVI, RPU, ETCnomad Puck ou ETCnomad peuvent tous être considérés comme des unités actives sur un réseau Eos Family. Par souci de concision, le terme Eos est utilisé pour représenter toutes ces options dans les descriptions suivantes.



Remarque : Les RVI Net3 ne peuvent pas être configurés en mode principal ou backup.

- **Principal** - Lorsqu'un Eos est configuré comme principal, d'autres appareils Eos peuvent se connecter et se synchroniser avec lui. Si vous utilisez un appareil en mode backup, la sauvegarde se fera sur l'Eos en mode principal. Par défaut, tous les pupitres de la famille Eos démarreront comme un pupitre principal.
- **Backup** - dans ce mode l'Eos est capable de prendre le contrôle du système en cas de défaillance du pupitre principal. Vous pouvez entrer programmer et contrôler votre conduite à partir d'un backup. Il ne peut y avoir qu'un seul backup dans un réseau Eos et vous devez spécifier à quel pupitre principal il se synchronise et se fait l'enregistrement.
- **Client** - Tout Eos sur le réseau qui n'est pas le Principal ou le Backup est un Client. Le mode Client permet d'envoyer et de recevoir les informations de conduite transmises sur le réseau, et la synchronisation se fait avec le pupitre principal.
- **Offline** - Tout appareil Eos non connecté ou synchronisé sur un réseau. N'émet pas de sorties. Les modifications apportées sur la conduite d'un Eos Offline n'affecteront pas la conduite des pupitres du réseau Eos ni le contrôle de l'éclairage.
- **Master** - L'Eos qui émet les données de commande au système d'éclairage est le principal (master). Dans la plupart des cas, il s'agit également du principal. Si le principal tombe en panne et que le backup prend le contrôle, alors le backup agira en tant que principal (master).
- **Tracking** - Tout appareil qui est synchronisé avec un master est en tracking. Une fois qu'un backup prend le contrôle, il devient le principal et ne suis plus le fonctionnement de l'appareil défaillant.
- **User** - Un user est un utilisateur Eos défini par un identifiant (User ID). S'il possède un User ID unique, l'Eos fonctionnera distinctement des autres appareils Eos sur le réseau, tout en synchronisant les données de la conduite. S'il partage le même User ID, l'Eos se synchronisera avec les ID similaires. Reportez-vous à la section [À propos d'User ID \(sur la page 521\)](#)
- **Système** - Un Eos en mode principal, un Eos en mode backup et (si disponible) plusieurs Clients synchronisés ensemble.

- **Mode Miroir** - Un mode pour refléter les affichages d'un autre appareil. Reportez-vous à la section [Mode Miroir \(sur la page 525\)](#)

Paramétrage multi-consoles

Lors de l'utilisation de plusieurs périphériques Eos sur le réseau, vous devez ajuster certains de ces paramètres pour garantir une fonctionnalité optimale.

Les vérifications supplémentaires suivantes sont nécessaires pour la configuration multi-consoles :

- Les versions des logiciels doivent correspondre exactement entre tous les appareils.
- Tous les appareils doivent utiliser la même bibliothèque de projecteurs. Reportez-vous à la section [Updater Profil \(sur la page 134\)](#).
- Les réglages de langue dans l'ECU doivent être identiques. Reportez-vous à la section [Langue \(sur la page 532\)](#)
- Le réglage de la langue du clavier dans l'ECU doit être identique. Reportez-vous à la section [Clavier \(sur la page 532\)](#)



Remarque : Il est recommandé d'effectuer les modifications de paramètres suivantes **avant de connecter votre ou vos appareils au réseau**. Une fois les modifications terminées, connectez-vous au réseau et redémarrez l'appareil.

Désigner le Principal

Par défaut, tous les appareils Eos démarrent comme principal. Lors de l'utilisation de plusieurs appareils Eos sur le réseau, un seul appareil doit être désigné comme principal. Les autres appareils Eos doivent être configurés en tant que backup (un seul par système) ou clients. Il peut y avoir un maximum de 12 appareils Eos connectés à un master.

Pour modifier ce paramètre, vous devez quitter le logiciel Eos (**Navigateur>Quitter**), puis désigner l'appareil Eos comme Principal, Backup ou Client dans l'écran d'accueil de l'ECU (voir [Ecran de Bienvenue \(sur la page 529\)](#)).

Serveur DHCP

Le serveur DHCP fournit des adresses IP aux appareils du réseau. Un seul appareil Eos (généralement le Principal) sur le réseau suffit. Par conséquent, vous devez désactiver le serveur DHCP sur tous les appareils Eos à l'exception du principal prévu.

Pour désactiver le serveur DHCP sur votre appareil Eos, accédez à **ECU>Paramètres>Réseau>Service DHCP**. Reportez-vous à la section [Connexion au réseau local \(sur la page 538\)](#) pour de plus amples informations.

Changer le nom de l'appareil

Pour identifier facilement votre Eos sur le réseau, changez le nom de l'appareil pour qu'il soit représentatif de l'appareil (par exemple « Pupitre Principal » ou « Backup »). Ceci est réalisé dans **ECU>Réglages>Général**. Reportez-vous à la section [Réglages généraux \(sur la page 531\)](#) pour de plus amples informations.

Le Backup prend automatiquement le contrôle

Le Backup passe automatiquement en mode Principal si le pupitre Principal est défaillant. Ceci est activé dans les **ECU>Réglages>Réseau>Protocoles de sortie**. Reportez-vous à la section [Le backup prend automatiquement le contrôle \(sur la page 543\)](#) pour de plus amples informations.

Le Backup reprend la main avec la priorité la plus forte

Cela permet au pupitre backup d'un système multi-consoles de prendre le relais à une priorité supérieure à celle du Principal (master) si ce dernier se déconnecte. Ceci est activé dans les ECU>Réglages>Réseau>Protocoles de sortie. Reportez-vous à la section [Le Backup reprend la main avec la priorité la plus forte \(sur la page 543\)](#) pour de plus amples informations.

Type de réseau

Ce paramètre permet de régler la période d'inactivité avant qu'un backup ne prenne le contrôle depuis le master. Ceci est fait dans ECU>Paramètres>Réseau>Protocoles d'interface. Reportez-vous à la section [Type de réseau \(sur la page 543\)](#) pour de plus amples informations.

- **Standard** - Après cinq secondes sans réponse du master, le backup suppose que le master est déconnecté et prend le contrôle.
- **Développé** - Après 1,6 seconde sans réponse du master, le backup suppose que le master est déconnecté et prend le contrôle.

Changer l'adresse IP

Chaque appareil Eos du réseau doit avoir une adresse IP unique. Si vous utilisez plusieurs appareils du même type (par exemple, deux consoles ou deux RPU), vous devez définir des adresses IP statiques distinctes pour assurer un fonctionnement correct. Pour obtenir la liste des adresses IP par défaut des appareils Eos, voir [Adresse IP \(sur la page 539\)](#)

La modification de l'adresse IP statique se fait via l'ECU (voir [Paramètres réseau \(sur la page 538\)](#)). Modifiez manuellement l'adresse IP de tout appareil Eos autre que Principal en cliquant dans le champ Adresse IP et en entrant la nouvelle adresse sur le clavier. Une fois terminé, appuyez sur [Enter].



Remarque : Il est recommandé de modifier le tout dernier chiffre de l'adresse IP statique par incrément d'un pour chaque appareil Eos supplémentaire sur le réseau. Par conséquent, si le master se termine par « 101 », changez le backup pour qu'il se termine par « 102 », le client se terminant par « 103 » et ainsi de suite.

Sortie en mode Client

Par défaut, les consoles en mode Client ou Backup ne génèrent pas de signal de sortie via leurs ports DMX locaux. Cette option se trouve dans Setup>Système>Sortie>Options DMX Locales. Cliquez sur {Sortie en mode Client} pour activer la possibilité de sortie.

Utilisateurs Multiples

Eos peut être défini pour agir en tant qu'utilisateur séparé des autres pupitres présents dans le système, ou il peut être défini pour agir en tant que même utilisateur sur plusieurs pupitres. Ceci est possible en modifiant l'User ID.

Element 2 peut être défini pour agir en tant qu'utilisateur séparé des autres pupitres Element 2, RVI, ETCnomad et ETCnomad Pucks dans le système, ou pour agir en tant que même utilisateur sur d'autres pupitres Element 2, RVI, ETCnomad ou ETCnomad Pucks. Ceci est possible en modifiant l'User ID.

À propos d'User ID

Lorsque plusieurs utilisateurs sont sur le réseau de la famille Eos, ils peuvent tous agir en tant qu'un seul utilisateur commun, en tant qu'utilisateurs distincts ou à différents degrés entre ces deux statuts.

Les pupitres Eos, Eos Ti, Gio, Gio @ 5, Ion Xe, Ion, RPU, RVI, ETCnomad, et ETCnomad Puck peuvent fonctionner avec des utilisateurs distincts sur un réseau Eos. Certains appareils fonctionnent parfaitement en tant qu'utilisateur unique tandis que d'autres sont conçus pour partager un User ID avec d'autres appareils. Par exemple, les pupitres et unités RPU peuvent potentiellement fonctionner avec un User ID unique, tandis que les RVI et PC en mode Client permettent de partager un ID pour suivre les informations de programmation depuis un autre pupitre.



Remarque : Element 2 peut être défini pour agir en tant qu'utilisateur séparé des autres pupitres Element 2, RVI, ETCnomad et ETCnomad Pucks dans le système, ou pour agir en tant que même utilisateur sur d'autres pupitres Element 2, RVI, ETCnomad ou ETCnomad Pucks.

Paramétré dans le Setup (consulter [Utilisateurs \(sur la page 161\)](#)), le User ID est un identifiant spécifique à Eos qui peut être défini de manière unique pour chaque appareil Eos ou qui peut être partagé entre plusieurs appareils, permettant à certaines données d'être partagées entre plusieurs pupitres. Le User ID peut être réglé entre 1 et 99.

La décision de partager un User ID est basée sur le souhait de partager un environnement de travail commun et la ligne de commande. Il est courant que le concepteur utilise le même utilisateur que le pupitreur, ainsi les écrans, l'évolution de la programmation et la ligne de commande suivront ceux du pupitreur. En parallèle, le mode Miroir d'un utilisateur peut être utilisé. Il est également possible de définir le concepteur en tant qu'utilisateur distinct, et en ajoutant l'objet Ligne de commande à une Magic Sheet pour qu'il puisse visionner l'évolution de programmation.

Les appareils qui partagent un même User ID partageront certaines données, alors que ceux avec différents User ID n'en partageront pas. Vous trouverez ci-dessous les différences dans les données partagées par plusieurs pupitres dépendantes de l'User ID.

Données partagées entre les appareils de la famille Eos avec le même User ID

- Ligne de commande
- circuits à zéro en Live
- circuits sélectionnés
- filtres
- cue sélectionnée
- mode Live/ Blind
- Setup>Utilisateur

Données spécifiques aux appareils de la famille Eos, indépendamment du User ID

- page actuelle des faders
- page actuelle de l'encodeur
- Réglages sur la Popup ML sans ligne de commande
- Affichage de configuration (mise en page, format, paramètres visibles, mode flexi)
- modification de l'affichage sans changer l'élément ou les circuits sélectionnés

Données identiques entre tous les appareils de la famille Eos, indépendamment du User ID

- tous les niveaux et modifications de scène
- toutes les données enregistrées dans le fichier de conduite
- contenu et progression des faders, du grandmaster et du playback

Le User ID par défaut pour tout appareil de la famille Eos est 1. Vous pouvez le modifier selon vos préférences pour autoriser/ restreindre les fonctionnalités décrites plus haut.

Remarque : *Après avoir terminé les modifications des réglages comme décrits ci-dessus, connectez votre appareil Eos au réseau et redémarrez le.*

Attribution du User ID

Le User ID peut être défini dans Configuration>Système>Utilisateurs, voir [Utilisateurs \(sur la page 161\)](#) pour plus d'informations.

Pour changer rapidement de User ID, vous pouvez cliquer sur le User ID affiché au-dessus du ZIC. Une fenêtre contextuelle s'ouvrira avec les options de User ID disponibles.

Lorsque plusieurs pupitreurs travaillent sur le système, un contrôle partitionné peut être utilisé pour restreindre l'accès d'un utilisateur à certains circuits. Ceci permet d'éviter un contrôle simultané des circuits par plusieurs pupitreurs en même temps.

Pour plus d'informations sur le contrôle de partitions, voir [Utilisation des Partitions \(sur la page 516\)](#)

À propos de la fonction Backup sur plusieurs pupitres

Sur un système Eos, vous disposez d'un atout supplémentaire : le backup des données de conduite. Le backup du système recevra toutes les mises à jour des données de conduite et tous les niveaux de scène pour que, dans le cas d'une défaillance importante, il puisse être capable de prendre le contrôle du système sans perdre la moindre donnée de conduite ou sortie Live. L'enregistrement se fait sur tout le réseau.

Backup synchronisé

Une fois que vous avez modifié les paramètres pour mettre en place un système multi-consoles sur le réseau, vous pouvez activer la synchronisation du Backup pour assurer la sauvegarde de la conduite.

Le backup synchronisé Eos est conçu de manière à ce que, pendant le fonctionnement normal, le pupitre Principal contrôle le système d'éclairage et que tout appareil configuré comme Backup ou Client se synchronise avec le système Principal. Les activités suivantes se synchronisent entre les consoles lorsqu'elles fonctionnent dans un système de backup :

- Playback
- Opérations d'enregistrement
- Données de circuits définies manuellement
- Toutes les données de la conduite

Réglage du Backup synchronisé

Pour que le backup soit possible, vous devez avoir au moins deux appareils Eos (pupitre ou RPU uniquement) connectés au réseau. L'un doit être assigné en tant que Principal et l'autre en tant que Backup.

Pour assigner un Backup à un Principal :

1. Quittez l'environnement Eos (**Navigateur>Quitter Eos**) sur le pupitre dont vous souhaitez en faire un Backup. Cela vous enverra à l'écran d'accueil de l'ECU.
2. Touchez ou cliquez sur le bouton **{Sauvegarder}** dans l'écran d'accueil. Le pupitre démarrera alors le logiciel Eos, cette fois en mode backup. Eos essayera de se connecter à une console en mode Principal (master). La ZIC affichera le message « En attente du Master. Un moment SVP... ».

3. Si le Backup ne se connecte pas après quelques instants, appuyez sur le bouton **{Dépanner}** de la ZIC. Cela ouvrira l'écran de configuration du réseau dans la ZIC.



Remarque : Si c'est la première fois qu'un Backup se connecte au Principal, vous devrez appuyer sur **{Troubleshoot}** et sélectionnez le pupitre Principal.

4. Sélectionnez le pupitre Principal dans la liste de droite. Si aucun pupitre Principal n'est disponible dans la liste, c'est qu'il n'y en a aucun de connecté au réseau.
5. Appuyez sur **{Changer de Master}**. L'Eos Backup se synchronisera avec le Principal.

Au-dessus des icônes de la ZIC de chaque appareil, vous verrez l'état actuel de la console.

Si le Principal se déconnecte pour quelque raison que ce soit, le Backup passera automatiquement en mode Principal si la fonction Le Backup prend automatiquement le contrôle a été activée, voir [Le backup prend automatiquement le contrôle \(sur la page 543\)](#). Chaque fois qu'il y a un changement entre mode Principal et mode Backup, une fenêtre de dialogue s'affiche, qui doit être fermée par le pupitre.

Lors du passage d'un pupitre en mode Backup en mode Principal, tous les pupitres en mode Clients du système se connectent automatiquement à ce nouveau pupitre Principal. Les pupitres Clients afficheront également un message, mais celui-ci sera clos après une courte période de temps. L'état de l'appareil au-dessus des icônes de la ZIC changera également.



Remarque : Un Backup peut prendre jusqu'à 5 secondes pour déterminer que la connexion avec le Principal a été perdue. Ce temps peut être ajusté en fonction du type de réseau sélectionné dans l'ECU. Reportez-vous à la section [Type de réseau \(sur la page 521\)](#) pour de plus amples informations.

Si vous entrez dans la fenêtre **Réseau>Configurer**, il aura changé pour montrer que votre Backup joue maintenant le rôle de Master et contrôle la lumière.



Remarque : Si le pupitre initial revient en fonction, il ne reprendra **pas** le contrôle du système d'éclairage. Le pupitre initial attendra jusqu'à ce qu'il soit redésigné comme Principal et que le Backup lui soit réattribué. Vous pouvez forcer le Backup à redonner le contrôle au pupitre Principal initial en allant dans **Browser>Network>Configuration** et en appuyant sur le bouton **{Release Control}**. Vous pouvez également forcer le pupitre principal initial à reprendre le contrôle d'un Backup en allant dans **Browser>Network>Configuration** et en appuyant sur le bouton **{Take Control}**.

Exemples de Backup

Pupitre et pupitre

Deux pupitres doivent être utilisés pour permettre un backup. L'un doit être configuré en mode Principal et l'autre en mode Backup. Si le pupitre Principal tombe en panne, le deuxième pupitre prend le contrôle avec toutes les données de la conduite en cours.

C'est une pratique courante pour la tournée et les besoins multi-utilisateurs.

RPU et pupitre

Un RPU et un pupitre peuvent être utilisés pour former un backup. Dans cette configuration, il est recommandé de définir le RPU comme principal et le pupitre comme backup. Dans ce cas, si le RPU se déconnecte, vous aurez toujours toutes les touches et fonctionnalités du pupitre à votre disposition.

RPU et RPU

Deux RPU peuvent également servir d'unité principale et d'unité de backup. Un système de backup de ce type permet de prendre en charge plusieurs pupitres en mode Client en même temps, ceux-ci étant activables et désactivables selon les besoins sans être obligé de réinitialiser un mode Principal à chaque fois.

Cette application est idéale pour les installations permanentes nécessitant un backup synchronisé.

Installation à distance du logiciel

Dans un système à multi-consoles, vous pouvez installer à distance le logiciel sur tous les pupitres.



Remarque : Tous les pupitres doivent être mis à niveau sur la version 1.9 avant que l'installation à distance du logiciel soit disponible.

Dans l'ECU, allez sur **Setting> General> Automatically Update Software** pour activer cette fonction. Une fois la fonction activée (cochée), les pupitres peuvent être mis à jour à distance avec la nouvelle version du logiciel. Les pupitres recevront la mise à jour du logiciel depuis le Principal. Lorsque vous installez le logiciel sur le Principal, il sera d'abord copié dans son disque dur.

Une fois les pupitres synchronisés avec le Principal, installez la nouvelle version du logiciel sur le Principal. Tous les pupitres perdront leur connexion avec le Principal à ce moment. Lorsque le Principal sera à nouveau en ligne après l'installation du logiciel, la mise à jour se lancera automatiquement sur tous les autres pupitres connectés avant de pouvoir se reconnecter avec le Principal.

Alimentation à distance

Dans un système multi-consoles, il est possible d'alimenter et d'éteindre les pupitres à distance. L'allumage et l'extinction à distance doivent être activés sur chacun des pupitres avant de pouvoir recevoir les commandes d'alimentation. Dans l'ECU, allez sur **Settings> Network> Enable Remote Power Off** et **Enable Remote Power On**. Le paramètre par défaut est « désactivé » pour les deux (non cochés).



Remarque : Les pupitres Eos de première génération ne peuvent pas être alimentés à distance.

Les commandes d'alimentation à distance sont envoyées depuis le navigateur. La commande d'allumage est envoyée depuis **Browser> Network> Power On MultiConsole System**, et la commande d'extinction est envoyée depuis **Browser> Network> Power Off MultiConsole System**.



Remarque : Seuls les pupitres qui sont synchronisés avec le Principal pourront être allumés et éteints à distance.

Mode Miroir

Le mode miroir est utilisé pour mettre en miroir les affichages d'un autre appareil. Lorsqu'un appareil est en mode miroir, la seule action autorisée à partir de cet appareil est la navigation dans les fenêtres via les touches de page et l'arrêt/démarrage. Lorsqu'un périphérique en mode miroir affiche une page, il affiche ainsi la page de l'hôte.

Le mode miroir est principalement destiné à permettre à un concepteur ou à son assistant de voir exactement les mêmes affichages que le pupitreur. Il peut être utilisé sur n'importe quel appareil du réseau, y compris le principal. Tout dispositif mis en miroir est appelé l'hôte.

Il n'y a pas de limite au nombre de périphériques en miroir qu'un hôte peut avoir. Mais une console en mode miroir ne peut pas être mise en miroir sur un autre appareil du réseau.

Un appareil qui est mis en mode miroir peut sélectionner le numéro d'utilisateur qu'il met en miroir en utilisant le raccourci clavier alphanumérique ALT + F1 + # (# étant le numéro d'utilisateur). ALT + F2 peut être utilisé pour quitter le mode miroir.



Remarque : Si aucun appareil n'est actuellement en mode miroir, appuyez sur M sur un clavier alphanumérique pour écrire Macro sur la ligne de commande.

Utilisation du Mode Miroir sur un Client sans clé usb propriétaire (Dongle)

Un Client sans clé usb propriétaire peut se connecter au réseau. Lorsque cela arrive, le Client ne peut fonctionner qu'en mode miroir, et il se connectera toujours au pupitre Principal. Aucune autre option ne sera possible.

Configuration du Mode Miroir

La configuration d'un appareil pour se connecter en Mode Miroir se fait à partir du menu déroulant du navigateur. Lorsque vous appuyez sur [Displays], une softkey {Miroir} s'affiche. Appuyez sur {Miroir} pour ouvrir une liste d'hôtes potentiels dans la ZIC.

La navigation dans le Mode Miroir se fait à l'aide des touches fléchées ou d'une souris. Lorsque la console requise est en surbrillance, appuyez sur [Enter] ou double-cliquez avec la souris pour confirmer la sélection. Cet affichage peut également être ouvert avec le raccourci clavier ALT + F1.



Remarque : En Mode Miroir, l'affichage offre également la possibilité de quitter et d'éteindre l'appareil.

Affichage en mode miroir

Lorsqu'un appareil est placé en mode miroir, l'écran 1 du dispositif de mise en miroir correspond à l'écran externe 1 de l'hôte et l'écran 2 correspond à l'écran externe 2 de l'hôte. Le pupitre en mode Client mettra en miroir autant d'écrans que son système le permet.

Tous les formats utilisés sur le périphérique hôte sont affichés sur le périphérique miroir, y compris les états du flexichannel, la largeur des colonnes, les paramètres choisis et les pages.



Remarque : Les paramètres du pupitre ne sont pas mis en miroir.

La ZIC va s'ouvrir sur l'écran 1. La ZIC sur l'appareil en mode miroir peut être verrouillée ouverte ou fermée. Une fois déverrouillée, la ZIC se développera et se fermera normalement. Tous les informations de l'écran ZIC ne sont pas affichés sur l'appareil en mode miroir. Les affichages ZIC suivants sont synchronisés :

- About
- Effets
- Status des effets
- Color Picker

- Courbes
- Undo

La ZIC peut être complètement masquée lorsqu'elle est verrouillée en appuyant sur la touche [Displays]. Appuyez à nouveau sur [Displays] pour afficher et déverrouiller la ZIC.

Quitter le mode miroir

Pour quitter le mode miroir, sélectionnez {Stopper Mirroring} dans l'affichage miroir ou utilisez le raccourci clavier ALT + F2. Lorsque vous quittez le mode miroir, l'appareil revient à son état de fonctionnement initial.



Remarque : Le mode Miroir s'affiche dans l'ECU lorsque le pupitre est connecté sans dongle. Dans ce cas, il est impossible de quitter ce mode.

Allumage/Extinction en mode Miroir

Lorsqu'un appareil est éteint en mode miroir, il redémarre en mode miroir en affichant le même hôte qu'auparavant. Si l'hôte a modifié ses paramètres, le mode miroir devra être à nouveau sélectionné au démarrage.

Macros

Des macros peuvent être créées pour configurer un appareil en mode miroir et pour quitter ce mode.

La configuration des touches du pupitre dans l'ECU permet aux touches du pupitre sur Eos Ti, Gio, Gio @5, RPU et RVI d'être assignées avec ces macros.



Remarque : Un clavier alphanumérique sera nécessaire pour créer cette macro.

Pour créer une macro activant le mode Miroir:

1. Définissez le User ID de l'appareil pour qu'il corresponde à celui du Principal.
2. Appuyez sur ALT + F1 pour ouvrir l'affichage du mode miroir.
3. Mettre en surbrillance l'appareil à mettre en miroir.
4. Appuyez sur [Learn] [x] [Enter] pour enregistrer la macro.

Pour créer une macro pour quitter le mode miroir :

1. Lorsque la console est en mode miroir, appuyez sur [Learn] [x] [Enter]
2. Appuyez sur ALT + F2.
3. Appuyez sur [Learn] pour terminer l'enregistrement de la macro.

Une fois les macros créées, vous devez enregistrer la conduite et réinitialiser tous les User ID.

Chapitre 34

Utilitaire de configuration Eos

À propos de l'utilitaire de configuration Eos	529
Index de l'utilitaire de configuration Eos	529
Réglages généraux	531
Paramètres réseau	538
Maintenance	546
Touches	550
RFR	551

À propos de l'utilitaire de configuration Eos

Cette section couvre l'utilitaire de configuration Eos (ECU) et son utilisation. Il s'agit d'un composant du système de contrôle d'éclairage Eos et il est utilisé pour la configuration du système et pour effectuer les fonctions de test de niveau de base. Cette section illustre comment utiliser l'utilitaire, mais n'indique pas les changements à effectuer car ceux-ci dépendent de vos préférences et peuvent être modifiés en fonction de votre utilisation.

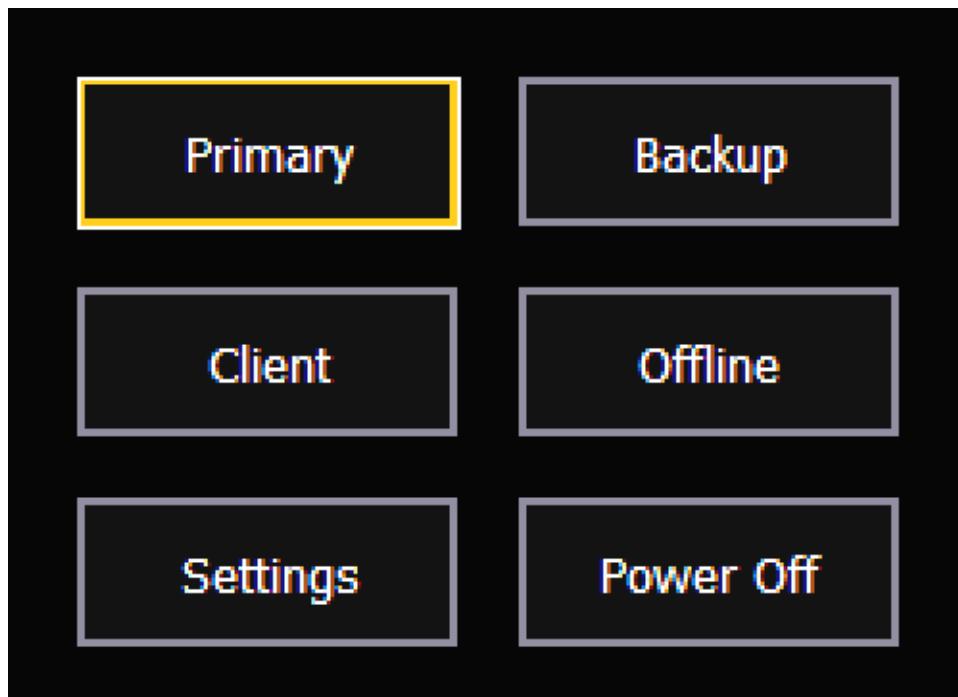
Index de l'utilitaire de configuration Eos

Vous pouvez forcer le pupitre à démarrer dans l'ECU plutôt que dans la conduite. Pendant le processus de démarrage, un chronomètre apparaît. Vous aurez 5 secondes pour cliquer sur le chronomètre ou pour appuyer sur les lettres « e », « o » et « s » en même temps sur le clavier alphanumérique connecté.

Vous pouvez également entrer dans l'ECU depuis l'application Eos en choisissant **Navigateur>Quitter**.

Si vous souhaitez que le pupitre démarre toujours dans l'ECU, vérifiez que l'option {Démarrer sur la page de menu} est cochée. Reportez-vous à la section [Démarrer sur la page de menu \(sur la page 533\)](#).

Ecran de Bienvenue



Il s'agit de l'écran de démarrage du logiciel. A partir de là, vous pouvez choisir de démarrer le pupitre dans l'un des différents modes, de modifier les réglages ou d'éteindre le pupitre.

Principal

Démarrer la console en mode Principal.

Backup

Assigne la console comme backup d'une console en mode Principal. Les consoles se trouvant dans ce mode n'ont pas le contrôle du système d'éclairage, à moins que le périphérique Principal ne soit hors ligne.

Client

Assigne la console en tant que client d'une console en mode Principal.

Réglages

Ouvre les réglages ECU.

Offline

Met la console en mode Offline. Les consoles se trouvant dans ce mode ne peuvent pas se connecter avec d'autres appareils sur le même réseau.

Eteindre

Eteint la console suite à une confirmation.

Principal

C'est le mode pour utiliser un pupitre dans des conditions simples ou en réseau. Sur un système avec des pupitres multiples, le pupitre principal est le pupitre avec lequel les pupitres en mode Client et Backup se synchronisent, ce qui en fait la source de toutes les informations qu'un Client ou Backup reçoit sur le réseau.

Le mode principal peut être exécuté sur Eos Ti, Eos, Gio, Gio @ 5, Ion, Ion Xe, Element 2, Element, ETCnomad Puck, ETCnomad avec une clé USB propriétaire et RPU (Unité de processeur distant).

Backup

Le mode Backup requiert un pupitre principal en ligne à synchroniser. Une fois cela fait, une console en mode backup importe toutes les données de la conduite en cours dans le cas où elle en aurait besoin pour contrôler le système d'éclairage.

La différence principale entre les modes Backup et Client est ce qui se produit dans le cas d'une défaillance du processeur principal. Si le processeur principal fait défaut, le backup vous demandera si vous souhaitez qu'il prenne le contrôle du système ou si vous souhaitez résoudre le problème. Vous pouvez définir le backup pour qu'il prenne automatiquement le contrôle. ([Le backup prend automatiquement le contrôle \(sur la page 543\)](#)) Tant qu'un pupitre principal garde le contrôle, le mode Backup agira comme le mode Client.

Le mode Backup peut être exécuté sur Eos Ti, Eos, Gio, Gio @ 5, Ion, Ion Xe, Element 2, Element, ETCnomad Puck et RPU. Pour de plus amples informations sur les systèmes de sauvegarde, reportez-vous à la section [Multi-interfaces \(sur la page 518\)](#)

Client

Un appareil défini en mode Client peut agir en tant que contrôleur à distance ou station vidéo à distance pour un système. Un appareil en mode Client ne peut pas servir de sortie sur le système d'éclairage. Seul un processeur principal ou de sauvegarde peut faire cela.

L'User ID détermine les interactions entre le client et d'autres appareils. Si le client et la console principale disposent du même User ID, ils agiront comme un seul utilisateur. S'ils disposent de différents User ID, ils auront des lignes de commande séparées. Reportez-vous à la section [A propos d'User ID \(sur la page 521\)](#)

Le mode Client peut être exécuté sur Eos Ti, Eos, Gio, Gio @ 5, Ion, Ion Xe, Element 2, Element, ETCnomad Puck et ETCnomad avec une clé de sécurité usb. Sans clé de sécurité usb, un client peut se connecter en mode miroir. Reportez-vous à la section [Mode Miroir \(sur la page 525\)](#)

Les consoles en mode Client ou Backup ne peuvent pas générer par défaut de signal via leurs ports DMX locaux. Cette option peut être trouvée dans ECU>Réglages>Local I/O. Cliquez sur {Sortie en Mode Client} pour activer la sortie.



ATTENTION : ETC ne recommande pas l'utilisation d'une connexion sans fil pour les fonctions de conduite essentielles.

Offline

Le mode hors ligne met le logiciel dans un état où il n'y a aucune activité réseau, aucun contrôle, aucune connexion avec d'autres consoles ou tout autre périphérique réseau.

Ce mode est principalement destiné à l'édition hors ligne d'une conduite.

Le mode Offline peut être exécuté sur Eos Ti, Eos, Gio, Gio @ 5, Ion, Ion Xe, Element 2, Element, ETCnomad Puck et ETCnomad.

Le mode Offline w/ viz est disponible lorsque le logiciel ETCnomad fonctionne sans dongle. Ce mode est uniquement destiné à être utilisé avec un logiciel de visualisation et ne fournit pas de sortie DMX.

Réglages généraux

Les options suivantes sont disponibles dans cette fenêtre :

- [Nom de l'appareil \(en dessous\)](#)
- [Horloge au format 24 heures \(sur la page suivante\)](#)
- [Horloge \(sur la page suivante\)](#)
- [Date \(sur la page suivante\)](#)
- [Zone horaire \(sur la page suivante\)](#)
- [Langue \(sur la page suivante\)](#)
- [Clavier \(sur la page suivante\)](#)
- [Utiliser la touche Maj comme Eos Shift \(sur la page 533\)](#)
- [Démarrer sur la page de menu \(sur la page 533\)](#)
- [Mettre à jour les logiciels automatiquement \(sur la page 533\)](#)
- [Version Offline en mode Plein écran \(sur la page 533\) \(ETCnomad uniquement\)](#)
- [High DPI Display Scaling \(sur la page 533\)](#)
- [Chemin du Dossier de Stockage des Conduites \(sur la page 534\)](#)
- [Chemin du Dossier de stockage des Médias \(sur la page 534\)](#)
- [Partager le Dossier de Stockage des Conduites \(sur la page 534\)](#)
- [Partage du Dossier de Stockage des Médias \(sur la page 534\)](#)
- [Latitude \(sur la page 534\)](#)
- [Longitude \(sur la page 534\)](#)
- [Calibrer les écrans tactiles Elo \(sur la page 534\)](#)
- [Calibrer des écrans tactiles ETC \(sur la page 535\)](#)
- [Disposition des écrans \(sur la page 535\)](#)
- [Mise à jour du logiciel \(sur la page 536\)](#)

Nom de l'appareil

Spécifie le nom que le pupitre utilisera pour s'identifier sur le réseau aux autres périphériques.
Exemples : Régie et table du metteur en scène.

Horloge au format 24 heures

L'heure est affichée au format 24 heures : HH : MM : SS. Par défaut, cette option est désactivée. Cliquez pour l'activer.

Horloge

L'heure que le pupitre utilise. Celle-ci peut être modifiée manuellement (saisie de données directe) ou via le service de temps SNTP (Protocole de temps réseau simple). reportez-vous à la section [Paramètres réseau \(sur la page 538\)](#) pour de plus amples informations.

L'horloge est au format 12 heures par défaut. Pour utiliser le format 24 heures, assurez-vous que **{format horaire sur 24h}** est coché. Reportez-vous à la section [Horloge au format 24 heures \(au-dessus\)](#).

Date

La date que le pupitre utilise. Celle-ci peut être modifiée manuellement (saisie de données directe) ou via le service de temps SNTP (Protocole de temps réseau simple). reportez-vous à la section [Time Service \(SNTP\) \(sur la page 546\)](#) pour de plus amples informations.

La date est affichée sous la forme JJ / MM / AAAA.

Zone horaire

La zone horaire que le pupitre utilise. Il s'agit d'un décalage par rapport au temps moyen de Greenwich (GMT). Chaque choix de la liste déroulante affiche le décalage, le nom du fuseau horaire et quelques villes de ce fuseau horaire.

Langue

Vous permet de sélectionner la langue de Eos. Les choix possibles comprennent l'anglais, le catalan, le bulgare, l'allemand, l'espagnol, le français, l'italien, le slovaque, le turc, le japonais, le coréen, le russe, le chinois - simplifié et le chinois - traditionnel.

Clavier

Vous permet de sélectionner la langue du clavier alphanumérique dans Eos. De nombreux claviers sont pris en charge.

Le clavier peut également être modifié dans l'application quand le clavier virtuel est ouvert. Cliquez sur l'icône du marqueur pour voir un menu déroulant des langues prises en charge.

Appuyez sur **{Sym}** pour passer du clavier alphanumérique aux symboles. En mode Symboles, appuyez sur **{Abc}** pour revenir au clavier alphanumérique.



Utiliser la touche Maj comme Eos Shift

Permet à la touche Maj sur un clavier alphanumérique d'être utilisée à la place de la touche [Shift] sur le pupitre. Si elle n'est pas sélectionnée, la touche Z d'un clavier alphanumérique fonctionne comme la touche [Shift].

Démarrer sur la page de menu

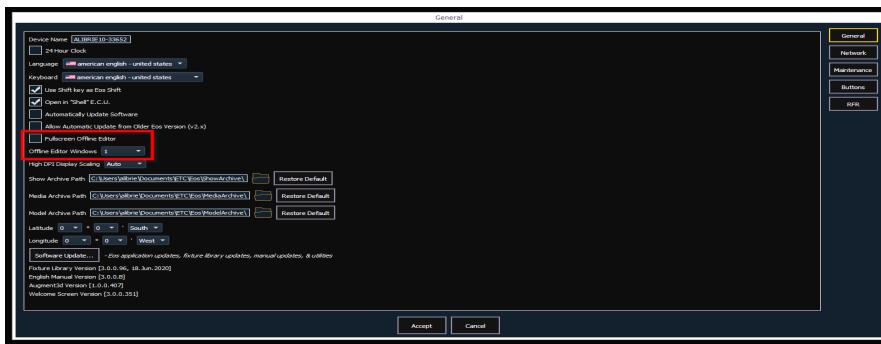
Lorsque cette option est cochée, le pupitre démarrera sur la page de l'utilitaire de configuration (ECU) à chaque fois au lieu de démarrer directement dans la conduite.

Mettre à jour les logiciels automatiquement

Lorsque cette option est cochée, le pupitre reçoit des mises à jour logicielles à partir du pupitre principal s'il est utilisé dans un système à plusieurs pupitres.

Version Offline en mode Plein écran

ETCnomad possède un réglage ECU supplémentaire pour le mode Version Offline en mode Plein écran (activé par défaut).



Si la case « Version Offline en mode Plein écran » est cochée, ETCnomad lancera automatiquement le mode plein écran sur tous les moniteurs connectés de votre ordinateur. Sélectionnez « 1 » dans les Fenêtres en mode Offline pour montrer un seul affichage ETCnomad en plein écran sur chaque moniteur. Sélectionnez « 2 » pour diviser chaque affichage plein écran en 2 moitiés.

Si le mode Version Offline en mode Plein écran est désactivé, ETCnomad démarrera dans un affichage « fenêtre » standard. Le menu déroulant Fenêtres en mode Offline vous permet d'ouvrir jusqu'à 6 fenêtres séparées.

High DPI Display Scaling

Lorsque vous utilisez un écran 4k à DPI haute résolution, vous pouvez définir l'échelle d'affichage pour que le texte soit plus lisible.

Les options suivantes sont disponibles :

- **Résolution par défaut** - le logiciel sera mis à l'échelle pour apparaître plus grand sur les écrans à haute résolution - ceci dépend du moniteur et de la prise en charge de Windows pour la détection automatique de ces écrans. Il s'agit du paramètre par défaut.
- **Haute Résolution** - ceci permet de garder le logiciel à sa taille et à son échelle d'origine, qui sembleront très petites sur les écrans à haute résolution.

Chemin du Dossier de Stockage des Conduites

Il s'agit de l'emplacement par défaut pour enregistrer les fichiers de conduite. Le chemin complet doit être saisi et spécifié au format standard Windows. L'emplacement par défaut est un dossier sur le lecteur D:.

Si vous décidez de modifier ce paramètre, il est recommandé de conserver cet emplacement sur le lecteur D:.

Chemin du Dossier de stockage des Médias

Il s'agit de l'emplacement par défaut pour enregistrer les fichiers de médias. Le chemin complet doit être saisi et spécifié au format standard Windows. L'emplacement par défaut est un dossier sur le lecteur D:.

Si vous décidez de modifier ce paramètre, il est recommandé de conserver cet emplacement sur le lecteur D:.

Partager le Dossier de Stockage des Conduites

DCochez cette case pour partager le Dossier de stockage des Conduites du pupitre vers un autre pupitre ou ordinateur du réseau via le Partage de fichiers Windows (SMB).

Partage du Dossier de Stockage des Médias

Si vous cochez cette case, vous pourrez partager le dossier de stockage des Médias du pupitre avec un autre pupitre du réseau via le Partage de fichiers Windows (SMB).

Latitude

Vous permet de définir la latitude utilisée par le pupitre.

Longitude

Vous permet de définir la longitude utilisée par le pupitre.

Calibrer des écrans tactiles

Cette action lance la fonctionnalité de calibration de l'écran pour vous guider durant le processus de recalibration des écrans tactiles. Cette fonctionnalité doit être utilisée si le pointeur est toujours en décalage par rapport à votre doigt sur l'écran. Vous pouvez choisir de calibrer les écrans tactiles de droite, de gauche et les petits écrans.

Chaque écran est calibré indépendamment.

Calibrer les écrans tactiles Elo



Remarque : Avant de calibrer vos écrans tactiles externes, vous devrez d'abord utiliser la fenêtre Disposition des Ecrans Externes. Reportez-vous à la section [Disposition des écrans \(sur la page ci-contre\)](#)

Ceci vous permet de calibrer un écran tactile Elo. Une fois l'écran tactile connecté, appuyez sur {Calibrer Ecran Tactile Externe Elo}.

Sur la première fenêtre, vous devrez toucher des éléments et sur la seconde, vous devrez toucher plusieurs parties de l'écran pour vous assurer que le curseur suit votre doigt. Si tout fonctionne bien, appuyez sur la case à cocher verte. Si vous devez revenir sur la fenêtre précédente, appuyez sur la flèche bleue.

Calibrer des écrans tactiles ETC

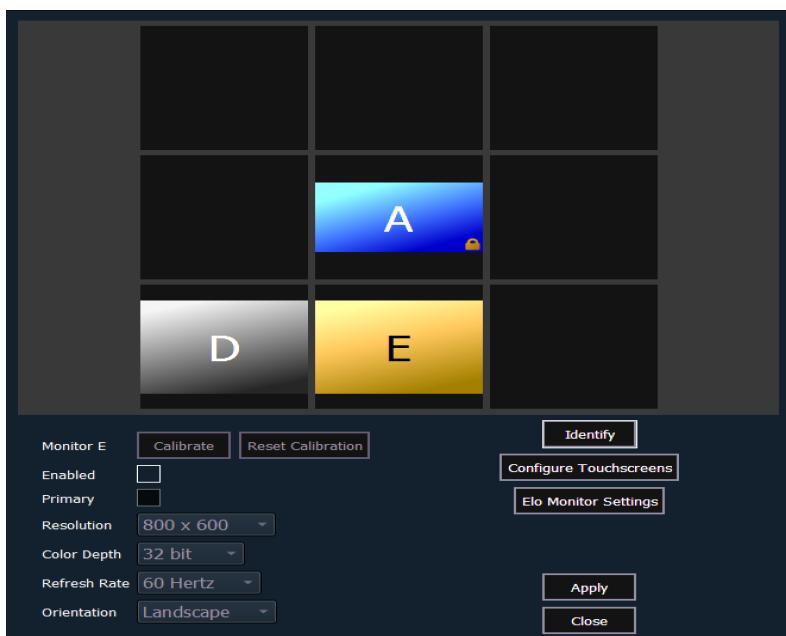


Remarque : Avant de calibrer vos écrans tactiles externes, vous devrez d'abord utiliser la fenêtre Disposition des Ecrans Externes. Reportez-vous à la section [Disposition des écrans \(en dessous\)](#)

Ceci vous permet de calibrer un écran tactile ETC. Une fois l'écran tactile connecté, appuyez sur {Calibrer Ecran Tactile Externe ETC}.

Sur la première fenêtre, vous devrez toucher plusieurs parties de l'écran pour vous assurer que le curseur suit votre doigt et sur la seconde fenêtre, vous devrez toucher des éléments.

Disposition des écrans



Remarque : L'écran sélectionné s'affiche en jaune. Les écrans externes peuvent être amenés vers n'importe quelle case noire environnante pour imiter la configuration physique des écrans. Les écrans internes sont verrouillés les uns par rapport aux autres et ne peuvent pas être modifiés.

L'outil de disposition des écrans indique comment et où le pointeur se déplace d'un écran à un autre. De manière générale, il est préférable que la disposition virtuelle d'un écran corresponde à sa disposition physique.

Les touches disponibles dans la fenêtre Disposition des écrans externes sont les suivantes :

- {Calibrer} - reportez-vous à la section [Calibrer des écrans tactiles \(sur la page précédente\)](#).
- {Réinitialiser le calibrage} - restaure les données de calibrage par défaut pour l'affichage sélectionné.
- {Identifier} - affiche les numéros de ports vidéo auxquels vos écrans sont connectés sur les écrans physiques pour confirmer où vous les avez placés.
- {Activé} - Quand cet attribut est coché, l'écran est utilisable. Le pupitre affiche la case {Activé} cochée pour chaque écran qu'il reconnaît.

- **{Principal}** - sélectionne l'écran qui affichera l'utilitaire de configuration Eos (ECU) et la ZIC (Zone d'informations centrale). Sur Eos, l'écran principal est défini et verrouillé sur l'écran tactile de droite du pupitre.
- **{Résolution}** - définit le nombre de pixels affiché par l'écran.
- **{Intensité de couleur}** - définit le nombre de couleurs utilisées.
- **{Vitesse de rafraîchissement}** - définit le nombre de fois par seconde où l'écran se rafraîchit.
- **{Orientation}** - définit la disposition de l'écran.
- **{Appliquer}** - enregistre et applique vos paramètres. Une fenêtre s'ouvre et vous demande si vous souhaitez **{Conserver vos changements}** ou **{Revenir}** aux valeurs par défaut. **{Revenir}** sera sélectionné dans les 15 secondes si rien n'a été sélectionné avant.
- **{Fermer}** - ferme la fenêtre. **{Fermer}** n'enregistre pas les paramètres si **{Appliquer}** n'a pas été utilisé.
- **{Configurer les écrans tactiles}** - permet d'ajuster les écrans tactiles aux fenêtres.
- **{Paramètres de l'écran Elo}** - ouvre la fenêtre des propriétés de l'écran. Reportez-vous à la section [Calibrer les écrans tactiles Elo \(sur la page 534\)](#).
- **{Paramètres de l'écran ETC}** - ouvre la fenêtre des propriétés de l'écran. Reportez-vous à la section [Calibrer des écrans tactiles ETC \(sur la page précédente\)](#)



Remarque : Seules les options prises en charge s'afficheront. Les options des écrans peuvent varier. Bien qu'il soit possible d'assigner une résolution plus basse que la résolution minimum (1280x1024), il est recommandé d'utiliser une résolution d'au moins 1280x1024.



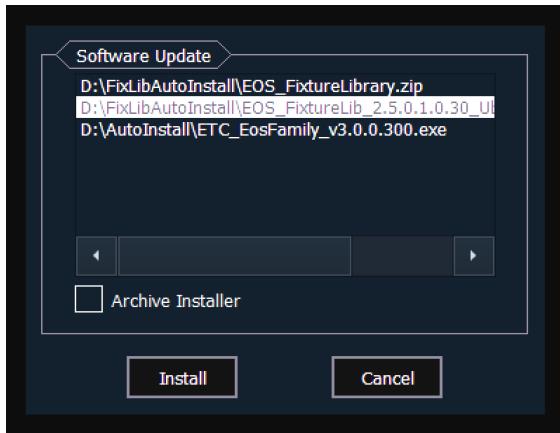
Remarque : Les paramètres pour les écrans intégrés sont en lecture seule.

Mise à jour du logiciel

La mise à jour du logiciel permet l'installation du logiciel de la famille Eos et d'autres logiciels approuvés par ETC (GCE et NCE). La mise à jour du logiciel de la famille Eos n'affecte ni ne met à jour le logiciel dans aucun autre appareil en réseau tel qu'un node Net3.

Lorsque vous cliquez sur **{Mise à jour du logiciel}**, le pupitre recherche sur toute clé USB connectée le fichier de mise à jour du logiciel de la famille Eos. Les noms des fichiers de mise à jour trouvés sur le disque vous seront affichés. Sélectionnez le fichier que vous souhaitez installer et cliquez sur le bouton **{Installer}**, ou cliquez sur **{Annuler}**. Le logiciel enregistre d'abord le programme d'installation sur le disque dur avant de l'ouvrir.

Un message vous indiquera si aucun fichier de mise à jour du logiciel ne peut être trouvé.



Archive d'Installation

Eos dispose d'une archive d'installation, qui enregistre les programmes d'installation sélectionnés directement sur le disque dur local de le pupitre. Vous pouvez enregistrer plusieurs versions de logiciels sur le disque dur de votre pupitre au cas où vous souhaiteriez passer à une version inférieure.

Lors de l'installation du logiciel, vous pouvez archiver le programme d'installation utilisé. Cochez la case Archive d'Installation pour la version sélectionnée, et l'archive se fera pendant l'installation du logiciel. Si vous souhaitez archiver les programmes d'installation des mises à jour sans les installer, vous pouvez le faire en utilisant l'utilitaire Gestionnaire de fichiers dans ECU>Réglages>Maintenance.

Vous pouvez également récupérer ces versions à partir du dossier d'archive pour les sauvegarder sur une clé USB à l'aide du gestionnaire de fichiers.



Remarque : Sur les nouveaux pupitres, certaines versions sont présélectionnées pour être archivées lors de la mise en marche chez un revendeur ETC. Cela inclut la version du logiciel installée en usine ainsi que les patchs de cette version (si disponible). Pour les prochaines versions, vous devrez télécharger le logiciel Eos Family à partir du site Web d'ETC, etcconnect.com.

Mises à jour des librairies des projecteurs

{Mise à jour du logiciel} reconnaît également les fichiers .zip fournis par ETC, qui contiennent des fichiers de librairie.

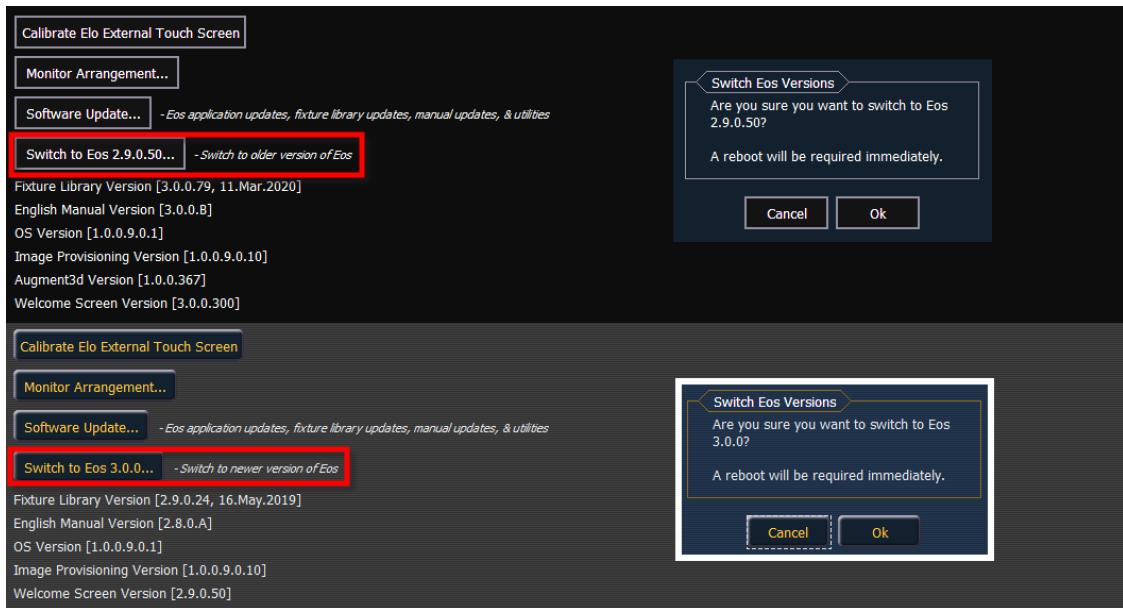
Les fichiers de mise à jour des librairies de projecteurs sont distribués sous la forme d'un fichier .zip qui peut être installé sur les pupitres de la gamme Eos, les PC et Mac ETCnomad.

Mise à jour avec un fichier .zip

1. Sélectionnez le fichier .zip désiré dans la fenêtre Mise à jour logiciel.
2. Vous serez invité à confirmer que vous souhaitez installer le fichier sélectionné. Cliquez sur {Oui} pour continuer ou cliquez sur {Non} ou sur {Annuler} pour revenir à la fenêtre Mise à jour du logiciel.
3. Une fenêtre s'ouvrira et affichera la progression de l'extraction du fichier .zip. Le programme d'installation se lancera ensuite après l'extraction du fichier.

Basculer entre les versions de logiciel

Eos v3.0.0 introduit la possibilité de basculer entre les versions v2.9.X et v3.0.0+. Si la version v2.9.X est déjà installée, l'installation de la version v3.0.0+ conservera automatiquement la version précédente du logiciel.



Utilisez le bouton « Basculer vers » pour changer entre les versions. Un redémarrage sera nécessaire avant que les changements ne puissent prendre effet.



Remarque : Si une console est mise à jour à la version v3.0.0+ à partir d'une version antérieure à v2.9.X, vous pourrez revenir de la version v3.0.0+ à la version précédente. Cependant, vous ne pourrez pas revenir à la version v3.0.0+ sans une mise à jour préalable à la version v2.9.X.

Paramètres réseau

Les options suivantes sont disponibles dans cette fenêtre :

- [Connexion au réseau local](#)
- [Télécommander Démarrage/Extinction à distance](#)
- [Délai de l'interface réseau](#)
- [Ping](#)
- [Protocoles de sorties](#)
- [Protocoles de l'interface](#)
- [Service DHCP](#)
- [Service de mise à jour \(TFTP\)](#)
- [Time Service \(SNTP\)](#)

Connexion au réseau local

Il s'agit des paramètres qui définissent la **méthode** pour obtenir une adresse IP et/ou les informations sur l'adresse IP **réelle** que Eos utilise pour la communication réseau.

Device	Port 2	Port 1	
Status	Offline	Offline	
Obtain an IP automatically	<input type="text" value="10.101.97.101"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
IP address	<input type="text" value="255.255.0.0"/>	<input type="checkbox"/>	
Subnet mask	<input type="text" value="10.101.97.101"/>	<input type="checkbox"/>	
Default gateway	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Physical address	00-07-32-32-88-05	88-88-88-88-87-88	
Required	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	(Required = delay Eos launch until the specified network interfaces are online)
<input type="checkbox"/> Remote Startup			
<input type="checkbox"/> Remote Shutdown			
<input type="button" value="Ping..."/>			



Remarque : Eos Ti, Gio, Gio @ 5, Ion Xe, Element 2, RPU3 et RVI3 ont deux cartes réseaux. Ion et Element Classic ont une seule carte réseau.

État

Indique si le port est « en ligne » (configuré, connecté à un réseau et opérationnel). L'état est « hors ligne » si l'une des conditions ci-dessus n'est pas validée.

Obtenir automatiquement une adresse IP



Remarque : ETC recommande l'utilisation d'une adresse IP statique pour une meilleure compatibilité avec les appareils ETC, même si les besoins de votre installation peuvent changer.

Quand vous cliquez sur la zone d'activation, le pupitre obtient son adresse IP de manière dynamique depuis un serveur DHCP. Pendant qu'il démarre, le pupitre demande une adresse IP à un serveur DHCP. S'il obtient une réponse, il utilise l'adresse IP assignée.

Si aucun serveur DHCP n'est disponible, le pupitre utilise par défaut une configuration automatique d'adresse IP de type lien local dans la plage 169.254.x.y. L'adresse IP utilisée par le pupitre dans cette configuration peut changer dynamiquement selon les besoins. Un changement doit être effectuer uniquement quand la configuration réseau est modifiée ou pour résoudre un conflit d'adresses IP.

Pour activer ou désactiver le paramètre DHCP et que le nouveau paramètre soit pris en compte, vous devez redémarrer le pupitre.



Remarque : Vous ne pouvez pas définir le pupitre pour qu'il reçoive une adresse IP via un appareil DHCP tout en agissant comme un serveur DHCP. Il peut soit envoyer des adresses dynamiques ou les recevoir, mais pas les deux à la fois.

Adresse IP

Si le DHCP est **désactivé**, c'est dans cette case que vous pouvez définir l'adresse IP. Il s'agit d'une adresse IP statique qui restera l'adresse d'utilisation tant que l'utilisateur ne la modifiera pas.

Vous trouverez ci-dessous une liste des adresses IP par défaut :

Console	Port 1	Port 2
Eos	10.101.90.101	NA

Console	Port 1	Port 2
Eos RPU	10.101.95.101	NA
RVI	10.101.85.101	NA
Eos Ti	10.101.92.101	192.168.92.101
Gio	10.101.91.101	192.168.91.101
Gio @ 5	10.101.98.101	192.168.98.101
RPU3	10.101.93.101	192.168.93.101
RVI3	10.101.86.101	192.168.86.101
Ion	10.101.100.101	NA
Ion Xe	10.101.100.20	192.168.100.20
Ion Xe 20	10.101.100.30	192.168.100.30
RPU Ion Xe	10.101.96.201	192.168.96.201
Element	10.101.97.101	NA
Element 2	10.101.99.101	192.168.99.101

Si le DHCP est **activé**, ce champ affiche l'adresse IP utilisée par le pupitre (qu'il utilise un DHCP ou une configuration automatique de type lien local).

Subnet Mask (Masque sous-réseau)

Si le DHCP est **désactivé**, c'est ici que vous définissez le masque de sous-réseau. Il s'agit d'un paramètre statique qui restera le paramètre utilisé tant que l'utilisateur ne le modifiera pas. Le masque de sous-réseau par défaut est 255.255.0.0.

Si le DHCP est **activé**, ce champ affiche le masque de sous-réseau utilisé par le pupitre (qu'il utilise un DHCP ou une configuration automatique de type lien local).

Passerelle

Si le DHCP est **désactivé**, c'est ici que vous définissez l'adresse IP de la passerelle. Il s'agit d'une adresse IP de passerelle statique qui restera l'adresse utilisée tant que l'utilisateur ne la modifiera pas.

Les consoles Eos qui contrôlent un système Net2 doivent utiliser l'adresse IP comme passerelle par défaut. Toutes les autres consoles doivent être réglées par défaut sur 10.101.1.1.

Si le DHCP est **activé**, ce champ affiche l'adresse IP de passerelle utilisée par le pupitre (qu'il utilise un DHCP ou une configuration automatique de type lien local).

Adresse physique

L'adresse physique est l'adresse MAC. Cette adresse est un identifiant unique et ne peut pas être modifiée.

Télécommander Démarrage/Extinction à distance

Il est possible d'allumer et d'éteindre à distance certains pupitres, par exemple les pupitres RVI, RPU, et les consoles en mode Client.



Remarque : Les consoles Eos ne peuvent pas être allumées à distance.

{Démarrage à distance} et {Extinction à distance} doivent être activés sur chaque pupitre avant de pouvoir recevoir des commandes de démarrage et d'extinction. Le paramètre par défaut est désactivé pour les deux.

Les télécommandes d'alimentation sont envoyées depuis le navigateur. La commande de Démarrage est envoyée depuis **Navigateur>Réseau>Allumage système multiConsole**, et la commande d'extinction est envoyée depuis **Navigateur>Réseau>Extinction système multiConsole**.



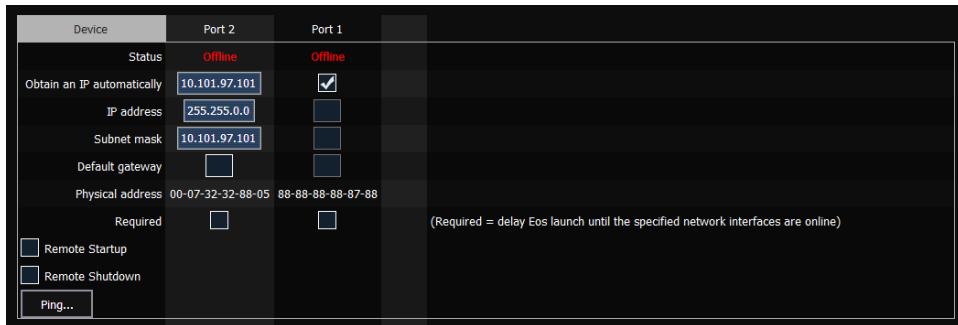
Remarque : Seuls les pupitres qui sont synchronisés avec le Principal pourront être allumés et éteints à distance.

Délai de l'interface réseau

Lorsque **{Required}** est activé, la console attendra que la connexion réseau soit complètement initialisée avant de lancer l'application Eos.



Remarque : Cette option n'est pas disponible sur ETCnomad.

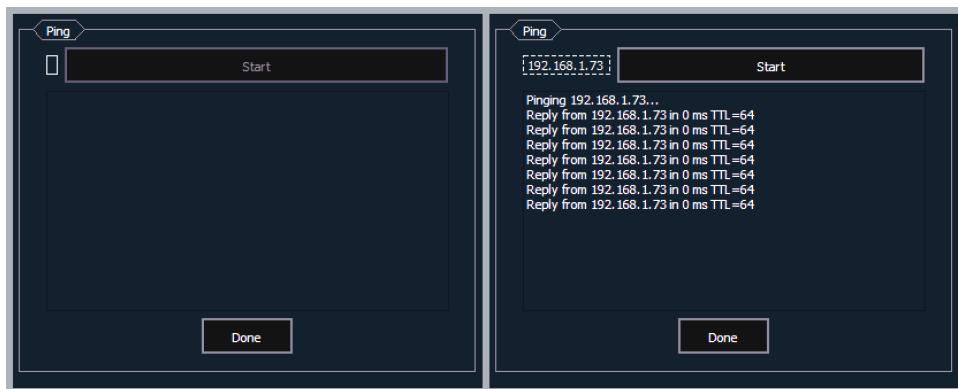


Lorsqu'elle est activée, une fenêtre de lancement s'affiche au démarrage. Si aucune connexion réseau n'est établie, vous aurez l'option **{Démarrer quand même}**, **{Démarrer hors ligne}** ou **{Annuler}**.

- **{Démarrer quand même}** - lance l'application Eos sans interface réseau. Seul User 1 s'affiche au-dessus de la ZIC.
- **{Démarrer hors ligne}** - lance l'application Eos en mode Offline.
- **{Annuler}** - reste en démarrage sans lancer l'application Eos.

Ping

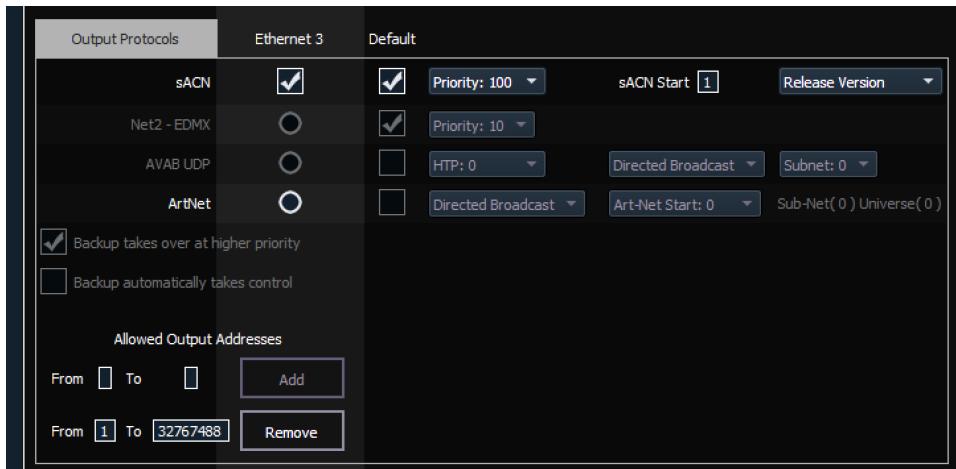
Un ping est utilisé pour tester la connexion réseau entre deux appareils.



1. Cliquez sur la case vide à gauche et entrez l'adresse IP de l'appareil pour lequel vous souhaitez effectuer un « ping ».
2. Appuyez sur Démarrer. Vous verrez soit des réponses de l'appareil, soit un message « réponse non reçue dans le délai prévu » indiquant que l'appareil ne répond pas au ping.

Protocoles de sorties

Ceci permet de sélectionner les protocoles que le pupitre va émettre et ceux qui sont inclus dans la configuration par défaut.



Remarque : Le sACN peut être émis sur tous les ports. Tous les autres protocoles ne peuvent émettre qu'à travers une NIC.

sACN

Ceci définit la priorité de commande et l'univers dmx de départ pour les données sACN à partir de votre console. La plage valable pour ce réglage va de 1 (priorité basse) à 200 (priorité haute). C'est l'inverse de l'EDMX.

Eos vous permet d'utiliser tous les univers sACN de 1 à 63 999. La plage d'adresses est comprise entre 1 et 32 767 488, soit 63 999 fois 512.

Eos et les passerelles Net3 Gateways prennent en charge deux versions du sACN, la version en ébauche (Draft) et la version officielle (Release). La version officielle est la sortie par défaut.

Net2-EDMX

Ceci définit la priorité de contrôle pour les données EDMX à partir de ce pupitre. La plage valable pour ce réglage va de 20 (priorité basse) à 1 (priorité haute). C'est l'inverse du sACN.

Avab UDP

Ceci définit la sous-couche réseau pour le transport des données Avab UDP à partir de ce pupitre. Les niveaux de priorité vont de 0 à 200. La valeur est 0, donc pas de niveau de priorité. 1 est le niveau de priorité le plus bas et 200 est le plus haut. Lorsque non réglé sur un niveau de priorité (0), les données mergeront en fonction du HTP.

Un pupitre en mode Backup recevra son niveau de priorité Avab UDP à partir du pupitre principal. Le Backup sera alors paramétré sur une priorité supérieure à celle du principal, à moins que celui-ci n'ait été réglé sur la priorité la plus élevée de 200.

ArtNet

Ceci définit le sous-réseau pour les données ArtNet à partir de ce bureau. La plage de démarrage valable pour l'ArtNet est de 0 à 255.

Type de diffusion

- **Diffusion dirigée** - Les données sont dirigées vers un sous-réseau basé sur l'adresse IP et le masque de sous-réseau paramétré.
- **Diffusion limitée** - L'adresse de Diffusion Limitée est 255.255.255.255. Elle est limitée parce que les routeurs ne transmettent jamais de datagrammes avec cette adresse de destination. Cela signifie que les datagrammes avec l'adresse de diffusion limitée sont confinés au segment de réseau spécifique dont ils proviennent.

Le Backup reprend la main avec la priorité la plus forte

Cela permet à un backup d'un système multi-console de prendre le relais à une priorité supérieure à celle du master si ce dernier se déconnecte.

Le backup prend automatiquement le contrôle

Passe automatiquement en mode Backup si le mode principal se déconnecte.

Adresses de sorties autorisées

Une plage ou des plages d'adresses de sortie allouées peuvent être assignées pour limiter le nombre d'adresses de sortie. Le paramètre par défaut est l'autorisation des adresses de 1 à 32767488.

Protocoles de l'interface

Multi-interfaces

Un clic sur la case d'activation permettra d'établir une communication multi-interfaces sur le port sélectionné. Reportez-vous à la section [Multi-interfaces \(sur la page 518\)](#).

Type de réseau

Ce paramètre permet de régler la période d'inactivité avant qu'un périphérique backup ne prenne le contrôle du master.

- **Standard** - Après cinq secondes sans réponse du master, le backup suppose que le master est déconnecté et prend le contrôle.
- **Développé** - Après 1,6 seconde sans réponse du master, le backup suppose que le master est déconnecté et prend le contrôle.

File Transfer (Transfert de fichier)

Ce paramètre règle la vitesse de transfert de conduite entre les appareils. Le paramètre par défaut est « Transfert de fichier rapide ».



Remarque : Si vous rencontrez des problèmes de connexion entre les appareils, vous pouvez modifier le paramètre sur Transfert de fichier normal pour réduire la vitesse de transfert.

Active le retour d'informations Sensor/FDX3000

Cliquer sur la zone d'activation permet à votre pupitre de recevoir un retour d'informations sur le réseau d'un CEM+, CEM3 ou FDX3000. Cette option est « Activé » par défaut. Reportez-vous à la section [\[About\] Adresse \(sur la page 388\)](#) pour de plus amples informations.

RDM

La fonction RDM peut être activée pour que Eos puisse jouer le rôle de RDM, notamment la détection des appareils sur chaque port Ethernet d'un pupitre. Par défaut, la fonction RDM est activée.

Reportez-vous aux sections [\[Patch\] Affichage et Réglages \(sur la page 123\)](#) et [\[About\] Adresse \(sur la page 388\)](#) pour de plus amples informations.



Remarque : La fonction RDM nécessite l'utilisation d'une node ou passerelle Net3 ou Response. Les passerelles Net3 doivent utiliser la version 5.1 ou ultérieures.

Retour d'infos FDX2000

Cliquer sur la zone d'activation permet à votre pupitre de recevoir un retour d'informations du gradateur FDX2000 sur le réseau.

Type de diffusion

- **Diffusion dirigée** - Les données sont dirigées vers un sous-réseau basé sur l'adresse IP et le masque de sous-réseau paramétré.
- **Diffusion limitée** - L'adresse de Diffusion Limitée est 255.255.255.255. Elle est limitée parce que les routeurs ne transmettent jamais de datagrammes avec cette adresse de destination. Cela signifie que les datagrammes avec l'adresse de diffusion limitée sont confinés au segment de réseau spécifique dont ils proviennent.

Télécommande WiFi

Sélectionnez cette option pour autoriser les télécommandes WiFi, comme le iRFR ou le aRFR, à se connecter à Eos.

Commandes UDP et OSC

Cliquer sur la zone d'activation permet d'autoriser l'envoi de commandes UDP et OSC sur le port sélectionné.

OSC

Sélectionnez le mode TCP OSC. Par défaut, OSC 1.0 est sélectionné.



Remarque : Consultez la documentation de l'appareil OSC que vous souhaitez utiliser sur une connexion TCP pour connaître le mode pris en charge.

- OSC 1.0 (en-tête de longueur des paquets)
- OSC 1.1 (SLIP)

Service DHCP



Remarque : Tous les paramètres de cette section nécessitent un redémarrage du pupitre avant de prendre effet.

Si cette section est grise, ou si vous ne pouvez pas modifier les paramètres, c'est que Net3 Services n'est pas installé sur votre pupitre. Net3 Services est installé par le programme d'installation du logiciel Éditeur de Configuration Gateway (GCE) de ETC. GCE peut être téléchargé à partir du site Web d'ETC.

Eos peut fournir une adresse DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol). DHCP est un protocole TCP/IP qui attribue automatiquement une adresse IP à un périphérique réseau quand celui-ci le demande.

Il s'agit d'un simple petit serveur DHCP qui a pour objectif d'être utilisé sur des réseaux sans routage. Il ne distribue pas d'adresses IP sur un routeur.



ATTENTION : *Un seul serveur DHCP doit être actif sur un réseau. Il est possible de démarrer plusieurs serveurs DHCP sur un seul réseau (rien n'est prévu aux serveurs DHCP pour éviter que cela ne se produise). Dans le cas contraire, cela pourrait générer des conditions instables et des pannes de communications réseau.*

Cliquer sur la zone d'activation démarre le serveur DHCP sur le pupitre Eos. Le serveur utilisera les paramètres ci-dessous pour déterminer quelles adresses IP distribuer.

- **Première adresse IP**- Définit l'adresse IP de départ de la plage d'adresses IP que le serveur DHCP distribue.
- **Nombre d'adresses** - Définit le nombre d'adresses IP que le serveur DHCP distribue. Un paramétrage de 500 signifie que le serveur distribuera des adresses IP aux 500 premiers appareils qui demandent une adresse IP.
- **Subnet Mask (Masque de sous-réseau)** - Définit la taille de réseau logique par rapport à l'adresse de l'appareil. La valeur par défaut d'ETC est 255.255.000.000 (classe B). Il s'agit d'un masque de sous-réseau que le serveur DHCP donnera aux appareils réseau.
- **Avec routage** - Si cette option est cochée, vous pouvez utiliser la zone de la passerelle par défaut pour spécifier la passerelle que les appareils DHCP doivent utiliser. Si cette option n'est pas cochée, le serveur DHCP utilisera la même valeur pour l'adresse IP et la passerelle des appareils, ce qui s'avère être une configuration adaptée pour les réseaux sans routage.
- **Passerelle par défaut**- Spécifie l'adresse IP d'un routeur si un routeur est présent sur votre réseau. Il s'agit de l'adresse IP de la passerelle que le serveur DHCP enverra aux appareils du réseau. **Si vous êtes sur un réseau simple ou sans routage**, l'adresse IP de la passerelle doit correspondre à l'adresse IP de l'appareil. Pour configurer ce serveur DHCP afin qu'il envoie les adresses IP de la passerelle correspondantes, **configurez l'adresse IP de cette passerelle pour qu'elle corresponde au champ de pool d'adresses IP**. Ensuite, le serveur DHCP distribuera une adresse IP de passerelle qui correspond avec l'adresse IP.

En savoir plus sur les appareils en réseau

Si vous cliquez sur cette touche, le service DHCP recherchera des appareils existants sur le réseau, puis les ajoutera à son tableau d'adresses connues. Si vous avez du matériel avec des adresses IP attribuées de manière statique sur votre réseau, le service DHCP ne distribuera pas d'adresses IP en conflit avec ces appareils.

Service de mise à jour (TFTP)

Cliquez sur la case d'activation pour démarrer le service TFTP (protocole de transfert des fichiers simples).

- **Mettre à jour le chemin d'accès au fichier** - Ceci définit le répertoire dans lequel les fichiers seront accessibles par le service TFTP. Il doit s'agir du chemin complet vers le répertoire, y compris la lettre du lecteur. Par exemple : C:\etc\nodesbin

Time Service (SNTP)

Cliquez sur la zone d'activation pour démarrer le service SNTP (protocole de temps de réseau simple). Vous déterminez si le service est exécuté en tant que client (réception de messages horaires) ou en tant que serveur (envoi de messages horaires).

- **Client/Serveur** - Lorsqu'il est configuré en tant que client, un pupitre tentera de synchroniser son horloge avec le reste des périphériques du système, en recevant les informations de temps et en modifiant sa propre horloge. Lorsqu'il est configuré comme serveur, un pupitre sert de référence de temps aux autres appareils sur le réseau, en agissant comme « maître » du temps
- **Heure ETC Net2** - Lorsque Heure ETC Net2 est activée, le SNTP émettra périodiquement (en tant que serveur) ou recevra (en tant que client) l'heure actuelle. Ceci est requis par les dispositifs exécutant le protocole ETCNet2, par exemple les systèmes Legacy Unison.
- **Horloge via serveur externe** - L'option Serveur de temps externe vous permet de synchroniser votre pupitre avec un serveur temps externe, ayant une adresse IP et utilisant les protocoles NTP ou SNTP. Ceci permet l'utilisation d'une heure particulière pour la synchronisation de l'horloge. Cela nécessite une horloge de haute précision sur votre réseau.
- **IP du serveur externe** - Si l'Horloge via serveur externe est activée, vous devrez spécifier l'adresse IP de votre serveur de temps NTP ou SNTP externe dans ce champ.

Maintenance

Les options suivantes sont disponibles dans cette fenêtre :

- [*Effacement approfondi*](#)
- [*Enregistrer les Logs*](#)
- [*Backup du Stockage Conduites*](#)
- [*Restaurer le Dossier de Stockage des Conduites*](#)
- [*Sauvegarde et restauration des réglages Système*](#)
- [*Test Face avant*](#)
- [*Test des périphériques classiques*](#)
- [*Gestionnaire de Fichiers*](#)
- [*GCE*](#)
- [*Concert*](#)
- [*UpdaterAtor*](#)
- [*Test de l'écran tactile*](#)
- [*Mettre le pupitre à niveau*](#)
- [*Mettre à jour le firmware I/O \(Entrée/Sortie\)*](#)
- [*Lecteurs réseau*](#)
- [*Partage des Dossiers*](#)
- [*Déconnexion*](#)
- [*Mise à jour du firmware*](#)

Effacement approfondi

{Deep Clear} fonctionne quasiment de la même façon que « Nouveau » dans le menu Fichier ou comme « Reset du Système » dans le menu Effacer (les deux se trouvent dans le Navigateur). Un effacement approfondi (Deep Clear) est effectué automatiquement quand un nouveau logiciel est installé. Parfois, il est utile d'effectuer un effacement approfondi entre les mises à jour.

L'avantage d'un effacement approfondi est que vous pouvez effacer toutes les données du pupitre avant de recharger l'état actuel du pupitre pendant le boot. Cette fonctionnalité est utile

si vous déplacez un nouveau pupitre dans le réseau et ne souhaitez pas qu'il prenne soudainement le contrôle d'un système ou si vous vous retrouvez accidentellement avec une conduite corrompue qui génère des problèmes pendant le boot.

Veuillez noter que l'Effacement approfondi (tout comme le Reset du Système et **Fichier>Nouveau**) ne réinitialise aucun des paramètres de l'ECU (Utilitaire de configuration Eos) comme ses paramètres du mode opérationnel ou d'adresse IP. Tout ce qui se trouve dans l'ECU reste comme il était configuré avant.

Enregistrer les Logs

Cliquez sur le bouton **{Enregistrement du fichier logs}** pour afficher une boîte de dialogue vous demandant d'enregistrer les rapports d'erreur du pupitre à des fins de dépannage. Vous avez la possibilité de sélectionner/désélectionner l'un des différents fichiers logs à enregistrer.

En cliquant sur le bouton **{Advanced}**, vous pouvez sélectionner (en bleu) ou désélectionner l'un des différents fichiers logs à enregistrer.

En cliquant sur **{Next}**, vous pourrez fournir des informations supplémentaires, notamment la date et l'heure du problème.

Cliquez à nouveau sur **{Suivant}** pour voir un menu déroulant et sélectionner l'emplacement du disque d'exportation vers n'importe quel support amovible de sauvegarde tel qu'une clé USB.

Si vous rencontrez des problèmes logiciels avec votre système que nous ne pouvons pas résoudre à distance, l'envoi de ces fichiers journaux aux services techniques du CTE (voir [Aide auprès des services techniques ETC \(sur la page 3\)](#)) peut nous aider à identifier le problème.

Backup du Stockage Conduites

{Backup des archives de conduites...} vous permet de sauvegarder la dernière version de chaque conduite ou chaque version de chaque fichier sur une clé USB.

Restaurer le Dossier de Stockage des Conduites

{Restaure le Dossier de Stockage des conduites...} vous permet de restaurer des conduites à partir d'une clé USB.

Sauvegarde et restauration des réglages Système

Ces réglages vous permettent d'effectuer une sauvegarde et une restauration de tous les réglages des systèmes ECU, notamment des services Net3.

Cette fonctionnalité est utile pour partager les réglages entre les pupitres, notamment ETCnomad.

Backup des réglages Système

{Backup des réglages Système} ouvrira une fenêtre qui vous permet d'enregistrer un fichier .ini sur un disque sélectionné. Pour effectuer une sauvegarde des réglages, sélectionnez un disque dans le menu déroulant et appuyez sur **{Accepter}** pour les enregistrer ou sur **{Annuler}** pour quitter sans enregistrer.

Restauration des réglages Système

{Restauration des réglages Système} ouvrira une fenêtre qui vous permet de sélectionner un fichier saved.ini. Sélectionnez le fichier qui vous intéresse et appuyez sur **{Ok}** pour restaurer les réglages. Appuyez sur **{Annuler}** pour fermer la fenêtre sans restaurer les réglages.

Test Face avant

{Test Face avant} permet de vérifier la fonctionnalité de toutes les touches, encodeurs et faders sur Eos. Appuyez/bougez chaque touche, encodeur et fader pour vérifier que les manipulations s'enregistrent sur l'écran de test de diagnostique.

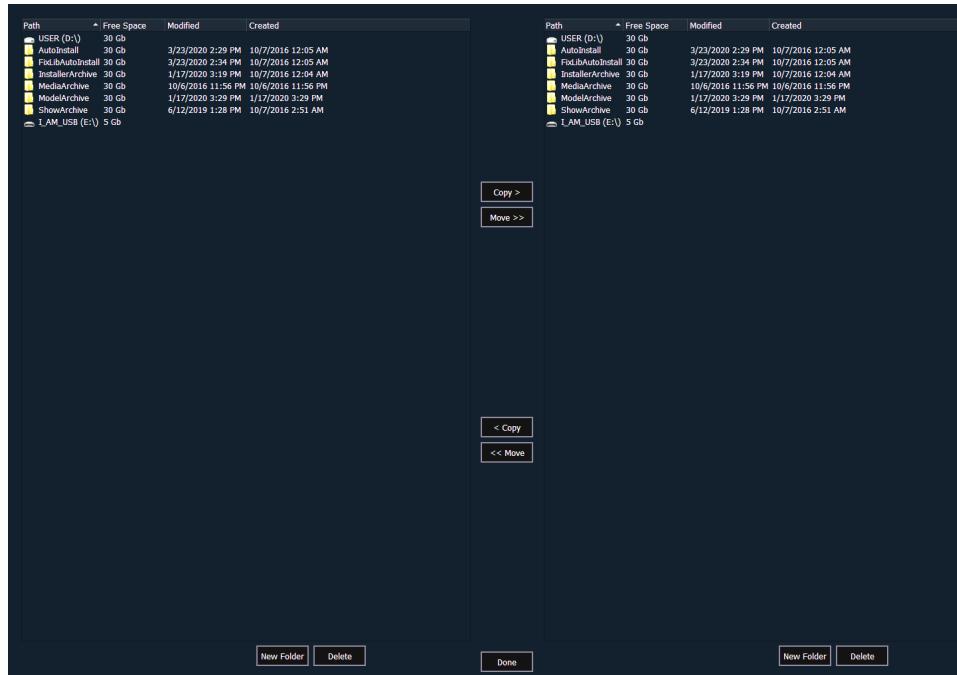
Test des périphériques classiques

{Test de périphériques} vous permet de tester des périphériques comme les Fader Wings.

Gestionnaire de Fichiers

{Gestionnaire de Fichiers} permet de gérer les conduites. Vous pouvez créer et supprimer de nouveaux dossiers, déplacer et copier des fichiers entre les pupitres et les lecteurs USB.

La fenêtre du gestionnaire de fichiers affiche le dossier ShowArchive sur votre pupitre ainsi que les lecteurs USB externes qui sont détectés. La fenêtre est scindée en deux parties ce qui vous permet de voir deux dossiers différents en même temps afin de copier ou de déplacer des données entre eux.



GCE

La touche {Editeur de Configuration Gateway (GCE)} s'affiche si le GCE est installé sur votre pupitre.

Concert

Si ce mode est installé sur votre pupitre, la touche {Net3 Concert} apparaît.

UpdaterAtor

Si ce logiciel est installé sur votre pupitre, la touche {UpdaterAtor} apparaît.

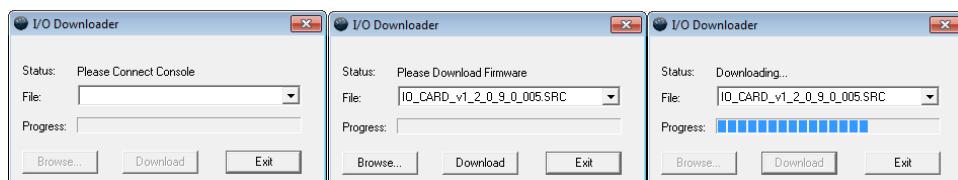
Test de l'écran tactile

{Test écran tactile} ouvre une application pour tester vos écrans tactiles.

Mettre le pupitre à niveau

La commande {Mise à niveau Console...} est utilisée pour l'extension des sorties de la console.

Mettre à jour le firmware I/O (Entrée/Sortie)



Remarque : Cette option est destinée à être utilisée avec les anciennes cartes I/O.

{Mise à jour du Firmware de la carte I/O} est utilisé pour mettre à jour le firmware de la carte I/O de la console.

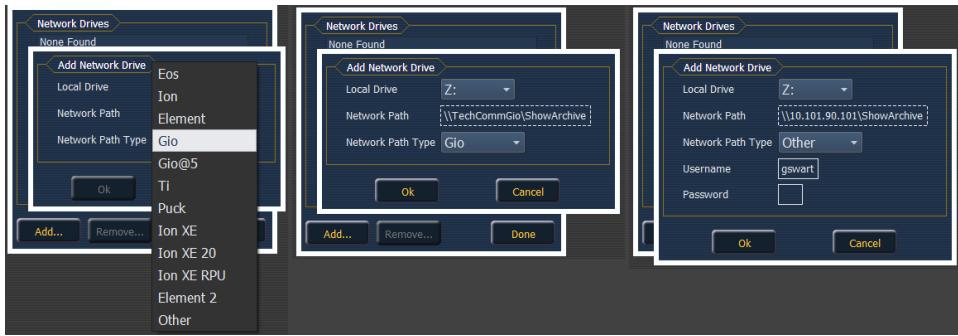
Lorsque vous ouvrez pour la première fois le Downloader I/O, il recherche la console utilisée. Cette action peut prendre une seconde ou deux.

Une fois le pupitre trouvé, le downloader recherchera les fichiers nécessaires. S'il trouve le fichier, il le listera et vous pourrez cliquer sur {Télécharger}. S'il ne trouve pas le fichier, vous pouvez utiliser {Parcourir} pour rechercher le fichier voulu et le sélectionner. Une fois terminé, cliquez sur {Exit}.

Lecteurs réseau

{Lecteurs réseau...} vous permet de sélectionner un autre emplacement de stockage de conduite sur un autre pupitre ou un autre ordinateur. Après avoir défini cet emplacement, il apparaîtra en tant qu'option dans les boîtes de dialogue d'enregistrement et d'ouverture dans Eos.

{Dans la boîte de dialogue {Network Drives...}, il y a un bouton {Add} pour mapper un lecteur réseau. Dans la boîte de dialogue ouverte lors de l'ajout d'un lecteur réseau, sélectionnez la lettre de lecteur appropriée, le chemin réseau et le type de chemin. Le chemin réseau peut utiliser soit l'adresse IP, soit le nom de l'Appareil. (Exemple : \\10.101.90.101\ShowArchive ou \\YourDeviceName\ShowArchive) Le type de chemin du réseau peut être Eos, Eos Ti, Gio, Gio @ 5, Ion, Ion Xe, Ion Xe 20, Ion Xe RPU, Element, Element 2, ou ETCnomad Puck. Si Other (autre) est sélectionné, vous aurez des champs supplémentaires à remplir concernant le Nom d'utilisateur et le Mot de passe.}



Partage des Dossiers

{Dossiers partagés...} vous permet de voir si des dossiers du pupitre sont actuellement partagés. Vous pouvez sélectionner le dossier et cliquer sur {Ne pas partager} si vous ne voulez plus partager le dossier. En sélectionnant {Don't Share} ici, vous décochez également la case [Partager le Dossier de Stockage des Conduites \(sur la page 534\)](#) dans l'onglet général.

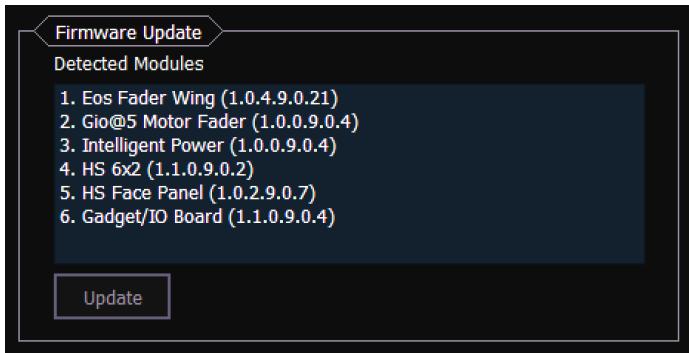
Déconnexion

Déconnecte l'utilisateur actuel. Doit uniquement être effectué sous la surveillance des Services techniques ETC à des fins administratives.

Mise à jour du firmware

La fenêtre de mise à jour du firmware affiche tous les appareils détectés qui utilisent un firmware et qui peuvent nécessiter une mise à jour. Les appareils qui doivent être mis à jour apparaissent en rouge.

Lorsqu'un appareil est sélectionné, la touche {Mettre à jour} apparaît en jaune si l'appareil peut être mis à jour à l'aide de cette fenêtre. Cela inclut les appareils qui n'ont pas besoin d'être mis à jour pour le moment. Si la touche est griseée, l'appareil ne peut pas être mis à jour avec cette fenêtre.



Touches

Touches Face Avant RPU

Cette zone permet de configurer les touches sur l'avant d'un RPU ou d'un RVI. Cliquez sur une touche pour ouvrir une fenêtre de dialogue afin de sélectionner quels types de touches, macros, boutons vous souhaitez assigner, ou pour n'en sélectionner aucun.

Si une touche est sélectionnée, une liste de plusieurs touches de votre console seront disponibles à la sélection. Si une macro est sélectionnée, une liste des macros disponibles s'affichera. En ne sélectionnant aucun type de Touche, aucune action ne sera assignée à la touche sélectionnée.

{Importer} vous permet d'importer un fichier de configuration des Touches RPU/RVI. {Exporter} vous permet d'exporter un fichier de configuration des Touches RPU/RVI. {Restaurer Défaut} vous permet de restaurer les valeurs d'usine par défaut pour les Touches RPU/RVI.

Pour plus d'informations, reportez-vous au guide de configuration de votre RPU. Les guides de configuration peuvent être téléchargés sur le site web ETC, etcconnect.com.

Touches Face Avant

Cette zone sert à configurer les touches personnalisables sur les faces avant de Eos Ti, Gio et Gio @ 5.

Cliquez sur une touche pour ouvrir une fenêtre de dialogue afin de sélectionner quels types de touches, macros, boutons vous souhaitez assigner, ou pour n'en sélectionner aucun.

Si une touche est sélectionnée, une liste de plusieurs touches seront disponibles à la sélection sur votre pupitre. Si une macro est sélectionnée, une liste des macros disponibles s'affichera. En ne sélectionnant aucun type de Touche, aucune action ne sera assignée à la touche sélectionnée.

{Importer} vous permet d'importer un fichier de configuration des Touches. {Exporter} vous permet d'exporter un fichier de configuration des Touches. {Restaurer Défaut} vous permet de restaurer les valeurs d'usine par défaut pour les Touches.

Reportez-vous à la section [Touches customisables \(personnalisables\) \(sur la page 22\)](#) pour de plus amples informations.

RFR

Cet écran est utilisé pour configurer la télécommande de focus radio (RFR) pour travailler avec Eos.



Remarque : Ces paramètres doivent correspondre entre le pupitre et la télécommande RFR.

Canal haute fréquence (HF)

La fréquence utilisée par le RFR. Les canaux 1 à 12 sont disponibles.

Réseau ID

Le Réseau ID permet de choisir un identifiant numérique (sur un canal HF). On peut choisir les identifiants (ID) 1 à 99.

Chapitre 35

Show Control

Les consoles de la famille Eos prennent en charge une variété de protocoles show control. Des informations spécifiques sur l'utilisation de chaque type de show control peuvent être trouvées dans la section s'y référant.

À propos du Show Control de la famille Eos	553
Réglages du Show Control	554
Fenêtre d'affichage Show Control	556
Time Code	560
Real Time Clock (RTC)	565
Entrées analogiques	567
Input sACN	571
MIDI Show Control	573
Interface des chaînes de caractères (string)	578
MIDI Raw	585
Open Sound Control (OSC)	594
Capacités du Show Control de la famille Eos	618
OSC Avancé	621
Eos OSC Keys	637

À propos du Show Control de la famille Eos

Vous trouverez ci-dessous une vue d'ensemble des types de show control et des informations générales de Setup.

La famille Eos peut utiliser les protocoles de show control suivants :

- **SMPTE** - Signal analogique indiquant le temps (subdivisé en heures, minutes, secondes et frames) utilisé pour synchroniser les événements entre plusieurs appareils. Les pupitres de la famille Eos reçoivent la SMPTE d'un Gateway Net3™ Show Control. Les pupitres ne reçoivent que le SMPTE et ne l'envoient pas.
- **MIDI Time Code (MTC)** - Une version numérique du SMPTE envoyée par MIDI. MTC peut être reçu via un port MIDI In local ou via un Gateway Net3 Show Control. Les pupitres ne recevront que du MTC, et ne l'enverront pas.
- **Horloge Temps Réel (RTC)** - Les événements peuvent être déclenchés à partir de la date et de l'heure sur le pupitre. Avec les bonnes informations d'emplacement, cela inclut les événements astronomiques comme le lever et le coucher du soleil.
- **Analogique** - entrées 0-10 VCC ou entrées de contacts secs à travers une variété d'interfaces. Les entrées 0-10 VDC sont reçues via un Gateway Net3™ E/S. Les contacts secs peuvent être reçus via les contacts intégrés sur le pupitre (si disponibles) et via un Gateway Net3 E/S
- **Relais** - sorties de contact sec normalement fermées et normalement ouvertes (SPDT). Un relais est disponible sur les pupitres équipés de ports E/S intégrés. Plusieurs relais sont disponibles sur les Gateways Net3 E/S.
- **Show Control MIDI** - sous-ensemble standardisé de commandes MIDI System Exclusive (SysEx) utilisées pour le show control. Les appareils de la famille Eos peuvent envoyer ou recevoir ces messages. MIDI peut être envoyé par les ports MIDI intégrés (lorsque disponibles) et par un Gateway Net3 Show Control.
- **String Interface ASCII (série (RS232)/série réseau)** - chaînes de texte ASCII, également connues sous le nom de chaînes de caractères bruts. Celles-ci peuvent être envoyées ou reçues sur le réseau via un message UDP, ou envoyées via un port série RS232 sur un Gateway Net3 E/S.
- **MIDI Raw** - aussi connu sous le nom de MIDI Strings, MIDI Notes, ou Channelized Event Data. À l'origine destiné à la communication entre instruments de musique, MIDI a été adapté pour une multitude d'utilisations entre appareils. Les pupitres de la famille Eos peuvent envoyer ou recevoir des messages MIDI via les ports MIDI intégrés (si disponibles). Un Gateway Net3 Show Control ne prend en charge que les messages MIDI Time Code et MIDI System Exclusive (y compris MSC).
- **Open Sound Control (OSC)** - Un protocole réseau utilisant UDP/IP ou TCP/IP sur des réseaux câblés ou sans fil. Il est utilisé pour la communication entre différents appareils audio, vidéo et d'éclairage. OSC peut être envoyé et reçu depuis le pupitre.
- **sACN Input** - ces valeurs entrantes peuvent être utilisées pour déclencher des actions de show control. Le pupitre combine toutes les valeurs sACN entrantes pour une adresse et utilise la valeur de la source la plus prioritaire. S'il y a plusieurs sources à la même priorité, il utilise la valeur la plus élevée (HTP). Le pupitre inclura ses propres valeurs sACN.

La plupart des protocoles reçus doivent être configurés dans une liste Show Control sur l'affichage Show Control. Il s'agit notamment des entrées MTC, SMPTE, Entrées analogiques, RTC, MIDI Notes, Serial Strings et sACN. Pour accéder à la liste Show Control, appuyez sur **[Displays]>{Show Control}**. Reportez-vous à la section **Fenêtre d'affichage Show Control** pour de plus amples informations.

Réglages du Show Control

Dans [Setup]>{System}>{Show Control}, vous pouvez régler les réglages pour les fonctions MIDI Show Control, Time Code (MIDI ou SMPTE), les fonctions analogiques et type Sérail. Reportez-vous à la section [Show Control \(en dessous\)](#)

Show Control

Cette section vous permet d'ajuster les réglages pour le contrôle MIDI, le Time Code (MIDI ou SMPTE), les fonctions analogiques et serial. Pour plus d'informations sur l'utilisation du Show Control sur votre système, consultez [A propos du Show Control de la famille Eos \(sur la page précédente\)](#).

Les options suivantes sont disponibles pour la configuration Show Control :

- [Réglages Device - Local MIDI/SMPTE](#)
- [SMPTE](#)
- [MIDI](#)
- [Contacts](#)
- [OSC](#)
- [String UDP](#)

Options de Setup des ports physiques

Eos Ti, Gio, Eos RPU3, Gio @5, Ion Xe, Element 2, Ion, Ion RPU, Element, et Eos Programming Wing ont des ports et des connecteurs supplémentaires sur le panneau arrière pour le show control. Des options de setup supplémentaires pour ces ports et ces connecteurs se trouvent dans **ECU>{Réglage}>{Local I/O}** et dans **ECU>{Réglages}>{Réseau}** .



Remarque : Les ports I/O intégrés sur ces appareils ne diffuseront aucune information sur le réseau mais seront uniquement utilisés sur le système de pupitre local.

MIDI Rx et MIDI Tx Group IDs

Permet de définir le numéro de groupe pour les ports MIDI In et MIDI Out. Les numéros de groupe peuvent aller de 1 à 32. La valeur par défaut pour les deux ports est 1.

Pour recevoir le MIDI sur les ports intégrés, l'ID MIDI Rx ACN dans **Setup>{Système}>{Show Control}** doit correspondre à l'ID de groupe MIDI Rx dans l'ECU. Pour transmettre du MIDI à partir des ports locaux, l'ID MIDI Tx ACN dans **Setup>{Système}>{Show Control}** doit correspondre à l'ID de groupe MIDI Tx dans l'ECU.



Remarque : Bien que Gio@5 ait des ports de contacts secs, il n'a pas de ports MIDI locaux. Une passerelle Show Control est nécessaire pour l'entrée MIDI.

Contacts secs (connecteur de déclenchement à distance)

Permet de définir les valeurs de groupe et d'entrée d'adresse pour l'entrée de déclenchement à distance à l'arrière de votre pupitre. Les contacts secs ne signalent que la mise en marche/arrêt, même s'il s'agit d'une entrée analogique.

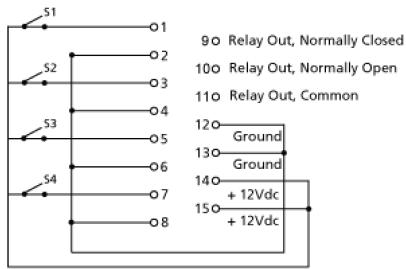
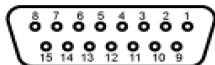


Remarque : Les contacts secs nécessitent une tension continue, qui est fournie par le pupitre sur les broches 14+15. Voir le diagramme en [Sortie Relais \(connecteur de déclenchement à distance\) \(sur la page ci-contre\)](#).

Sortie Relais (connecteur de déclenchement à distance)

Vous permet de définir les valeurs Groupe et Adresse In pour le port du déclencheur à distance à l'arrière de votre pupitre.

**Remote Trigger
Connector Pinout**



Protocoles de l'interface

Des réglages supplémentaires sont disponibles dans **ECU>Réglages>Réseau**.

Reportez-vous à la section [**Open Sound Control \(OSC\)**](#) pour de plus amples informations.

Fenêtre d'affichage Show Control

L'affichage Show Control permet de créer des listes d'événements, qui sont composées d'événements. Une liste d'événements définit comment les événements show control entrants sont traités par le pupitre - tout protocole qui peut être reçu par la console est traité ici. Chaque liste d'événements utilise un type différent de show control à la fois (Time Code, entrées analogiques, RTC ou réseau). Vous trouverez plus loin dans ce guide des informations spécifiques sur la configuration des événements pour chaque type de show control.

Vous pouvez accéder à la fenêtre de show control en appuyant sur **{Show Control}** sur le gestionnaire des fenêtres de l'écran d'accueil.

Réglages

En plus de la fenêtre d'affichage Show Control, le pupitre dispose de paramètres supplémentaires concernant le Show Control en appuyant sur **[Displays]>{Setup}>{System}>{Show Control}**. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la section [RégLAGES du Show Control](#).

Événements

La partie supérieure de l'affichage du show control montre les événements individuels qui sont contenus dans chaque liste d'événements. Un événement est constitué d'une option d'entrée, tel qu'un horodatage, un temps réel, une adresse ou une valeur de saisie, et une action. Un événement est restitué (ou « lancé ») lorsque la condition d'entrée est remplie (par exemple, le timecode passe l'horodatage donné, ou un relais de contact à l'adresse donnée se ferme). Plusieurs événements peuvent être déclenchés en même temps, mais une seule action n'est possible pour chaque événement.

Les pupitres Eos Family autorisent trois Actions événements :

- Les cues peuvent être lancées.
- Les Submasters peuvent être bumpés, fadés (en analogique uniquement), et On/Off.
- Les macros s'exécutent sans passer par la ligne de commande, à moins que la macro ne soit en mode premier plan.



Remarque : Si une autre macro est lancée avant que la première macro ne soit terminée, la première macro terminera son action avant que la seconde ne soit lancée.



Remarque : Si une macro est sélectionnée comme action prévue, elle se lancera en utilisant le mode macro spécifié. voir [Fenêtre Editeur de Macros \(sur la page 409\)](#) pour plus d'informations sur les modes des macros.

Des softkeys sont disponibles pour les différentes options d'événement :

- **Événement** - est le numéro de l'événement, utilisé pour sélectionner ou créer un événement individuel à partir de la ligne de commande. Vous pouvez également utiliser **[Next]/[Last]** pour sélectionner/naviguer à travers les événements.



Remarque : Le numéro d'événement n'est pas fixe, il est simplement fourni pour sélectionner un événement. Par exemple, dans les listes time code, les événements sont toujours chronologiques. Le numéro de l'événement changera pour correspondre à la chronologie.

- **Temps/Adresse** - utilisé pour spécifier les conditions dans lesquelles l'événement doit déclencher l'action. Il peut s'agir d'un time code, d'une heure du jour, de niveaux sACN, d'une entrée MIDI, d'une entrée string, d'une entrée OSC ou d'une adresse utilisée pour les entrées analogiques.



Remarque : Le temps peut être assigné à une série d'événements d'une même liste à partir d'une plage horaire.

- **{Événement}[1][Thru] [1][0] [Time] [1][Thru] [1][0] [Enter]**

- **Date** - utilisé pour spécifier quand l'événement doit déclencher l'action, utilisée uniquement pour le RTC. Reportez-vous à la section [Real Time Clock \(RTC\)](#).
- **Action** - est ce que l'événement va déclencher ; peut être une cue, un submaster, une macro, ou un niveau par adresse, qui définit manuellement le paramètre à l'adresse assignée au niveau entrant.
- **{Événement} [1] [/] [1] {Action} {Niveau par adresse} [2] [/] [1] [Enter]**
- **Label** - nomme un événement individuel.

Liste des événements

La partie inférieure de l'affichage du show control contient les listes d'événements utilisées dans le pupitre. Les événements sont contenus dans une liste d'événements spécifique (comme des cues dans une cue list). Chaque liste d'événements utilise un type de protocole de show control spécifique qui peut être : MIDI, SMPTE, Analogique ou RTC. Commencer avec une liste d'événements est identique quel que soit le protocole de show control que vous utilisez.

Event	Time	Date	Action	Label
1	Sunset-08:00	Fri Sat Sun	Cue 2	Lobby Lights On
2	Sunset+05:00	Mon Tue Wed Thu	Cue 1	Outdoor Lights On

List	Label	Type	Source	Internal	External	First Time	Last Time	FPS	Status
1		RTC		On					Enabled
2		SMPTE	1	Off	Off	00:00:00:00	23:59:59:29	30	00:00:00:00 Int Off / Ext Off

Des softkeys sont disponibles pour les différentes options de la liste des événements :

- **Liste** - est le numéro de la liste des événements.
- **<Événement> [1][/][/][Enter]** - crée la liste des événements 1.
- **Label** - nomme la liste des événements.
- **Type** - définit le type de protocole de show control à utiliser : MTC, SMPTE, Analogique, Réseau ou RTC. Un seul protocole peut être utilisé à la fois par liste.
- **Source** - doit correspondre au Groupe ID utilisé dans le Net3 Show Control connecté, la passerelle d'E/S ou les ports intégrés (si disponible).
- **Interne** - permet à la liste d'utiliser des sources de synchronisation internes. Reportez-vous à la section [Temps interne et temps externe](#).
- **Externe** - permet à la liste d'utiliser des sources de synchronisation externes. Reportez-vous à la section [Temps interne et temps externe](#).
- **Début** - définit la première fois que le pupitre fera usage du chronométrage interne.
- **Fin** - définit la dernière fois que le pupitre fera usage du chronométrage interne.
- **FPS** - définit combien de frames par seconde (FPS) seront utilisées ; 30, 25, 24.
- **Status** - état actuel de la liste des événements.

Temps interne et temps externe

Le Time Code (MIDI ou SMPTE) est généralement reçu d'une source d'entrée, comme une passerelle de show control. Cette source de synchronisation est appelée temps externe, car elle provient d'une source externe à votre pupitre.

Si la source de temps externe n'est pas disponible pour quelque raison que ce soit, chaque liste d'événements Time Code de votre pupitre possède une source de temps interne qui prendra le contrôle, si elle est activée. Cette source de temps interne nécessite trois éléments d'information pour déterminer comment générer son temps : le début, la fin et le nombre de frames. Lorsque l'horloge interne atteint la fin, elle se réinitialise au début et continue à fonctionner.



Remarque : Les sources de temps externes peuvent fonctionner plus rapidement ou plus lentement que l'horloge interne du pupitre.

L'horloge temps réel (RTC) n'utilise que le temps interne, mais elle peut être synchronisée avec un serveur de temps externe à l'aide du service SNTP. Que vous utilisez le temps interne depuis le pupitre ou le temps externe depuis un serveur de temps, il est important que toutes les

informations correctes concernant le fuseau horaire, la latitude et la longitude soient correctement définis. Reportez-vous à l'annexe Utilitaire de configuration du manuel de votre pupitre pour plus d'informations sur le paramétrage.

Les entrées analogiques et les entrées réseau utilisent le paramètre externe uniquement pour activer et désactiver l'ensemble de la liste.

Création d'une liste d'événements

Commencer une liste d'événements est identique quel que soit le protocole de show control utilisé.

Pour programmer une liste d'événements, vous devez d'abord ouvrir l'affichage du show control.

- [Displays]><More SK>>{Show Control}

Créez une liste d'événements en la spécifiant dans la ligne de commande.

- <Événement> [1] [/] [Enter]

Spécifiez à quoi la liste répondra (MIDI, SMPTE, Analogique ou RTC).

- <Événement> [1] [/] {Type} {MIDI} [Enter]

Définissez le groupe ou la source.

- <Événement> [1] [/] {Source} {8} [Enter]

Activer les fonctions de temps interne et/ou externe (voir [Temps interne et temps externe](#)). Ces fonctions sont des états basculables on/off.

- <Événement> [1] [/] {Interne} {Externe} [Enter]

Lors de la définition d'une liste d'événements, il est possible de saisir plusieurs commandes dans la même ligne de commande. Cela peut accélérer la programmation d'une liste d'événements. Par exemple :

- <Événement> [2] [/] {Type} {MIDI} {Source} [5] [Enter]

Une fois la liste créée, vous devrez ensuite créer les événements spécifiques. Ces étapes varient selon le protocole utilisé.

Time Code

Les consoles de la famille Eos peuvent recevoir un time code horaire interne ou externe pour exécuter des listes d'événements.

Les listes de Time Code peuvent recevoir des données temporelles provenant de sources SMPTE ou MIDI. Les consoles de la famille Eos acceptent jusqu'à 32 sources SMPTE et 32 sources MIDI Time Code (MTC) (chacune numérotée de 1 à 32). Jusqu'à 64 sources peuvent être reçues simultanément.

Activation du Time Code

Les pupitres de la famille Eos ont des réglages généraux pour activer ou désactiver la réception du MIDI Time Code (MTC) et de la SMPTE. Ils se trouvent dans le setup, voir [Réglages du Show Control](#).

Si le paramètre MIDI Time Code est désactivé, toutes les listes d'événements MTC sont également désactivées. Chaque liste d'événements peut être activée/désactivée individuellement en utilisant la valeur interne et/ou externe. Off est désactivé, quel que soit le paramètre défini dans le setup. Il en va de même pour la SMPTE.

Données de chronométrage

Les données de chronométrage sont données sous forme de (heures) : (minutes) : (secondes) : (images). Par conséquent, une valeur temps de 06:25:15:24 serait de 6 heures, 25 minutes, 15 secondes, 24 frames.

Le nombre de frames par seconde est déterminé par la source de chronométrage et la liste des événements doit être réglée sur ce même nombre de frames lors de la programmation. Le nombre de frames peut être de 24, 25 ou 30.

Code des couleurs

La couleur de temps dans la colonne Status de l'affichage de la liste des événements indique la source des données de temps. Les couleurs et les indications sont :

- Vert** - Une synchronisation externe valide est reçue.
- Rouge** - L'horloge interne est la source de données et fonctionne.
- Gris** - Aucun timecode n'est reçu de sources internes ou externes.

Vous verrez également un indicateur dans la partie supérieure de l'affichage principal si le temps interne ou externe valide est affiché. Par défaut, la liste 1 s'affiche. Si une liste autre que 1 est affichée, elle sera précédée du numéro de la liste des événements au temps actuel de la liste.

The screenshot shows the Eos software interface with the following details:

Parked Channels/Adresses /										2:10:37 PM
Event	Time		Action			Label				
1										
List	Label	Type	Source	Internal	External	First Time	Last Time	FPS	Status	
1		RTC		On	Off	00:00:00	23:59:29	30	Enabled	00:00:00 Int Off / Ext Off
2		SMPTE	1	Off	Off	00:00:00	23:59:29	30	00:00:00	00:00:10:15
3		MIDI	1	On	Off	00:00:00	23:59:29	30	00:00:10:15	

At the bottom of the interface, there are buttons for navigation and control, including a 'Show Control' button.

Temps et Horloges

Les horloges internes et externes peuvent être activées séparément pour chaque liste time code. Si vous activez uniquement l'horloge externe, les événements seront lus tant que des données de chronométrage valides sont reçues d'une source externe. Lorsque les données de chronométrage s'arrêtent, les événements s'arrêtent.

Lorsque vous activez uniquement l'horloge interne, elle démarre immédiatement et déclenche des événements appropriés aux temps définis.

Lorsque les horloges interne et externe sont activées, l'horloge interne ne démarre pas tant qu'une première horloge externe valide n'est pas reçue. Après cela, il s'exécutera chaque fois même si la source de temps externe est inactive.

Temps de Loop (Boucle)

Le premier et le dernier temps définissent la boucle globale. Les temps peuvent être réglés de 00:00:00:00 à 23:59:59:29. Lorsque le temps externe est reçu, votre pupitre ignore ces temps. Toutefois, vous devez toujours les régler de manière à ce qu'ils correspondent aux temps de loop utilisés par l'horloge externe. Lors de l'utilisation du temps interne, il est important de régler le premier et le dernier temps. Ceux-ci définissent les points de début et de fin ou de loop (boucle) de la séquence.

Horloge interne

Vous pouvez régler l'horloge interne à tout moment en sélectionnant la liste des événements (<Liste Événements> [1] [/]), en appuyant sur [Time], et en entrant une heure.

Pour réinitialiser l'horloge interne, sélectionnez la liste des événements et appuyez sur [Time] [Enter].

Programmer une liste d'événements Time Code.

Ouvrir l'affichage du Show Control.

- [Displays] > <More SK> > {Show Control}

Créer une nouvelle liste d'événements.

- <Événement> [1] [/] [Enter]

Définir le type d'entrée :

- <Événement> [1] [/] {Type} {MIDI} [Enter]

Définir la source d'entrée (il s'agit de l'ID de la source de la passerelle 1 à 32).

- <Événement> [1] [/] {Source} {1} [Enter]

Spécifier si un timing interne ou externe est activé.

- <Événement> [1] [/] {Interne} {Externe} [Enter]

Définir le début et la fin pour la liste d'événement (les horaires sont donnés dans le format suivant: 00:00:00:00).

- <Événement> [1] [/] {Début} [2] [0] [1] [5] [Enter]
- <Événement> [1] [/] {Fin} [2] [0] [4] [5] [1] [5] [Enter]

Spécifier le nombre de frames par seconde (FPS) utilisé par la source de temps (24, 25 ou 30).

- <Événement> [1] [/] {VitessFrame} [2] [5] [Enter]

Lorsque vous travaillez en live, pour montrer les temps du Time Code dans la Cue List, aller dans l'affichage de la Cue List.

- [Cue] [Cue]

Sélectionner la Cue List à déclencher.

- [Cue] [1] [/]

Ensuite, associer la liste d'événements à la Cue List sélectionnée.

- [Cue] [1] [/] {Exécuter} {Timecode} {1} [Enter]

La liste d'événements et la Cue List sont prêtes à recevoir de nouveaux événements. Il y a trois moyens d'ajouter des événements à la liste d'événements.



Remarque : Vous remarquerez que lorsque des événements sont ajoutés à la liste d'événements, le time code s'affiche dans le Playback Status Display.



Remarque : La même procédure est à suivre dans le cas des time code MIDI et SMPTE.

Ajout d'événements à partir de la fenêtre Show Control

Des événements peuvent être ajoutés directement à partir de la fenêtre show control, mais un nouveau numéro d'événement doit être spécifié pour chaque action d'événement.

Ouvrir l'affichage du Show Control.

- [Displays]><More SK>>{Show Control}

Sélectionnez la liste des événements.

- <Événement> [1] [/] [Enter]

Spécifiez un nouveau numéro d'événement.

- <Événement> [1] [Enter]

Ajoutez l'action que l'événement doit exécuter.

- <Événement> <1> [Cue] [1] [Enter]



Remarque : Étant donné qu'il n'y a pas de softkeys type Action, appuyer sur [Cue], [Sub], ou [Macro] sous-entendra ce que vous ajoutez dans le champ Action.

Définir la position du time code de l'événement.

- <Événement> <1> [Time] [2][0][1][5] [Enter]

Il est possible d'entrer plusieurs commandes dans la même ligne de commande. Cela peut accélérer votre programmation.

- <Événement> [2] [Cue] [1.5] [Time] [2][4][1][3] [Enter]

La durée des événements peut également être modifiée à l'aide d'une plage horaire. Supposons que 5 frames supplémentaires doivent être ajoutées à plusieurs événements.

- <Événement> [1] [Thru] [4] [Time] [+] [5] [Enter]



Remarque : Vous remarquerez que lorsque des événements sont ajoutés à la liste des événements, le time code s'affiche sur le Playback Status Display.

Ajout d'événements à partir de Live

Des événements peuvent être ajoutés directement à partir de Live en utilisant les mêmes conventions que celles utilisées dans la fenêtre Show Control. L'avantage de le faire à partir de Live est qu'il n'est pas nécessaire de spécifier le numéro de l'événement, car le pupitre assigne automatiquement le numéro.

À partir de la fenêtre Live, sélectionnez la cue à exécuter.

- [Cue] [3]

Définissez maintenant la position du time code.

- Q[Cue] [3] {Exécuter} {Timecode} [3][2][1][5] [Enter]



Remarque : Vous remarquerez que lorsque des événements sont ajoutés à la liste des événements, le time code s'affiche sur le Playback Status Display.

Ajout d'événements à l'aide du mode Learn

Si vous sélectionnez une liste d'événements dans la fenêtre Show Control, vous pouvez appuyer sur la touche **[Learn]** pour activer le mode Learn pour cette liste d'événements. En mode Learn, un événement est créé sous la liste courante à chaque fois qu'une cue est activée, qu'un bump de submaster est enfoncé ou qu'une macro est exécutée. Une fois en mode Learn, la touche **[Learn]** reste allumée pour indiquer qu'elle est en mode Learn. Si vous quittez l'affichage Show Control, le pupitre reste en mode learn jusqu'à ce qu'il soit désactivé.

Plusieurs listes de time codes peuvent être en mode Learn simultanément, chacune avec leur temps individuel. Il est recommandé d'associer la liste des événements et la liste des cues ensemble, afin que les événements soient appris dans la liste des time codes prévue.

Pour quitter le mode Learn, le pupitre doit se trouver sur l'affichage du show control. Une fois en place, sélectionnez la liste des événements, puis appuyez à nouveau sur **[Learn]**. Si vous appuyez sur **[Learn]** pendant l'affichage d'un autre écran que l'affichage Show Control, un événement vide sera placé sur toutes les listes d'événements qui sont en mode Learn.

Ouvrir l'affichage du Show Control.

- [Displays]<More SK>{Show Control}

Sélectionnez la liste des événements pour activer l'apprentissage.

- <Événement> [1] [/]

Appuyez sur la touche **[Learn]**.

- <Événement> [1] [/] [Learn]

Dans la colonne Status, il est maintenant indiqué Learning et le bouton **[Learn]** s'allume.

Une softkey **{Learn Événements}** est également disponible dans la liste des événements. Cette softkey vous permet d'activer et de désactiver le mode Learn du show control. Les macros contenant cette softkeys ne seront pas incluses dans les événements appris. D'autres Macros peuvent être apprises comme événements dans une liste d'événements. Utilisez la softkey **{SC Learn}** dans l'éditeur de macros pour activer/désactiver l'exclusion de certaines macros de l'apprentissage en tant qu'événements. Reportez-vous à la section [Fenêtre Editeur de Macros \(sur la page 409\)](#)

Exécution pendant l'édition

Si l'horloge interne ou externe est en cours d'exécution, les événements se lanceront, même si vous êtes dans l'écran d'édition. Dès qu'un événement est créé, la liste des événements est rétablie et le nouvel événement peut être restitué.

Mode silencieux

Si une liste Timecode est en mode silencieux, son horloge peut fonctionner sans déclencher ses événements. Ceci peut être utile pour l'apprentissage d'un événement sans déclencher les événements existants.

Real Time Clock (RTC)

Les pupitres de la famille Eos peuvent exécuter des événements d'Horloge Temps Réel (RTC). Les événements RTC sont utilisés pour exécuter une cue, un submaster, ou une macro à une heure et un jour précis. Les événements RTC peuvent être programmés pour un certain moment de la journée ou de la semaine, comme par exemple 17 h les lundis, ou à une certaine date, ou bien à un moment déterminé par un événement astronomique tel que le lever ou le coucher du soleil.

Activation de l'horloge en temps réel (RTC)

Pour que les événements astronomiques (basée sur le lever et coucher du soleil) fonctionnent correctement, le fuseau horaire, la latitude et la longitude doivent être réglés correctement. Ces paramètres se trouvent sous l'onglet Général de l'utilitaire de configuration Eos (ECU).



Remarque : Dans **ECU >Réseau >Service de Temps (SNTP)**, vous pouvez configurer le serveur ou le client SNTP pour que le pupitre puisse synchroniser l'heure sur le réseau avec d'autres appareils, tels que Paradigm®.

Pour tous les événements RTC, l'option interne des événements doit être activée dans l'affichage show control. Tant que l'option interne est activée, les événements RTC s'exécutent. Toutefois, si la fonction interne est désactivée, les événements ne se déclenchent pas. L'état dans la liste show control indiquera s'il est activé ou désactivé. Il n'y a aucun moyen de désactiver le déclenchement d'un seul événement dans la liste des événements, vous ne pouvez que supprimer le numéro de l'événement.

Événements Real Time Clock

Les événements RTC sont créés à l'aide de la fonction **Fenêtre d'affichage Show Control**. Les événements RTC sont constitués d'un champ horaire, d'un champ de jour ou date et d'une action. L'heure des événements RTC peut être spécifiée comme heure locale ou comme heure relative aux événements astronomiques, au lever et au coucher du soleil. L'heure locale est affichée au format 24 heures. Par exemple, si vous voulez qu'un événement se déroule à 14h50, vous devez le régler sur 14:50.

Programmation d'événements d'horloge en temps réel (RTC)

Ouvrir l'affichage du Show Control.

- [Displays] <More SK> {Show Control}

Créer une nouvelle liste d'événements.

- <Événement> [1] [/]

Définir la liste d'événements comme RTC.

- <Événement> [1] [/] {Type} {RTC} [Enter]

Activer RTC

- <Événement> [1] [/] {Interne} [Enter]

Définir la date et l'heure de chaque événement.



Remarque : Les commandes ne peuvent pas être combinées sur la même ligne de commande.

- <Événement> [1] [Time] [1] [5] [0] [0] [Enter] - règle l'heure sur 15h.
 - <Événement> [1] {Jours} {Lun} {Mer} {Ven} [Enter] - ajoute les lundis, mercredis et vendredis.
-



Remarque : Les jours de la semaine peuvent être entrés via les softkeys, ou bien par le clavier en utilisant les modificateurs conventionnels (+, -, thru). Lundi = 1

Définir l'heure et la date astronomique.

- <Événement> [2] [Time] {Avant Lever du Soleil} [3] [0] [Enter] - programme l'heure pour 30 minutes avant le lever du soleil.
- <Événement> [2] {Jours} [1] [+] [2] [+] [3] [+] [6] [Enter] - ajoute le lundi, mardi, mercredi, et samedi.

Définir l'heure et la date astronomique.

- <Événement> [3] [Time] {Après Levé du Soleil} [6] [0] [Enter] - programme l'heure pour une heure après le coucher du soleil.
-



Remarque : Les événements se renuméroteront pour être dans le bon ordre d'exécution tout au long de la journée. L'événement 3 est maintenant listé en tant qu'événement 1. La ligne de commande deviendra « événement 1 » automatiquement.

- <Événement> [1] {Date} [2] [1] {Mois} [1] [0] {Année} [2] [0] [1] [5] [Enter] - règle la date au 21 octobre 2015.

Créer une action pour chaque événement est la même opération que pour le time code. Sélectionner l'événement et définir soit la cue, le submaster, ou la macro.

- <Événement> [1] [Cue] [1][2] [Enter]
-



Remarque : Étant donné qu'il n'y a pas de softkeys de type action, appuyer sur [Cue], [Sub], ou [Macro] sous-entendra que vous ajoutez dans le champ action.

Entrées analogiques

Les pupitres de la famille Eos peuvent accepter des entrées analogiques via une variété d'interfaces. Les entrées 0-10 VDC sont reçues via un Gateway Net3 E/S (Net3 I/O Gateway). Les fermetures de contact par relais (contacts secs) peuvent être reçues via le port trigger intégré au pupitre (si disponible) et via un Gateway Net3 E/S. Le Gateway E/S peut être configurée via le logiciel Net3 Concert. Pour plus d'informations, reportez-vous au Guide de configuration d'un Gateway Net3 E/S. Pour configurer les ports locaux de votre console, y compris le branchement du connecteur, voir [Show Control \(sur la page 554\)](#).

Les entrées analogiques sont programmées par le biais de la fenêtre Show Control, où chaque événement analogique dans la liste des événements consiste en une adresse de port et une action. Chaque Source de liste d'événement fait référence à un ID de groupe spécifique, qui doit correspondre à l'ID du groupe ACN d'un Gateway E/S ou à l'ID de groupe du port trigger intégré au pupitre, et chacuns des événements sont assignés à une adresse correspondante à l'entrée de la passerelle envisagée.

Pour activer la liste des événements analogiques, l'option temps externe doit être activée. Il s'agit d'une fonction activer/désactiver pour l'intégralité de la liste d'événements. Il existe aussi une activation globale pour toutes les entrées analogiques dans le Setup ; pour plus d'informations, consultez [Show Control \(sur la page 554\)](#).

Événements d'entrée analogique

Il existe deux types d'événements d'entrées analogiques : les contacts secs (fermetures de contacts par relais) et les entrées 0-10 VDC.

Les contacts secs déclenchent un événement quand le relais d'entrée se ferme. Les événements qui peuvent être déclenchés de cette façon comprennent l'exécution d'une cue, le contrôle d'un submaster et l'exécution d'une macro. L'événement n'est déclenché que lorsque le contact a lieu. Il ne se déclenchera pas à l'ouverture du circuit.

Les entrées 0-10 VDC peuvent être utilisées pour contrôler un fader de submaster proportionnellement, où 0 VDC représente 0 % sur le fader et 10 VDC représente 100 % sur le fader. Lorsqu'il est assigné à un type d'événement par contacteur, comme un Sub Bump, l'événement sera déclenché lorsque l'entrée passe 6,67 VDC. L'entrée doit alors passer en dessous de 3,3 VDC puis au-dessus de 6,67 VDC pour que l'événement se déclenche à nouveau. Ceci est conçu pour éviter que l'événement ne s'exécute trop souvent, au cas où l'entrée aurait un bruit ou parasite qui ferait fluctuer la tension.

Créer une liste d'événements analogiques

Ouvrir l'affichage du Show Control.

- [Displays]<More SK>{Show Control}

Créer une nouvelle liste d'événements.

- <Événement> [4] [/] [Enter]

Définir le type d'entrée :

- <Événement>[4] [/] {Type} {Analogique} [Enter]

Définir la source d'entrée.

- <Événement> [4] [/] {Source} {1} [Enter] (Ceci est le numéro Source ID de la passerelle.)

Spécifier la liste des événements à activer.

- <Événement> [4] [/] {Interne} [Enter]

Créer un événement d'entrée analogique où une entrée sur l'adresse 1 exécutera la cue 10.

- <Événement> [4] [/] [1] {Adresse analogique} [1] [Cue] [1][0] [Enter]



Remarque : Étant donné que les softkeys Action n'existent pas, appuyer sur [Cue], [Sub], ou [Macro] permettra de spécifier la cible à exécuter dans le champ Action.

Actions

Les cues, macros et submasters peuvent tous être déclenchés depuis des entrées analogiques (contacts secs ou tension analogique supérieure à 6,67V) ou via **Input sACN**.

Cues

Exécutez la cue avec son temps programmé.

Créez un événement pour lequel une entrée sur l'adresse 2 déclenchera la cue 11.

Entrée analogique :

- <Événement> [4] [/] [1] {Adresse} [2] [Cue] [1] [1] [Enter]

Input sACN :

- <Événement> [4] [/] [1] {sACN} [2] [Cue] [1] [1] [Enter]

Macros

Déclenche la macro et son exécution immédiate.

Créez un événement pour lequel une entrée sur l'adresse 3 déclenchera la macro 1.

Entrée analogique :

- <Événement> [4] [/] [1] {Adresse} [3] [Macro] [1] [Enter]

Input sACN :

- <Événement> [4] [/] [1] {sACN} [3] [Macro] [1] [Enter]

Submasters

Il y a quatre modes : On, Off, Bump et Fader.

On

Le submaster agira comme si la touche bump avait été enfoncée et maintenue enfoncée. Ceci va déclencher ou remettre le même contenu lorsqu'il sera activé à nouveau.

Créez un événement pour lequel une entrée sur l'adresse 4 met le Sub 1 sur On.

Entrée analogique :

- <Événement> [4] [/] [1] {Adresse} [4] [Sub] [1] {On} [Enter]

Input sACN :

- <Événement> [4] [/] [1] {sACN} [4] [Sub] [1] {On} [Enter]

Off

Utilisé pour relâcher le bouton bump du submaster lorsqu'il est déclenché à partir d'une action Sub On ailleurs que dans une Action Show Control

Créez un événement pour lequel une entrée sur l'adresse 5 met le Sub 1 à nouveau sur Off.

Entrée analogique :

- <Événement> [4] [/] [1] {Adresse} [5] [Sub] [1] {Off} [Enter]

Input sACN :

- <Événement> [4] [/] [1] {sACN} [5] [Sub] [1] {Off} [Enter]

Bump

Agit comme si l'entrée contrôlait directement la touche bump. Si le submaster est réglé pour avoir un temps de maintien Man (manuel), il clignote instantanément et s'éteint. Il est généralement recommandé de régler le submaster pour qu'il ait un temps de maintien spécifié ou maintenu (Hold). Le premier déclenchement allume le submaster. Si le submaster est réglé sur un temps de maintien continu (Hold), le second déclenchement éteint le submaster.

Créez un événement pour lequel une entrée sur l'adresse 6 enclenche un Bump du Sub 1.

Entrée analogique :

- <Événement> [4] [/] [1] {Adresse} [6] [Sub] [2] {Bump} [Enter]

Input sACN :

- <Événement> [4] [/] [1] {sACN} [6] [Sub] [2] {Bump} [Enter]

Fader

Agit comme si l'entrée contrôlait directement le fader sur le submaster. Un contact sec déplace le fader de 0 à 100 % instantanément. Une entrée 0-10 VDC fera évoluer la valeur proportionnellement, où 0 VDC est le fader à 0 %, et 10 VDC est le fader à 100 %.

Créez un événement pour lequel une entrée sur l'adresse 7 commande le fader du Sub 3.

Entrée analogique :

- <Événement> [4] [/] [1] {Adresse} [7] [Sub] [3] {Fader} [Enter]

Input sACN :

- <Événement> [4] [/] [1] {sACN} [7] [Sub] [3] {Fader} [Enter]

Sorties Relais

Les pupitres de la famille Eos peuvent déclencher des sorties relais sur les Gateways Net3 I/O et sur la sortie relais intégrée au pupitre (si disponible). Les sorties relais sont aussi souvent appelées déclencheurs à distance, contacts secs ou sorties de contact. Les sorties relais sont contrôlées par des liens externes uniquement dans les cues et les submasters.



Remarque : Vous saisissez les informations de relais dans les fenêtes Live ou Blind.
Il ne s'agit pas d'une fonction disponible dans la fenêtre d'affichage Show Control.

Exemple :

- [Live] [Cue] [1] {Exécuter} {Relais} [1] [/] [2] {On} [Enter] - 1 est l'ID du groupe ACN du Gateway I/O ou de la sortie relais intégrée et 2 est l'adresse de la sortie relais.

Input sACN

Une console de la famille Eos peut recevoir des informations de niveau sACN de lui-même et d'autres appareils sur le réseau lumière. Comme pour les entrées analogiques, ces niveaux d'entrée sACN reçus peuvent ensuite être utilisés par la fenêtre de la liste des événements pour exécuter certaines actions.

sACN permet la présence de plusieurs sources sur le réseau. Ces sources (configurées sur l'appareil émetteur) ont chacune une priorité. La plage de priorité valide va de 1 (la plus basse) à 200 (la plus haute) avec 100 comme valeur par défaut. Pour déterminer le niveau gagnant d'une adresse, le niveau de priorité le plus élevé sera utilisé. Si les sources ont la même priorité, le niveau le plus élevé sera utilisé (également connu sous le nom de priorité la plus élevée, ou HTP).

Les Entrées sACN peuvent être assignées aux événements. Ces événements peuvent exécuter une cue, contrôler un submaster, ou lancer une macro. Les Submasters peuvent être activés, désactivés, déclencher la touche Bump, ou contrôler le fader. Reportez-vous à la section [Actions](#).

A l'exception du fader et du bump d'un submaster, l'entrée sACN déclenche un événement lorsque le niveau dépasse 50% (DMX 127). Il ne se déclenche pas de nouveau lorsque le niveau descend en dessous de 50% (DMX 127). Il ne redémarre que lorsque le niveau descend en dessous de 50 %, puis monte au-dessus de 50 %.

Le bump d'un submaster agira comme si la touche Bump avait été enfoncée lorsque le niveau dépasse 50% (DMX 127), et comme si la touche Bump avait été relâchée lorsque le niveau descend en dessous de 50%.

Événements d'entrée sACN

Utilisation d'Entrée sACN

Exécuter une cue basée sur l'entrée sACN

Ouvrez l'affichage de show control.

- [Displays] > <More SK> {Show Control}

Créer une nouvelle liste d'événements.

- <Événement> [8] [/] [Enter]

Définir le type d'entrée :

- <Événement> [8] [/] {Type} {Réseau} [Enter]

Créer un nouvel événement

- <Événement> [1] [Enter]

Attribuer l'adresse sACN en utilisant le format univers/adresse

- {sACN} [4] [/] [1] [Enter]

Ajouter l'action à exécuter. Les actions peuvent être une cue, un submaster ou une macro.

- {Action} {Cue} [1] [Enter]

Contrôle du Fader d'un Submaster basé sur l'entrée sACN

Ouvrez l'affichage de show control.

- [Displays] > <More SK> > {Show Control}

Créer une nouvelle liste d'événements.

- <Evénement> [8] [/] [Enter]

Définir le type d'entrée :

- <Evénement> [8] [/] {Type} {Réseau} [Enter]

Créer un nouvel événement

- <Eveénement> [2] [Enter]

Attribuer l'adresse sACN en utilisant le format univers/adresse

- {sACN} [4] [/] [2] [Enter]

Ajouter l'action à exécuter. Les actions peuvent être une cue, un submaster ou une macro.

- {Action} {Sub} [1] {Fader} [Enter]

MIDI Show Control

Les consoles de la famille Eos peuvent recevoir des données MIDI Show Control (MSC) des passerelles Net3 Show Control et des ports MIDI intégrés sur un pupitre ou programming wing (si disponible). Il peut y avoir jusqu'à 32 sources, et ces sources peuvent se voir attribuer des Groupes ID entre 1 et 32. MIDI Show Control est l'un des nombreux types de signaux MIDI - le Time Code MIDI et les notes MIDI sont pris en charge, mais décrits ailleurs dans ce document. Tous les autres signaux MIDI entrants sont ignorés.

Les pupitres de la famille Eos peuvent également transmettre des données MIDI Show Control.

MIDI Show Control Devices

Les données MIDI Show Control nécessitent un numéro device ID (circuit MIDI) dans le paquet de données. Réglages MSC, voir [Réglages du Show Control](#), vous permet de configurer deux numéros ID : l'un pour la réception et l'autre pour l'émission. Ceci est différent des ID de Groupe ACN (Tx et Rx), qui sont l'ID source et l'ID d'émission de la passerelle Show Control. La passerelle de show control, à laquelle sont assignés un ID Tx et un ID Rx de groupe ACN, permet d'envoyer des messages MIDI depuis et vers plusieurs appareils partageant le même ID sur la même ligne MIDI.

Seules les données MSC qui correspondent à l'ID de Réception MSC (MSC Rx Device ID) dans le Setup, ou à l'ID Tous Joignables (127), seront interprétées par votre console.

Toutes les données MSC sortantes contiennent l'ID d'émission (MSC Tx Device ID), comme spécifié dans le Setup, voir [Réglages du Show Control](#).

Interprétation des commandes des pupitres de la Famille Eos .

Les commandes MIDI Show Control contiennent un message de commande qui peut être envoyées ou reçues d'un autre appareil. Les appareils de la famille Eos se réfèrent aux messages de format de commandes Lighting - General (Eclairage - Général). Tous les autres messages de commande sont ignorés.

Les pupitres de la famille Eos peuvent recevoir les commandes MSC suivantes :

- **Go** - démarre une cue.
- **Stop** - interrompt une cue.
- **Reprendre** - reprend une cue interrompue.
- **Set** - contrôle un submaster, une restitution ou un Grandmaster.
- **Fire** - démarre une macro.

En plus de la commande et du format de la commande, les commandes MSC sont construites de manière à transmettre à des pupitres ou éléments du pupitre des indications supplémentaires, ou des valeurs de données, qui précisent davantage l'action prévue, comme un gérer un submaster au niveau souhaité. Lorsque les pupitres de la famille Eos émettent du MSC, ces valeurs ne peuvent pas être éditées et correspondent à la cue, au submaster ou à la macro en cours d'exécution.

Les commandes liées aux cues (go, stop, reprendre) ont trois valeurs - Numéro de Cue, Cue List, et Cue Path. Cue Path n'est pas utilisé par le pupitre. Le numéro de Cue et la Cue List sont des valeurs facultatives - si elles ne sont pas fournies, le pupitre démarre la prochaine cue sur le master fader du pupitre. La valeur Cue List et de Numéro de Cue, si elle est fournie, doit correspondre à une cue list et/ou à un numéro de cue sur le pupitre.

Dans les tableaux de commande/résultat ci-dessous, si une valeur est présente dans les données MSC, son nom est indiqué (par exemple « Cue »). Si elle n'est pas présente dans les données, un « - » est indiqué.

Go

En complément d'une commande MIDI « Go », les messages suivants entraînent les actions suivantes :

Cue Data Field	List Data	Field Action
Cue	List	Exécute la cue spécifiée dans la cuelist spécifiée
Cue	-	Exécute la cue spécifiée dans la cuelist 1
-	List	Exécute la cue suivante dans la cuelist spécifiée
-	-	Exécute la cue suivante dans la cuelist 1

Stop

Lorsque vous envoyez une commande MIDI « Stop », les messages suivants entraînent les actions suivantes :

Cue Data Field	List Data	Field Action
Cue	List	Arrête la cue de la liste spécifiée (si en cours d'exécution)
Cue	-	Stoppe la cue en cours dans la cuelist 1
-	List	Arrête la cue courante à partir de la liste spécifiée
-	-	Arrête la cue en cours d'exécution sur le master playback du pupitre qui a reçu la commande

Si une cue n'est pas en cours d'exécution (ou déjà arrêtée), la commande Stop déclenchera un retour en arrière, avec un temps de fade vers la cue précédente.

Reprendre

Lorsque vous envoyez une commande MIDI « Reprendre », les messages suivants entraînent les actions suivantes : S'il n'y a pas de cues en pause, cette action est ignorée.

Cue Data Field	List Data	Field Action
Cue	List	Reprend la cue de la liste spécifiées (si arrêtées)
Cue	-	Reprend la cue spécifiée dans la cuelist par défaut
-	List	Reprend la cue en cours dans la liste spécifiée
-	-	Reprend toutes les cues arrêtées

Set

La commande « Set » permet au MSC de contrôler des faders indépendamment en utilisant à la fois une valeur de contrôle numérique (qui spécifie le numéro du fader) et un niveau (0-100). Les valeurs de contrôle sont les suivantes :

Valeur de contrôle	Niveau	Indication
1-127	0-100	Submasters 1-127
128	0-100	Master Playback « UP »
129	0-100	Master Playback « OUT »
510	0-100	Grandmaster

Toutes les autres valeurs de contrôle sont ignorées.



Remarque : Pour plus d'informations sur l'encodage des messages MIDI, reportez-vous à [Format hexadécimal et MIDI Show Control](#).

Fire

Cette commande exécute une macro. MSC ne prend en charge que les macros 1 à 127. Par conséquent, une valeur numérique de 1 à 127 suivie de 00 (en hexadécimal) accompagnerait cette commande.

Envoi MIDI Show Control

Lorsque Emission MSC est activé dans le Setup (voir [Réglages du Show Control](#)), le pupitre enverra les commandes MIDI Show Control des commandes en cours vers le circuit Emission MSC spécifié (MSC Tx Device ID) . Par exemple, si le Cue 1 de la Liste 2 est exécuté, le pupitre enverra une commande MSC Go pour le Cue 1 Liste 2.

La console enverra les commandes MSC suivantes :

- **Go** - démarre une cue.
- **Stop** - interrompt une cue.
- **Reprendre** - reprend une cue interrompue.
- **Fire** - démarre une macro.

Les commandes de réglages (pour les submasters, le master playback et le grandmaster) ne sont pas transmises par les appareils de la famille Eos.

Format hexadécimal et MIDI Show Control

Lorsque vous configurez d'autres appareils pour envoyer ou recevoir du MIDI Show Control, vous devrez peut-être tenir compte des données hexadécimales envoyées dans la frame d'une commande MIDI Show Control. De nombreux logiciels gèrent ce formatage à votre place, mais dans certains cas, vous devez le saisir manuellement. Les notes suivantes sont destinées à servir de référence pour les cas d'utilisation les plus courants. Pour plus d'informations à propos du MIDI Show Control, veuillez vous référer au livre indiqué au début de ce guide - Show Networks & Control Systems par John Huntington.

Structure

Une commande de MIDI Show Control peut être écrite sous la forme d'un court message hexadécimal.

Un exemple concret serait :

- F0 7F 01 02 01 01 31 00 31 F7

Il y a une structure à ces suites de caractères - voici à quoi ressemble la même suite de caractères, avec les parties pouvant être modifiées entre parenthèses :

F0 7F [device_ID] 02 [command format] [command] [command_data] F7



Remarque : Pour les produits de la famille Eos, la valeur de format de commande est toujours 01, pour Éclairage - Général (Lighting - General).

Les commandes suivantes dont il a été question plus haut dans le présent document ont les codes de commande suivants :

- **Go** - démarre une cue = **Command 01**
- **Stop** - interrompt une cue = **Command 02**
- **Reprendre** - reprend une cue en pause = **Command 03**
- **Set** - contrôle un submaster, un playback ou Grandmaster = **Command 06**
- **Fire** - exécute une macro = **Command 07**

Les autres parties du message sont standardisées. F0 7F et la terminaison F7 font partie du format de message standard MIDI System Exclusive. Le 02 spécifie que le protocole est MIDI Show Control.

Go, Stop, Resume

Les commandes de cue peuvent cibler n'importe quelle cue disponible sur le pupitre. L'hexadécimal ne gère pas nativement les nombres décimaux, donc les nombres sont envoyés dans un format différent (codage de texte ASCII).

Il y a quatre règles simples pour l'encoder :

1. Spécifiez d'abord le numéro de la cue, puis la cuelist
2. Placez un « 3 » devant le premier chiffre de chaque nombre
3. Placez un « 2E » partout où il y a une décimale
4. Placez un « 00 » lorsque vous séparez un numéro de cue de la cuelist

Voici quelques exemples :

- **Eos** - Cue 1/54
- **MSC Formaté** - 35 34 00 31
- **Eos** - Cue 4/101
- **MSC Formaté** - 31 30 31 00 34
- **Eos** - Cue 10/55,6
- **MSC Formaté** - 35 35 2E 36 00 31 30
- **Eos** - Cue 3/ (aucun numéro de cue fourni - jouer la cue suivante dans la liste 3)
- **MSC Formaté** - 00 33
- **Eos** - Cue 1 (aucune cuelist fournie - suppose la cuelist 1)
- **MSC Formaté** - 31 00

Par exemple, l'envoi de l'ID de l'Appareil 3 d'une commande GO pour la cue 5,4 dans la cuelist 99 serait encodé comme ceci :

F0 7F 03 02 01 01 35 2E 34 00 39 39 7F

Paramètre des Submasters, Masters Playback ou Grandmasters

Les submasters de 1-127 sont représentés par les valeurs 01 à 7F

Le fader « up » de master playback (128) est représenté par deux nombres hexadécimaux consécutifs - 00 01.

Le fader « bas » de master playback (129) est représenté par deux nombres hexadécimaux consécutifs - 01 01.

Le fader grandmaster (510) est représenté par deux nombres hexadécimaux consécutifs - 7E 03.

Il y a trois règles simples pour l'encodage :

1. Les valeurs de niveau sont envoyées sous forme décimale de 0 à 100, qui seraient envoyées sous forme hexadécimale de 00 à 64
2. Submasters - envoie le numéro du fader, suivi de 00 (en hexadécimal), puis la valeur du niveau, et enfin 00 (en hexadécimal). Par exemple, l'envoi du submaster 1 à 100 % serait envoyé comme 01 00 64 00.
3. Playback Masters et Grandmasters - envoie le numéro du fader, suivi de 00 (en hexadécimal), puis de la valeur du niveau. Il n'est pas nécessaire de terminer la commande par 00. Par exemple, le paramètre du grandmaster à 75 % serait envoyé sous la forme 7E 03 00 4B

Par exemple, l'envoi de l'ID de l'Appareil 3 d'une commande SET pour le sub 4 à 0 % serait encodé ainsi :

F0 7F 03 02 01 06 04 00 00 00 7F

Comme deuxième exemple, l'envoi de l'ID de l'Appareil 10 d'une commande SET pour le fader « up » du master playback à 100 % serait encodé de la manière suivante :

F0 7F 0A 02 01 06 00 01 00 64 7F

Exécution des macros

Les macros sont relativement simples. Seules les macros 1-127 peuvent être déclenchées, représentées par un octet hexadécimal.

- **Eos - Macro 12**
- **Formaté MSC - 0C**

Par exemple, l'envoi de l'ID de l'Appareil 5 d'une commande FIRE pour la macro 17 serait formatée comme suit :

F0 7F 05 02 01 07 11 F7

Interface des chaînes de caractères (string)

RS232, les strings type Sérial UDP, les strings ACN EPI et les commandes OSC peuvent être envoyées et reçues depuis le pupitre.

Activation de type Sérial

Vous pouvez configurer l'envoi et la réception des différents protocoles de type Sérial pris en charge par le pupitre dans le Setup, voir [Réglages du Show Control](#). La plupart des protocoles permettant la transmission de messages ou chaînes de caractères sont désactivés par défaut.

L'utilitaire de configuration Eos, ou ECU, contient également des paramètres qui contrôlent l'interface réseau autorisée à envoyer et recevoir des messages UDP, ACN Strings et OSC. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section **ECU>Réglages>Réseau>Protocoles d'interface**.



Recevoir les commandes Eos type Sérial - RS232, UDP, et les Strings ACN EPI.

Tout le texte sera écrit entièrement d'une seule ligne, jusqu'à ce qu'un retour chariot (hex 0D), un « \r », ou un « # » soit rencontré dans la chaîne de caractères, ce qui indiquera la fin de la commande.

Ligne de commande

Si le texte commence par un « \$ », le texte qui suit jusqu'au prochain retour chariot (hex 0D), un « \r », ou un « # », sera envoyé dans la ligne de commande pour le compte de l'utilisateur « 0 » et sera traité comme si cet utilisateur l'avait lui-même saisi. Les commandes peuvent être envoyées vers une ligne de commande d'utilisateur spécifique en ajoutant <UX> au début de la chaîne de caractères, où X doit être remplacé par le numéro d'utilisateur voulu. Le retour chariot (hex 0D), un « \r », ou un « # » se comporteront aussi de la manière que la touche [Enter] pour la ligne de commande.

Exemple :

- **\$ Chan 1 Color Palette 1#** - met le circuit 1 dans la palette de couleur 1 pour l'utilisateur par défaut (Utilisateur 0).
- **<U2> \$ Chan 1 Thru 10 At Full /r** - met les circuits 1 à 10 en manuel par la ligne de commande de l'utilisateur 2.



Remarque : Il est préférable de placer les espaces après le <UX> et le symbole « \$ » pour s'assurer que la commande soit interprétée correctement.



Remarque : Le texte de la ligne de commande doit utiliser le même langage que votre pupitre. Les paramètres de langage se trouvent dans **ECU>Général**.

Gestionnaire d'événements (Hors ligne de commande)

Tout autre texte qui ne commence pas par un « \$ » sera envoyé au gestionnaire d'événements du pupitre. En voici quelques exemples :

- **Go 1** - Exécute la cue list 1
- **Cue 1 2** - exécute la cue 2 de la liste 1, sur le fader approprié
- **Cue 1** - lance la cue en attente à partir de la liste 2
- **GoCue 0 1** - sort de la cue list 1 (va la cue 0)
- **Back_CueList 1** - exécute la cue précédente de la cuelist 1
- **Release 1** - Release de la cue list 1
- **Off 1** - désactive la cuelist 1
- **Resume 1** - reprendre la cue list 1
- **Assert 1** - Assert sur la cue list 1
- **Stop 1** - arrêter la restitution de la cue list 1
- **Stop Cue 1 2** - Pauser la cue 2 de la cue list 1 si elle est en cours d'exécution
- **Stop** - Pauser tout
- **Resume Cue 1 2** - reprendre la cue 2 de la cue list 1 si elle est pausée
- **Resume** - reprendre tout
- **SubAssert 1** - assert sur le submaster 1
- **SubUnload 1** - décharger le sub 1
- **SubDown 5** - appuie sur la touche bump du sub 5
- **SubUp 5** - relâche la touche bump du sub 5



Remarque : L'accès aux faders se fait en ajoutant 1 000 au numéro du fader. Cela affecterait toutes les palettes ou présets assignées au fader. Les subs ne doivent être utilisés qu'avec leur numéro de sub.

Exemple :

- **SubMove 1 25** - déplace Sub 1 à 25 %
 - **SubMove 1001 50** - déplace le Fader 1 à 50 %
 - **SubMove 1011 75** - déplace le Fader 11 (Fader 1 page 2) à 75 %
 - **SubDown 1101** - appuie sur la touche bump du Fader 11 (Fader 1 à la page 10)
-
- **FaderMove_CueList 1 50** - règle le fader de restitution de la cue list 1 à 50 %
 - **Grandmaster 1 100** - régler le Grandmaster 1 sur full (il n'y a qu'un seul Grandmaster)
 - **Macro 1** - exécute la Macro 1



Remarque : Le texte nécessite soit un retour chariot (hex 0d), « \r », ou « # » pour terminer la ligne de commande.

Réception des chaînes de caractères UDP

Les chaînes de caractères UDP doivent être envoyées à l'adresse IP du pupitre (unicast) et au port désigné pour être traitées. Les chaînes de caractères UDP de multidiffusion et de diffusion ne sont pas prises en charge. Pour trouver l'adresse IP de votre pupitre, faites {Shift}&{Clear} sur la ligne de commande et appuyez sur [About]. Pour plus d'informations sur About, consultez la

section About de votre pupitre dans le manuel. Le port Rx UDP est configuré dans le Setup. reportez-vous à la section [Réglages du Show Control](#) pour de plus amples informations sur le setup.

Recevoir les strings ACN

Pour recevoir les chaînes de caractères ACN, **{String RX}** doit être activé dans **Setup>Système>Show Control** et le nom de l'appareil ACN doit être défini dans le champ **{String TX IP Address}** avec le préfixe « R: ».

Par exemple, le champ **{String TX Adresse IP}** utilisant Paradigm comme composant ACN serait « R:Paradigm ».

Strings ACN bidirectionnelles (envoi et réception)

Pour envoyer et recevoir des Strings ACN depuis des appareils tels qu'un Gateway Net3, les deux options

{String TX} et **{String RX}** doivent être activées et le nom du composant ACN doit être saisi dans le champ **{String TX Adresse IP}** avec le préfixe B:.

Par exemple, le champ **{String TX Adresse IP}** en cas d'utilisation d'un Gatewat Net3 4 ports serait « B:Net3 4-Port Gateway ».



Remarque : Si vous avez plusieurs appareils qui envoient ou reçoivent des strings, séparez chaque adresse dans le champ **{String TX Adresse IP}** par une virgule.

Réception via le Gateway I/O (E/S)

Pour que votre pupitre reçoive des données type Sérial d'un Gateway Net3 I/O, l'ID de groupe Sérial assigné au Gateway doit correspondre à l'ID de groupe String RX dans le Setup et le paramètre String RX dans le Setup doit être Activé. Reportez-vous à la section [Réglages du Show Control](#).

Réception de commandes type Sérial pour déclencher des événements

Tout le texte sera écrit entièrement d'une seule ligne, jusqu'à ce qu'un retour chariot (hex 0D), un « \r », ou un « # » soit rencontré dans la chaîne de caractères, ce qui indiquera la fin de la commande. La chaîne de caractères doit respecter les majuscules et minuscules.

RS232, UDP et strings ACN

L'appareil émetteur doit ajouter « SC » (respectez les majuscules) au début de la chaîne de caractères pour qu'elle soit correctement prise en compte.

Exemple :

- SC Hello# - envoie le message « Hello » à l'afficheur du show control via RS232, UDP, ou ACN

Strings OSC

Pour les commandes OSC qui sont destinées à être traitées par l'affichage Show Control, l'appareil émetteur doit démarrer la chaîne de caractères avec /eos/sc/ pour que le pupitre puisse la traiter correctement.

Exemple :

- /eos/sc>Hello - envoie le message « Hello » à l'afficheur du show control via OSC

Commandes des événements

Lorsqu'une commande commençant par les préfixes énumérés ci-dessus est reçue, le pupitre recherchera l'événement type Sérial correspondant défini dans la liste de Show Control. L'Input String personnalisée provenant de n'importe quelle source type Sérial (RS232, UDP, ACN, OSC) peut être utilisée pour déclencher les actions suivantes :

- **Cue** - lance une cue
- **Submaster** - déclenche un submaster, active ou désactive un submaster, règle un submaster sur un pourcentage de fader. (Notez que l'OSC ne peut pas être utilisé pour régler les niveaux de faders via des commandes type Sérial personnalisées).
- **Macro** - exécute une macro

Programmation des événements de type Sérial

Ouvrir l'affichage du Show Control.

- [Displays]><More SK>>{Show Control} ou [Tab] + [1][1]

Créer une nouvelle liste d'événements.

- <Événement> [9] [/] [Enter]

Définir la liste d'événement comme réseau.

- <Événement> [9] [/] {Type} {Réseau} [Enter]

Activez la liste (externe seulement).

- <Événement> [9] [/] {Externe} [Enter]

Sélectionnez la chaîne de caractères d'entrée et taper la commande UDP ou OSC appropriée.

- {Chaîne d'entrée} Hello [Entrer]

OSC

Entrez la commande que vous voulez que le pupitre reçoive.

- L'appareil envoyant la commande doit la commencer par /eos/sc/ pour que le pupitre la reçoive. Par exemple, tapez « Hello » dans le champ Input String. Sur votre appareil d'envoi OSC, tapez /eos/sc>Hello.

UDP

Entrez la chaîne de caractères que vous voulez que le pupitre reçoive.

- L'appareil envoyant le message doit ajouter « SC » (gardez les majuscules) au début de la chaîne pour qu'elle soit correctement prise en compte.
- La chaîne de caractères doit être terminée par un retour chariot (hex 0D), /r ou #. Par exemple, tapez « Hello » dans le champ Input String. Sur votre appareil d'envoi UDP, envoyez SC Hello#
- Pour régler le pourcentage du fader du submaster en utilisant UDP, vous devez inclure un nombre (0-100) après la chaîne. Par exemple : blue 50#.

Ensuite, ajouter l'action à exécuter. Les actions peuvent être une cue, un submaster, ou une macro.

- {Action} {Cue} [1] [Enter]

Envoi de Commandes type Sérial - RS232, UDP et Strings ACN

Les pupitres de la famille Eos ont la capacité d'envoyer des chaînes de caractères, qui peuvent être utilisées pour envoyer des commandes à d'autres appareils, tels que Paradigm® , Crestron® et des serveurs média. La possibilité d'envoyer et de recevoir des chaînes de caractères peut se faire via des ports RS232 (via un Gateway d'E/S Net3), des messages UDP réseau et des chaînes de caractères EPI ACN. reportez-vous à la section [Réglages du Show Control](#) pour de plus amples informations sur le setup.



Remarque : Le pupitre peut être configuré pour envoyer des chaînes de caractères ACN ou UDP, car elles partagent le champ Adresse IP String Tx. Une combinaison de noms d'appareils pour ACN et d'adresses IP pour UDP n'est pas prise en charge. Les combinaisons de passerelles d'E/S et de chaînes UDP ou ACN sont autorisées.



Remarque : Si vous essayez de contrôler Paradigm via UDP, des chaînes de caractères ACN ou RS-232, veuillez vous référer au document *Paradigm Serial Access Protocol* pour plus d'informations.

Envoi de strings

Il y a trois façons dont votre pupitre peut envoyer des chaînes de caractères : à partir de cues, de macros, ou d'événements. String TX doit être défini sur Activé dans le Setup pour que les chaînes de caractères puissent être envoyées.

Caractères de terminaison

Toutes les chaînes de caractères sont ajoutées avec CR LF sauf si la chaîne contient un caractère d'échappement (auquel cas aucune terminaison par défaut n'est ajoutée).

Caractères d'échappement

Les caractères ASCII non imprimables peuvent être placés dans la chaîne de caractères à l'aide des caractères d'échappement « \x » suivis du code hexadécimal. Pour placer un retour chariot (CR) dans la chaîne, tapez « \x0D ».

Si un caractère d'échappement est incorporé dans la chaîne (dans n'importe quelle position), alors la terminaison par défaut n'est pas appliquée.

- [Cue] [1] {Exécuter} {Strings} "macro on" – envoie « macro on » avec la terminaison CR LF par défaut
- [Cue] [1] {Exécuter} {Strings} "macro on\x0A" – envoie « macro on » avec la terminaison Line Feed (LF)
- [Cue] [1] {Exécuter} {Strings} "macro\x0D on" – envoie « macro on » avec un retour à la ligne au milieu et aucune terminaison
- [Cue] [1] {Exécuter} {Strings} "\x02\x03" – envoie des caractères ASCII 0x02 et 0x03 sans terminaison

Envoi à partir des cues

Des chaînes de caractères spécifiques définies par l'utilisateur peuvent être assignées aux cues à envoyer. Lorsque la cue est exécutée, la chaîne de caractères (string) sera envoyée vers toutes les interfaces String activées. Pour assigner une string, sélectionnez la cue et appuyez sur la

softkey **{Exécuter}**. Une softkey **{String}** s'affiche. Lorsque vous appuyez sur **{String}**, le clavier alphanumérique s'affiche. Entrer la string désirée, appuyer sur **[Enter]** et le texte tapé sera affiché dans le champ des liens externes du Playback Status Display.

Si une chaîne de caractères est déjà liée à la cue sélectionnée, la chaîne s'affichera pour l'édition. Lorsque **[Cue] [n] {Exécuter} {String}** est sur la ligne de commande, appuyez sur **[Next]/[Last]** pour faire défiler toutes les chaînes de caractères utilisées dans cette conduite. Vous pouvez ensuite modifier la chaîne de caractères affichée pour simplifier le processus de saisie de chaînes similaires.

Envoyer une chaîne de caractères vers Paradigm

Sélectionnez la cue qui doit exécuter la chaîne de caractères.

- **[Cue] [1]**

Appuyez sur la softkey **{Exécuter}**.

- **[Cue] [1] {Exécuter}**

De nouvelles softkeys apparaissent, appuyez sur la softkey **{Strings}**.

- **[Cue] [1] {Exécuter} {Strings}**

Définissez la chaîne de caractères type Sérial, dans ce cas nous déclencheront une Macro On dans Paradigm.

- **[Cue] [1] {Exécuter} {Strings} macro on Lights1 [Enter]**

Envoi à partir de macros

La touche virtuelle **{Envoyer String}** est disponible dans l'affichage de l'éditeur de macro (Commun). Tout texte saisi après cette commande de type string dans la macro sera envoyé à toutes les interfaces de type string actives lorsque cette macro est lancée.

Envoi à partir des Événements

{String MSC TX} est une option dans **[Setup]>{Système}>{Show Control}**. Reportez-vous à la section [Règlements du Show Control](#). Lorsque **{String MSC TX}** est activé, les messages Show Control MIDI seront envoyés sous forme de messages de chaîne type Sérial lorsque certaines actions se produisent sur le pupitre.

Ces actions sont les suivantes :

- Une cue est déclenchée.
- La cue 1/2 est déclenchée. Le pupitre enverra la cue 1 2.
- Une cue est arrêtée.
- La cue 3/1 est arrêtée. Le pupitre enverra Stop cue 3 1.
- Une cue reprend.
- La cue 3/1 reprend. Le pupitre enverra Resume cue 3 1.
- La touche bump d'un sub est maintenu enfoncé.
- La touche bump du submaster 5 est enfoncé. Le pupitre enverra le SubOut 5.
- La touche bump d'un sub est relâché.
- La touche bump du submaster 5 est enfoncé. Le pupitre enverra le SubIn 5.
- Une macro est exécutée.
- La Macro 1 est exécutée. Le pupitre enverra la Macro 1.



Remarque : String MIDI Tx est limité par {Cuelist MIDI} dans le Setup. Reportez-vous à la section [RégLAGES du Show Control](#).

Envoi des chaînes de caractères UDP

Les chaînes UDP seront envoyées depuis le pupitre sur un numéro de port éphémère (toujours changeant) vers le port de destination spécifié dans le Setup. Les chaînes UDP envoyées à des adresses IP multidiffusion ne sont pas prises en charge.



Remarque : Le pupitre peut être configuré pour envoyer des chaînes de caractères ACN ou UDP, car elles partagent le champ Adresse IP String Tx. Une combinaison de noms d'appareils pour ACN et d'adresses IP pour UDP n'est pas prise en charge.

Envoi de strings ACN

Pour envoyer des strings ACN, {String TX} doit être activé dans **Setup>Système>Show Control**, et le nom du composant ACN (par exemple « Paradigm ») doit être défini dans le champ **{String TX Adresse IP}**.

Si vous avez plusieurs appareils qui envoient ou reçoivent des strings, séparez chaque adresse dans le champ **{String TX Adresse IP}** par une virgule.



Remarque : Le pupitre peut être configuré pour envoyer des chaînes de caractères ACN ou UDP, car elles partagent le champ Adresse IP String Tx. Une combinaison de noms d'appareils pour ACN et d'adresses IP pour UDP n'est pas prise en charge.

Envoi via un Gateway I/O (E/S)

Pour que votre pupitre envoie des données type Sérial à un Gateway Net3 E/S, l'ID de groupe de ports type Sérial assigné au Gateway doit correspondre à l'ID de groupe String TX dans le Setup et le paramètre String TX dans le Setup doit être Activé. Reportez-vous à la section [RégLAGES du Show Control](#).

MIDI Raw

Aussi connu sous le nom de MIDI Strings, MIDI Notes, MIDI Messages, ou Channelized Event Data. À l'origine destiné à la communication entre instruments de musique, MIDI a été adapté pour une multitude d'utilisations entre appareils. Les pupitres de la famille Eos peuvent envoyer ou recevoir des messages MIDI via les ports MIDI intégrés (si disponibles).

Les passerelles Net3 Show Control ne prennent pas en charge les fonctions MIDI RAW Note On/Off, Program Change et Control Change. Ces fonctions ne sont prises en charge que par les cartes I/O (E/S) locales. Les messages exclusifs au système (SysEx), y compris les MSC, fonctionnent avec une passerelle de Show Control.

Réception MIDI

Les pupitres de la famille Eos peuvent être configurées pour répondre à des messages MIDI précis ou à des messages correspondant à un modèle spécifique. Ceux-ci sont configurés dans une liste d'événements dans l'affichage Show Control.

Les options d'encodage des commandes sont configurées dans l'affichage de configuration MIDI String, illustré ci-dessous :

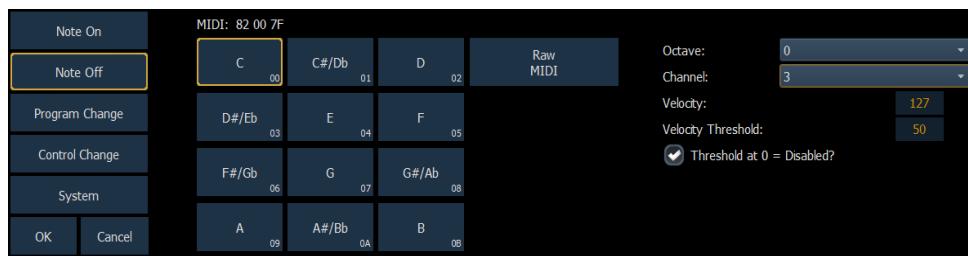


Types de messages MIDI

Les messages MIDI suivants peuvent être reçus :

- *Événements de notes MIDI (Note On/Note Off)*
- *Événements Program Change*
- *Événements Control Change*
- *Principe des événements (MIDI Show Control)*

Événements de notes MIDI (Note On/Note Off)



Les commandes Note On et Note Off simulent l'activation (on) et le relâchement (off) d'une note musicale. Les données MIDI que l'on s'attend à recevoir sont affichées au-dessus de la zone de sélection des Notes, avec « N » indiqué où tout numéro valide sera pris en compte. Cet affichage changera suivants les options de configurations sélectionnées. Lorsque vous avez terminé de configurer un événement Note On ou Note Off, appuyez sur {OK} pour enregistrer l'événement. Sinon, appuyez sur {Annuler} pour annuler les modifications.

Structure des messages

Note On a une structure type 9A BC DD, où 9 représente la commande Note On, A représente le numéro de circuit, B représente l'octave de la note, C représente la valeur de la note et DD représente la vélocité.

Note Off a une structure de 8A BC DD, où 8 représente la commande Note Off, A représente le numéro de circuit, B représente l'octave de la note, C représente la valeur de la note et DD représente la vélocité.

Options

Les options suivantes sont disponibles :

{Notes}

Vous pouvez choisir n'importe quelle note de musique (do à si, chromatique), ou utiliser Raw MIDI pour entrer manuellement une valeur.

{Octave}

Vous pouvez choisir l'octave spécifique pour la note (octaves 0-10), ou choisir Tous, et le pupitre répondra lorsqu'une octave de la note sélectionnée est reçue.

{Channel}

Cela devrait correspondre avec le Circuit MIDI pour la commande de note (1-16 ou 0-F). Si le pupitre est paramétré sur Tous, il réagira quand n'importe quel circuit MIDI recevra une commande de note.

{Vélocité} et {Seuil Vélocité}

En MIDI, la vélocité représente le volume ou l'intensité relative de la note, où 1 (01) est très doux, ou ppp, et 127 (7F) est très fort, ou fff. (Une Note On MIDI avec une vélocité de 0 est un cas spécial et est traitée comme une commande Note Off).

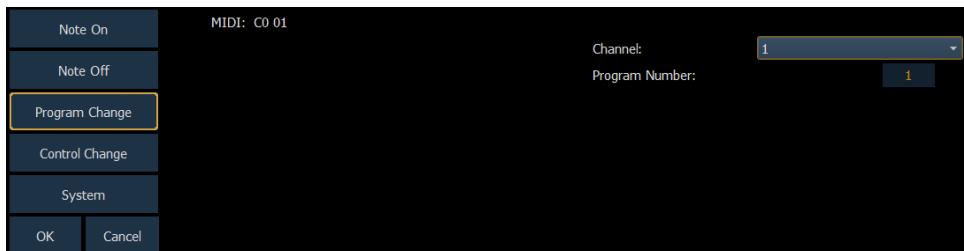
Le paramètre Velocité spécifie la vélocité exacte dans le message de note MIDI qui doit être reçue pour que l'action soit exécutée. Chaque fois que la vélocité exacte est reçue, quel que soit le seuil, l'événement se lance.

Le Seuil est un moyen optionnel de spécifier la vélocité minimale qui doit être reçue pour que l'action soit exécutée. En d'autres termes, la vélocité de la note MIDI doit être supérieure ou égale à la valeur seuil. Si le seuil est 0, ce paramètre est ignoré, sauf en cas de l'option « Seuil à 0 = Désactivé ? » case non cochée.

Exemple :

- Vélocité 127, Seuil 0, case cochée – La console recherche une note MIDI entrante avec une vélocité de 127 (7F). Le seuil est ignoré.
- Vélocité 127, Seuil 0, case non cochée – La console recherche une note MIDI entrante avec une vélocité supérieure ou égale à 0. La vitesse est redondante, car 127 est supérieur à 0.
- Vélocité 127, Seuil 50, case cochée – La console recherche une note MIDI entrante dont la vélocité est supérieure ou égale à 50
- Vélocité 127, Seuil 50, case cochée – La console recherche une note MIDI entrante dont la vélocité est supérieure ou égale à 50 (hex 32)
- Vélocité 1, Seuil 50, case cochée – La console recherche une note MIDI entrante dont la vélocité est supérieure ou égale à 50 (hex 32) Si la note avec une vélocité de 1 est reçue, l'événement se lancera également car il correspond au paramètre de vélocité.
- Vélocité 0, Seuil 50, case cochée – La console recherche une note MIDI entrante dont la vélocité est supérieure ou égale à 50 (hex 32). Si la note avec une vélocité de 0 est reçue, l'événement se lancera également car il correspond au paramètre de vélocité.
- Vélocité 0, Seuil 0, case cochée – La console recherche une note MIDI entrante dont la vélocité est 0. Le seuil est ignoré.

Événements Program Change



Les commandes Program Change représentent généralement un changement dans la voie MIDI ou dans le type d'instrument qui devrait être utilisé pour un circuit MIDI particulier. À la manière des commandes de notes MIDI, les messages MIDI qui doivent être reçus sont affichés dans la ZIC et seront modifiés suivant les paramètres d'événement sélectionnés. Quand vous avez fini de configurer l'événement de program change, appuyez sur **{OK}** pour enregistrer l'événement. Sinon, appuyez sur **{Annuler}** pour annuler les modifications.

Structure des messages

Les messages de program change ont la structure CN XX, dans laquelle N représente le numéro de circuit MIDI et XX le numéro de programme.

Options

Les options suivantes sont disponibles :

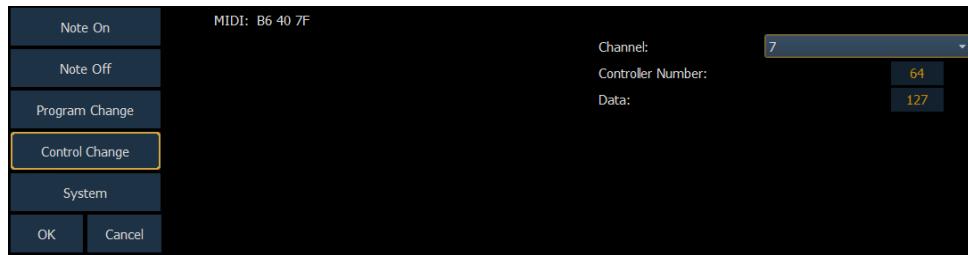
{Channel}

Cela devrait correspondre avec le Circuit MIDI pour la commande de note (1-16, 0-F). Si le pupitre est paramétré sur Tous, il réagira quand n'importe quel circuit MIDI recevra une commande de note.

{Programme Numéro}

Le numéro de programme est compris entre 0 et 127 (0-7F). Beaucoup d'appareils afficheront un numéro entre 1 et 128. Si c'est le cas de votre appareil, soustraire 1 pour obtenir le numéro de programme souhaité.

Événements Control Change



Les commandes Control Change ont été conçues pour effectuer des actions précises sur les appareils MIDI, comme les actionnements de pédales et les effets. Par exemple, la pédale Damper d'un clavier est souvent représentée par le numéro de contrôleur 64 (hex 40). À la manière des commandes de notes MIDI, les données MIDI souhaitant être reçues sont paramétrables dans la ZIC lorsque vous sélectionnerez un événement. Une fois la configuration de l'événement Control Change terminée, appuyez sur {OK} pour enregistrer l'événement. Sinon, appuyez sur {Annuler} pour annuler les modifications.

Structure des messages

Les messages Program Change ont une structure BN XX YY, où N représente le numéro du circuit MIDI, XX représente le numéro du contrôleur et YY représente l'octet de données.

Options

Les options suivantes sont disponibles :

{Channel}

Cela devrait correspondre avec le Circuit MIDI pour la commande de note (1-16, 0-F). Si le pupitre est paramétré sur Tous, il réagira quand n'importe quel circuit MIDI recevra une commande de note.

{Contrôleur Numéro}

Le numéro de contrôleur est une valeur comprise entre 0-127 (00-7F). De nombreux appareils affichent cette valeur entre 1 et 128 - si c'est le cas pour votre autre appareil, soustrayez 1 du numéro du contrôleur désiré.

{Data}

Le paramètre de données est toute valeur comprise entre 0-127 (00-7F). De nombreux appareils affichent cette valeur entre 1 et 128 - si c'est le cas pour votre autre appareil, soustrayez 1 de l'octet de data souhaité.

Principe des événements (MIDI Show Control)



Le principe des commandes vous permet de générer des messages MIDI Show Control précis qui peuvent être reçus et interprétés par le pupitre. Bien que toute commande MIDI Show Control correspondant au Device ID configuré sera exécutée normalement, ce type de configuration d'événement permet au pupitre de réagir aux messages envoyés par différents Device ID, ou de comprendre les actions demandées basées sur une commande show control.

Les messages MIDI attendus sont affichés dans la ZIC et changent quand vous configurez les paramètres d'événement. Quand vous avez fini de configurer un événement, appuyez sur {OK} pour enregistrer l'événement. Sinon, appuyez sur {Annuler} pour annuler les modifications.

Structure des messages

voir [Format hexadécimal et MIDI Show Control](#) pour plus d'informations sur les structures des messages show control.

Options

Les options suivantes sont disponibles :

{Commandes}

- **Go, Stop, Reprendre** - permettent le déclenchement d'une cue, l'arrêt d'une cue et la reprise d'une cue, respectivement. Les champs suivants sont modifiables :
- **ID de l'Appareil** - l'identifiant Device (appareil) MIDI Show Control qui doit répondre au message
- **Liste ID** - la cuelist
- **ID** - numéro de la cue
- **Set** - représente le contrôle d'un fader. Les faders suivants sont accessibles :
 - **Subs**
 - **Grandmaster**
 - **Master Fader Up** - le niveau du fader Up sur la paire de master playback
 - **Master Fader Down** - le niveau du fader Down sur la paire de master playback

Les champs suivants sont modifiables pour les faders ciblés :

- **ID de l'Appareil** – le MIDI Show Control device ID qui doit répondre au message
- **ID** (submasters uniquement) - le numéro du submaster.
- **Niveau** - le niveau spécifié du fader de 0-100% (0-127 décimal, 00-7F hex)

- **Fire** - lance l'exécution d'une macro. Les champs suivants sont modifiables :
 - **ID de l'Appareil** – le MIDI Show Control device ID qui doit répondre au message
 - **ID** - le numéro de macro à exécuter

Création d'une liste d'événements et d'un événement MIDI

Ouvrez l'affichage de show control.

- [Displays]>[More SK]>{Show Control}

Créez une nouvelle liste d'événements et sélectionnez le type de réseau

- <Événement> [6] [/] {Type} {Réseau} [Enter]

Permettre à la liste de répondre aux sources {Externes}

- <Événement> [6] [/] {Externe} [Enter]

Création d'un événement Note On

Créez un nouvel événement et ouvrez l'écran de configuration MIDI String

- <Événement> [1] [More SK] {MIDI String}

Sélectionnez le type {Note On}

- {Note On}

Sélectionnez la valeur de la note MIDI, par exemple, Bb (B-flat)

- {A#/Bb}

Sélectionnez l'octave de note MIDI ou laissez-la en tant que Tous. Dans cet exemple, nous allons choisir Tous.

- <Octave> {Tous}

Sélectionnez le circuit MIDI

- <Channel> {1}

Sélectionner la vélocité

- <Vélocité> {127}

Eventuellement, sélectionnez le seuil de vitesse pour que l'événement soit déclenché si le message est au-dessus de ce niveau. Pour désactiver le seuil de vélocité, laissez-le à 0.

- <Seuil de vélocité> {0}

Appuyez sur {OK} pour enregistrer l'événement

- {OK}

Spécifiez l'action pour l'événement

- <Événement> [1] [Macro] [1] [Enter]

Création d'un événement Note Off

Créez un nouvel événement et ouvrez l'écran de configuration MIDI String

- <Événement> [2] [More SK] {MIDI String}

Sélectionnez le type {Note Off}

- {Note Off}

Sélectionnez la valeur de la note MIDI, par exemple, Bb (B-flat)

- {A#/Bb}

Sélectionnez l'octave de note MIDI ou laissez-la en tant que Tous. Dans cet exemple, nous allons choisir Tous.

- <Octave> {Tous}

Sélectionnez le circuit MIDI

- <Channel> {1}

Sélectionnez la vélocité

- <Vélocité> {0}

Eventuellement, sélectionnez le seuil de vélocité pour que l'événement soit déclenché si le message est au-dessus de ce niveau. Pour désactiver le seuil de vélocité, laissez-le à 0.

- <Seuil Vélocité> {1}

Appuyez sur {OK} pour enregistrer l'événement

- {OK}

Spécifiez l'action pour l'événement

- <Événement> [2] [Macro] [2] [Enter]

Création d'un événement Program Change

Créez un nouvel événement et ouvrez l'écran de configuration MIDI String

- <Événement> [3] [More SK] {MIDI String}

Sélectionner le type {Program Change}

- {Program Change}

Sélectionnez le circuit MIDI

- <Channel> {7}

Sélectionner le numéro du programme

- <Programme numéro> {3}{2}

Appuyez sur {OK} pour enregistrer l'événement

- {OK}

Spécifiez l'action pour l'événement

- <Événement> [3] [Cue] [1][0] [Enter]

Création d'un événement Control Change

Créez un nouvel événement et ouvrez l'écran de configuration MIDI String

- <Événement> [4] [More SK] {MIDI String}

Sélectionnez le type {Control Change}

- {Control Change}

Sélectionnez le circuit MIDI

- <Circuit> {7}

Sélectionnez le numéro du contrôleur

- <Numéro du contrôleur> {6}{4}

Spécifiez la valeur data

- <Data> {1}{2}{7}

Appuyez sur {OK} pour enregistrer l'événement

- {OK}

Spécifiez l'action pour l'événement

- <Événement> [4] [Sub] [1] {On} [Enter]

Envoi MIDI

Les messages MIDI peuvent être envoyés à partir de cues et de subs (à l'aide de {Exécuter}) ou d'une macro.

Cues et Submasters

Après avoir sélectionné une cue et appuyé sur {Exécuter}, la softkey {MIDI Raw} devient disponible. Les notes peuvent être saisies en utilisant des valeurs hexadécimales (00 à FF) ou décimales (0 à 255) selon l'appareil connecté. Par défaut, le pupitre est au format hexadécimal. Pour utiliser le format décimal, commencez la MIDI string par « D » (D suivi d'une espace).

Le message sera envoyé chaque fois que la cue sera exécutée ou que le submaster est Bumpé.

Envoyer un message MIDI Raw à partir d'une Cue ou d'un Submaster

Format hexadécimal

Sélectionnez une cue ou un submaster.

- [Cue] [1]

Appuyez sur la softkey {Exécuter}.

- [Cue] [1] {Exécuter}

De nouvelles softkeys apparaissent, appuyez sur la softkey {MIDI Raw}.

- [Cue] [1] {Exécuter} {MIDI Raw}

Entrez le message MIDI, dans cet exemple nous utiliserons l'hexadécimal pour envoyer une commande Note On pour la note C3 au circuit 1 avec une vitesse de 127.

- [Cue] [1] {Exécuter} {MIDI raw} 91 3C 7F [Enter]

Format décimal

Sélectionnez une cue ou un submaster.

- [Sub] [1]

Appuyez sur la softkey {Exécuter}.

- [Sub] [1] {Exécuter}

De nouvelles softkeys apparaissent, appuyez sur la softkey {MIDI Raw}.

- [Sub] [1] {Exécuter} {MIDI Raw}

Entrez le message MIDI, dans ce cas nous utiliserons le format décimal pour envoyer la même commande que précédemment - une commande Note On pour la note C3 au circuit 1 avec une vitesse de 127.

- [Sub] [1] {Exécuter} {MIDI Raw} D 145 60 127 [Enter]

Macros

Une softkey {MIDI Raw} est disponible dans l'affichage de l'éditeur de macro. Tout texte entré dans l'édition de la commande dans la macro sera envoyé à toutes les interfaces communicantes lorsque cette macro est lancée. La même syntaxe s'applique aussi bien aux macros qu'aux cues - des valeurs hexadécimales ou décimales peuvent être entrées.

Open Sound Control (OSC)

Le protocole Open Sound Control (OSC) utilise les communications réseaux (avec ou sans fil) pour dialoguer avec différents appareils et logiciels audio, vidéo et lumière.

Utilisation de OSC

Une commande OSC est basée sur une méthode et une liste facultative de d'arguments (valeurs), ou des données supplémentaires pour une commande particulière.

Par exemple :

Méthode OSC	Argument/Valeur	Action
/eos/chan	1	[Chan] [1]
/eos/chan/1/full	Aucun	[Chan] [1] [At] [FL]
/eos/chan/1/at	50	[Chan] [1] [At] [50]
/eos/user/5/chan	1	[Chan] [1] (as User 5)

Un périphérique qui reçoit une chaîne de caractères OSC traitera la commande comme si l'utilisateur actuel de ce périphérique avait tapé la commande.

Toutes les commandes OSC dirigées vers un pupitre Eos doivent commencer par **/eos/**. Pour diriger l'OSC vers un utilisateur particulier pour une commande unique, la commande doit commencer par **/eos/user/<numéro>/**

Il est possible de définir l'ID utilisateur OSC via une commande OSC, auquel cas cet ID utilisateur reste tel quel jusqu'à ce qu'il soit à nouveau modifié.

Configuration OSC

UDP et TCP

Eos prend en charge l'émission et la réception OSC via une connexion TCP ou UDP. La connexion utilisée dépendra du type d'appareil OSC ou du logiciel que vous avez l'intention d'utiliser avec Eos. Veuillez consulter cette documentation pour vérifier les types de connexion pris en charge.

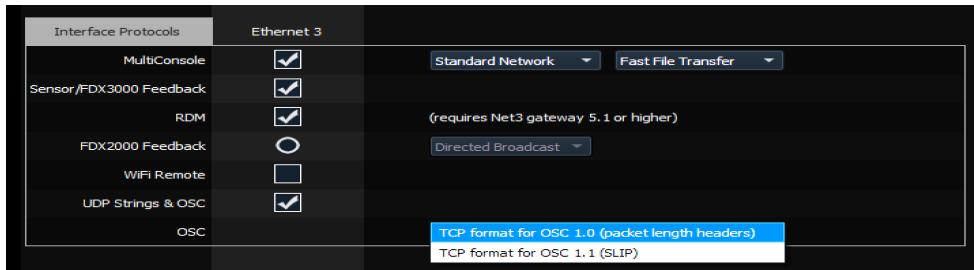
Le pupitre peut être réglé pour recevoir et/ou transmettre des messages OSC. Ceci est configurable dans **Setup>System>Show Control>OSC** avec les touches **{OSC RX}** et **{OSC TX}**.

De plus, vous devez activer l'option **{UDP Strings et OSC}** sur l'interface réseau que vous souhaitez utiliser dans **ECU>Paramètres>Réseau>Protocoles d'interfaces**.

TCP

La méthode préférée pour transmettre et recevoir des paquets OSC est une connexion TCP. Eos recevra les connexions TCP entrantes sur le Port 3032. La communication TCP nécessite toujours que **{OSC RX}** et **{OSC TX}** soient activés dans la section Show Control du Setup.

Dans **ECU>Paramètres>Réseau>Protocoles d'interfaces**, il existe une option pour configurer le mode TCP de l'OSC. Par défaut, OSC 1.0 est sélectionné. Deux modes TCP sont disponibles : OSC 1.0 (longueur d'en-têtes de longueur de paquet) et OSC 1.1 (SLIP). Consultez la documentation de l'appareil OSC que vous souhaitez utiliser à travers une connexion TCP pour connaître le mode pris en charge.



UDP

Les connexions UDP peuvent être utilisées mais ne sont pas souhaitées, car les messages peuvent être abandonnés ou livrés en désordre. Lorsque vous utilisez UDP, l'adresse IP et les ports appropriés doivent être configurés dans la section Show Control du Setup. Pour les systèmes ne nécessitant pas de configuration réseau précise, ETC recommande des affectations de ports UDP dans la plage 4703 à 4727 ou 8000 et 8001.

Les paramètres du port UDP sont configurés dans **Setup>Système>Show Control**. En plus des ports OSC TX (émission) et RX (réception), vous pouvez régler l'adresse IP de l'OSC TX pour qu'elle corresponde au périphérique OSC que vous utilisez dans votre système Eos afin qu'il puisse recevoir les messages OSC du pupitre. Des ports TCP multiples peuvent être ajoutés en utilisant les caractères + ou , pour les séparer.

Interne

Les commandes OSC saisies dans le pupitre (via l'objet de commande Magic Sheet) et commençant par **local:** seront réinjecter dans le pupitre.

Exemple :

- local:/eos/chan/1/at/50

Quant elle sera exécutée, le pupitre s'enverra lui-même la commande OSC pour régler le circuit 1 à 50 %.

Ping

Quand vous pensez que la connection OSC a été établie, vous pouvez tester la connexion en envoyant un message ping à Eos et il répondra via le port configuré Reportez-vous à la section [Sortie OSC implicite \(sur la page 615\)](#) pour de plus amples informations.

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
Envoyer une commande ping		
/eos/ping	Aucune valeur n'est nécessaire, tous nombres d'arguments peuvent être envoyées	/eos/ping /eos/ping="abcde" /eos/ping="abcde", 4
Ping response reportez-vous à la section Sortie OSC implicite (sur la page 615) pour de plus amples informations		
/eos/out/ping	Le même nombre d'argument qui a été envoyé	/eos/out/ping /eos/out/ping="abcde" /eos/out/ping/="abcde", 4

Compatible avec l'entrée OSC

Toutes les commandes OSC doivent commencer par « /eos/... » ou « /eos/user/<numéro>/... ».



Remarque : Tous les exemples de commande donnés peuvent également utiliser « /eos/user/<numéro>/... ». variante.

Circ

Les commandes de circuits vous permettent de sélectionner des circuits Eos. Vous pouvez modifier directement les informations de niveau de circuit dans la même commande, ou l'utiliser comme outil de sélection pour d'autres contrôles comme les contrôles absous (voir ci-dessous).

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
Sélection de circuit		
/eos/chan	numéro du circuit à sélectionner	/eos/chan=1
/eos/chan/<numéro>	numéro pour la valeur du circuit	/eos/chan/1=75 (utile pour l'association avec un Fader OSC)
Définir les niveaux d'intensité des circuits		
/eos/chan/<numéro>/out	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/chan/1/out
/eos/chan/<numéro>/home	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/chan/1/home
/eos/chan/<numéro>/remdim	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/chan/1/remdim
/eos/chan/<numéro>/level	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/chan/1/level
/eos/chan/<numéro>/full	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/chan/1/full
/eos/chan/<numéro>/min	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/chan/1/min
/eos/chan/<numéro>/max	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/chan/1/max
/eos/chan/<numéro>/+%	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/chan/1/+%
/eos/chan/<numéro>/-%	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/chan/1/-%
Définir les valeurs des paramètres ou du niveau DMX		
/eos/chan/<numéro>/dmx	Valeur pour le niveau DMX du circuit	/eos/chan/1/dmx=255
/eos/chan/<numéro>/param/	Valeur du niveau du paramètre	/eos/chan/1/param/pan=90 (utile pour l'association avec

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
<paramètre>		un fader OSC)
/eos/chan/<numéro>/param/ <paramètre 1>/<paramètre 2>/...	valeurs identiques pour tous les niveaux de paramètres valeurs différentes pour chacun des niveaux de paramètres	/eos/chan/1/param/pan/ tilt=90 (définir le pan et le tilt du circuit 1 à 90) /eos/chan/1/param/pan/ tilt=45,90 (définir le pan du circuit 1 à 45 et le tilt à 90)
/eos/chan/<numéro>/param/ <paramètre>/dmx	valeur pour le niveau du paramètre dmx	/eos/chan/1/param/pan/ dmx=255
/eos/chan/<numéro>/param/ <paramètre 1>/<paramètre 2>/... / dmx	valeur(s) pour le(s) niveau(x) DMX des paramètres	/eos/chan/1/param/pan/tilt/ dmx=255
Informations sur les niveaux de sorties des circuits - voir Sortie OSC implicite (sur la page 615) pour plus d'informations		
/eos/out/active/chan	Liste des circuits actifs (sélectionnés) et leur valeur en cours à partir du premier circuit	/eos/out/active/chan="1-2 [100]"

Niveaux absous

Les commandes de niveaux absous sont utilisées lorsqu'un élément existant est déjà sélectionné sur la ligne de commande de l'utilisateur OSC.

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
Indiquer des niveaux		
/eos/at	Valeur du niveau (0-100)	/eos/at= 75 (utile pour l'association avec un fader OSC)
/eos/at/out	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/at/out
/eos/at/home	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/at/home
/eos/at/remdim	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/at/remdim
/eos/at/level	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/at/level
/eos/at/full	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/at/full
/eos/at/min	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/at/min

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
/eos/at/max	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/at/max
/eos/at/+%	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/at/+%
/eos/at/-%	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/at/-%
Définir les paramètres ou les informations DMX		
/eos/at/dmx	Valeur du niveau DMX	/eos/at/dmx/128 (utile pour la mise en correspondance avec un Fader OSC)
/eos/param/<paramètre>	valeur pour le niveau	/eos/param/pan=270 (utile pour l'association avec un fader OSC)
/eos/param/<paramètre>/out	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/param/pan/out
/eos/param/<paramètre>/home	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/param/pan/home
/eos/param/<paramètre>/level	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/param/pan/level
/eos/param/<paramètre>/full	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/param/pan/full
/eos/param/<paramètre>/min	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/param/pan/min
/eos/param/<paramètre>/max	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/param/pan/max
/eos/param/<paramètre>/+%/+%	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/param/pan/+%
/eos/param/<paramètre>/-%	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/param/pan/-%
/eos/param/<paramètre 1>/<paramètre 2>/...	niveaux identiques pour tous les paramètres valeurs différentes pour chacun des paramètres	/eos/param/pan/tilt=45 (réglér le pan et le tilt sur 45) /eos/param/pan/tilt=45,90 (régle le pan sur 45 et le tilt sur 90)

Couleur

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
/eos/color/hs	Argument 1 : Hue (0.0-360.0) Argument 2 : Saturation (0.0-100.0)	/eos/color/hs=330.0, 75.0 (couleur rose avec une saturation de 75 %)
/eos/color/hxy	Argument 1 : X (0.0-1.0) Argument 2 : Y (0.0-1.0)	Pour simuler la roue de Hue/Sat dans un graphique 2D XY où le coin inférieur gauche est (0.0, 0.0) et le coin supérieur droit (1.0, 1.0) /eos/color.hxy=0.82, 0.31 (couleur rose avec une saturation de 75 %)
/eos/color/rgb	Argument 1 : Rouge (0.0-1.0) Argument 2 : Vert (0.0-1.0) Argument 3 : Bleu (0.0-1.0)	/eos/color/rgb=1.0, 0.25, 0.63 (couleur rose avec une saturation de 75 %)
/eos/color/xy	Argument 1 : X (0.0-1.0) Argument 2 : Y (0.0-1.0)	Pour définir le point de chromaticité (x, y) dans l'espace couleur CIE 1931 xyY /eos/color/xy=0.464, 0.254 (couleur rose avec une saturation de 75 %)
/eos/color/xyz	Argument 1 : X Argument 2 : Y Argument 3 : Z	Pour définir le point de couleur (X, Y, Z) dans l'espace couleur XYZ /eos/color/xyz=0.851, 0.466, 0.516 (couleur rose avec une saturation de 75 %)

Roue

Une roue permet de régler les niveaux et les paramètres des circuits.

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
/eos/pantilt/xy	Argument 1 : X (0.0-1.0) Argument 2 : Y (0.0-1.0)	Pour le graphique 2D Pan/Tilt le coin en bas à gauche est (0.0, 0.0) et le coin en haut à droite est (1.0, 1.0)
Niveau de roue		
/eos/wheel/level	valeur numérique du cran de roue pour le mode de roue spécifié (positif ou négatif)	/eos/wheel/level=1.0 (incrémente la valeur) /eos/wheel/level=-1.0 (décrémente la valeur) /eos/wheel/level=4.0 (incrémente la valeur rapidement) (par défaut en mode Coarse (Rapide), mais le mode de roue peut être changé avec la commande /eos/wheel ci-dessous)
/eos/wheel	valeur numérique pour le wheel mode: 0=coarse (rapide), 1=fine (fin)	/eos/wheel=1.0
Wheel Output - se référer à Implicit OSC Output pour plus d'informations		

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
/eos/out/wheel	valeur numérique pour le mode de roue en cours : 0=coarse (rapide), 1=fine (fin)	/eos/out/wheel=1.0
Indexed Wheels - voir Active Parameters		
/eos/wheel/<index>/level	valeur numérique du cran de roue pour le mode de roue spécifié (positif ou négatif)	/eos/wheel/2/level=1.0 (incrémente la valeur) /eos/wheel/2/level=-1.0 (décrémente la valeur) /eos/wheel/2/level=4.0 (incrémente la valeur rapidement) (par défaut en mode Coarse (Rapide), mais le mode de roue peut être changé avec la commande /eos/wheel ci-dessous)
/eos/wheel/<index>	valeur numérique pour le wheel mode: 0=coarse (rapide), 1=fine (fin)	/eos/wheel=1.0
Roues de paramètres et encodeurs		
/eos/wheel/<parameter>	valeur numérique des crans de roue (positif ou négatif)	/eos/wheel/pan=1.0
/eos/wheel/<parameter 1>/<parameter 2>/...	valeur numérique des crans de roue (positif ou négatif)	/eos/wheel/pan/tilt=1.0
/eos/wheel/fine/<parameter>	valeur numérique des crans de roue Fine (positif ou négatif)	/eos/wheel/fine/pan=1.0
/eos/wheel/fine/<parameter 1>/<parameter 2>/...	valeur numérique des crans de roue Fine (positif ou négatif)	/eos/wheel/fine/pan/tilt=1.0
/eos/wheel/course/<parameter>	valeur numérique des crans de roue Coarse (positif ou négatif)	/eos/wheel/coarse/pan=1.0
/eos/wheel/course/<parameter 1>/<parameter 2>/...	valeur numérique des crans de roue Coarse (positif ou négatif)	/eos/wheel/coarse/pan/tilt=1.0

Switch



Remarque : Switch est une variante pour les roues avec la fonctionnalité supplémentaire de répéter continuellement les incrémentations d'une roue jusqu'à ce qu'une commande Switch OSC ultérieure mette les incrémentations de roue à zéro. Par exemple, ça peut être utilisé pour actionner continuellement une roue tout en maintenant un bouton enfoncé. La plage des arguments va généralement de -1,0 à 1,0, ce qui influe sur la fréquence des crans, mais elle peut être plus ou moins grande pour des mouvements plus ou moins rapides.

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
Switch/ Niveau de la Roue		
/eos/switch/level	X : niveau de la roue crantée	
/eos/switch	Définir le mode de la roue OSC	0 = Plage, 1 = Fin
Switch Mode Output Reportez-vous à la section Sortie OSC implicite (sur la page 615) pour de plus amples informations.		
/eos/out/switch	Mode de roue OSC en cours	/eos/out/switch=1.0
Switch/Roue et Niveaux d'encodeurs		
/eos/switch/<paramètre>	Mode de roue crantée OSC X pour un paramètre spécifié (ex : pan)	
/eos/switch/<parameter 1>/<parameter 2>/...	Mode de roue crantée OSC X pour des paramètres spécifiés (ex : red, green, blue)	
/eos/switch/fine/<parameter>	Mode de roue crantée X Fine (fin) pour un paramètre spécifié (ex : pan)	
/eos/switch/fine/<parameter 1>/<parameter 2>/...	Mode de roue crantée X Fine (fin) pour des paramètres spécifiés (ex : red, green, blue)	
/eos/switch/course/<parameter>	La plage des crans de roue X pour un paramètre spécifié (ex : pan)	
/eos/switch/course/<parameter 1>/<parameter 2>/...	La plage de crans de roue X pour des paramètres spécifiés (ex : rouge, bleu, vert)	

Paramètres actifs



Remarque : Le paramètre <index> est un index basé sur 1 qui référence la liste des paramètres actuels pour le(s) circuit(s) sélectionné(s). Eos enverra le nom du paramètre et la valeur en cours pour chaque paramètre actif, afin que les valeurs des roues de contrôle de votre appareil compatible OSC puissent être affichées de manière appropriée.

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
Roue		
/eos/active/active/wheel/<index>	nombre de crans de la roue pour le mode de roue spécifié (positif ou négatif)	/eos/active/wheel/1=1.0 (incrément la valeur) /eos/active/wheel/1=-1.0 (décrément la valeur)

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
		/eos/active/wheel/1=4.0 (incrémentation rapide de la valeur) (par défaut en mode Coarse (rapide), mais le mode de la roue peut être changé avec la commande /eos/wheel)
/eos/active/wheel/fine/<index>	nombre de crans de la roue pour le mode Fine (fin) (positif ou négatif)	/eos/active/wheel/fine/1=1.0
/eos/active/wheel/course/<index>	nombre de crans de la roue pour le mode Coarse (rapide) (positif ou négatif)	/eos/active/wheel/coarse/ 1=1.0
Switch		
/eos/active/switch/<index>	nombre de crans de la roue pour le mode switch spécifié (positif ou négatif)	/eos/active/switch/1=1.0 (incrémente la valeur) /eos/active/switch/1=-1.0 (décrémente la valeur) /eos/active/switch/1=4.0 (incrémente rapidement la valeur) /eos/active/switch/1=0.25 (incrémente lentement la valeur) (par défaut en mode Coarse (Rapide), mais le mode de la roue peut être changé avec la commande /eos/switch)
/eos/active/switch/fine/<index>	nombre de crans de la roue pour le mode Fine (fin) (positif ou négatif)	/eos/active/switch/fine/1=1.0
/eos/active/switch/coarse/<index>	nombre de crans de la roue pour le mode Coarse (rapide) (positif ou négatif)	/eos/active/switch/coarse/ 1=1.0
Données de la roue active envoyées par Eos - voir Sortie OSC implicite (sur la page 615) pour plus d'informations		
/eos/out/active/wheel<nombre>	2 arguments:String avec nom de	/eos/out/active/wheel/1="Intensity", 100

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
	paramètre et valeur actuelle du premier circuit	

Souscrire à des paramètres spécifiques

Une fois souscrit, Eos répondra avec un paquet OSC par paramètre au fur et à mesure qu'il change.

Par exemple :

- /eos/out/param/pan

Reportez-vous à la section [Sortie OSC implicite \(sur la page 615\)](#) pour de plus amples informations.

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
/eos/subscribe/param/<parameter>	1=souscrire, 0=résilier	/eos/subscribe/param/red=1
/eos/subscribe/param/<parameter 1>/<-parameter 2>/...	1=souscrire, 0=résilier	/eos/subscribe/param/pan/tilt=1

Sélections Directe

Les sélections directe OSC sont des touches virtuelles et sont affectées différemment des touches de sélections directe visibles sur la console. Pour utiliser les sélections directe, vous devez d'abord envoyer une des commandes de création de sélection directe. Les sélections directe sont agencées comme un seul type d'élément.



Remarque : Eos enverra la description et les touches labelisées pour toutes les sélections directe. Reportez-vous à la section [Sortie OSC implicite](#) pour de plus amples informations.

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
Création d'une sélection directe		
/eos/ds/<index>/<type élément>/<nombre de touches>		/eos/ds/1/chan/10 (créer une banque de sélection directe OSC #1 avec 10 touches circuits) /eos/ds/2/group/25 (créer la banque de sélection directe OSC #2 avec 25 touches de groupe)
/eos/ds/<index>/<type élément>/ flexi/<nombre de touches>		/eos/ds/1/chan/flexi/10 (créer une banque de sélection directe OSC #1 avec 10 touches circuits, en mode flexi)
/eos/ds/<index>/<type élément>/		/eos/ds/1/chan/3/10 (créer une banque de sélection directe OSC #1 avec 10

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
<numéro page>/<nombre de touches>		touches circuits sur la page 3) Peut aussi être utilisé comme raccourci vers une page spécifique
/eos/ds/<index>/<type élément>/ flexi/<numéro page>/<nombre de touches>		/eos/ds/1/chan/flexi/3/10 (créer une banque de sélection directe OSC #1 avec 10 touches circuits en page 3, en flexi-mode) Peut aussi être utilisé comme raccourci vers une page spécifique
Pagination de sélection directe		
/eos/ds/<index>/page/<delta>	nombre pour le delta d'indexation de la page	/eos/ds/1/page/1 (page plus basse de 1) /eos/ds/1/page/-1 (page plus haute de 1) /eos/ds/1/page/10 (page plus basse de 10)
Utilisation des sélections directe		
/eos/ds/<index>/<index de touche>	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/ds/1/1=1.0 (appuie sur la première touche de la banque de sélection directe OSC #1) /eos/ds/1/1=0.0 (relâche la première touche de la banque de sélection directe OSC #1)
Informations Direct Select envoyées par Eos - voir <i>Sortie OSC implicite (sur la page 615)</i> pour plus d'informations		
/eos/out/ds/<index>	La chaîne d'arguments contient un texte de description pour sélection directe choisie à <index>: nom d'élément, numéro de page, mode	/eos/out/ds/1/1="Circuits [1]" /eos/ds/1/1="Groupes [1 – Flexi]"
/eos/out/ds/<index>/<index de touche>	Chaîne d'arguments contenant une description de l'élément (nom/numéro)	/eos/out/ds/1/1="Cyc [1]"



Remarque : <index> est une indexation basé sur 1 de toutes les banques de sélections directes OSC que vous souhaitez créer. <type élément> peut être un des éléments suivants:

- Circ
- Groupe
- Macro
- Sub
- Preset
- PI (palette intensité)
- PF (palette focus)
- PC (palette couleur)
- PB (palette beam)
- MS (Magic Sheet)

Banques Fader

Les banques Fader partagent l'agencement des faders avec Eos, mais puisqu'une banque fader OSC peut avoir n'importe quel nombre de faders par page, la pagination sera différente. Comme pour les Sélections Directe, vous devez d'abord envoyer une des commandes de création de banque Fader OSC avant de pouvoir les utiliser. Les faders seront affectés au même numéro de fader qu'Eos.

Exemple :

- Créer une banque fader OSC avec 10 faders par page /eos/fader/1/config/10
- OSC Fader 1/1 est le même que le fader console 1/1.
- OSC Fader 2/1 (fader 11) est identique au fader console 2/1.

Autre exemple :

- Créer une banque fader OSC avec 5 faders par page /eos/fader/1/config/5
- OSC Fader 2/1 (Fader 6) correspond au fader console 1/6 (Fader 6)
- OSC Fader 3/1 (Fader 11) correspond au fader console 2/1 (Fader 11)



Remarque : <index> est une indexation basé sur 1 de toutes les banques Fader OSC distinctes OSC que vous souhaitez créer. Eos enverra la description et les textes (labels) des faders pour toute banque fader OSC. Reportez-vous à la section [Sortie OSC implicite \(sur la page 615\)](#) pour de plus amples informations.



Remarque : Utiliser un <index> de zéro pour référencer le master fader.

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
Création d'une Page Fader		
/eos/fader/<index>/config/<nombre de faders>	aucun	/eos/fader/1/config/10 (créer une banque fader OSC #1 avec 10 faders)
/eos/fader/<index>/config/<numéro page>/<nombre de faders>	aucun	/eos/fader/1/config/2/10 (créer une banque fader OSC #1 avec 10 faders en page 2) Peut aussi être utilisé comme raccourci vers une page spécifique
Contrôles des Faders		
/eos/fader/<index>/config/<numéro page>/<nombre de faders>	aucun	/eos/fader/1/config/2/10 Aller directement vers une page de fader spécifique (OSC Fader Map 1, Page 2 de 10 faders)
/eos/fader/<index>/page/<delta>	aucun	/eos/fader/1/page/1 (page plus basse de 1) /eos/fader/1/page/-1 (page plus haute de 1) /eos/fader/1/page/10 (page plus basse de 10)
/eos/fader/<index>/<index fader>	nombre à virgule flottante pour établir le pourcentage du	/eos/fader/1/2=0.75 (régle le deuxième fader de la banque fader OSC #1 à 75 %)

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
	sub	
/eos/fader/<index>/<index fader>/ load	aucun	/eos/fader/1/2/load
/eos/fader/<index>/<index fader>/ unload	aucun	/eos/fader/1/2/unload
/eos/fader/<index>/<index fader>/ stop	aucun	/eos/fader/1/2/stop
/eos/fader/<index>/<index fader>/ fire	aucun	/eos/fader/1/2/fire
/eos/fader/<index>/<index fader>/ out	aucun	/eos/fader/1/2/out
/eos/fader/<index>/<index fader>/ home	aucun	/eos/fader/1/2/home
/eos/fader/<index>/<index fader>/ min	aucun	/eos/fader/1/2/min
/eos/fader/<index>/<index fader>/ max	aucun	/eos/fader/1/2/max
/eos/fader/<index>/<index fader>/ full	aucun	/eos/fader/1/2/full
/eos/fader/<index>/<index fader>/ level	aucun	/eos/fader/1/2/level
/eos/fader/<index>/<index fader>/ +%	aucun	/eos/fader/1/2/+%
/eos/fader/<index>/<index fader>/- %	aucun	/eos/fader/1/2/-%
Informations Status Fader – Reportez-vous à la section Sortie OSC implicite (sur la page 615) pour de plus amples informations.		
/eos/out/fader/<index>/<fader>/ name	Chaîne d'arguments avec le texte (label) du fader pour un fader OSC	/eos/out/fader/1/1="S 1 Label"Sub 1 avec un label "Label"/eos/out/fader/1/2="IP 1 Label"IP 1 fader nommé "Label"
/eos/out/fader/<index>/<fader>/ name	Argument en nombre à virgule flottante pour définir le pourcentage d'un fader (0.0-1.0)	/eos/out/fader/1/1=0.75/eos/out/fader/1/2=0.0
/eos/out/fader/<index>	Chaîne d'arguments, texte descriptif pour la banque de fader OSC indexée	/eos/fader/1="1"

Touche



Remarque : Pour obtenir la liste des touches prises en charge, consultez [Eos OSC Keys](#).

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
/eos/key/<nom>	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/key/select active=1,0 (appuyer sur la touche [Select Active]) /eos/key/select active=0,0 (relâcher la touche [Select Active]) /eos/key/go 0 (appuyer puis relâcher le bouton [Go])



Remarque : Pour la touche slash, utiliser backslash /eos/key/

Adresse

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
Sélection		
/eos/addr	numéro de l'adresse à sélectionner	/eos/addr=513
Définir les niveaux (adresse des parks seulement sur la ligne de commande OSC)		
/eos/addr/<adresse>	valeur de niveau à définir pour l'adresse (0-100)	/eos/addr/513=100 (utile pour l'association avec un fader OSC)
/eos/addr/<adresse>/dmx	valeur du niveau DMX à définir pour l'adresse (0-255)	/eos/addr/513/dmx=255 (utile pour l'association avec un fader OSC)

Magic Sheet

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
/eos/ms	numéro de la magic sheet à ouvrir	/eos/ms=1
/eos/ms/<numéro ms>	numéro de vue de la magic sheet à ouvrir (option)	/eos/ms/1=2

Groupe

Sélectionne et contrôle les circuits par groupes.



Remarque : Même syntaxe et comportement que Circ.

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
/eos/group	numéro pour le groupe à sélectionner	/eos/group=1
/eos/group/<numéro>	numéro pour la valeur du circuit	/eos/group/1=75

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
/eos/group/<numéro>/out	numéro pour le bord du bouton : 1.0=bas, 0.0=haut(optionnel)	/eos/group/1/out
/eos/group/<numéro>/home	numéro pour le bord du bouton : 1.0=bas, 0.0=haut(optionnel)	/eos/group/1/home
/eos/group/<numéro>/level	numéro pour le bord du bouton : 1.0=bas, 0.0=haut(optionnel)	/eos/group/1/level
/eos/group/<numéro>/full	numéro pour le bord du bouton : 1.0=bas, 0.0=haut(optionnel)	/eos/group/1/full
/eos/group/<numéro>/min	numéro pour le bord du bouton : 1.0=bas, 0.0=haut(optionnel)	/eos/group/1/min
/eos/group/<numéro>/max	numéro pour le bord du bouton : 1.0=bas, 0.0=haut(optionnel)	/eos/group/1/max
/eos/group/<numéro>/+%	numéro pour le bord du bouton : 1.0=bas, 0.0=haut(optionnel)	/eos/group/1/+%
/eos/group/<numéro>/-%	numéro pour le bord du bouton : 1.0=bas, 0.0=haut(optionnel)	/eos/group/1/-%
/eos/group/<numéro>/dmx	numéro pour niveau dmx 1.0=bas, 0.0=haut (optionnel)	/eos/group/1/dmx=127
/eos/group/<numéro>/param/<paramètre>	valeur pour le niveau du paramètre	/eos/group/1/param/pan=90
/eos/group/<numéro>/param/<paramètre 1>/<paramètre 2>/...	valeur(s) pour les niveaux de paramètres	/eos/group/1/param/pan/tilt=90,75
/eos/group/<numéro>/param/<paramètre>/dmx	valeur pour le niveau dmx du paramètre	/eos/group/1/param/pan=255
/eos/group/<numéro>/param/<paramètre 1>/<paramètre 2>/... / dmx	valeur(s) pour les niveaux dmx du paramètre	/eos/group/1/param/pan/tilt/dmx=255

Macro

Sélectionner et lancer (exécuter) les macros

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
/eos/macro	numéro de macro à sélectionner	/eos/macro=1
/eos/macro/fire	numéro de la macro à exécuter	/eos/macro/fire=1
/eos/macro/<numéro>/fire	Valeur d'état de la touche 1, 0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/macro/1/fire=1.0

Submaster

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
Sélectionner un submaster		
/eos/sub	numéro du sub à sélectionner	/eos/sub=1
Contrôle du submaster		
/eos/sub/<numéro>	nombre à virgule flottante pour définir le pourcentage du sub à	/eos/sub/1=0.75 (utile pour affecter à un Fader OSC)
/eos/sub/<numéro>/out	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/sub/1/out
/eos/sub/<numéro>/home	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/sub/home
/eos/sub/<numéro>/level	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/sub/1/level
/eos/sub/<numéro>/full	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/sub/1/full
/eos/sub/<numéro>/min	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/sub/1/min
/eos/sub/<numéro>/max	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/sub/max
/eos/sub/fire	numéro du sub à bumper	/eos/sub/fire=1
/eos/sub/<numéro>/fire	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	eos/sub/1/fire=1.0 (bump du sub 1 On) /eos/sub/1/fire=0.0 (bump du sub 1 Off)

Preset

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
Sélectionner un preset		
/eos/preset	numéro de preset à sélectionner	/eos/preset=1
Rappeler un preset		
/eos/preset/fire	numéro de preset à rappeler	/eos/preset/fire=1
/eos/preset/<numéro>/fire	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/preset/1/fire

Palette d'Intensité

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
Sélection d'une Palette Intensité		
/eos/ip	numéro de la palette d'intensité à sélectionner	/eos/ip=1

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
Rappeler une Palette d'Intensité		
/eos/ip/fire	numéro de la palette d'intensité à rappeler	/eos/ip/fire=1
/eos/ip/<numéro>/fire	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/ip/1/fire

Palette Focus

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
Sélectionner une Palette Focus		
/eos/fp	numéro de palette focus à sélectionner	/eos/fp=1
Rappeler une Palette Focus		
/eos/fp/fire	numéro de la palette focus à rappeler.	/eos/fp/fire=1
/eos/fp/<numéro>/fire	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/fp/1/fire

Palette Couleur

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
Sélectionner la palette de couleur		
/eos/cp	numéro de la palette de couleur à sélectionner	/eos/cp=1
Rappeler la palette de couleur		
/eos/cp/fire	numéro de la palette de couleur à rappeler	/eos/cp/fire=1
/eos/cp/<numéro>/fire	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/cp/1/fire

Palette Beam

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
Sélectionner la palette Beam		
/eos/bp	numéro de palette beam à sélectionner	/eos/bp=1
Rappeler une Palette Beam		
/eos/bp/fire	numéro de palette beam à rappeler	/eos/bp/fire=1
/eos/bp/<numéro>/fire	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché (option)	/eos/bp/1/fire

Cue

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
Sélectionner une Cue ou une Cue Parts		
/eos/cue	Numéro de cue à sélectionner	/eos/cue=1.5
/eos/cue/<numéro de cue list>	Numéro de cue à sélectionner (dans la cuelist spécifiée)	/eos/cue/1=1.5
/eos/cue/<numéro de cue list>/<numéro de cue>	Numéro de la section de cue à sélectionner (dans la cuelist et le numéro de cue spécifié)	/eos/cue/1/1.5=2
Exécuter les Cues		
/eos/cue/fire	Numéro de cue à	/eos/cue/fire=1

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
	exécuter	
/eos/cue/<numéro de cue>/fire	Valeur d'état de la touche 1.0=bas/pres sé, 0.0=haut/relâché (option)	/eos/cue/1.5/fire
/eos/cue/<numéro de cue list>/<numéro de cue>/fire	Valeur d'état de la touche 1.0=bas/pres sé, 0.0=haut/relâché (option)	/eos/cue/1/1.5/fire
/eos/cue/<numéro de cue list>/<numéro de cue>/<numéro de part>/fire	Valeur d'état de la touche 1.0=bas/pres sé, 0.0=haut/relâché (option)	/eos/cue/1/1.5/2/fire
Informations de Cue envoyées par Eos - Reportez-vous à la section <i>Sortie OSC implicite (sur la page 615)</i> pour de plus amples informations.		
/eos/out/active/cue/<list>/<cue>	Arguments Flottants avec pourcentage complété 0.0=démarré, 1.0 complété	/eos/out/active/cue/5/1=0.75Updated once per second
/eos/out/active/cue	Arguments Flottants avec pourcentage complété 0.0=démarré, 1.0 complété	/eos/out/active/cue=0.75Updated once per second
/eos/out/active/cue/text	Chaîne d'arguments correspondant au texte de description (label) de la cue active	/eos/out/active/cue/text= "1/1 Label 5.00 100%"
/eos/out/pending/cue/<list>/<cue>	Aucun	/eos/out/pending/cue/5/1.5
/eos/out/pending/cue/<list>/<cue>/text	Chaîne d'arguments correspondant au texte de description (label) de la cue active	/eos/out/pending/cue/text= "1/1.5 Label 5.00"

Banques des Cuelists



Remarque : <index> est une indexation basée sur 1 de toutes les banques de cuelist que vous souhaitez créer. Eos enverra le texte (label) de la cuelist et les informations de cue pour toutes les banques de cuelist OSC. Reportez-vous à la section [Sortie OSC explicite](#) pour de plus amples informations.

Méthode OSC	Argumnts/Valeurs	Exemples/Commentaires
/eos/cuelist/<index>/config/<numéro cue list>/<nombre de cues précédentes>/<nombre de cues en attente>		/eos/cuelist/1/config/2/3/6 (créer la banque de cuelists OSC #1 pour la cuelist 2, affichant 3 cues précédentes, la cue actuelle et 6 cues en attente) REMARQUE : définissez <numéro de cuelist > à zéro pour suivre la cuelist en cours
/eos/cuelist/<index>/config/<numéro cue list>/<nombre de cues précédentes>/<nombre de cues en attente>/<offset>		/eos/cuelist/1/config/2/3/6/10 (créer la banque cuelists OSC #1 pour la cuelist 2, affichant 3 cues précédentes, la cue actuelle et 6 cues en attente, en commençant avec un décalage de 10 dans la cuelist) Le décalage est un index basé sur zéro dans toute la cuelist, chaque cue comptant comme un élément et chaque cue part compte comme un élément REMARQUE : définissez <numéro de cuelist > à zéro pour suivre la cuelist en cours
/eos/cuelist/<index>/page/<delta>		/eos/cuelist/1/page/1 (affiche la numérotation de la banque de cuelist OSC 1 ligne plus bas) eos/cuelist/1/page/-1 (affiche la numérotation de la banque de cuelist OSC 1 ligne plus haut) /eos/cuelist/1/page/0 (retourner sur la cue en cours et la suivre)
/eos/cuelist/<index>/select/<numéro de cue>		/eos/cuelist/1/select/100.4 (retourner sur la cue 100.4)

Softkey



Remarque : <index> est une indexation basée sur 1 pour la liste softkey. Il y a 6 softkeys sur 2 pages, par conséquent les nombres <index> valides vont de 1 à 12.

Méthode OSC	Argumnts/Valeurs	Exemples/Commentaires
/eos/softkey/<index>	Valeur d'état de la touche 1,0=bas/pressé, 0,0=haut/relâché	/eos/softkey/1=1.0 (appuie sur la 1ère softkey)

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
	(option)	/eos/softkey/1=0.0 (relâche la 1ère softkey)

Autres Éléments - Sélection

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
/eos/curve	numéro de courbes à sélectionner	/eos/curve=1
/eos/fx	numéro d'effet à sélectionner	/eos/fx=1
/eos/snap	numéro du snapshots à rappeler	/eos/snap=1
/eos/pixmap	numéro de la pixel map à sélectionner	/eos/pixmap=1

User

Utilisez cette commande pour paramétriser le user ID OSC. « User 0 » fait référence à l'utilisateur d'arrière-plan (dans le cas du mode de macros Arrière Plan, et d'autres). User -1 fait référence à l'utilisateur en cours sur la console qui reçoit les commandes OSC.

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
		/eos/user=1 (définir l'User ID OSC sur 1)
/eos/user	numéro du user ID OSC	/eos/user=-1 (définir l'utilisateur OSC pour qu'il corresponde au pupitre) /eos/user=0 (utilisateur OSC comme utilisateur d'arrière-plan)
Sortie User ID en cours - voir Sortie OSC implicite (sur la page 615) pour plus d'informations		
/eos/out/user	numéro de l'User ID OSC en cours	/eos/out/user=1

Ligne de commande

Les instructions en ligne de commande peuvent être envoyées directement. La substitution de chaîne caractères par des arguments est également autorisée. Pour ajouter une substitution, ajoutez %1 (ou %2, %3, etc...) où le nombre donné est le numéro de l'argument où la valeur réelle doit être trouvée.

Exemple :

- “**Chan %1 At FL**”, 101 - Eos substituera 101 à la place de %1, ce qui signifie que la commande est interprétée comme Chan 101 At FL
- “**Chan %1 At %2**”, 75, 50 - Eos substituera 75 à la place de %1 (comme il s'agit de la première valeur), et 50 à la place de %2. La commande est interprétée comme Chan 75 à 50.

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
Saisie directe en ligne de commande		
/eos/cmd	chaîne de caractères avec un	/eos/cmd="Chan 1 à

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
	texte dans la ligne de commande	75" (commande non terminée) /eos/cmd="Chan 1 à 75#" (commande terminée) /eos/cmd="Chan 1 At 75 Enter" (commande terminée)
/eos/cmd	entrer une ligne dans la ligne de commande arguments/valeurs	/eos/cmd="Chan 1 At %1#", 75 (résultats de la ligne de commande "Chan 1 à 75#" /eos/cmd="Chan %1 At %2#", 1, 75
/eos/cmd/<text>/<text>/<text>/...	arguments pour entrer une ligne dans la ligne de commande (option)	/eos/cmd/Chan/1/At/75 /eos/cmd/Chan/%1/At/%2#=1, 75
Effacer la ligne de commande à chaque fois		
/eos/newcmd	Même comportement que /eos/cmd, mais il réinitialise d'abord la ligne de commande	
Saisie directe des événements		
/eos/event	Même comportement que /eos/cmd, mais traité comme un événement par la console	
/eos/newevent	Même comportement que /eos/cmd, mais il réinitialise d'abord la ligne de commande	
Sortie ligne de commande - voir Sortie OSC implicite (sur la page ci-contre) pour plus d'informations		
/eos/out/user/<numéro>/cmd	Chaîne de caractères OSC correspondant au texte de la ligne de commande en cours pour l'utilisateur actuel de la console	
/eos/out/cmd	Chaîne de caractères OSC correspondant au texte de la ligne de commande en cours	

Autre

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
/eos/reset		efface tous les paramétrages actifs et réinitialise les réglages

Méthode OSC	Arguments/Valeurs	Exemples/Commentaires
		OSC (tels que les user ID OSC & les wheel modes) envoie TOUTES les commandes de sortie OSC implicites

Sortie OSC explicite

Les messages envoyés en OSC sont des messages de caractères en série, mais la chaîne de caractères doit commencer par une adresse OSC (ex : « / device/fader »).

Optionnellement, vous pouvez ajouter des valeurs en ajoutant « = » à la chaîne de caractères, suivi d'une liste d'arguments ou valeurs séparés par des virgules.

Par exemple, pour envoyer une commande de lancement Playback à un pupitre ColorSource AV :

/cs/playback/1/fire=1 envoie « /cs/playback/1/fire » comme commande et 1 comme premier (et seul) argument

Les arguments numériques avec une décimale sont traités comme des nombres en virgule flottante 32-bit. Les arguments numériques sans décimale sont traitées comme des nombres entiers 32-bit. Les arguments non numériques sont traitées comme des chaînes de caractères.

Exemples :

- “/device/command” Pas d'arguments
- “/device/command=1” Un argument en nombre entier
- “/device/command=1.5” Un argument en virgule flottante
- “/device/command=1.5,3.0” Deux arguments en virgule flottante
- “/device/command=1.5,3.0,text” Deux arguments en virgule flottante, une chaîne de caractères

Sortie OSC implicite

Lorsque la transmission UDP est activée, certaines commandes OSC sont envoyées comme il convient. Ces événements sont généralement générés au fur et à mesure que l'élément change ou en réponse à l'entrée de l'utilisateur.

Lignes de commande

- « /eos/out/user/<número>/cmd », <chaîne de caractères OSC correspondant à la ligne de commande Eos de l'utilisateur du pupitre en cours>
- « /eos/out/cmd », <chaîne de caractères OSC pour la ligne de commande Eos en cours>

Réglages OSC

- “/eos/out/user”, <argument en nombre entier de l'user ID OSC en cours>
- “/eos/out/wheel”, <argument en nombre à virgule flottante du mode des roues OSC en cours : 0.0=Coarse(rapide), 1.0=Fin>
- “/eos/out/switch”, <argument en nombre à virgule flottante du mode des switch OSC en cours : 0.0=Coarse (rapide), 1.0=Fin>

Circuits et paramètres actifs

- “/eos/out/active/chan”, <chaîne d'arguments correspondant aux circuits actifs et leurs niveaux en cours à partir du 1er circuit>

- “/eos/out/active/wheel/<number>”, <chaîne d'arguments correspondant au nom de paramètre et sa valeur actuelle à partir du 1er circuit><catégorie représentée sous forme d'argument en nombre entier>
 - Nul / Non attribué = 0
 - Intensité = 1
 - Focus = 2
 - Couleur = 3
 - Image = 4
 - Forme = 5
 - Shutter = 6



Remarque : Ceci vous permet de créer une interface de Contrôle Moving Light via OSC. Par exemple, sur l'appareil OSC actif, configurez 10 roues (/eos/active/wheel/<1-10>) avec les noms correspondants. En parallèle du message « /eos/active/switch/<numéro> », vous devez toujours utiliser « /eos/out/active/wheel/<numéro> » pour afficher le retour d'information pour ce switch.

Cue active



Remarque : Mise à jour une fois par seconde.

- “/eos/out/active/cue/<numéro de cue list>/<numéro de cue>”, <argument (format de nombre à virgule flottante) du pourcentage de restitution (0,0-1,0)>
- “/eos/out/active/cue”, <argument (format de nombre à virgule flottante) du pourcentage de restitution (0,0-1,0)>
- “/eos/out/active/cue/text”, <chaîne d'arguments avec le texte descriptif de la cue active, ex : « 1/ 2,3 Label 0:05 75 % »>
- « /eos/out/pending/cue/<numéro cue list>/<numéro cue> »
- “/eos/out/pending/cue/text”, <chaîne d'argument avec le texte descriptif de la cue en attente, ex : « 1/2,4 Label 0:30 »>

Banques de sélections directes OSC

- “/eos/out/ds/<index>”, <chaîne d'arguments correspondant au texte de description pour la sélection directe OSC choisie dans <index>: nom d'élément, numéro de page, et mode>
- “/eos/out/ds/<index>/<button index>”, <chaîne d'arguments avec le nom de touche de sélection directe OSC à l' <index> pour la touche <index de touche>>

Banques Fader OSC

- “/eos/out/fader/<index>”, <chaîne d'arguments correspondant au texte descriptif de la banque fader OSC <index>>
- “/eos/out/fader/<index>/<fader index>/name”, <séquence d'arguments correspondant au texte (label) du fader pour la banque fader OSC <index> et le fader <index fader>>
- « /eos/fader/<index>/<index fader> », <nombre à virgule flottante pour le pourcentage de fader: 0.0-1.0>



Remarque : Eos retardera l'envoi des niveaux de faders pour les faders qui auront été déplacés via les commandes OSC pendant 3 secondes. Si vous déplacez un fader sur une télécommande OSC, Eos enverra la valeur du fader 3 secondes plus tard.

Les Événements Show Control

Les événements show control sont lancés lorsque la console exécute l'action correspondante, tout comme dans le cas des événements MIDI Show Control.

- “/eos/out/event/cue/<numéro de cue list>/<numéro de cue>/fire”
- “/eos/out/event/cue/<numéro de cue list>/<numéro de cuer>/stop”
- “/eos/out/event/sub/<numéro de sub>”, <argument en nombre entier, 0=Bump Off, 1=Bump On>
- “/eos/out/event/macro/<numéro de macro>”
- “/eos/out/event/relay/<numéro du relais>/<numéro du groupe>”, <argument en nombre entier, 0=On, 1=Off>
- “/eos/out/event” (utile pour l'apprentissage du time code)

Informations de conduite

- “/eos/out/show/name”, <chaîne d'arguments correspondant au nom de la conduite>
- “/eos/out/event/show/saved”, <chaîne d'arguments correspondant au chemin du fichier>
- “/eos/out/event/show/loaded”, <chaîne d'arguments correspondant au chemin du fichier>
- “/eos/out/event/show/cleared”

Miscellaneous Console Events

- “/eos/out/event/state”, <argument en nombre entier, 0=Blind, 1=Live>



Remarque : Quand Eos reçoit la commande « /eos/ping », il répond par « /eos/out/ping ». Vous pouvez aussi ajouter un nombre d'arguments et Eos répondra dans ces valeurs. Ceci peut être utile pour tester la latence.

Capacités du Show Control de la famille Eos



Remarque : Le Gateway Net3 Show Control a été abrégée en SC GW pour ce tableau.

	Connexions MIDI Hardware	MIDI Show Contrôle (MSC)	MIDI Time Code (MTC)	Notes MIDI	SMPT-E
Eos Titanium (Ti)	Oui, Entrée/Sortie	Interne Entrée/Sortie Également via SC GW	Interne In Only également via SC GW	Interne Out Only également via SC GW	Via SC GW In Only
Pupitre Eos	Non	Via SC GW	Via SC GW In Only	Via SC GW Out Only (Sortie GW uniquement)	Via SC GW In Only
Eos RPU	Non	Via SC GW	Via SC GW In Only	Via SC GW Out Only (Sortie GW uniquement)	Via SC GW In Only
Gio	Oui, Entrée/Sortie	Interne Entrée/Sortie Également via SC GW	Interne In Only également via SC GW	Interne Out Only également via SC GW	Via SC GW In Only
Gio @ 5	Non	Via SC GW	Via SC GW In Only	Via SC GW Out Only (Sortie GW uniquement)	Via SC GW In Only
Ion	Oui, Entrée/Sortie	Interne Entrée/Sortie Également via SC GW	Interne In Only également via SC GW	Interne Out Only également via SC GW	Via SC GW In Only
Ion RPU et famille Eos RPU3	Oui, Entrée/Sortie	Interne Entrée/Sortie Également via SC GW Ou Module de Programmation (Win7 seulement)	Interne In Only également via SC GW Ou Module de Programmation (Win7 seulement)	Interne Out Only également via SC GW ou Programming Wing (Win7 seulement)	Via SC GW In Only

	Connexions MIDI Hardware	MIDI Show Contrôle (MSC)	MIDI Time Code (MTC)	Notes MIDI	SMPT-E
		seulement)			
Element	Oui, Entrée/Sortie	Interne Entrée/Sortie Également via SC GW	Interne In Only également via SC GW	Interne Out Only également via SC GW	Via SC GW In Only
ETCnomad (PC/Mac) et ETCnomad Puck	Non	Via SC GW Ou Programming Wing	Via SC GW In Only Ou Module de Programmation	Via SC GW Out Only Ou Module de Programmation	Via SC GW In Only
Module Programmation Eos	Oui, Entrée/Sortie	Interne Entrée/Sortie Également via SC GW	Interne In Only également via SC GW	Interne Out Only également via SC GW	Via SC GW In Only
Net3 Show Control GW	Oui Entrée/Sortie/Transfert	Oui, Entrée/Sortie	Oui In Only	Oui Out only	Oui In Only
Net3 I/O GW	n/a	n/a	n/a		n/a

	Analogique	Contacts secs	Sortie Relais	RS-232	UDP Chaînes de caractères
Eos Titanium (Ti)	Via I/O GW	4 contacts secs, autres via I/O	1 SPDT local, les autres via I/O	Via I/O GW	Rx & Tx
Pupitre Eos	Via I/O GW	Via I/O GW	Via I/O GW	Via I/O GW	Rx & Tx
Eos RPU	Via I/O GW	Via I/O GW	Via I/O GW	Via I/O GW	Rx & Tx
Gio	Via I/O GW	4 contacts secs, autres via I/O	1 SPDT local, les autres via I/O	Via I/O GW	Rx & Tx
Gio @ 5	Via I/O GW	4 contacts secs, autres via I/O	1 SPDT local, les autres via I/O	Via I/O GW	Rx & Tx
Ion	Via I/O GW	4 contacts secs, autres via I/O	1 SPDT local, les autres via I/O	Via I/O GW*	Rx & Tx
Ion RPU et famille Eos	Via I/O GW	4 contacts secs,	1 SPDT local, les	Via	Rx & Tx

	Analogique	Contacts secs	Sortie Relais	RS-232	UDP Chaînes de caractères
RPU3		autres via I/O	autres via I/O	I/O GW*	
ETCnomad (PC/Mac) et ETCnomad Puck	Via I/O GW	Via I/O GW	Via I/O GW	Via I/O GW	Rx & Tx
Module Programmation Eos	Via I/O GW	4 contacts secs, autres via I/O	1 SPDT local, les autres via I/O	Via I/O GW	n/a
Element	Via I/O GW	4 contacts secs, autres via I/O	1 SPDT local, les autres via I/O	Via I/O GW	Rx & Tx
Net3 Show Control GW	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
Net3 I/O GW	Oui 24 circuits partagés - analogiques ou numériques		Oui 16 relais SPDT	Oui	n/a

*Les pupitres Ion qui ont un séparateur DVI et n'importe quel Ion RPU ont un port RS-232 local qui n'est pas activé. Pour toute question, veuillez contacter les Services techniques ETC. Trouvez [Aide auprès des services techniques ETC \(sur la page 3\)](#) le bureau le plus proche de chez vous.

OSC Avancé

OSC List Convention

L'OSC List Convention est utilisée pour envoyer des commandes OSC qui peuvent dépasser 512 octets de données.

Pour ajouter une liste d'éléments OSC à une commande OSC, ajoutez le chemin de la commande OSC avec `/list/<index>/<count>`, où `<index>` est l'index de décalage en base zéro dans la liste complète et `<total>` est le nombre total d'éléments dans la liste complète.

Exemple :

- Une liste OSC contenu dans un seul paquet

```
/eos/out/get/curve/901/list/0/3 = <uint32: 0> <string: 0DF9082C-4A39-40FC-9532-6C3AC01BC6B5> <string: IES Square>
```

- Liste OSC qui s'étend sur 2 paquets

```
/eos/out/get/curve/901/list/0/3 = <uint32: 0> <string: 0DF9082C-4A39-40FC-9532-6C3AC01BC6B5> /eos/out/get/curve/901/list/2/3 = <string: IES Square>
```

OSC UID

Les UID identifient uniquement chaque source de données de la conduite, et sont conservés dans le fichier de conduite. Cela vous permet de vous synchroniser avec une conduite à chaque fois, même si des changements ont été effectués entre-temps.

Les UID seront représentés sous la forme suivante:

XXXXXXXX-XXXX-XXXX-XXXX-XXXXXXXXXXXX

Exemple :

- B0BAE0A0-3BBE-4004-888B-F61CA125D0B0

Nombres OSC et séries de nombres

Les arguments OSC qui comportent des nombres ou des plages de nombres seront envoyées comme ceci:

Les nombres voulus sous EOS seront envoyés en nombre entiers 32-bit si possible. S'il ne s'agit pas de nombres entiers (ex: Cue 1.23); ils seront envoyés à la suite.

Exemple :

- 10
- "1.23"

Quand une série de nombres comporte 2 nombres consécutifs ou plus, il seraient représentés à la suite sous la forme suivante:

X-Y

Exemple :

- "1-100"

Gel & OSC

Les Gels (Filtres) seront représentées sous la forme suivante:

<Abréviation du Fabricant de Gel><Numéro Gel>

Exemple :

- « AP1150 » (Apollo 1150)
- « G101 » (Gam 101)
- « L2 » (Lee 2)
- « R80 » (Rosco 80)
- « SG1 » (Rosco Super Gel 1)
- « E194 » (Rosco E Couleur : 194)
- « T12 » (TokyoBS Poly Color 12)

Implémenter votre application à Eos

L'implémentation d'une application OSC à Eos se fait en quatre étapes.

Ces étapes sont expliquées dans les rubriques suivantes :

- *Implémentation de votre application à Eos : Étape 1 - Demander la version du logiciel Eos (en dessous)*
- *Intégration de votre application à Eos : Étape 2 - Synchroniser (en dessous)*
- *Intégration de votre application avec Eos : Étape 3 – Rester synchronisé (sur la page 624)*
- *Implémentation de votre application à Eos : Étape 4 - Modifier les données de conduite d'Eos (sur la page 626)*

Implémentation de votre application à Eos : Étape 1 - Demander la version du logiciel Eos

Demandez le numéro de version de l'Eos en envoyant la commande suivante : `/eos/get/version`.

Eos répondra par :

`/eos/out/get/version = <string: X.X.X.X.X.X>`

Exemple :

- `<string: 2.3.0.1.0.111>`



Remarque : Ceci est utile si de futures versions du logiciel Eos changent la façon dont les commandes d'implémentation OSC sont gérées.

Intégration de votre application à Eos : Étape 2 - Synchroniser

Demandez le nombre d'éléments d'une catégorie spécifique avec l'une des commandes suivantes :

- `/eos/get/patch/count`
- `/eos/get/cuelist/count`
- `/eos/get/cue/<numéro de cue list>/count`
- `/eos/get/group/count`
- `/eos/get/group/displayed/count`
- `/eos/get/macro/count`

- /eos/get/sub/count
- /eos/get/preset/count
- /eos/get/ip/ip/count (ip = Palette d'intensité)
- /eos/get/fp/count (fp = Palette Focus)
- /eos/get/cp/cp/count (cp = Palette Couleur)
- /eos/get/bp/count (bp = Palette Beam)
- /eos/get/get/curve/count
- /eos/get/fx/count (fx = Effet)
- /eos/get/snap/count (snap = Snapshot)
- /eos/get/pixmap/count
- /eos/get/ms/count (ms = Magic Sheet)

Eos répondra avec la commande correspondante :

- /eos/out/get/patch/count = <uint32: count>
- /eos/out/get/cuelist/count = <uint32: count>
- /eos/out/get/cue/<cue list number>/count = <uint32: count>
- /eos/out/get/group/count = <uint32: count>
- /eos/out/get/group/displayed/count = <uint32: count>
- /eos/out/get/macro/count = <uint32: count>
- /eos/out/get/sub/count = <uint32: count>
- /eos/out/get/preset /count = <uint32: count>
- /eos/out/get/ip/count = <uint32: count>
- /eos/out/get/fp/count = <uint32: count>
- /eos/out/get/cp/count = <uint32: count>
- /eos/out/get/bp/count = <uint32: count>
- /eos/out/get/curve/count = <uint32: count>
- /eos/out/get/fx/count = <uint32: count>
- /eos/out/get/snap/count = <uint32: count>
- /eos/out/get/pixmap/count = <uint32: count>
- /eos/out/get/ms/count = <uint32: count>

Vous pouvez maintenant demander des informations détaillées pour chaque élément, répertorié à partir de l'index 0, comme ceci :

- /eos/get/patch/index/<index number>
- /eos/get/cuelist/index/<index number>
- /eos/get/cue/<cue list number>/index/<index number>
- /eos/get/group/index/<index number>
- /eos/get/group/displayed/index/<index number>
- /eos/get/macro/index/<index number>
- /eos/get/sub/index/<index number>
- /eos/get/preset/index/<index number>
- /eos/get/ip/index/<index number>
- /eos/get/fp/index/<index number>
- /eos/get/cp/index/<index number>
- /eos/get/bp/index/<index number>
- /eos/get/curve/index/<index number>
- /eos/get/fx/index/<index number>
- /eos/get/snap/index/<index number>
- /eos/get/pixmap/index/<index number>
- /eos/get/ms/index/<index number>

Eos répondra avec la commande correspondante : (valeurs OSC détaillées pour chaque type de données listées ci-dessous)

- `/eos/out/get/patch/<channel number>/<part number>/list/<list index>/<list count> = <uint32: list index> <string: UID> ...`
- `/eos/out /get/cuelist/<cue list number>/list/<list index>/<list count> = <uint32: list index> <string: UID> ...`
- `/eos/out /get/cue/<cue list number>/<cue number>/<cue part number>/list/<list index>/<list count> = <uint32: list index> <string: UID> ...`
- `/eos/out/get/group/<group number>/list/<list index>/<list count> = <uint32: list index> <string: UID> ...`
- `/eos/out/get/group/displayed/<group number>/list/<list index>/<list count> = <uint32: list index> <string: UID> ...`
- `/eos/get/macro/<macro number>/list/<list index>/<list count> = <uint32: list index> <string: UID> ...`
- `/eos/get/sub/<sub number>/list/<list index>/<list count> = <uint32: list index> <string: UID> ...`
- `/eos/get/preset/<preset number>/list/<list index>/<list count> = <uint32: list index> <string: UID> ...`
- `/eos/get/ip/<ip number>/list/<list index>/<list count> = <uint32: list index> <string: UID> ...`
- `/eos/get/fp/<fp number>/list/<list index>/<list count> = <uint32: list index> <string: UID> ...`
- `/eos/get/cp/<cp number>/list/<list index>/<list count> = <uint32: list index> <string: UID> ...`
- `/eos/get/bp/<bp number>/list/<list index>/<list count> = <uint32: list index> <string: UID> ...`
- `/eos/get/curve/<curve number>/list/<list index>/<list count> = <uint32: list index> <string: UID> ...`
- `/eos/get/fx/<fx number>/list/<list index>/<list count> = <uint32: list index> <string: UID> ...`
- `/eos/get/snap/<snap number>/list/<list index>/<list count> = <uint32: list index> <string: UID> ...`
- `/eos/get/pixmap/<pixmap number>/list/<list index>/<list count> = <uint32: list index> <string: UID> ...`
- `/eos/get/ms/<ms number>/list/<list index>/<list count> = <uint32: list index> <string: UID> ...`

Intégration de votre application avec Eos : Étape 3 – Rester synchronisé

Votre application peut maintenant demander toutes les données de conduite à Eos, mais si un utilisateur modifie les données de conduite, votre application deviendrait désynchronisée. La solution est de souscrire aux changements des données de conduite Eos grâce à la commande suivante : `/eos/subscribe = <uint32: X>` (où 0=résilier, 1=souscrire)

Tant qu'il est souscrit, Eos enverra les commandes suivantes lorsque la conduite Eos est modifiée:

En réponse, la première valeur sera un numéro de séquence, suivi d'une liste des éléments qui ont changé. Les éléments sont des numéros OSC et/ou des séries de numéros OSC définis

- `/eos/out/notify/patch/list/<list index>/<list count> = <uint32: sequence number>, ...`
- `/eos/out/notify/cuelist/list/<list index>/<list count> = <uint32: sequence number>, ...`
- `/eos/out/notify/cue/<cue list number>/list/<list index>/<list count> = <uint32: sequence number>, ...`

- /eos/out/notify/group/list/<list index>/<list count> = <uint32: sequence number>, ...
- /eos/out/notify/macro/list/<list index>/<list count> = <uint32: sequence number>, ...
- /eos/out/notify/sub/list/<list index>/<list count> = <uint32: sequence number>, ...
- /eos/out/notify/preset/list/<list index>/<list count> = <uint32: sequence number>, ...
- /eos/out/notify/ip/list/<list index>/<list count> = <uint32: sequence number>, ...
- /eos/out/notify/fp/list/<list index>/<list count> = <uint32: sequence number>, ...
- /eos/out/notify/cp/list/<list index>/<list count> = <uint32: sequence number>, ...
- /eos/out/notify/bp/list/<list index>/<list count> = <uint32: sequence number>, ...
- /eos/out/notify/curve/list/<list index>/<list count> = <uint32: sequence number>, ...
- /eos/out/notify/fx/list/<list index>/<list count> = <uint32: sequence number>, ...
- /eos/out/notify/snap/list/<list index>/<list count> = <uint32: sequence number>, ...
- /eos/out/notify/pixmap/list/<list index>/<list count> = <uint32: sequence number>, ...
- /eos/out/notify/ms/list/<list index>/<list count> = <uint32: sequence number>, ...

Lorsque votre application reçoit un changement de conduite d'Eos, vous pouvez alors demander des informations détaillées sur les données ayant été modifiées. Vous pouvez demander des informations détaillées via le numéro de l'élément ou l'UID. (A partir de la première synchronisation, vous devriez être en mesure de construire un mappage de chaque type de données de conduite pour faire correspondre le numéro de l'élément avec l'UID)

Demander des informations détaillées sur les données de la conduite via le numéro de l'élément :

- /eos/get/patch/<channel number> (Eos renvoie TOUTES les parts des circuits)
- /eos/get/patch/<channel number>/<part number> (indique les parts du circuit)
- /eos/get/cuelist/<cue list number>
- /eos/get/cue/<cue list number>/<cue number> (Eos renvoie la cue de base et TOUTES les parts)
- /eos/get/cue/<cue list number>/<cue number>/0 (cue de base sans les parts)
- /eos/get/cue/<cue list number>/<cue number>/<cue part number> (indique seulement les parts de la cue)
- /eos/get/group/<group number>
- /eos/get/macro/<macro number>
- /eos/get/sub/<sub number>
- /eos/get/preset/<preset number>
- /eos/get/ip/<ip number>
- /eos/get/fp/<fp number>
- /eos/get/cp/<cp number>
- /eos/get/bp/<bp number>
- /eos/get/curve/<curve number>
- /eos/get/fx/<fx number>
- /eos/get/snap/<snap number>
- /eos/get/pixmap/<pixmap number>
- /eos/get/ms/<ms number>

Demander des informations détaillées sur les données de la conduite via l'UID:

- /eos/get/patch/uid/<UID>
- /eos/get/cuelist/uid/<UID>
- /eos/get/cue/uid/<UID>
- /eos/get/group/uid/<UID>
- /eos/get/group/displayed/uid/<UID>
- /eos/get/macro/uid/<UID>
- /eos/get/sub/uid/<UID>
- /eos/get/preset/uid/<UID>

- /eos/get/ip/uid/<UID>
- /eos/get/fp/uid/<UID>
- /eos/get/cp/uid/<UID>
- /eos/get/bp/uid/<UID>
- /eos/get/curve/uid/<UID>
- /eos/get/fx/uid/<UID>
- /eos/get/snap/uid/<UID>
- /eos/get/pixmap/uid/<UID>
- /eos/get/ms/uid/<UID>

Eos répondra avec la même commande que si les informations détaillées étaient demandées via l'index comme indiqué à l'[étape 2](#).

Implémentation de votre application à Eos : Étape 4 - Modifier les données de conduite d'Eos

Vous pouvez modifier les données de conduite d'Eos. Typiquement, vous devriez créer des lignes de commande Eos et les envoyer avec la commande `/eos/cmd` ou `/eos/newcmd`.

Cependant, vous pouvez utiliser les commandes de base suivantes pour éditer les attributs de données de conduites les plus utilisées :

- /eos/set/patch/<numéro de circuit>/label = <string: texte> (inclure le numéro de Part dans le chemin si nécessaire)
- /eos/set/patch/<numéro de circuit>/texte1 = <string: texte>
- /eos/set/patch/<numéro de circuit>/texte2 = <string: texte>
- /eos/set/patch/<numéro de circuit>/texte3 = <string: texte>
- /eos/set/patch/<numéro de circuit>/texte4 = <string: texte>
- /eos/set/patch/<numéro de circuit>/texte5 = <string: texte>
- /eos/set/patch/<numéro de circuit>/texte6 = <string: texte>
- /eos/set/patch/<numéro de circuit>/texte7 = <string: texte>
- /eos/set/patch/<numéro de circuit>/texte8 = <string: texte>
- /eos/set/patch/<numéro de circuit>/texte9 = <string: texte>
- /eos/set/patch/<numéro de circuit>/texte10 = <string: texte>
- /eos/set/patch/<numéro de circuit>/notes = <string: texte>
- /eos/set/patch/<numéro de circuit>/gel = <string: texte>
- /eos/set/cuelist/<numéro cue list>/label = <string: texte>
- /eos/set/cue/<numéro cue list>/<numéro cue>/label = <string: texte> (données de base)
- /eos/set/cue/<numéro cue list>/<numéro cue>/<numéro de partition>/label = <string: texte> (données de part)
- /eos/set/group/<numéro de groupe>/label = <string: texte>
- /eos/set/macro/<numéro de macro>/label = <string: texte>
- /eos/set/sub/<numéro de sub>/label = <string: texte>
- /eos/set/preset/<numéro de preset>/label = <string: texte>
- /eos/set/ip/ip/<numéro ip>/label = <string: texte>
- /eos/set/fp/<numéro fp>/label = <string: texte>
- /eos/set/cp/<numéro cp>/label = <string: texte>
- /eos/set/bp/<numéro bp>/label = <string: texte>
- /eos/set/curve/<numéro de courbe>/label = <string: texte>
- /eos/set/fx/<numéro fx>/label = <string: texte>
- /eos/set/snap/<numéro de snap>/label = <string: texte>
- /eos/set/pixmap/<numéro pixmap>/label = <string: texte>
- /eos/set/ms/ms/<numéro ms>/label = <string: texte>

Informations détaillées du contenu des paquets



Remarque : <index> est seulement indiqué lorsque des informations détaillées sont requises par le biais de /index (pour des raisons pratiques)

PATCH (1 SUR 2) :

```
/eos/out/get/patch/<channel number>/<part number>/list/<list index>/<list count> =  
<uint32: index>  
<string: OSC UID>  
<string: label>  
<string: fixture manufacturer>  
<string: fixture model>  
<uint32: address>  
<uint32: address of intensity parameter> (pratique pour voir les niveaux en Live des écrans suivis)  
<uint32: current level>  
<string: OSC Gel>  
<string: text 1>  
<string: text 2>  
<string: text 3>  
<string: text 4>  
<string: text 5>  
<string: text 6>  
<string: text 7>  
<string: text 8>  
<string: text 9>  
<string: text 10>  
<uint32: part count>
```

Exemple :

```
/eos/out/get/patch/1/1/list/0/20 = 0, "00000000-0000-0000-0000-000000000000",  
"My Fixture Label", "ETC_Fixtures", "S4_LED_S2_Lustr_Direct", 1, 1, 0, "R80", "My_  
Text_One", "My_Text_Two", "My_Text_Three", "My_Text_Four", "My_Text_Five",  
"My_Text_Six", "My_Text_Seven", "My_Text_Eight", "My_Text_Nine", "My_Text_  
Ten", 1
```

PATCH (2 SUR 2) :

```
/eos/out/get/patch/<channel number>/<part number>/notes =  
<uint32: index>
```

```
<string: OSC UID>
<string: notes>
```

Exemple :

```
/eos/out/get/patch/1/1/notes = 0, "00000000-0000-0000-0000-000000000000", "My Notes"
```

CUELIST (1 SUR 2) :

```
/eos/out/get/cuelist/<cue list number>/list/<list index>/<list count> = <uint32: index>
<string: OSC UID>
<string: label>
<string: playback mode>
<string: fader mode> <bool: independent>
<bool: HTP>
<bool: assert>
<bool: block>
<bool: background>
<bool: solo mode>
<uint32: timecode list>
<bool: OOS sync>
```

Exemple :

```
/eos/out/get/cuelist/1/list/0/13 = 0, "00000000-0000-0000-0000-000000000000",
"My Cue List One Label", "Master", "Proportional", True, False, True, False, False,
False, 1, False
```

CUELIST (2 SUR 2) :

```
/eos/out/get/cuelist/<cue list number>/links/list/<list index>/<list count> =
<uint32: index>
<string: OSC UID>
<OSC Number Range: linked cue lists list>
```

Exemple :

```
/eos/out/get/cuelist/1/links/list/0/3 = 0, "00000000-0000-0000-0000-000000000000",
2
```

CUE (1 SUR 4) :

```
/eos/out/get/cue/<cue list number>/<cue number>/<cue part number>/list/<list index>/<list
count> =
<uint32: index>
```

```

<string: OSC UID>
<string: label>
<uint32: up time duration (ms)>
<uint32: up time delay (ms)>
<uint32: down time duration (ms)>
<uint32: down time delay (ms)>
<uint32: focus time duration (ms)>
<uint32: focus time delay (ms)>
<uint32: color time duration (ms)>
<uint32: color time delay (ms)>
<uint32: beam time duration (ms)>
<uint32: beam time delay (ms)>
<bool: preheat>
<OSC Number: curve>
<uint32: rate>
<string: mark>
<string: block>
<string: assert>
<OSC Number: link> ou <string: link> (string si le link est sur une Cue list séparée)
<uint32: follow time (ms)>
<uint32: hang time (ms)> (wait time)
<bool: all fade>
<uint32: loop>
<bool: solo>
<string: timecode>
<uint32: part count> (n'inclue pas la cue initiale, donc zero pour les cues sans parts)
<notes>
<scene (text)>
<bool: scene end>
<cue part index> (-1 si l'élément ne fait pas partie d'une cue, l'index en cas contraire)

```

Exemple :

```

/eos/out/get/cue/1/1/0/list/0/27 = 0, "00000000-0000-0000-000000000000",
"My Cue One Label", 0, 0, 0, 0, 0, 6000, 0, 0, 0, True, 901, 90, "", "B", "A", 3, 0,
0, True, 1, False, "00:00:00:02", 0

```

CUE (2 SUR 4) :

/eos/out/get/cue/<cue list number>/<cue number>/<cue part number>/fx/list/<list index>/<list count> =
<uint32: index>
<string: OSC UID>
<OSC Number Range: effect list>

Exemple :

/eos/out/get/cue/1/1/0/fx/list/0/3 = 0, "00000000-0000-0000-0000-000000000000",
"1-3"

CUE (3 SUR 4) :

/eos/out/get/cue/<cue list number>/<cue number>/<cue part number>/links/list/<list index>/<list count> =
<uint32: index>
<string: OSC UID>
<OSC Number Range: linked cue lists list>

Exemple :

/eos/out/get/cue/1/1/0/links/list/0/3 = 0, "00000000-0000-0000-0000-000000000000", 2

CUE (4 SUR 4) :

/eos/out/get/cue/<cue list number>/<cue number>/<cue part number>/actions/list/<list index>/<list count> =
<uint32: index>
<string: OSC UID>
<string: ext link action>

Exemple :

/eos/out/get/cue/1/1/0/actions/list/0/3 = 0, "00000000-0000-0000-0000-000000000000", "Chan 90 At Full"

GROUPE (1 SUR 2) :

/eos/get/group/<group number>/list/<list index>/<list count> =
<uint32: index>
<string: OSC UID>
<string: label>

Exemple :

/eos/out/get/group/1.2/list/0/3 = 0, "00000000-0000-0000-0000-000000000000",
"My Group One Point Two Label"

GROUPE (2 SUR 2) :

/eos/get/group/<group number>/channels/list/<list index>/<list count> = <uint32: index>
<string: OSC UID>
<string: label>

Exemple :

/eos/out/get/group/1.2/channels/list/0/5 = 0, "00000000-0000-0000-0000-000000000000", "1-100", 200, 300

MACRO (1 SUR 2) :

/eos/get/macro/<macro number>/list/<list index>/<list count> =
<uint32: index>
<string: OSC UID>
<string: label>
<string: mode>

Exemple :

/eos/out/get/macro/1/list/0/4 = 0, "00000000-0000-0000-0000-000000000000", "My Macro One Label", ""

MACRO (2 SUR 2) :

/eos/get/macro/<macro number>/text/list/<list index>/<list count> =
<uint32: index>
<string: OSC UID>
<string: command text> (diviser en plusieurs paquets via la norme OSC si cela est nécessaire)

Exemple :

/eos/out/get/macro/1/text/list/0/3 = 0, "00000000-0000-0000-0000-000000000000", "Go_To_Cue Out Time 0"

SUB (1 SUR 2) :

/eos/get/sub/<sub number>/list/<list index>/<list count> =
<uint32: index>
<string: OSC UID>
<string: label>

```
<string: mode>
<string: fader mode>
<bool: HTP>
<bool: exclusive>
<bool: background>
<bool: restore>
<string: priority>
<string: up time>
<string: dwell time>
<string: down time>
```

Exemple :

```
/eos/out/get/sub/3/list/0/13 = 0, "00000000-0000-0000-0000-000000000000", "My
Sub Three Label", "Additive", "Proportional", True, False, True, False, "", "0",
"Man", "0"
```

SUB (2 SUR 2) :

```
/eos/get/sub/<sub number>/fx/list/<list index>/<list count> =
<uint32: index>
<string: OSC UID>
<OSC Number Range: effect list>
```

Exemple :

```
/eos/out/get/sub/3/fx/list/0/3 = 0, "00000000-0000-0000-0000-000000000000", 10
```

PRESET (1 SUR 4) :

```
/eos/get/preset/<preset number>/list/<list index>/<list count> =
<uint32: index>
<string: OSC UID>
<string: label>
<bool: absolute>
<bool: locked>
```

Exemple :

```
/eos/out/get/preset/10/list/0/5 = 0, "00000000-0000-0000-0000-000000000000", "My
Preset Ten Label", True, True
```

PRESET (2 SUR 4) :

```
/eos/get/preset/<preset number>/channels/list/<list index>/<list count> =
```

```
<uint32: index>
<string: OSC UID>
<OSC Number Range: channel list>
```

Exemple :

```
/eos/out/get/preset/10/channels/list/0/3 = 0, "00000000-0000-0000-0000-
000000000000", "1-5"
```

PRESET (3 SUR 4) :

```
/eos/get/preset/<preset number>/byType/list/<list index>/<list count> =
<uint32: index>
<string: OSC UID>
<OSC Number Range: by type channel list>
```

Exemple :

```
/eos/out/get/preset/10/byType/list/0/2 = 0, "00000000-0000-0000-0000-
000000000000"
```

PRESET (4 SUR 4) :

```
/eos/get/preset/<preset number>/fx/list/<list index>/<list count> =
<uint32: index>
<string: OSC UID>
<OSC Number Range: effect list>
```

Exemple :

```
/eos/out/get/preset/10/fx/list/0/0 = 0, "00000000-0000-0000-0000-000000000000"
```

PALETTE (1 SUR 3) :

```
/eos/get/<palette type>/<palette number>/list/<list index>/<list count> =
<uint32: index>
<string: OSC UID>
<string: label>
<bool: absolute>
<bool: locked>
```

Exemple :

```
/eos/out/get/ip/1/list/0/5 = 0, "00000000-0000-0000-0000-000000000000", "My IP
One Label", False, False
```

PALETTE (2 SUR 3) :

```
/eos/get/<palette type>/<palette number>/channels/list/<list index>/<list count> =  
<uint32: index>  
<string: OSC UID>  
<OSC Number Range: channel list>
```

Exemple :

```
/eos/out/get/ip/1/channels/list/0/3 = 0, "00000000-0000-0000-0000-000000000000",  
1-5(s)
```

PALETTE (3 SUR 3) :

```
/eos/get/<palette type>/<palette number>/byType/list/<list index>/<list count> =  
<uint32: index>  
<string: OSC UID>  
<OSC Number Range: by type channel list>
```

Exemple :

```
/eos/out/get/ip/1/byType/list/0/2 = 0, "00000000-0000-0000-0000-000000000000"
```

COURBE (1 SUR 1) :

```
/eos/get/curve/<curve number>/list/<list index>/<list count> =  
<uint32: index>  
<string: OSC UID>  
<string: label>
```

Exemple :

```
/eos/out/get/curve/901/list/0/2 = 0, "00000000-0000-0000-0000-000000000000",  
"IES Square"
```

EFFET (1 SUR 1) :

```
/eos/get/fx/<fx number>/list/<list index>/<list count> =  
<uint32: index>  
<string: OSC UID>  
<string: label>  
<string: effect type>  
<string: entry>  
<string: exit>  
<string: duration>
```

```
<uint32: scale>
```

Exemple :

```
/eos/out/get/fx/901/list/0/8 = 0, "00000000-0000-0000-0000-000000000000",  
"Circle", "Focus", "Immediate", "Immediate", "Infinite", 25
```

SNAPSHOT (1 SUR 1) :

```
/eos/get/snap/<snap number>/list/<list index>/<list count> =  
<uint32: index>  
<string: OSC UID>  
<string: label>
```

Exemple :

```
/eos/out/get/snap/1/list/0/2 = 0, "00000000-0000-0000-0000-000000000000", "My  
Snap One Label"
```

PIXEL MAP (1 SUR 2) :

```
/eos/get/pixmap/<pixmap number>/list/<list index>/<list count> =  
<uint32: index>  
<string: OSC UID>  
<string: label>  
<uint32: server channel>  
<string: interface>  
<uint32: width>  
<uint32: height>  
<uint32: pixel count>  
<uint32: fixture count>
```

Exemple :

```
/eos/out/get/pixmap/1/list/0/9 = 0, "00000000-0000-0000-0000-000000000000", "My  
Pixmap One Label", 100, "sACN", 32, 32, 1024, 1024
```

PIXEL MAP (2 SUR 2) :

```
/eos/get/pixmap/<pixmap number>/channels/list/<list index>/<list count> =  
<uint32: index>  
<string: OSC UID>  
<OSC Number Range: layer channel list>
```

Exemple :

```
/eos/out/get/pixmap/1/channels/list/0/3 = 0, "00000000-0000-0000-0000-  
000000000000", "101-105"
```

MAGIC SHEET (1 SUR 1) :

```
/eos/get/ms/<ms number>/list/<list index>/<list count> =  
<uint32: index>  
<string: OSC UID>  
<string: label>
```

Exemple :

```
/eos/out/get/ms/1/list/0/2 = 0, "00000000-0000-0000-0000-000000000000", "My MS  
One Label"
```

Dépannage OSC

Dans Eos, ouvrez l'onglet Diagnostics (Maintenez **[Tab]** et appuyez sur **[9][9]**). Cliquez sur **{OSC entrant}** pour activer l'enregistrement des commandes OSC reçues et **{OSC sortant}** pour enregistrer les commandes OSC émises.

Pour vérifier que la communication OSC de base fonctionne, vous pouvez envoyer la commande **/eos/ping** et Eos répondra par **/eos/out/ping**. Vous pouvez également ajouter un nombre quelconque de valeurs à la commande, par exemple, si vous voulez mesurer la latence.

Eos OSC Keys

Ce qui suit est la liste des noms de touches et fonctions à utiliser en OSC :

/eos/key/	Commande Eos interne
(CHAN_SUBGROUP_BEGIN
)	CHAN_SUBGROUP_END
+	PLUS
-	MINUS
.	POINT
\	SLASH
:	COLON
@	AT
+%	PLUS10
-%	MINUS10
0	0
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
100_channel_display	100_CHANNEL_DISPLAY
_last	SLOTLAST
_next	SLOTNEXT
a	DIMMER_A
about	ABOUT
absolute	ABSOLUTE_EFFECT
acn_device_disconnect	ACN_DEVICE_DISCONNECT
action	ACTION
add_favorite	PATCH_ADD_FAVORITE
addfiltercat	ADD_FILTER_CAT
addfilterparam	ADD_FILTER_PARAM
additive	ADDITIVE
address	ADDRESS
after_sunrise	RTC_AFTER_SUNRISE
after_sunset	RTC_AFTER_SUNSET
all	UPDATE_ALL
all_speed	ALL_SPEED_PARAMS
all_workspaces	ALL_WORKSPACES
allfade	ALLFADE
allnips	ALL_NIPS
alternate	ALTERNATE
always_absolute	ABSOLUTE_PALETTE

/eos/key/	Commande Eos interne
analog	ANALOG
analog_input	ANALOG_INPUT
and	AND
apply	EFFECT_PATTERN_APPLY
arrow_down	ARROW_DOWN
arrow_left	ARROW_LEFT
arrow_right	ARROW_RIGHT
arrow_up	ARROW_UP
artnet	ARTNET_INTERFACE
ascii_case	ASCII_CASE
ascii_delims	ASCII_DELIMS
ascii_levels	ASCII_LEVELS
ascii_manuf	ASCII_MANUF
assert	ASSERT
asserttime	ASSERT_TIME
at	AT_TEXT
attach	ATTACH_DEVICE
attribute_mode	CIAPATCH_ATTRIB_MODE
attributes	EFFECT_ATTRIBUTES
attributewheel	ATTRIBUTE_WHEEL
auto_dim	COLOR_FADE_AUTO_BRIGHTNESS
autoblock_clean	AUTOBLOCK_CLEANUP
automark	AUTO_MARK
automark_off	AUTOMARK_OFF
autoplayback	AUTOPLAYBACK
autosave	AUTOSAVE
autosavetime	AUTOSAVE_TIME
avab/udp	AVAB_INTERFACE
axis	AXIS
b	DIMMER_B
back	BACK
background	BACKGROUND_FADER
background_mode	MACRO_BACKGROUND
backspace	BACKSPACE
backtime	BACK_TIME
beam	BEAM_CAT
beam_palette	BEAM_PALETTE
before_sunrise	RTC_BEFORE_SUNRISE
before_sunset	RTC_BEFORE_SUNSET
blackout	BLACKOUT_BUTTON
blackout_enable	BLACKOUT_ENABLE
blind	PREVIEW
block	BLOCK
bounce	BOUNCE
bpm	BPM

/eos/key/	Commande Eos interne
break_nested	BREAK_NESTED
break_nested_off	BREAK_NESTED_OFF
build	BUILD
bump	SC_BUMP
bump_1	BUMP01
bump_10	BUMP10
bump_2	BUMP02
bump_3	BUMP03
bump_4	BUMP04
bump_5	BUMP05
bump_6	BUMP06
bump_7	BUMP07
bump_8	BUMP08
bump_9	BUMP09
by_type	BY_TYPE_PALETTE
calibrate	CALIBRATE
can't_be	CANT_BE
can_be	CAN_BE
cancel_command	CANCEL
capture	CAPTURE
cascade_entry	CASCADE_ENTRY
cascade_exit	CASCADE_EXIT
center	FAN_CENTER
chan	CHAN
chan_per_group	FAN_CHANNELS_PER_GROUP
channel_filter	CHANNEL_FILTER
channelfader	CHANNEL_FADER
channelparam	CHANNEL_PARAM
check	CHANNEL_CHECK
cia_softkey1	CIA_SOFTKEY1
cia_softkey2	CIA_SOFTKEY2
cia_softkey3	CIA_SOFTKEY3
cia_softkey4	CIA_SOFTKEY4
cia_softkey5	CIA_SOFTKEY5
cia_softkey6	CIA_SOFTKEY6
cie_xyy	COLOR_FADE_CIE_XYY
cleanup	CLEANUP_PALETTE
clear	CLEAR_DATA
clear_all	CLEAR_ALL
clear_all_tabs	CLEAR_ALL_TABS
clear_all_visible_tabs	CLEAR_ALL_VISIBLE_TABS
clear_all_workspace_tabs	CLEAR_ALL_WORKSPACE_TABS
clear_calibration	CLEAR_CALIBRATION
clear_cmd	CLEAR
clear_cmdline	RESET_COMMAND_LINE

/eos/key/	Commande Eos interne
clear_effect	EFFECT_PATTERN_CLEAR
clear_errors	DIMRACK_CLR_ERRS
clear_filters	CLEAR_FILTER_COMMAND
clear_hold_color_point_origin	CLEAR_HOLD_COLOR_POINT_ORIGIN
clear_midi	CLEAR_MIDI
clear_module	SS_CLEAR
clear_patch	CLEAR_PATCH
clear_rig_check	DIMRACK_CLR_RIG_CHK
clear_show	CLEAR_SHOW
clear_smpte	CLEAR_SMPTE
clear_subs_1to1_	CLEAR_SUBS_1TO1
clear_targets	CLEAR_TARGETS
clear_text	CLEAR_TEXT
close	OFFSET_CIA_CLOSE
close_fader_controls	CLOSE_FADER_CONTROLS
cluster	FAN_CLUSTER
cmy	COLOR_FADE_CMY
color	COLOR_CAT
color_effect	COLOR_EFFECT
color_fade_times	COLOR_FADE_TIMES
color_fade_type	COLOR_FADE_TYPE
color_gel	COLOR_GEL
color_gel_match_hybrid	COLOR_GEL_MATCH_HYBRID
color_gel_match_spectrum	COLOR_GEL_MATCH_SPECTRUM
color_palette	COLOR_PALETTE
color_path	COLOR_PATH
color_scrub	COLOR_SCRUB
color_scrub_replay	COLOR_SCRUB_REPLAY
column_move_left	COLUMN_MOVE_LEFT
column_move_right	COLUMN_MOVE_RIGHT
column_resize_larger	COLUMN_RESIZE_LARGER
column_resize_smaller	COLUMN_RESIZE_SMALLER
command_history	OPENCMDHISTORY
commandline_on_psd	CMDLNONPSD
complete	GOTO_CUE_COMPLETE
confirm_command	CONFIRMED
continuous_run	CONTINUOUS_RUN
control	CONTROL_CAT
control_cat	CONTROL_FILTER
copy_to	COPY_TO
create_type	NEW_EFFECT_TYPE
create_virtual_hsb	CREATE_VIRTUAL_HSB
cue	CUE
cue_beam_time	SETUP_CUE_BEAM_TIME
cue_color_time	SETUP_CUE_COLOR_TIME

/eos/key/	Commande Eos interne
cue_down_time	SETUP_CUE_DOWN_TIME
cue_focus_time	SETUP_CUE_FOCUS_TIME
cue_list	SFF_CUELIST
cue_sheet	CUE_SHEET
cue_up_time	SETUP_CUE_UP_TIME
cueonly	Q_ONLY
cueonlytrack	CUE_ONLY_TRACK
cues	SFF_CUES
curve	CURVE
curve_edit	EDIT_CONTROL
curves	SFF_CURVES
cycles	NUM_CYCLES
cycletime	CYCLE_TIME
data	DATA
data_mode_latch	DATA_MODE_LATCH
database_mode	CIAPATCH_DB_MODE
date	RTC_DATE
days	RTC_DAYS
decaytime	EFFECT_STEP_OUT_TIME
default	DEFAULT_INTERFACE
default_mode	MACRO_DEFAULT_MODE
degrees_per_rev	ENCODER_DEGREES_PER_REVOLUTION
delay	DELAY
delete	DELETE
delete_device	DELETE_DEVICE
delete_effect	DELETE_EFFECT
deleteconfirm	DELETE_CONFIRM
desk_settings	DESK_SETTINGS
detach	DETACH_DEVICE
device_clear_errors	DEVICE_CLEAR_ERRORS
device_dimmers	CIAPATCH_DEVICE_DIMMERS
device_disconnected	DEV_DISCONNECT
device_discovered	DEV_DISCOVERED
device_discovery	RDM_DISCOVERY_ENABLED
device_errors	DEVICE_ERRORS
device_ignore_errors	DEVICE_IGNORE_ERRORS
device_lamp_controls	DEVICE_LAMP_CONTROLS
device_mode	CIAPATCH_DEVICE_MODE
device_properties	DEVICE_PROPERTIES
device_rdm	CIAPATCH_DEVICE_RDM
device_sensors	DEVICE_SENSORS
device_system	CIAPATCH_DEVICE_SYSTEM
dimmer_double_offset	DIM_DOUBLE_OFFSET
direct_selectdc_recall_from	DIRECTSELECTDCRECALLFROM
direct_selects	SNAPSHOT_DIRECT_SELECTS

/eos/key/	Commande Eos interne
disable	DISABLE
disconnect_macro	DISCONNECT_MACRO
discrete	DISCRETE_PALETTE
display_beam_palettes	SS_DISPLAY_GX_PAlettes
display_channels	SS_DISPLAY_CHANNELS
display_color_palettes	SS_DISPLAY_COL_PAlettes
display_color_path	DISPLAY_COLOR_PATH_MODE
display_color_path_mode_latch	DISPLAY_COLOR_PATH_MODE_LATCH
display_effects	SS_DISPLAY_RCES
display_focus_palettes	SS_DISPLAY_POS_PAlettes
display_groups	SS_DISPLAY_GROUPS
display_intensity_palettes	SS_DISPLAY_INT_PAlettes
display_macros	SS_DISPLAY_MACROS
display_magic_sheets	SS_DISPLAY_MAGICSheets
display_palettes	SS_DISPLAY_PAlettes
display_presets	SS_DISPLAY_PRESETS
display_snapshots	SS_DISPLAY_SNAPSHOTS
display_time_mode_latch	DISPLAY_TIME_MODE_LATCH
display_timing	DISPLAY_TIME_MODE
displays	DISPLAYS
dmx	DMX_LEVEL
dmx_	DMX_INTERFACE
dmx_patch	SFF_DMXPATCH
done	DONE
douse	DOUSE
down	DOWN
duration	EFFECT_DURATION
duration	DURATION_NUM_CYCLES
dwell	DWELL
earliest	EARLIEST
earliest_m	EARLIEST_MARK_CUE
edit	EDIT
edit_frame	EDIT_FRAME
edit_mode	EDIT_MODE
edit_target	TARGET_EDIT_EVENT
edmx	EDMX
effect	EFFECT
effect_axis_wheel	EFFECT_AXIS_WHEEL
effect_edit	EFFECT_PATTERN_EDIT
effect_form_horizontal_wheel	EFFECT_FORM_HORIZONTAL_WHEEL
effect_form_vertical_wheel	EFFECT_FORM_VERTICAL_WHEEL
effect_rate_wheel	EFFECT_RATE_WHEEL
effect_rotate_wheel	EFFECT_ROTATE_WHEEL
effect_scale_wheel	EFFECT_SCALE_WHEEL
effect_shape_horizontal_wheel	EFFECT_SHAPE_HORIZONTAL_WHEEL

/eos/key/	Commande Eos interne
effect_shape_vertical_wheel	EFFECT_SHAPE_VERTICAL_WHEEL
effect_size_wheel	EFFECT_SIZE_WHEEL
effect_time_wheel	EFFECT_TIME_WHEEL
effects	SFF_EFFECTS
effectsub	EFFECT_SUB
element_bump_1	ELEMENT_BUMP_1
element_bump_10	ELEMENT_BUMP_10
element_bump_11	ELEMENT_BUMP_11
element_bump_12	ELEMENT_BUMP_12
element_bump_13	ELEMENT_BUMP_13
element_bump_14	ELEMENT_BUMP_14
element_bump_15	ELEMENT_BUMP_15
element_bump_16	ELEMENT_BUMP_16
element_bump_17	ELEMENT_BUMP_17
element_bump_18	ELEMENT_BUMP_18
element_bump_19	ELEMENT_BUMP_19
element_bump_2	ELEMENT_BUMP_2
element_bump_20	ELEMENT_BUMP_20
element_bump_21	ELEMENT_BUMP_21
element_bump_22	ELEMENT_BUMP_22
element_bump_23	ELEMENT_BUMP_23
element_bump_24	ELEMENT_BUMP_24
element_bump_25	ELEMENT_BUMP_25
element_bump_26	ELEMENT_BUMP_26
element_bump_27	ELEMENT_BUMP_27
element_bump_28	ELEMENT_BUMP_28
element_bump_29	ELEMENT_BUMP_29
element_bump_3	ELEMENT_BUMP_3
element_bump_30	ELEMENT_BUMP_30
element_bump_31	ELEMENT_BUMP_31
element_bump_32	ELEMENT_BUMP_32
element_bump_33	ELEMENT_BUMP_33
element_bump_34	ELEMENT_BUMP_34
element_bump_35	ELEMENT_BUMP_35
element_bump_36	ELEMENT_BUMP_36
element_bump_37	ELEMENT_BUMP_37
element_bump_38	ELEMENT_BUMP_38
element_bump_39	ELEMENT_BUMP_39
element_bump_4	ELEMENT_BUMP_4
element_bump_40	ELEMENT_BUMP_40
element_bump_41	ELEMENT_BUMP_41
element_bump_42	ELEMENT_BUMP_42
element_bump_43	ELEMENT_BUMP_43
element_bump_44	ELEMENT_BUMP_44
element_bump_45	ELEMENT_BUMP_45

/eos/key/	Commande Eos interne
element_bump_46	ELEMENT_BUMP_46
element_bump_47	ELEMENT_BUMP_47
element_bump_48	ELEMENT_BUMP_48
element_bump_49	ELEMENT_BUMP_49
element_bump_5	ELEMENT_BUMP_5
element_bump_50	ELEMENT_BUMP_50
element_bump_51	ELEMENT_BUMP_51
element_bump_52	ELEMENT_BUMP_52
element_bump_53	ELEMENT_BUMP_53
element_bump_54	ELEMENT_BUMP_54
element_bump_55	ELEMENT_BUMP_55
element_bump_56	ELEMENT_BUMP_56
element_bump_57	ELEMENT_BUMP_57
element_bump_58	ELEMENT_BUMP_58
element_bump_59	ELEMENT_BUMP_59
element_bump_6	ELEMENT_BUMP_6
element_bump_60	ELEMENT_BUMP_60
element_bump_7	ELEMENT_BUMP_7
element_bump_8	ELEMENT_BUMP_8
element_bump_9	ELEMENT_BUMP_9
element_pos_1	ELEMENT_POS_1
element_pos_2	ELEMENT_POS_2
element_pos_3	ELEMENT_POS_3
element_pps_4	ELEMENT_POS_4
enable	ENABLE
encoder_1	ENCODER1
encoder_2	ENCODER2
encoder_3	ENCODER3
encoder_4	ENCODER4
encoder_5	ENCODER5
encoder_6	ENCODER6
encoder_category_color	ENCODER_CAT_COLOR
encoder_category_custom	ENCODER_CAT_CUSTOM
encoder_category_focus	ENCODER_CAT_SPARE
encoder_category_form	ENCODER_CAT_BEAM
encoder_category_image	ENCODER_CAT_GRAPHIC
encoder_category_intensity	ENCODER_CAT_OTHER
encoder_category_shutter	ENCODER_CAT_SHUTTER
encoder_ext_1	ENCODER_EXT_1
encoder_ext_2	ENCODER_EXT_2
encoder_ext_3	ENCODER_EXT_3
encoder_ext_4	ENCODER_EXT_4
encoder_ext_5	ENCODER_EXT_5
encoder_ext_6	ENCODER_EXT_6
encoder_flexi	ENCODER_FLEXI

/eos/key/	Commande Eos interne
encoder_lockout	ENCODER_LOCKOUT
encoder_mode_1	ENCODER_MODE_1
encoder_mode_2	ENCODER_MODE_2
encoder_mode_3	ENCODER_MODE_3
encoder_mode_4	ENCODER_MODE_4
encoder_mode_5	ENCODER_MODE_5
encoder_wheel_move	ENCODER_WHEEL_MOVE
encoders	SNAPSHOT_ENCODERS
end_query	QUERY_COMPLETE
enter	ENTER
entry	ENTRY_MODE
entrytime	ENTRY_TIME
escape	ESCAPE
even	EVEN
even_effect	EFFECT_EVEN
event	SC_EVENT
eventlist	SC_EVENT_LIST
exclusive	EXCLUSIVE
execute	EXECUTE
exit	EXIT_MODE
exittime	EXIT_TIME
expand	EXPAND
expandCollapse_left	EXPAND_COLAPSE_LEFT
expandCollapse_up	EXPAND_COLAPSE_UP
expand_down	EXPAND_DOWN
expand_right	EXPAND_RIGHT
export_file	EXPORTFILE
export_folder	EXPORTFOLDER
export_media	EXPORTMEDIA
external	EXTERNAL
external_relationship	EXTERNAL_RELATIONSHIP
fade_by_rate	FADE_BY_RATE
fade_by_size	FADE_BY_SIZE
fade_by_size_and_rate	FADE_BY_SIZE_AND_RATE
fader	SC_SUB_FADER
fader_1	FADER01
fader_10	FADER10
fader_2	FADER02
fader_3	FADER03
fader_4	FADER04
fader_5	FADER05
fader_6	FADER06
fader_7	FADER07
fader_8	FADER08
fader_9	FADER09

/eos/key/	Commande Eos interne
fader_ab	FADER_AB
fader_assert	SLIDER_ASSERT
fader_control	FADER_CONTROLS
fader_display	FADER_DISPLAY
fader_mode	FADER_MODE
fader_off	FADER_OFF
fader_page_back	FADER_PAGE_BACK
fader_pages	FADER_PAGES
fader_rate	FADER_RATE
fadermodule_1_connected	SLIDER_MODULE1_CONNECTED
fadermodule_2_connected	SLIDER_MODULE2_CONNECTED
fadermodule_3_connected	SLIDER_MODULE3_CONNECTED
faderpagepress	FADER_PAGE_DOWN
faderpagerelease	FADER_PAGE_UP
faders	SNAPSHOT_SLIDERS
faderwing_page	FADER_PAGE_WING
fan_	FAN
fan_curve	FAN_CURVE
feedback_errors	SFF_ERRORS
filter	FILTER
filter_mode	FILTER_MODE
filters	SNAPSHOT_FILTERS
fine	FINE
finewheel	FINE_WHEEL
finewheelandencoderbutton	FINE_WHEEL_AND_ENCODER_BUTTON
first_time	START_TIME
fixtures	SFF_FIXTURELIST
flash	DIMMER_FLASH
flash_off	FLASH_OFF
flash_on	FLASH_ON
flexi_all	FLEXI_ALL
flexi_channel_partition_toggle	FLEXI_PARTITION_TOGGLE
flexi_in_use	FLEXI_ACTIVE
flexi_manual	FLEXI_MANUAL
flexi_moved	FLEXI_MOVED
flexi_patch	FLEXI_PATCH
flexi_selected	FLEXI_SEL
flexi_show	FLEXI_SHOW
flexi_time	FLEXI_TIME
flexichannel_mode	FLEXI_MODE
flip	FLIP
flip_h	PIXELMAP_FLIP_HORIZONTAL
flip_v	PIXELMAP_FLIP_VERTICAL
focus	FOCUS_CAT
focus_effect	FOCUS_EFFECT

/eos/key/	Commande Eos interne
focus_palette	FOCUS_PALETTE
follow	FOLLOW
force_grandmaster_move	FORCE_GRANDMASTER_MOVE
foreground_mode	MACRO_USER
form	FORM_CAT
format	FORMAT
forward	FORWARD
frame_rate	FRAME_RATE
freeze	PLAYBACK_FREEZE
friday	RTC_FRIDAY
full	FULL
gel	DB_GEL
gel_	COLOR_FADE_GEL_SIM
gel_match_setting_brightest	GEL_MATCH_BRIGHTEST_SETTING
gel_match_setting_hybrid	GEL_MATCH_HYBRID_SETTING
gel_match_setting_spectrum	GEL_MATCH_SPECTRUM_SETTING
gio_encoder_display	GIO_ENCODER_DISPLAY
global	GLOBAL_PALETTE
gm_exempt	GM_EXEMPT
go	PLAYBACK_GO (Master Fader)
go_0	GO (Master Fader)
go_to_cue	GO_TO_CUE
go_to_cue_0	FADER_GO_TO_CUE_0
gocue0	PLAYBACK_CUE_ZERO
gotocue	PLAYBACK_GOTOCUE
gotocuetime	GOTO_CUE_TIME
grandmaster	GRANDMASTER_MOVE
greater_than	GREATER_THAN
group	GROUP
group_channels_by_5	GROUP_CHANNELS_BY_5
grouping	GROUPING
groups	SFF_GROUPS
hang	HANG
haptic_encoder_wheel_move	HAPTIC_ENCODER_WHEEL_MOVE
haptic_level_wheel_move	HAPTIC_LEVEL_WHEEL_MOVE
haptic_rate_wheel_move	HAPTIC_RATE_WHEEL_MOVE
hard_poweroff	HARD_POWEROFF
height	PIXEL_HEIGHT
help	HELP
hform	HORIZ_FORM
hide_cia	CIA_HIDE
hide_mouse	HIDE_MOUSE
high_contrast_displays	HIGH_CONTRAST_DISPLAYS
highlight	HIGHLIGHT
highlight_append	HIGHLIGHT_APPEND

/eos/key/	Commande Eos interne
highlight_preset	HIGHLIGHT_PRESET
highlight_remdim	HIGHLIGHT_REM_DIM
hold	HOLD
home	HOME
home_preset	HOME_PRESET
hs	COLOR_FADE_HS
htp	HTP
htp_	ONLY_HTP
image	IMAGE_CAT
import_all_media	IMPORTALLMEDIA
import_ascii_file	IMPORTASCIIFILE
import_asciifile_custom	IMPORTASCIIFILE_CUSTOM
import_file	IMPORTFILE
import_gobo	IMPORTGOBO
import_path	IMPORT_PATH
import_show_media	IMPORTSHOWMEDIA
in_time	TIME_EFFECT
include_color_fade	INCLUDE_COLOR_FADE
independent	INDEPENDENT
infinite	EFFECT_INFINITE
inhibitive	INHIBITIVE
input_string	SC_INPUT_STRING
insert	INSERT
insert_after	INSERT_AFTER
insert_before	INSERT_BEFORE
insert_channel	INSERT_CHANNEL
int	INT
intensity	INTENSITY_CAT
intensity_block	INTENSITY_BLOCK
intensity_master	INTENSITY_MASTER
intensity_palette	INTENSITY_PALETTE
intensitydown	INTENSITY_DOWN
intensityup	INTENSITY_UP
interface	INTERFACE
interleave	FAN_INTERLEAVE
internal	INTERNAL
interpolate	INTERPOLATE
intime	EFFECT_STEP_IN_TIME
intime_effect	INTIME_EFFECT
invert	PIXELMAP_SELECT_INVERT
invert_pan	INVERT_PAN
invert_tilt	INVERT_TILT
ion_encoder_1	ION_ENCODER_1
ion_encoder_2	ION_ENCODER_2
ion_encoder_3	ION_ENCODER_3

/eos/key/	Commande Eos interne
ion_encoder_4	ION_ENCODER_4
is_in	IS_IN
isn't_in	ISNT_IN
jump	FAN_JUMP
keyboard_shortcuts	KEYBOARD_SHORTCUTS
keywords	KEYWORDS
label	LABEL
lamp_control	LAMP_CONTROLS
lamp_controls_edit	CIAPATCH_LAMPCMDS
lamp_ctrls	LAMP_CONTROL_KEYS
lamp_on	LAMP_ON
landscape	LANDSCAPE
last	LAST
last_ref	LAST_REF
last_ref_off	LAST_REF_OFF
last_time	END_TIME
layer_chan	LAYER_CHAN
ld_flags	PATCH_LD_FLAGS
learn	LEARN
learn_time_discrete_steps	LEARN_DISCRETE_TIME
learn_time_sample_bpm	LEARN_TIME
left_side_sk_1	LEFT_SIDE_SK_1
left_side_sk_2	LEFT_SIDE_SK_2
left_side_sk_3	LEFT_SIDE_SK_3
left_side_sk_4	LEFT_SIDE_SK_4
left_side_sk_5	LEFT_SIDE_SK_5
left_side_sk_6	LEFT_SIDE_SK_6
left_side_sk_7	LEFT_SIDE_SK_7
less_than	LESS_THAN
level	LEVEL
level_	VALUE
level_wheel_move	LEVEL_WHEEL_MOVE
lightwright	LW_FIELDS
linear	LINEAR_EFFECT
link	LINK
list_partition	CUE_PARTITION
listview	LIST_VIEW
live	LIVE
live_	FROM_LIVE
live_remdim_level	REM_DIM_LEVEL
load	LOAD_PLAYBACK
loadcue	LOAD
loadforgo	LOAD_AS_ENTER
lock	LOCKED_PALETTE
loop	LOOP

/eos/key/	Commande Eos interne
lowlight_preset	LOWLIGHT_PRESET
ltp	LTP
luminaire	LUMINAIRE
macro	MACRO
macro_1	MACRO1
macro_2	MACRO2
macro_3	MACRO3
macro_4	MACRO4
macro_5	MACRO5
macro_6	MACRO6
macro_7	MACRO7
macro_8	MACRO8
macro_801	MACRO_801
macro_802	MACRO_802
macro_803	MACRO_803
macro_804	MACRO_804
macro_805	MACRO_805
macro_806	MACRO_806
macro_807	MACRO_807
macro_808	MACRO_808
macro_809	MACRO_809
macro_810	MACRO_810
macro_811	MACRO_811
macro_812	MACRO_812
macro_813	MACRO_813
macro_814	MACRO_814
macro_815	MACRO_815
macro_816	MACRO_816
macro_817	MACRO_817
macro_818	MACRO_818
macro_819	MACRO_819
macro_820	MACRO_820
macro_button	MACRO_STAR
macro_entry_delete	MACRO_ENTRY_DELETE
macro_loop_begin	MACRO_LOOP_BEGIN
macro_loop_end	MACRO_LOOP_END
macro_loop_num	MACRO_LOOP_NUM_BEGIN
macro_mode	MACRO_MODE
macro_wait	MACRO_WAIT
macros	SFF_MACROS
magic_sheet	MAGIC_SHEET
magic_sheet_apply	MAGICSHEET_APPLY
magic_sheet_edit	MAGICSHEET_EDIT
magic_sheet_recall	MAGICSHEET_RECALL
magic_sheets	SFF_MAGICSHEETS

/eos/key/	Commande Eos interne
make_absolute	MAKE_ABSOLUTE
make_manual	MAKE_MANUAL
make_null	MAKE_NULL
manual	MANUAL
manual_master	MANUAL_MASTER
manual_override	MANUAL_OVERRIDE
mark	MARK
mark_cue_designation	MARK_CUE_DESIGNATION
mark_time	MARK_TIME
marks	DELAY_MARKS
media	SFF_RESOURCELIST
midi	MIDI
midi_cue_list	MIDI_CUELIST
midi_raw	MIDI_STRING
miditimecode	MIDI_TC
min	MIN
minimum	RESTORE_MINIMUM
minus_links	MINUS_LINKS
mirror_in	FAN_MIRROR_IN
mirror_mode	MIRROR
mirror_out	FAN_MIRROR_OUT
module_1_connected	MODULE1_CONNECTED
module_1_disconnected	MODULE1_DISCONNECTED
module_2_connected	MODULE2_CONNECTED
module_2_disconnected	MODULE2_DISCONNECTED
module_3_connected	MODULE3_CONNECTED
module_3_disconnected	MODULE3_DISCONNECTED
monday	RTC_MONDAY
month	RTC_MONTH
more_softkeys	MORE_SOFTKEYS
move_to	MOVE_TO
movefade	MOVEFADE
moves_only	MOVES_ONLY
msc_acn_rx_ids	MSC_ACN_RECEIVE
msc_acn_tx_id	MSC_ACN_TRANSMIT
msc_receive	MSC_RECEIVE
msc_transmit	MSC_TRANSMIT
multi_param	MULTI_PARAM
multiconsole_power_off	MULTICONSOLE_POWEROFF
multiconsole_power_on	MULTICONSOLE_POWERON
native	COLOR_FADE_NATIVE
negative	NEGATIVE
new_keyword	NEW_KEYWORD
new_show	NEW_SHOW
next	NEXT

/eos/key/	Commande Eos interne
next_blind_display	NEXT_BLIND_DISPLAY
next_live_display	NEXT_LIVE_DISPLAY
no_priority	NO_PRIORITY
notes	NOTES
num_groups	FAN_NUM_GROUPS
numofchannels	NUM_OF_CHANS
odd	ODD
off	BUMP_OFF
offline	OFFLINE
offset	OFFSET
offstate	OFF_STATE
on	BUMP_ON
only_active	ONLY_ACTIVE
only_labels	ONLY_LABELS
only_levels	ONLY_LEVELS
only_show	ONLY_SHOWDATA
only_text	ONLY_TEXT
onstate	ON_STATE
oos_sync	OOS_SYNC
open_bp_blind	OPEN_BEAM_PALETTE_PREVIEW
open_browser	OPENBROWSER
open_chan_effect_display	OPEN_CHAN_EFFECT_DISPLAY
open_color_path_blind	OPEN_COLOR_PATH_PREVIEW
open_color_picker	OPENCOLORPICKER
open_cp_blind	OPEN_COLOR_PALETTE_PREVIEW
open_cue_blind	OPEN_CUE_LIST_INDEX
open_curve_preview	OPEN_CURVE_PREVIEW
open_dmx_patch	OPEN_DMX_PATCH
open_effect_blind	OPEN_EFFECT_PREVIEW
open_effect_status	OPENEFFECTSTATUS
open_fader_config	OPENSLIDERCONFIGURATION
open_file	OPENFILE
open_fp_blind	OPEN_FOCUS_PALETTE_PREVIEW
open_group_blind	OPEN_GROUP_PREVIEW
open_ip_blind	OPEN_INTENSITY_PALETTE_PREVIEW
open_macro_preview	OPEN_MACRO_PREVIEW
open_magic_sheet_blind	OPEN_MAGIC_SHEET_PREVIEW
open_mirror_dialog	OPEN_MIRROR_DIALOG
open_ml_controls	OPEN_ML_CONTROLS
open_park_blind	OPEN_PARK_PREVIEW
open_partition_preview	OPEN_PARTITION_PREVIEW
open_pattern_effects	OPEN_PATTERN_EFFECTS
open_preset_blind	OPEN_PRESET_PREVIEW
open_setup	OPEN_SETUP
open_sub_blind	OPEN_SUBMASTER_PREVIEW

/eos/key/	Commande Eos interne
or	OR
ordered_view	ORDERED_VIEW
osc	OSC_ENABLED
osc_rx_port_number	OSC_RX_PORT_NUMBER
osc_tx_ip_address	OSC_TX_IP_ADDRESS
osc_tx_port_number	OSC_TX_PORT_NUMBER
out	OUT
page_column_1	PAGE_COLUMN_1
page_column_2	PAGE_COLUMN_2
page_column_3	PAGE_COLUMN_3
page_column_4	PAGE_COLUMN_4
page_column_5	PAGE_COLUMN_5
page_column_6	PAGE_COLUMN_6
page_column_7	PAGE_COLUMN_7
page_down	PAGE_DOWN
page_encoders_down	PAGE_ENCODERS_DOWN
page_encoders_up	PAGE_ENCODERS_UP
page_mode	SCROLL_MODE
page_up	PAGE_UP
palettes	SFF_PAlettes
paper_size_a2	PAPER_SIZE_A2
paper_size_a3	PAPER_SIZE_A3
paper_size_a4	PAPER_SIZE_A4
paper_size_legal	PAPER_SIZE_LEGAL
paper_size_letter	PAPER_SIZE_LETTER
paramcategory	PARAM_CAT_PRE_v1_9_8
parameter_view	PARAM_VIEW
parameters	PARAMETERS
park	PARK
part	PART
partition	PARTITION
partitionedcontrol	PARTITIONED_CONTROL
patch	PATCH
patch_1_to_1	RESET_PATCH
patch_done	CIAPATCH_DONE
patch_manu_tab	PATCH_MANU_TAB
patch_mode	CIAPATCH_PATCH_MODE
patch_show_tab	PATCH_SHOW_TAB
patch_user_tab	PATCH_USER_TAB
path	COLOR_PATH
pattern	PATTERN
pdv_point	PDV_POINT
pdv_time	PDV_TIME
percent_per_rev	ENCODER_PERCENT_PER_REVOLUTION
pixel_map_apply_check	PIXELMAP_APPLY_CHECK

/eos/key/	Commande Eos interne
pixel_map_column_guides	PIXELMAP_COLUMN_GUIDES
pixel_map_delete	PIXELMAP_DELETE
pixel_map_direction	PIXELMAP_DIRECTION
pixel_map_done	PIXELMAP_APPLY
pixel_map_edit	PIXELMAP_EDIT
pixel_map_file	PIXELMAP_FILE
pixel_map_flash	PIXELMAP_FLASH
pixel_map_horizontal_order	PIXELMAP_HORIZONTAL_ORDER
pixel_map_last	PIXELMAP_LAST
pixel_map_library	PIXELMAP_LIBRARY
pixel_map_mask	PIXELMAP_MASK
pixel_map_next	PIXELMAP_NEXT
pixel_map_overlay	PIXELMAP_OVERLAY
pixel_map_overwrite	PIXELMAP_OVERWRITE
pixel_map_reorder_files	PIXELMAP_REORDER_FILES
pixel_map_reorder_libraries	PIXELMAP_REORDER_LIBRARIES
pixel_map_row_guides	PIXELMAP_ROW_GUIDES
pixel_map_snapshot	PIXELMAP_SNAPSHOT
pixel_map_start_address	PIXELMAP_START_ADDRESS
pixel_map_vertical_order	PIXELMAP_VERTICAL_ORDER
pixel_maps	SFF_PIXELMAPS
pixelmap	PIXELMAP
playback_clear_cues	PLAYBACK_CLEAR_CUES
playbackassert	PLAYBACK_ASSERT
playbackmanual	PLAYBACK_MANUAL_OVERRIDE
playbackmove	PLAYBACK_MOVE
playbackoff	PLAYBACK_OFF
playbackrate	PLAYBACK_RATE
playbackrelease	PLAYBACK_RELEASE
plus_patch	PLUS_PATCH
plus_show	ENTIRE_SHOW
popup_virtual_keyboard	POPUP_VIRTUAL_KEYBOARD
port_offset	PORT_OFFSET
portrait	PORTRAIT
positive	POSITIVE
post_select_softkeys	POST_SELECT_SOFTKEYS
power_off	POWEROFF
preheat	PREHEAT
preheat_off	PREHEAT_OFF
preheat_time	PREHEAT_TIME
preserve_blind_cue	PRESERVE_BLIND_CUE
preserve_native_on_patch_change	PRESERVE_NATIVE_ON_PATCH_CHANGE
preset	PRESET
presets	SFF_PRESETS
prev_channels	RESTORE_CHANNEL_LIST

/eos/key/	Commande Eos interne
previous	RESTORE_PREVIOUS
print_color_printout	PRINT_COLOR_PRINTOUT
print_feedback_errors	PRINT_FEEDBACK_ERRORS
print_file	PRINTFILE
print_folder	PRINTFOLDER
print_summary_view	PRINT_SUMMARY_VIEW
print_tracked_levels	PRINT_TRACKED_LEVELS
priority	SOURCE_PRIORITY
properties	PROPERTIES
proportion	PROPORTION
proportional_master	PROPORTIONAL_MASTER
psd_time_countdown	DISPLAY_FADE_CUE_TIME
query	QUERY
quit	QUIT
random	RANDOM
random_groups	RANDOM_GROUPS
random_rate	RANDOM_RATE
rate	RATE
rate_wheel_move	RATE_WHEEL_MOVE
ratewheel	RATE_WHEEL
rce_channels	EFFECT_CHANNELS
rce_insert	EFFECT_INSERT
rce_on_off	EFFECT_ON_OFF
recall_from	RECALL_FROM
receivechan	MSC_RECEIVE_CHAN
record	RECORD
record_only	RECORD_ONLY
record_rig_check	DIMRACK_REC_RIG_CHK
recordconfirm	RECORD_CONFIRM
redo	REDO
ref_only	REFERENCES_ONLY
relay	RELAY
relay_output	RELAY_OUTPUT
release	RELEASE_FADER
rem_dim	REM_DIM
remfiltercat	REM_FILTER_CAT
remfilterparam	REM_FILTER_PARAM
remove_favorite	PATCH_REMOVE_FAVORITE
reorder	REORDER
repeat	FAN_REPEAT
repeat_last_command	REPEAT_LAST_COMMAND
repeat_on_go	EFFECT_REPEAT
replace	REPLACE_ADDRESS
replace_with	REPLACE_WITH
request_file	REQUESTFILE

/eos/key/	Commande Eos interne
reset_all_tabs	RESET_ALL_TABS
reset_columns	RESET_COLUMNS
reset_desk_settings	RESET_DESK_SETTINGS
reset_show_settings	RESET_SHOW_SETTINGS
reset_system	RESET_SYSTEM
reset_update	UPDATE_CLEAR
restart_effect	REFIRE_EFFECT
restore	RESTORE_MODE
resume	RESUME
resyncframes	RESYNC_FRAMES
reverse	REVERSE
reverse_steps	REVERSE_STEPS
rfr	RFR_ENABLE
rgb	COLOR_FADE_RGB
rotate_90	PIXELMAP_ROTATE_90
rpu_1	RPU_1
rpu_10	RPU_10
rpu_11	RPU_11
rpu_12	RPU_12
rpu_13	RPU_13
rpu_14	RPU_14
rpu_15	RPU_15
rpu_16	RPU_16
rpu_17	RPU_17
rpu_18	RPU_18
rpu_19	RPU_19
rpu_2	RPU_2
rpu_20	RPU_20
rpu_21	RPU_21
rpu_3	RPU_3
rpu_4	RPU_4
rpu_5	RPU_5
rpu_6	RPU_6
rpu_7	RPU_7
rpu_8	RPU_8
rpu_9	RPU_9
rtc	RTC
rtc_time	RTC_TIME
run_cue	RUN_CUE
run_rig_check	DIMRACK_RUN_RIG_CHK
rvi_settings	RVI_SETTINGS
sacn	ACN
sat_adjust	COLOR_FADE_SAT
saturday	RTC_SATURDAY
save	SAVE

/eos/key/	Commande Eos interne
save_file	SAVEFILE
save_folder	SAVEFOLDER
save_show	SAVE_SHOW
scale	SCALE
scroller_frame	SCROLLER_FRAME
second_action	SECOND_ACTION
security_settings	SECURITY_SETTINGS
select	SELECT
select_active	SELECT_ACTIVE
select_all	SELECT_ALL
select_last	SELECT_LAST
select_last_params	SELECT_LAST_PARAMS
select_live_cue_blind	SELECT_LIVE_CUE_BLIND
select_live_cue_live	SELECT_LIVE_CUE_LIVE
select_manual	SELECT_MANUAL
select_nonsub_active	SELECT_NONSUB_ACTIVE
send_midi_raw	SEND_MIDI_STRING
send_string	SEND_SERIAL_STRING
server_chan	MAIN_LAYER_CHAN
set_chan_level	SET_CHAN_LEVEL
setup	SETUP
shield	SHIELDED_SUB
shift	SHIFT
show_channels	SFF_SHOWCHANNELS
show_control	SFF_SHOWCONTROL
show_control_action	SC_ACTION
show_park_buffer	SHOW_PARK_BUFFER
show_ref_labels	SHOW_REF_LABELS
show_reference_labels	SHOW_REFERENCE_LABELS
show_settings	SHOW_SETTINGS
show_source_data	SHOW_SOURCE_DATA
show_stored_data	SHOW_STORED_DATA
shutdown_fixture	SHUTDOWN_LAMP
shutdown_macro	SHUTDOWN_MACRO
shutter	SHUTTER_CAT
single_param	SINGLE_PARAM
size	SIZE
slider_move	SLIDER_MOVE
smpete	SMPTE
smpetetimecode	SMPTE_TC
snap	CIAPATCH_SNAP
snapshot	SNAPSHOT
snapshot_recall	SNAPSHOTRECALL
snapshots	SFF_SNAPSHOTS
sneak	SNEAK

/eos/key/	Commande Eos interne
softkey_1	SOFTKEY1
softkey_2	SOFTKEY2
softkey_3	SOFTKEY3
softkey_4	SOFTKEY4
softkey_5	SOFTKEY5
softkey_6	SOFTKEY6
softkey_7	SOFTKEY7
softkey_8	SOFTKEY8
solo	EFFECT_SOLO
solo_mode	SOLO_MODE
solo_status	SOLO_STATUS
source	SOURCE
spacebar_go	SPACEBAR_DISABLE
split_cue_time	SPLIT_CUE_TIME
spread	EFFECT_SPREAD
spreadsheet	SPREADSHEET
startup_macro	STARTUP_MACRO
status	EFFECT_STATUS
step	STEP
stepbased	STEPBASED_EFFECT
steptime	STEP_TIME
stop	STOP
stop_1	STOP01
stop_10	STOP10
stop_2	STOP02
stop_3	STOP03
stop_4	STOP04
stop_5	STOP05
stop_6	STOP06
stop_7	STOP07
stop_8	STOP08
stop_9	STOP09
stop_all	STOP_ALL_EFFECT
stop_and_fade	STOP_AND_FADE
stop_and_hold	STOP_AND_HOLD
stop_effect	STOP_EFFECT
stop_effect_button	STOP_EFFECT_BUTTON
stopback	PLAYBACK_STOP_BACK
stopeffect	STOP_EFFECT
string	SERIAL_STRING
string_and_osc_rx	SERIAL_RX_ENABLE
string_and_osc_tx	SERIAL_TX_ENABLE
string_midi_tx	SERIAL_MIDI_TX
string_rx_group_ids	SERIAL_RX_GROUP_IDS
string_rx_port	SERIAL_RX_PORT_NUMBER

/eos/key/	Commande Eos interne
string_tx_group_ids	SERIAL_TX_GROUP_IDS
string_tx_ip_address	SERIAL_TX_IP_ADDRESS
string_tx_port	SERIAL_TX_PORT_NUMBER
sub	SUBMASTER
subassert	SUB_ASSERT
subdown	SUB_BUMP_DOWN
subfreeze	SUB_FREEZE
submasters	SFF_SUBMASTERS
submove	SUB_MOVE
suboff	SUB_OFF
subrelease	SUB_RELEASE
subtype	SUB_TYPE
subup	SUB_BUMP_UP
sunday	RTC_SUNDAY
sw_go_1	SW_GO_1
sw_go_10	SW_GO_10
sw_go_11	SW_GO_11
sw_go_12	SW_GO_12
sw_go_13	SW_GO_13
sw_go_14	SW_GO_14
sw_go_15	SW_GO_15
sw_go_16	SW_GO_16
sw_go_17	SW_GO_17
sw_go_18	SW_GO_18
sw_go_19	SW_GO_19
sw_go_2	SW_GO_2
sw_go_20	SW_GO_20
sw_go_21	SW_GO_21
sw_go_22	SW_GO_22
sw_go_23	SW_GO_23
sw_go_24	SW_GO_24
sw_go_25	SW_GO_25
sw_go_26	SW_GO_26
sw_go_27	SW_GO_27
sw_go_28	SW_GO_28
sw_go_29	SW_GO_29
sw_go_3	SW_GO_3
sw_go_30	SW_GO_30
sw_go_31	SW_GO_31
sw_go_32	SW_GO_32
sw_go_33	SW_GO_33
sw_go_34	SW_GO_34
sw_go_35	SW_GO_35
sw_go_36	SW_GO_36
sw_go_37	SW_GO_37

/eos/key/	Commande Eos interne
sw_go_38	SW_GO_38
sw_go_39	SW_GO_39
sw_go_4	SW_GO_4
sw_go_40	SW_GO_40
sw_go_5	SW_GO_5
sw_go_6	SW_GO_6
sw_go_7	SW_GO_7
sw_go_8	SW_GO_8
sw_go_9	SW_GO_9
sw_stop_1	SW_STOP_1
sw_stop_10	SW_STOP_10
sw_stop_11	SW_STOP_11
sw_stop_12	SW_STOP_12
sw_stop_13	SW_STOP_13
sw_stop_14	SW_STOP_14
sw_stop_15	SW_STOP_15
sw_stop_16	SW_STOP_16
sw_stop_17	SW_STOP_17
sw_stop_18	SW_STOP_18
sw_stop_19	SW_STOP_19
sw_stop_2	SW_STOP_2
sw_stop_20	SW_STOP_20
sw_stop_21	SW_STOP_21
sw_stop_22	SW_STOP_22
sw_stop_23	SW_STOP_23
sw_stop_24	SW_STOP_24
sw_stop_25	SW_STOP_25
sw_stop_26	SW_STOP_26
sw_stop_27	SW_STOP_27
sw_stop_28	SW_STOP_28
sw_stop_29	SW_STOP_29
sw_stop_3	SW_STOP_3
sw_stop_30	SW_STOP_30
sw_stop_31	SW_STOP_31
sw_stop_32	SW_STOP_32
sw_stop_33	SW_STOP_33
sw_stop_34	SW_STOP_34
sw_stop_35	SW_STOP_35
sw_stop_36	SW_STOP_36
sw_stop_37	SW_STOP_37
sw_stop_38	SW_STOP_38
sw_stop_39	SW_STOP_39
sw_stop_4	SW_STOP_4
sw_stop_40	SW_STOP_40
sw_stop_5	SW_STOP_5

/eos/key/	Commande Eos interne
sw_stop_6	SW_STOP_6
sw_stop_7	SW_STOP_7
sw_stop_8	SW_STOP_8
sw_stop_9	SW_STOP_9
swap	SWAP
swap_address	SWAP_ADDRESS
swap_pan/tilt	SWAP_FIXTURE
system_settings	SFF_SYSTEMSETTINGS
tab	SHEET
tab_down	TAB_DOWN
tab_up	TAB_UP
tb_pan_swap	TB_PAN_SWAP
tb_tilt_swap	TB_TILT_SWAP
tb_xy_swap	TB_XY_SWAP
test_fixture	TEST_LAMP
text1	TEXT1
text10	TEXT10
text2	TEXT2
text3	TEXT3
text4	TEXT4
text5	TEXT5
text6	TEXT6
text7	TEXT7
text8	TEXT8
text9	TEXT9
thru	THRU
thursday	RTC_THURSDAY
time	TIME
time_code	CUE_TIME_CODE
time_template	TIME_TEMPLATE
timing_disable	TIMING_DISABLE
timing_disable_back	TIMING_DISABLE_BACK
timing_disable_go	TIMING_DISABLE_GO
timing_disable_time	TIMING_DISABLE_TIME
timingdisable	PLAYBACK_TIMING_DISABLE
toggle_accel	ENCODER_TOGGLE_ACCELERATION
toggle_effect_shape_mode_for_encoder	EFFECT_ENCODER_SHAPE_MODE_TOGGLE
toggle_effects	TOGGLE_EFFECTS
trace	TRACE
track	TRACK
tracking	TRACKING_MODE
trail	TRAIL
transmitchan	MSC_TRANSMIT_CHAN
trckbll_on/off	TRACKBALL_PAN_TILT_TOGGLE
tuesday	RTC_TUESDAY

/eos/key/	Commande Eos interne
type	TYPE
undo	UNDO
undouble	DIMMER_UNDOUBLE
unown	UNOWN
unpatch	UNPATCH
unpatched	UNPATCHED_QUERY
up	UP_TIME
update	UPDATE
update_lin	UPDATE_LIB
update_mode	UPDATE_MODE
user_id	USER_ID
utilization_reports	SFF_UTILREPORTS
vform	VERT_FORM
view	MAGICSHEET_VIEW
view_channels	FLEXI_VIEW_CHANNELS
visible_workspaces	SNAPSHOT_MONITORS
vplaybackmove	VPLAYBACK_MOVE
vsubmove	VIRT_SUB_MOVE
wait_for_enter	MACRO_PAUSE_FOR_ENTER
wait_for_input	MACRO_PAUSE_FOR_INPUT
wednesday	RTC_WEDNESDAY
wheel	WHEEL
wheel0	WHEEL0
wheel1	WHEEL1
wheel2	WHEEL2
wheel3	WHEEL3
wheel4	WHEEL4
wheel5	WHEEL5
wheel6	WHEEL6
wheel7	WHEEL7
wheel8	WHEEL8
wheel9	WHEEL9
wheelandencoderbutton	WHEEL_AND_ENCODER_BUTTON
white_point	PATCH_WHITE_POINT
white_point_xyz	PATCH_WHITE_POINT_XYZ
width	PIXEL_WIDTH
year	RTC_YEAR

Raccourcis de faceAvant

Présentation générale

Vous trouverez ci-dessous une liste des pressions de touches : simple, maintenue enfoncée ou combinée. Il est fortement recommandé de lire et de vous familiariser avec cette liste.

Pour les raccourcis clavier, consultez [Touches raccourci](#).

Affichages

- [Data] (maintenir enfoncé) - fait basculer l'affichage pour afficher les données en cours sous les données référencées. Maintenez [Data] enfoncé pour faire la pagination. [Data] et [Data] verrouille cette fenêtre.
- [About] et [Data] - verrouille l'affichage sur l'affichage des données absolues.
- [Time] (maintenir enfoncé) - fait basculer l'affichage pour afficher les temps particulier. Maintenez la touche [Time] enfoncée pour faire la pagination.
- [About] & [Time] - verrouille la fenêtre pour afficher le temps particulier. Appuyez sur [About] & [Time] [Time] pour déverrouiller ou afficher temporairement le temps particulier.
- [Data] et [Focus] /[Color] /[Beam] - étendre/supprimer les catégories sur les écrans. (Ion)
- [Data] et {Paramètres} - pour supprimer/afficher des paramètres individuels de l'affichage lorsqu'ils ne sont pas en vue compacte. (Ion)
- [Params] et [Focus] / [Color] / [Beam] - étendre/supprimer les catégories sur les écrans. (Ti/ Eos/ Gio)
- [Params] et {Paramètres} - pour supprimer/afficher des paramètres individuels de l'affichage lorsqu'ils ne sont pas en vue compacte. (Ti/ Eos/ Gio)
- [Displays] & [Level Wheel] - pour varier l'intensité des Littlelites ou du rétroéclairage/ LCD (selon la sélection de l'utilisateur).
- [Displays] [Displays] - réinitialise la ZIC sur le navigateur.
- [Shift] et [Left], [Shift] et [Right] - déplace les colonnes.
- [Shift] et [Up], [Shift] et [Down], [Shift] et [Level Wheel] - pour redimensionner les colonnes.
- [About] et [Path]/{ Color Path} - bascule l'affichage pour afficher les color paths.
- [Shift] et [Select] - réinitialise les colonnes d'affichage.
- [Shift] et [Tab] - efface tous les onglets de l'écran actuel (mais garde les frames verrouillées) (n'efface pas les onglets 1 et 2).
- [Shift] et [Tab] [Tab] - efface tous les onglets de tous les écrans (mais garde les frames verrouillées) (n'efface pas les onglets 1 et 2).
- [Shift] et [Tab] [Tab] [Tab] - efface tous les onglets de tous les écrans (même les frames verrouillées) (n'efface pas les onglets 1 et 2).
- [Shift] et [Label] - ouvre la note de la cue sélectionnée. Ajoute une note à une cue actuellement sélectionnée s'il n'en existe pas déjà une.
- [About] et [Label] [About] et [Label] - appuyez deux fois pour verrouiller les labels de référence. Appuyez de nouveau sur [About] et [Label] pour déverrouiller.
- [Shift] et [Live/ Blind] - fait passer l'affichage à l'instance suivante de Live ou Blind.
- [Live] (lorsqu'il est déjà dans Live) - resynchronise la cue sélectionnée sur la dernière cue activée.
- [Blind] (lorsque déjà en mode Blind) - resynchronise la cue sélectionnée vers la cue sélectionnée en Live (lorsque la cue en Blind a été modifiée ou lorsque la cue préservée en Blind a été activée).
- [Flexi] + [Time] - bascule vers l'affichage Flexi des temps particuliers.

- [Format] + {Tambour de niveau} - zoom dans la fenêtre Focus.
- Bouton gauche de la souris et défilement - permet de zoomer sur l'affichage sur un PC.
- Faire défiler avec deux doigts - pour zoomer sur l'écran et faire la mise au point sur un Mac.
- [Tab] & [Up/Down Arrow] - navigue dans les workspaces.
- [Tab] & [Left/Right Arrow] - change de fenêtre.
- [Tab] et [number] - pour ouvrir ou afficher des affichages spécifiés.
- [Flexi] & [.] - active le mode Flexi multicells. Appuyez à nouveau pour le fermer.
- [About] et [Live] - affiche les valeurs DMX.
- [About] et [Mark] - affiche la cue mark utilisée par les circuits.
- [About] & [Next]/[Last] - affiche la cue suivante sur laquelle les circuits changent ou la dernière cue sur laquelle les circuits ont changé.
- [About] et [Park] - affiche les niveaux parkés.
- [About] et [Part] - affiche le numéro de partie de cue pour chaque paramètre.

FaceAvant

- [Shift] & [Escape] - verrouille et déverrouille la face avant.
- Touches de pagination de l'encodeurs et [Number] - pages vers la page de contrôle de l'encodeur souhaitée.
- [Escape] et les touches de pagination des encodeurs - verrouille les encodeurs. Appuyez sur n'importe quelle page d'encodeur pour la déverrouiller.
- [Flexi] + une catégorie d'encodeurs - passe les encodeurs en mode Flexi.
- [Fader Controls] et [Bump Button] - sélectionnez une page de fader sur les wings.
- [Fader Page] et tambour de vitesse - fait défiler les pages de Faders. (Ti/Eos/Gio)
- [Fader Page] + [numéro] sélectionne cette page de Faders pour le module Faders intégré. (Eos). (Ti/Eos/Gio)
- [Fader Page] - incrémente la page fader de 1.(Ti/Eos/Gio)
- [Shift] et [Fader Page] - décrémente la page fader par 1. (Ti/Eos/Gio)
- [Learn] & [Load] - ouvre les outils de configuration du fader sélectionné.
- [Off] et [Load] - libère le contrôle du contenu, recherche les informations en arrière-plan et laisse la cuelist avec des cues intactes en attente.
- [Release] et [Load] - libère le contrôle du contenu, recherche les informations en arrière-plan et réinitialise la cuelist vers le haut.
- [Shift] et [Go] ou [Shift] et [Back] - va directement (cut) à la cue suivante ou à la cue précédente.
- [Shift] + [Load] - supprime le contenu d'un Fader.
- [Shift] et [Stage] - active ou désactive le Scroll Lock.

Opérations

- [At] [Enter] - supprime les informations de changement des circuits/paramètres sélectionnés.
- [At] [At] - définit sur Niveau (tel que défini dans le Setup).
- [Color] (touche de pagination de l'encodeur) et mouvement de l'encodeurs - Maintenir le point de couleur pendant le réglage des paramètres.
- [Copy To] [Copy To] - inscrit Déplacer Vers sur la ligne de commande.
- [Full] [Full] - définit l'intensité des circuits sélectionnés à « Full », puis met fin à la ligne de commande.
- [Label] [Label] - joint à une commande d'un élément enregistré, supprime le label en cours, dont les labels de fichiers de conduite.
- [Recall From] [Recall From] - inscrit la commande Recall From Cue sur la ligne de commande.
- [Record] [Record] - inscrit Record Only sur la ligne de commande.

- **[Select Active] [Select Active]** - sélectionne les circuits actifs sauf ceux des Submasters.
- **[Shift] et [Select Active]** - inscrit Select Actif moins Sub sur la ligne de commande.
- **[Shift] et [Enter]** - répète la dernière ligne de commande, non terminée ; crée une boucle des cinq dernières commandes.
- **[Shift] et [At]** - rappelle le(s) dernier(s) circuit(s) et le(s) paramètre(s) sans terminer la commande; il y a un historique des cinq dernières commandes.
- **[Shift] et [Enter]** - rappelle à nouveau la dernière commande sans la valider ; crée une boucle des cinq dernières commandes.
- **[Shift] et [Block]** - inscrit Intensité Block sur la ligne de commande.
- **[Shift] & [Clear]** - efface la ligne de commande
- **[Shift] + [Delay]** - inscrit follow.
- **[Shift] + catégorie d'encodeurs** - inscrit la catégorie sur la ligne de commande. Pour les sous-catégories de beam, appuyez deux fois sur Image, Form ou Shutter pour afficher Beam. (Ion/Gio)
- **[Shift] et mouvement de l'encodeur** - accède au mode fin (Fine).
- **[Shift] + Push/ Basculement de l'Encodeur** - inscrit les paramètres sur la ligne de commande. (Ion)
- **[Shift] & Gel Tile** - fait défiler trois modes de luminosité.
- **[Shift] et [Full] ou [Shift] et [Out]** - flash on ou flash out.
- **[Shift] & [+]** ou **[Shift] & [-]** - +% or -%.
- **[Shift] & [Highlight]** - passe en Highlight la sélection de circuits en cours.
- **[Shift] et [Parameter]** - à partir des commandes de l'encodeur, affiche le paramètre sur la ligne de commande.
- **[Shift] + [Select Last]** - indique des options de sélection de circuits additionnelles aux softkeys.
- **[Shift] et [Sneak]** - rend les données manuelles non manuelles.
- **[Shift] et [Update]** - raccourci pour Enregistrer la conduite.
- **[Shift] + Restaurer Faders Manuels** - remet les Faders à zero sans Assert.
- **[Shift] et [Direct Select]** - inscrit DS sur la ligne de commande sans la valider.
- **[Shift] et [Next] ou [Shift] et [Last]** - avance dans les cues sans changer la sélection de circuits.
- **[Sneak] [Sneak]** - libère les paramètres FCB des circuits sélectionnés et se termine automatiquement.
- **[Timing Disable] & [Go] ou [Timing Disable] & [Back]** - passe en cut à la cue suivante ou à la cue précédente.
- **[Thru] [Thru]** - la commande **[Thru]** accède uniquement aux circuits affichés dans l'état flexi en cours (sauf si la plage spécifiée n'est PAS sur l'affichage en cours). **[Thru] [Thru]** - sélectionne une plage sans prendre en compte le mode Flexi.
- **[Trace] [Trace]** - force un projecteur précédemment inactif à tracker vers l'arrière son nouveau paramètre d'intensité.
- **[Undo]** - efface une ligne de commande non terminée. Sinon, ouvre les commandes d'annulation.
- **[Update] et [Sub Bump]** - met à jour un submaster spécifique.
- **[n] [At] [/] [/] [m] [Enter]** - définit la valeur DMX directe (m) pour le circuit (n).
- **[Shift] + [Delay] [Delay]** - inscrit Wait dans la ligne de commande.
- **[Shift] et [About]** - ouvre une fenêtre de recherche des lignes de commande.
- **[Shift] et [.]** - inscrit des cellules « moins Cells» dans la ligne de commande. Ceci est utilisé avec des projecteurs multicells.
- **[.]** - inscrit des cellules, ou uniquement des cellules, dans la ligne de commande en cas d'utilisation après le(s) numéro de circuit. Ceci est utilisé avec des projecteurs multicells.
- **[Shift] et [Int Palette]** - inscrit Preset dans la ligne de commande (Element et Element 2).
- **[Displays] et [Record]** - met une Mark dans le fichier journal.

Touches raccourci

Pour activer les fonctions Eos sur des touches de fonction macOS :

- Ouvrir les Préférences Système
- Aller dans la section Clavier
- Activer le paramètre « Utiliser toutes les touches F1, F2, etc... comme touches de fonctions standard » .



Remarque : Certains claviers internationaux requièrent que « Utiliser la touche Shift (Maj.) comme Eos Shift» soit désactivé dans la section Général des paramètres ECU. Dans ce cas précis, utiliser Z pour accéder aux fonctions de raccourcis.

Fonction console	Raccourci clavier PC
Liste de raccourcis	Alt /
	?
0	0
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
. (décimal)	. (décimal)
- (moins)	- (moins)
+ (plus)	=
	+
+%	Shift =
	Control Alt =
-%	Shift -
	Contrôle Alt -
/	/
Caméra A3D vers le haut	Flèche vers le haut
Caméra A3D vers le haut (Mode Édition)	W :
Caméra A3D vers l'avant	Flèche vers le haut
Caméra A3D vers l'avant (Mode Édition)	Shift W
Caméra A3D vers la gauche	Flèche vers la gauche
Caméra A3D vers la gauche (Mode Édition)	A
Caméra A3D vers le bas	Flèche vers le Bas
Caméra A3D vers le bas (Mode Édition)	S
Caméra A3D vers l'arrière	Shift flèche vers le Bas
Caméra A3D vers l'arrière (Mode Édition)	Shift S
Caméra A3D vers la droite	Flèche vers la Droite

Caméra A3D vers la droite (Mode Édition)	D
About	Y :
Adresse/gradateur	Alt A
Tous les FCB	Contrôle N
Assert	Contrôle W
Assert (Playback)	Contrôle Alt A
At	A
	@
	*
Retour (ECU)	Escape
Filtrer Beam	Contrôle B
Palette de Beam	Alt B
Blind	F2
	Contrôle 2
Block	B
Capture	Contrôle Alt P
Effacer	Effacer
Effacer ligne de commande	Shift Backspace
	Contrôle Alt Backspace
Effacer label	Contrôle Backspace
Filtre couleurs	Contrôle C
Palette Couleur	Alt C
Color Path	Contrôle Alt W
Copier vers	C
Cue	Q
Cue Only/ Track	X
Data	Contrôle D
Mode Data	Contrôle Shift D
Délai	D
Delete	Delete
Delete (macOS)	Fn Supprimer
Affichages	F9
	Contrôle 9
Effet	Alt E
Softkeys Effets	Alt Shift E
Affichage des encodeurs (Gio)	Contrôle Alt \
Page encodeur, couleur ^	Contrôle Alt [
Page encodeur, focus ^	Contrôle Alt ,
Page encodeur, forme ^	Contrôle Alt ;
Page encodeur, image ^	Contrôle Alt]
Page encodeur, intensité ^	Alt .
Page encodeur, shutter ^	Alt ,
Enter	Enter
Escape	Escape
Expand	F5

	Contrôle 5
Page Fader	V
Fan	W :
FlexiChannel	F3
	Contrôle 3
Filtre Focus	Contrôle F
Palette Focus	Alt F
Follow / Wait	Shift D
	Contrôle Alt D
Format	F4
	Contrôle 4
(Scroller) Frame	Contrôle Alt C
Freeze	Contrôle Alt F
Full	F
Go	Barre Espace
Go To Cue	Contrôle G
Aller à la cue zéro	Contrôle Alt G
Groupe	G
Aide	Alt /
Highlight	\
	Contrôle Alt H
Home	Home
	Contrôle H
Home (macOS)	Fn Flèche vers la gauche
Block d'intensité	Maj B
	Contrôle Alt B
Filtrer l'intensité	Contrôle I
Palette d'Intensité	Alt I
Label / Note	L
Précédent	Page Haut
	Contrôle
Précédent (macOS)	Fn Flèche vers le haut
Learn	Alt L
Level	Contrôle V
Live	F1
	Contrôle 1
Load	Contrôle Alt L
Macro	M
Macro 801*	Contrôle Alt 1
Macro 802*	Contrôle Alt 2
Macro 803*	Contrôle Alt 3
Macro 804*	Contrôle Alt 4
Macro 805*	Contrôle Alt 5
Macro 806*	Contrôle Alt 6
Macro 807*	Contrôle Alt 7

Macro 808*	Contrôle Alt 8
Macro 809*	Contrôle Alt 9
Macro 810*	Contrôle Alt 0
Magic Sheet	Alt M
Intervention manuelle	Contrôle Alt M
	Contrôle Alt N
Mark	K
Mode Miroir, démarrage	Alt F1
Mode Miroir, arrêt	Alt F2
Contrôle ML	F7
	Contrôle 7
Plus de softkeys (More SK)	Alt 7
Suivant	Page Bas
	Contrôle .
Suivant (macOS)	Fn Flèche vers le bas
Désactivé	Contrôle Alt O
Offset	Contrôle O
Out	O
Page gauche	Flèche vers la gauche
Page droite	Flèche vers la Droite
Page Haut	Flèche vers le haut
Page Bas	Flèche vers le Bas
Paramètres (Affichage)	Contrôle D
Park	Alt K
Part	P
Patch	;
Pixel Map	Alt X
Preset	Alt P
Query	Contrôle Q
Vitesse	Contrôle Alt R
Recall From	E
Record	R
RecordOnly	Contrôle R
Release	Contrôle Alt S
Rem Dim	W
Scroll Lock	Contrôle 6
Select	Contrôle Entrer
Sélectionner (ECU)	Retour
Select Active	Contrôle A
Select Last	Contrôle L
Select Manual	Contrôle M
Setup	Alt S
Shift	Z
Snapshot	Contrôle S

Sneak	N
Softkey 1	Alt 1
Softkey 2	Alt 2
Softkey 3	Alt 3
Softkey 4	Alt 4
Softkey 5	Alt 5
Softkey 6	Alt 6
Barre Espace désactivée	Alt G
Staging mode	F6
Stop / Back	Contrôle barre d'espace
	Contrôle Alt Q
Stop Effet	Contrôle Alt E
	Contrôle Alt K
Submaster	S
Tab	Tab
Temps	I
Temps (Affichage)	Contrôle Alt I
Timing Disable	Contrôle Alt T
Commuter les touches raccourci	F8
	Contrôle 8
Trace	J
Thru	T
Undo	Contrôle X
Update	U
Clavier Virtuel	Contrôle K
Workspace] ou [

*Certaines combinaisons de touches raccourci ne sont pas disponibles sur toutes les configurations de clavier.

[^]En parallèle, utilisez L'affichage encodeur & les catégories pour modifier les pages d'encodeurs.

Index

-% 197
.
.csv
 exportation 100
+
+% 197

A

about
 about 384
 afficher 385
 circuit 387-388
 color Path 393
 cue 391
 cuelist 391
 curves 392
 effects 392
 groups 392
 macro 393
 palettes 393
 presets 393
 quoi de neuf 385
 Retour d'infos Sensor 389
 submaster 392
 système 386

About par défaut
 Paramètres 385
accès rapide 45
accessoires
 patching 112
accueil (touche) 193
 touche programmable de l'encodeur 182

ACN 578
 envoi 582, 584

action rapide 139

actions
 entrées analogiques 568
address 5, 205
 OSC 607
 parking dans Live 366

afficher
 indicateurs
 mark 222
 allfade 271, 300
aRFR 544

ASCII
 exportation 100

assert 9

 au niveau des circuits 300
 au niveau des cues 299
 cue list 324
 et charge 324
 marqueurs 270
 utilisé avec cuelists 299

At // 179

At Enter 273

AutoMark 220
 autorisation des changements à vue 221
 temps 221

B

background (softkey)
 dans l'index des cuelists 288

backup 518, 525
 backup console 519

 client 519
 master 519
 offline console 519
 principal 519

backup console
 définition 519

backup synchronisée	523
setup	523
blackout	20, 324
blind	9
éditer les Presets dans	247
édition des cues dans	279
édition des palettes dans	235
enregistrement des Cues dans	279
indicateurs de texte	54
menu Configuration	55
stockage des cues partitionnées dans	332
utilisation des encodeurs dans	282
voyants d'affichage	51
vue tableau	51
éditer les palettes dans	236
block	9, 269
circuits/paramètres	270
cues	269
boîte de dialogue Mise à jour	275
bouton Power	18
brisер les références imbriquées	
avec [Update]	275
C	
capture	310
changer les écrans	45
changeur de couleur	
calibrage colonne	122
calibration	120
calibrer via Contrôle ML	121
courbes fan	120
éditer dans le patch	119
circuit	5
delete	110
dépatcher	110
groups	214
OSC	596
permutation	110
circuits	
assertion	300
commandés avec groupes	208
conventions d'affichage	52
désélection	176
homing	193
intensité multiple	194
mouvement	109
sélection	172
utilisation de about	387-388
circuits à intensités multiples	194
circuits organisés	208
clavier virtuel	83
clear	
attributs cue	269
filters	295
ligne de commande	29
patch	133
submaster	381
color	
OSC	599
color Path	190
utilisation de {About}	393
color Picker	185
Commande des projecteurs asservis	74
commande Form	183
commande Image	
des encodeurs	183
commande Shutter	
des encodeurs	183
commandes couleurs	
des encodeurs	184
gel Picker	188
outils de teinte	189
outils Spectrum	192
conduite	
enreg. sous	96
enregistrer l'existant	95
exportation	100
fusionner	91
gérer	88

imprimer	93
suppression	101
console	
capacités	24
console client	
définition	519
contrôle Custom	
des encodeurs	185
contrôle de la vitesse	326
contrôle Manuel	
[last]	174
[next]	174
accueil (touche)	193
contrôler les paramètres de non intensité (NP) ...	178
conv Nul	307
convertir en Manuel	309
définir l'intensité	177
définir les contrôles Lampe	196
écran tactile d'encodeur	180
évolué	303
capture	310
copier vers	304
recall From	306
flash	206
flip	183
highlight	200
lowlight	200
offset	174
réglages voir Setup	164
rem Dim	198
électionner des circuits	172
sneak	201
submasters	379
temps	
manuel, pour les cues	262
test circuit	205
tester Adresse	206
contrôle manuel général	172
Contrôle ML	74
contrôle virtuel	74
popup	46
contrôle partitionné	515
about	515
créer des partitions	515
liste des Partitions	515
électionner les partitions	515
setup	515
utilisation de partitions	516
contrôles Lampe	145, 196
contrôles Master Playback	21
conv Nul	
about	307
convertir en Manuel	
about	309
avec plusieurs cuelists	299
copier	
projecteur	150
copier vers	304
palettes	237
presets	246
créateur de projecteurs	
update profile	134
créer	
cue	256
cue list	298
curve	397
group	208
macro	
utilisation de l'écran de l'éditeur	411
nouveau projecteur	135
nouveau projecteur multicell	148
palette	230
preset	242
projecteur dans le patch	134
submaster	370
cue	
OSC	610, 616

préserver Blind	165
cue list active	
changement	301
cue lists	
{assert} et {load}	324
à propos de multiple	298
enregistrer dans nouveau	298
fader et bouton	289
go Après Boucle	273
liste active, changer la	301
nouveau, enregistrement dans	
en utilisant {Enregistrer uniquement}	299
utiliser {Record}	298
OSC	612
properties	286
propriété	9
record via load	299
synchronisation hors séquence	272
utilisation d'assert	299
utilisation de {About}	391
cues	6
about	256
application de courbes à	398
assertion	299
At Enter	273
attributes	264
effacement	269
follow/wait	264
label	267
lien/boucle	265
rate	266
block	269
édition en Blind	279
enregistrement	
Utilisation de Record	257
utiliser Record Only	258
enregistrement d'un effet	357
enregistrement dans Live	256
enregistrement des éléments partitionnés dans	
Live	330
enregistrer les cues partitionnées dans Blind	332
entrées analogiques	568
enregistrement dans Blind	279
fanvention	217
go to cue	318
hors séquence	318
en utilisant Go to Cue	318
index Cue List	283
ouvrir	283
liens externes	272
marqueurs	269
allfade	271
assert	270
block	269
mark	271
preheat	271
mise à jour	
aux références	276
sans références	276
mise à jour des éléments partitionnés dans Live	331
modifier	
depuis l'affichage du tableau	281
depuis la vue compacte	280
depuis la Vue détaillée	280
en utilisant {Remplac. Par}	281
en utilisant At Enter	273
utiliser {move to}	
en Blind	281
utiliser {Record}	274
utiliser {Update}	274
utiliser Record Only	274
modifier en live	273
numérotation	256
paramètres	
dans setup	153
part. Voir les cues - partitionnées	330
partitionnée	
about	330
changer vers	332

changer vers une cue standard	333
définir les attributs d'une part	331
suppression d'une part	333
programmation de base	256
récemment activé	301
sélectionné	
en Blind	317
en Live	317
stockage	
en utilisant Cue Only/Track	
en mode Cue Only	259
en mode Track	258
sélectif	260
suppression	282
en mode Cue Only	283
en mode Track	283
temps	261
catégorie de paramètres	262
delay	264
discrete	263
manual	262
réglage	261
utilisation de About	391
utilisation de AllFade	300
cues partitionnées	329
about	330
attributes	
réglage	331
changer les cues standard en	332
enregistrement dans Blind	332
enregistrement dans Live	330
mise à jour dans Live	331
se transformer en cues standard	333
curves	
about	396
appliquer	
aux circuits dans le patch	398
aux cues	398
créer	397
dans le patch	125
delete	399
édit	397
effacement	398
fan de changeur de couleur	120
OSC	613
utilisation de about	392
D	
delay	
effects	360
delete	
circuit	110
conduite	101
cues	282
curves	399
dossier	101
groups	212
macros	413
palettes	239
parts de cues partitionnées	333
presets	250
snapshots	405
submasters	381
dépatcher un circuit	110
déplacer	
about	305
dans le patch	109
dimmer Doubling	
dans le patch	108
Diodes LED	
patching	112
direct Selects	
mode flexi	69
OSC	603, 616
scènes	68
électionner des circuits avec	64, 175
shift	70
stocker les palettes pour	232

displays	
attributs, dans le patch	124
changer format	47
contrôle	39
défilement dans	44
données, dans le patch	127
éditeur de Macros	409
effets Status	341
fermeture	39
indicateurs de couleur	53
mouvement	45
navigation	39
ouvrir	39
depuis l'écran d'accueil	39
depuis le navigateur	39
depuis les softkeys	40
depuis les touches	40
paramètre	30
park	
parké par rapport à	366
patch	
ouvrir	104
paramètres	123
playback status	
Image	59
indicateurs dans	61
indicateurs de couleur	62
indicateurs de texte	62
élection	44
vue compacte des données	48
vue détaillée	48
vue tableur	51
zoom	45
diviser	60
DMX	
sortie	24
valeur sur la ligne de commande	179
données (touche de navigation)	47
données absolues	
avec des palettes	229
données manuelles	8
dossier	
suppression	101
E	
éclairage de pupitre	23
gradation	23
écran éditeur de macros	409
Écran Status des faders	78
ecrans	
external	19
écrans déroulants	44
écrans tactiles	
calibrate	534
Écran tactile Elo	
calibrate	534
Ecrans tactiles ETC	
calibrate	535
encodeur	71
LCD	18
Écrans tactiles LCD	18
édit.	
changeur de couleur dans le patch	119
cues dans Blind	279
curves	397
depuis la liste des Submasters	371
effect	
live	355
groupes dans Live	211
groups	
à partir de l'index de la liste des groupes	213
macros	411
palettes dans Blind	235
palettes dans la vue Tableau	236
palettes dans Live	234
paramètres dans le nouveau projecteur	135
plages dans le nouveau projecteur	138

presets	245	effets absous	347
dans la Vue détaillée	247	effets d'étape	344
dans la vue Tableau	248	effets de couleurs	353
presets en Blind	247	effets Focus	352
roue dans le patch	119	effets linéaires	353
snapshots	404	effets relatifs	352
éditer {touche programmable}		élément enregistré	6
dans l'index des cuelists	285	encodeurs	21
éditeur de projecteurs	134	about	70
ouvrir	135	blind	74
édition d'une plage pour les nouveaux projecteurs ..	138	commande Image	183
effect		commande Shutter	183
temporisation	360	commandes couleurs	184
effects		contrôle Custom	185
about	336	définir les paramètres de non intensité	180
absolute	347	écran tactile	71
module Programmation	348	commande Form	183
appliquer à un paramètre existant	355	descriptif	180
arrêt	356	Image de	180
color	353	flexi	74
cue	357	navigation	74
édit.		softkeys	182
live	355	utilisation dans Blind	282
en utilisant {Stop Effet}	325	verrouillage	74
fenêtre Status	341	enlever	
focus	352	circuits	
intensité HTP multiple	352	des presets	239, 250
linear	353	mark référencée	226
OSC	613	enreg. sous	96
relatif	352	enregistrement sélectif	
color	353	avec cues	260
définir un pattern	354	negative	260
focus	352	positive	260
linear	353	enregistrer rapidement	
module Programmation	355	magic Sheets	421
step	344	enregistrez votre pupitre	2
module Programmation	345	entrée (touche)	
submasters	357	utilisation dans la syntaxe	6
utilisation de about	392		

entrées analogiques	553, 567	fader virtuel	82
actions	568	fenêtre status (Element)	78
cues	568	filtres de circuits	82
événements	567	filtres de paramètres	82
macros	568	list	78
submasters	568	motorisé	23
espaces de couleurs	186	palettes	234, 250
ETCnomad		presets	250
éditeur plein-écran	533	release	328
événements	556	touches Contrôles	20
entrées analogiques	567	faders de circuit	172
Horloge en temps réel	565	fan	216
liste des événements	557, 559	depuis la ligne de commande	216
MIDI	589-590	donnée de paramètre	216
MIDI Note Off	585, 590	références	217
MIDI Program Change	587, 591	temps	217
Note MIDI sur	585, 590	fans du changeur de couleur	
exporter		application de courbes à	399
.csv	100	Fast Focus Pro	
ASCII	100	exportation	100
conduite	100	fenêtre Paramètres	
Fast Focus Pro	100	about	178
logs	101	fermeture	
Moving Light Assistant	100	displays	39
F		filters	
FaceAvant		about	294
verrouillage	33	circuit et paramètre sur les faders	82
fader d'effet général	359	filtres d'enregistrement	294
faders		stockage des données avec	295
affectation	321	filtres partiels	294
avec Auto Playback activé	321	suppression	295
manuellement	321	utilisé avec palettes	232
affectation temporaire	254	filtres d'enregistrement	
bandeau	79	stockage des données avec	295
changer les pages	20, 322	filtres partiels	294
circuit	172	flash	206
commandes de restitution	323, 326	flash off	206
configuration	75	flash on	206
contrôle de la vitesse	326		

flexichannel	
descriptif	57
multicell	57
partitionnés	517
vues du patch	105
flip	183
Focus Track	
exportation	100
follow	264
fonctions Effacer	32
effacer la Conduite	33
patch 1 : 1	33
reset du Système	33
vider le Patch	33
format	
changement	47
vue compacte des données	48
format de timeline déployé	59
forums en ligne	
s'inscrire pour	3
Forums pour les utilisateurs	3
frames	35
freeze	325
fusible	12
fusionner	
.esf	91
circuit	93
conduite	91
G	
gel Picker	188
gestion des conduites	87
gestionnaire de fichiers	101
go (touche)	
dans la restitution	323
go Après Boucle	273
go to cue	318
avec plusieurs cuelists	301
Go To Cue	
temps	319
go to cue 0	
et [Load]	324
ligne de commande	301
touche restitution	324
go to Cue Out	302
gobo	
importation ; importer	
gobo	100
gradateur	
Voir Adresse	366
grandmaster	20
configuration	80
group	
OSC	607
groups	
about	208
circuits organisés	208
collecteur de circuit	173, 214
édit	
depuis l'index de la liste des groupes	213
édition dans Live	211
enregistrement avec décalage	210
enregistrement dans Live	208
index liste des groupes	
ouvrir	213
mise à jour dans Live	211
ordre Croissant	213
ordre de sélection	213
rappel	212
sélection	212
sous-groupes	209
suppression	212
utilisation de about	392
H	
hang	264
high Voir highlight	200
highlight	200
niveau temporaire	201
rem Dim	201

historique de commande	314
Horloge en temps réel	553, 565
activation	565
événements	565
module Programmation	565
HTP	10
I	
icône de verrouillage	29
importer	
Lightwright	99
projecteur personnalisé	150
imprimer	
conduite	93
index Cue List	283
{Arrière-plan}	288
{éditer}	285
{Solo Mode}	284
ouvrir	283
index liste des groupes	213
éditer depuis	213
ouvrir	213
utiliser [Format] dans	213
indicateurs	
dans Playback Status Display	61
indicateurs de couleur	
en live/blind	53
indicateurs de texte	
dans Playback Status Display	61
en live/blind	54
indicateurs en live/blind	51
installation à distance du logiciel	525
instruction de changement	8
intensity	
contrôle manuel dans Playback	327
définir avec le tambour de niveau	178
réglage	177
-%	197
+%	197
interface des chaînes	
ACN	578, 580
envoi	582
envoi à partir de macros	583
OSC	578
réception ACN	580
RS232	578
UDP	578
Interface vidéo à distance (RVI)	
touche de configuration	550
intervention manuelle (touche)	
dans la restitution	327
IO Gateway	
envoi via	584
réception via	580
iRFR	544
K	
keywords	
ajout dans le patch	127
L	
label	30
cue	267
édit	30
submasters	377
label rapide	140
labels de référence	47
learn (touche)	408
lecture de cue	315
lecture de macros	412
Libérer. Voir Sneak	201
librairie des projecteurs	
mise à jour dans la conduite	134
lien/boucle	265
liens externes	272
suppression	273
Lightwright	
importation	99
ligne de commande	
about	29

structure de syntaxe	5
Littlites	23
gradation	23
live	9, 205
adresses parkées dans	366
éditer des groupes dans	211
éditer les effets dans	355
éditer les groupes dans	211
éditer les Presets dans	245
édition des palettes dans	234
enregistrement des Cues dans	256
enregistrer des cues partitionnées dans	330
enregistrer des macros dans	408
indicateurs de texte	54
menu Configuration	55
mettre à jour des cues partitionnées dans	331
mode aperçu	49
modifier les cues dans	273
park	364
stocker les presets dans	242
voyants d'affichage	51
load	
submaster	378
touches	22
loop	265
low Voir lowlight	200
lowlight	200
preset	201
LTP	10
M	
macros	
about	408
arrêt	413
créer nouveau	
utilisation de l'écran de l'éditeur	411
édit.	411
en utilisant {Lean}	408
enregistrer dans Live	408
entrées analogiques	568
fenêtre éditeur	409
jouer	412
modes	410
OSC	608
suppression	413
utilisation de {About}	393
magic Sheets	
about	416
afficher	416
arrière-plans	430
créer	420
édit.	420
éditer objets	437
enregistrer rapidement	421
exemples de	439
importation d'icônes	430
importation d'images	430
importation de symboles de projecteurs	429
librairie d'objets	427
list	417
mouvements Multi-Touch	420
navigation	419
objets	427
OSC	607
outils d'affichage	418
outils de Layout	421
popup	46, 165
raccourcis clavier	420
symboles des projecteurs	429
mark	
about	220
AutoMark	220
autorisation des changements à vue	221
chronométrage, Marks référencées	224
earliest	223
mark	223, 271
marks référencées	221
priority	223
réglage des Marks référencées	222

suppression des Marks référencées	226
symboles	224
Temps AutoMark	221
voyants d'affichage	222
marks référencées	221
indicateurs de réglage	222
temps	224
marqueurs	269
allfade	271
block	269
circuits/paramètres	270
cues	269
mark	271
mémoires hors séquence	318
en utilisant Go to Cue	318
MIDI	553
brut	585
chaînes	585
cues brutes	592
décor	574
envoi	592
événements de Control Change	588, 591
événements de Program Change	587, 591
événements système	589
event	589-590
fire	575
go	574
hexadécimal	575
ID de l'Appareil	573
interprétation de la commande	573
liste des événements	590
macros brutes	593
noter événement off	585, 590
noter événement on	585, 590
réception	585
resume	574
show control	573
stop	574
string brutes	592
subs bruts	592
MIDI Raw	553
MIDI Strings	553
mise hors tension à distance	525
mise sous tension à distance	525
mode	141
Mode Cue Only	7
supprimer les cues dans	283
mode Miroir	525
mode solo (softkey)	
dans l'index des cuelists	284
Mode Track	7
supprimer les cues dans	283
module de fader virtuel	82
move Fade	8
multi-consoles	518, 523
caractéristiques de	521
multicell	
contrôle Manuel	194
conventions d'affichage	53
dans les groupes	211
édit	115
nouveau	148
patching	114
multiples effets intensité en HTP	352
N	
navigateur	31
clavier virtuel	83
clear	32
fichier	
enreg. sous	96
Image	31
navigation dans	31
navigation	
encodeurs	74
Notes MIDI	553
NP. Reportez-vous à la section Paramètres de non intensité	178
numérotation	
cues	256

O

offline console
 définition 519
offset 174
 circuits dans les groupes 210
 dans le patch 111
OOS Sync 272
Open Sound Control 594
ordre Croissant
 groups 213
ordre de sélection
 groups 213
OSC 553, 594
 address 607
 app 622, 624, 626-627
 autre 614
 circuit 596
 circuits actifs 615
 color 599
 configurer 594
 convention de liste 621
 cue 610
 cue active 616
 cue list 612
 curve 613
 dépannage 636
 direct Selects 603, 616
 effect 613
 entrée supportée 596
 événement show control 617
 événements divers du pupitre 617
 fader Banks 605, 616
 gel 622
 group 607
 informations de conduite 617
 interne 595
 interrupteur 601
 ligne de commande 613, 615
 macro 608

magic Sheet 607
niveaux absous 597
palette d'Intensité 609
palette de Beam 610
palette de Couleur 610
palette de Focus 610
paramètre actif 601, 615
paramètres 615
ping 595
pixel Map 613
preset 609
snapshot 613
softkey 612
sortie explicite 615
sortie implicite 615
souscrire 603
submaster 609
synchroniser appli 622
TCP 594
Touches Eos 607, 637
UDP 595
UID 621
user 613
utilisation 594
wheel 599
out
 go to cue 302
ouvrir
 displays 39
 depuis l'écran d'accueil 39
 depuis le navigateur 39
 depuis les softkeys 40
 depuis les touches 40
 éditeur de projecteurs 135

P

pages des faders 322
pagination
 encodeurs 74
 faders 322

softkeys	34
palette de Beam	
descriptif	229
OSC	610
palette de Couleur	
descriptif	229
OSC	610
palette de Focus	
descriptif	228
OSC	610
palettes	
about	228
beam	229
color	229
copier vers	237
édition dans Live	234
édition en Blind	235-236
vue tableur	236
en tant que donnée absolue	229
filters	232
focus	228
indicateurs de liste	237
intensity	228
mise à jour	234
options	229
par Type	229, 238
rappel	233
réenregistrement	234
stockage	230
en utilisant {Enregistrer uniquement}	231
utiliser {Record}	230
vers les sélections directes	232
stockage sélectif	
utiliser {Record}	231
suppression	239
sur les faders	234, 250, 254
types de	228
utilisation de about	393
verrouillé	229
vue en liste	237
palettes d'Intensité	
descriptif	228
OSC	609
palettes par type	229, 238
édition en Blind	238
mise à jour	239
palettes verrouillées	229
par type de presets	
mise à jour	249
utilisation	248
parameters	6
afficher	30
afficher dans la ZIC	178
catégories	6, 22
homing	193
OSC	601
réglage	
pavé numérique, en utilisant	179
snap	146
paramètres	
attributs, dans le patch	124
données, dans le patch	127
patch	123
Paramètres	385
paramètres de non intensité (NP)	
contrôle	178
définir avec des encodeurs	180
réglage	
-	180
-%	198
+	180
+%	198
paramètres snap	138, 146
park	
about	364
adresses parkées dans Live	366
afficher	
parké par rapport à	366

en Live	364	sélecteur de changeur de couleur	116
mis à l'échelle	365	sélecteur de roues	116
recall From	307	suppression d'un circuit	110
tampon	91	pavé num	20
park proportionnel	365	définir les paramètres avec	179
part. Voir cues partitionnées	330	navigation	20
patch	103	sélectionner des circuits avec	173
accessoires	112	permuter circuits	110
action rapide	139	ping	
affichage de l'attribut	124	OSC	595
affichage des données	127	pixel Map	
afficher	104	OSC	613
Image	123	playback Status Display	60
ajout de mots clés	127	configuration	63
application des courbes dans	398	format de timeline déployé	59
assignation des courbes dans	125	Image	59
changement de circuits	109	indicateurs	61
clear	133	indicateurs de couleur	62
dépatcher un circuit	110	indicateurs de texte	62
déplacer	109	ports Ethernet	23
dimmer Doubling	108	Ports USB	18
Diodes LED	112	pour calibrer un changeur de couleur	120
édit.		power	
changeurs de couleur	116	mise en tension	27
roues	116	mise hors tension	28
éditeur	118	précédent (touche)	174
éditeur de projecteurs	134	preheat	
édition de projecteurs multicell	115	dans le patch	125
label rapide	140	mark de cue	271
mode	141	preserve blind cue	165
offset, en utilisant	111	preset	
paramètres	123	OSC	609
permuter circuits	110	presets	
picker	117	about	242
preheat	125	absolute	242
projecteur motorisé	112	copier vers	246
projecteurs Multicell	114	déplacer	247
rechercher	113	édition dans Live	245
save fixture;save fixture	147		

édition en Blind	247
vue détaillée	247
vue tableau	248
effects	245
enregistrer dans Live	242
indicateurs de liste	246
mise à jour	245
options	242
par Type	242
rappel	244
réenregistrement	245
stockage	
en utilisant {Enregistrer uniquement}	243
utiliser {Record}	243
suppression	250
suppression de circuits depuis	239, 250
sur les faders	250, 254
utilisation de about	393
verrouillé	242
vue en liste	246
ouvrir	246
projecteur	5
projecteur personnalisé	150
projecteurs conventionnels	
conventions d'affichage	52
projecteurs motorisés	
conventions d'affichage	52
patching	112
protocoles	542
ACN	542
ArtNet	543
Avab UDP	542
pupitre master	
définition	519
pupitre principal	
définition	519
Q	
query	
ajout de mots clés aux circuits	127
quoi de neuf	
utilisation de {About}	385
R	
rate	20
attribut de cue	266
RDM	
détailles de l'Appareil	390
recall From	306
park	307
record	
cue list	298
en utilisant {Enregistrer uniquement}	299
utiliser {Record}	298
cues	
en Live	256
Utilisation de Record	257
utiliser Record Only	258
cues dans Blind	279
cues partitionnées	330
attributes	331
filters partiels, avec	294
filters, avec	294
groupes dans Live	208
nouvelle cuelist	298
en utilisant {Enregistrer uniquement}	299
utiliser {Record}	298
palettes	230
avec l'enregistrement sélectif	231
presets	242
snapshots	402
submasters	370
via la charge	299
record Défaut	
réglage	162
réenregistrer les palettes	234
réglages de la base de données, dans le patch	127
réglages des Cues	
dans setup	153
release	328

Release	201
rem Dim	198
highlight	201
valeur proportionnelle	200
rem dim. Voir dim restante	198
Remplac. Par	281
replace	108
restitution	
contrôles Fader	
assert	324
contrôle de la vitesse	326
freeze	325
intervention manuelle	328
release	328
stop effet	325
timing disable	325
en utilisant {arrêt/retour}	323
en utilisant {Go}	323
en utilisant Go to Cue	318
intensity	
intervention manuelle	327
mémoires hors séquence	318
Retour d'infos Sensor	
about	389
enable	544
RS232	553, 578
envoi	582
S	
sACN	
entrée	553, 571
utilisation	571
sauvegarde	
conduite existante	95
scène	268
se déplacer à (softkey)	
avec cues dans Blind	281
select Active	204
minus	205
select all	205
select last	204
select Manual	204
minus	205
sélecteur de changeur de couleur	116
sélecteur de roues	116
sélection	
displays	44
sélectionner des circuits	
direct Selects	175
pavé num	173
série	
ACN	578, 580, 582
activation	578
envoi	582-583
programmation des événements	581
réception	578, 580
RS232	578, 580, 582
UDP	578, 580, 582
serveur média virtuel	499
attribution des pixels dans un système à plusieurs pupitres	510
contenu du média	499
layers d'effet	508
travaille avec	503
setup	151
ouvrir	152
paramètres de la console	
contrôle Manuel	164
face avant	166
record Défaut	162
réglages Device	
displays	167
système	152
valeurs de la conduite	
réglages des Cues	153
setup de conduite	
{système}	152
show control	
afficher	556
capacités	618

informations complémentaires	4
SMPTE	553
snapshots	
about	402
delete	405
edit	404
OSC	613
popup	46
rappeler	404
record	402
sneak	
descriptif	201
softkeys	33
changer les pages	34
OSC	612
sorties Relais	553, 570
Sous-groupes	209
Groupes	209
stockage	
en utilisant les filtres d'enregistrement	295
palettes	
en utilisant {Enregistrer uniquement}	231
utiliser {Record}	230
palettes vers les sélections directes	232
presets	
en utilisant {Enregistrer uniquement}	243
utiliser {Record}	243
stop effet	325
submasters	
about	370
chargement	378
contrôle Manuel	379
effacement	381
effects	357
enregistrement	370
entrées analogiques	568
fader et bouton	376
fonction Exécuter	379
list	371
éditer depuis	371
mise à jour	381
OSC	609
properties	372
suppression	381
temps bouton Bump avec	378
utilisation de {About}	392
suivant (touche)	174
suppression d'un circuit	110
synchronisation hors séquence	272
yntaxe	
en utilisant entrer	6
structure	5
système	
utilisation de about	386
système d'aide	
descriptif	4
T	
tab	35
numéros	36
outils	38
tambour de niveau	21
définir l'intensité avec	178
Télécommandes radio RFR	
dans l'ECU	551
Réglages USB	551
WiFi	
iRFR	544
temps (touche de navigation)	46
temps de délai	264
temps de mark	154, 225
temps du niveau de cue	
réglage	261
temps particulier	263
test circuit	205
tester Adresse	206
time	
contrôle manuel de, dans la restitution	327

cue	
réglage	261
cues	261
définir pour les catégories de paramètres	262
delay	264, 266
désactiver dans restitution	325
discrete	263
Go To Cue	319
time /	262
touches bump	378
time code	560
activation	560
ajout d'événements	562-563
color	560
données de temps	560
horloge interne	561
horloges	561
liste des événements	561
temps	561
temps Boucle	561
temps externe	558
temps interne	558
Time code MIDI	553
timing de la catégorie de paramètre	
réglage	262
timing disable	
dans la restitution	325
touche bump	
temps	378
touches	
configuration	550
rétroéclairage	19
touches de navigation	
{data}	47
{temps}	46
touches personnalisables ; touches	
personnalisable	22
trace	8
avec mis à jour	278
trackball	183
tracking	7
travailler avec plusieurs cuelists	297
travailler avec une cuelist unique	255
U	
UDP	578
envoi	582, 584
réception	579
undo	
historique de commande	314
utilisation	313
Unité de processeur à distance (RPU)	
touche de configuration	550
update	274
boîte de dialogue	275
cue en cours	278
cue source	278
cues	
en utilisant {Cue Only/Track}	277
sans références	276
cues inactives	278
groupes dans Live	211
librairie des projecteurs dans la conduite	134
modificateurs	275
options	275
palette	234
palettes par type	239
presets	245
références	
dans les cues	276
styles	275
submasters	381
utilisation de trace	278
user	
données entre différents ID	521
ID	
about	521
affectation	523
avec plusieurs pupitres	521

relation pour le partage de données	521
multiple	498, 521
utilisateurs multiples	498, 521
utilitaire de configuration	528, 550

V

vérifier gradateur	
Voir Tester Adresse	205
verrouillage	
FaceAvant	33
version offline en mode Plein écran	533
view	
tableau	48
tableau, dans Blind	51
Visualiseur sACN Output	84
voyants d'affichage	51
vue compacte	48
modifier les cues depuis	280
vue détaillée	48
éditer les Presets dans	247
modifier les cues depuis	280
vue en liste	
group	213
palettes	237
presets	246
ouvrir	246
submaster	
éditer depuis	371
ouvrir	371
vue tableau	51
éditer les Presets dans	248
édition des palettes dans	236
modifier en utilisant {déplacer vers}	281
modifier en utilisant {Remplac. Par}	281
modifier les cues depuis	281

W

wheel	
OSC	599
workspaces	34

Z

ZIC. Voir Zone d'information centrale	28
Zone d'information centrale (ZIC)	28
affichage des paramètres dans	178
clavier virtuel	83
déverrouillage	29
fenêtre favoris	28
fenêtre Paramètres	30
navigateur	31
verrouillage	29



Sièges sociaux Middleton, Wisconsin, États-Unis +1 608 831 4116 **Londres, Royaume-Uni** +44 (0)20 8896 1000
Holzkirchen, Allemagne +49 (80 24) 47 00-0 **Rome, Italie** +39 (06) 32 111 683 **Hong Kong** +852 2799 1220 **Paris, France**
+33 1 4243 3535
Web etcconnect.com Assistance support/etcconnect.com Contact etcconnect.com/contactETC
© 2021 ETC, Inc. Informations sur les marques commerciales et les brevets : etcconnect.com/ip
Les informations et spécifications relatives au produit sont sujettes à des modifications. ETC s'engage à fournir ce document dans son intégralité.
4250M1210-3.0.0 Rév. A Publié le 2021-04