

LIBERTY

Guide de démarrage
Version 1.1



CONVENTIONS

- Les touches du pupitre sont indiquées entre crochets, par exemple: **[RECORD]** est une touche du pupitre.
- Les touches du clavier sont indiquées entre parenthèses (**CTRL**).
- Les fonctions des menus du logiciel sont indiquées entre accolades, par exemple: **{Browse File}** est une fonction dans le menu File. Le chemin pour accéder à cette fonction sera indiqué **MENU HATHOR>FILE> (Browse File)**.
- **[-----]&[-----]** signifie: maintenez la première touche enfoncée et appuyez sur la seconde.
- Dans la traduction française, les expressions en langue anglaise utilisées par le logiciel sont conservées et indiquées entre guillemets, par exemple: « Record Look ».

PHILOSOPHIE DU LOGICIEL

Il est plus simple de comprendre HATHOR si l'on est familier avec la philosophie de ce logiciel.

Circuits (INSTRUMENTS)

- Un Circuit (appelé aussi instrument) est l'appellation utilisée pour tout ce qui est contrôlé par le LIBERTY. Peu importe que ce soit un circuit de gradateur, un projecteur motorisé, une machine à fumée ou quoi que ce soit d'autre, un circuit correspondra toujours à un numéro dans le Patch.

Attributs (paramètres) et DEVICE LINKS

- Les paramètres autres que l'intensité, par exemple pour un projecteur motorisé ou un changeur de couleurs, sont appelés Attributs. Ces paramètres seront contrôlés par le LIBERTY une fois la « Template » (Définition), correspondant à cet appareil, assignée à un Circuit dans le Patch.
- Dans une séquence, toutes les valeurs des Attributs sont enregistrées dans une zone particulière appelée DEVICE LINK

Patch (INSTRUMENT SET-UP)

- Le Patch est l'endroit où les sorties sont assignées aux Circuits, soit directement, dans le cas d'un gradateur, ou via une « Template » dans le cas d'appareils. Tous les réglages concernant les sorties, les Circuits et les appareils sont aussi paramétrés dans le patch.

Groupes

- Les combinaisons de Circuits fréquemment utilisées peuvent être enregistrées dans plus de 2000 Groupes, afin de les appeler rapidement à partir du clavier, de l'écran tactile ou à l'aide d'une télécommande.

Presets

- C'est un concept particulier. Les « Presets » sont des « mémoires d'intensité ». La capacité du pupitre est de 15 000 Presets. Ceux-ci peuvent être restitués dans le registre de transfert (« Playback ») principal ou les dans les registres de transfert virtuels. La combinaison d'un « Preset » et d'un « Device Link » dans un Pas de Séquence est équivalente à une mémoire (« Cue ») dans beaucoup d'autres systèmes. Dans le cas présent, l'avantage est de pouvoir réutiliser les Presets dans plusieurs Séquences, avec des temps différents.

Séquences

- Les listes de « Presets » sont appelées Séquences, elles peuvent être associées à un des 24 Playbacks du pupitre. Le système accepte plus de 1000 Séquences. N'importe lequel des 24 Playbacks peut être chargé dans le registre de transfert (Master Playback).

Looks

- Un Look est une mémoire qui comprend les intensités des Circuits ainsi que les valeurs des paramètres, comme un instantané, sans information de temps.
- Les Looks sont surtout utiles en « live », lorsque l'on souhaite envoyer des réglages préenregistrés de projecteurs de façon spontanée, non séquentielle, pour un concert par exemple.
- Les Looks peuvent aussi servir à stocker des images que l'on pourra réutiliser plus tard, mais que l'on ne désire pas enregistrer dans un pas de Séquence (les Looks ne sont pas utilisables dans une Séquence).

CONVENTIONS.....	1
PHILOSOPHIE DU LOGICIEL	1
1. Installation et vue d'ensemble	6
Réception et déballage	6
Installation du pupitre	6
Alimentation	6
Raccordements.....	6
Quelques précautions	6
Connecter votre pupitre sur des périphériques.....	7
Débuter avec votre LIBERTY	7
1.1 Logiciel.....	8
1.2 Commandes du pupitre	8
1.2.1 Introduction	8
1.2.2 Vue d'ensemble	8
1.2.3 Les Subfaders	9
1.2.4 Les Contrôles	9
1.2.5 Les Touches d'Accès	13
2. Configurer le pupitre / [SETUP].....	14
Channels (Circuits)	14
Attributes (Paramètres).....	15
Playback (Transfert).....	16
Filestorage (Sauvegarde)	17
User Interface (Interface Utilisateur)	18
System	19
3. Commencer un nouveau spectacle (Play) et patch.....	20
3.1 Commencer un nouveau spectacle: menu HATHOR > File > New / Clear Play	20
3.2 Patch: [touche [Patch] ou [1] [,] [4] [Screen] pour ouvrir « Instrument Setup »	
(Configuration des Instruments)	21
3.2.1 Introduction	21
3.2.2 Avec le Clavier – Mode Circuits > Gradateurs seulement	21
3.2.3 Avec la Souris	22
3.2.4 Avec les outils de patch et le clavier alphanumérique	22
3.2.5 Avec les outils de patch et l'écran tactile	23
3.2.6 Avec le Wizard (Assistant)	24
4. Instruments (Circuits)	28
4.1 Introduction	28
4.2 La grille des Circuits	28
4.3 Sélectionner des Instruments et leur donner une valeur	29
4.3.1 Avec le Clavier	29
4.3.2 Avec la souris	30
4.3.3 Avec l'écran tactile	30
4.3.4 Avec le Clavier	30
4.3.5 Avec la Souris	30
4.3.6 Avec l'Écran tactile	30
4.4 Mode Réglage de projecteurs.....	30
4.5 Instruments avec Changeurs de couleur	30
4.5.1 Avec le Clavier	30
4.5.2 Avec la souris ou l'écran tactile	31
4.6 PROJECTEURS MOTORISÉS	32
4.6.1 Avec l'Écran tactile	32
4.6.2 Utilisation de la touche FETCH	33
5. Groupes [Group], [,]	34
5.1 Groupes - Introduction	34
5.1.1 Caractéristiques d'un Groupe	34
5.1.2 Groupes - Enregistrement	34
5.1.3 Avec le Clavier	34
5.1.4 Avec la souris: Drag & drop (Glisser-déposer).....	34
5.1.5 Avec l'Écran tactile	35
5.2 Travailler avec les Groupes	35
5.2.1 Avec le Clavier	35

5.2.2	Avec la souris ou le doigt et le Clavier alphanumérique	35
5.2.3	Avec la souris ou le doigt et le Clavier du pupitre	35
5.3	Groupes - Application de valeurs enregistrées [FETCH]	36
5.4	Fenêtre d'édition des Groupes [EDIT]&[GROUP]	36
5.5	Éditer un Groupe	36
5.6	Groupes et Subfaders	36
5.6.1	Charger un Groupe dans un Subfader	36
5.6.2	Modifier un Groupe chargé dans un Subfader	37
6.	Palettes : [FOCUS], [COLOR], [BEAM], [PATTERN], [EXTRA], [ALL]	38
6.1	Palettes - Introduction	38
6.1.1	Caractéristiques des Palettes	38
6.2	Palettes - Enregistrement	38
6.2.1	Groupes d'Attributs	38
6.2.2	Utilisation du Clavier du pupitre pour enregistrer les Palettes	38
6.2.3	Utilisation de la Souris : Drag & drop	39
6.2.4	Utilisation de l'Écran tactile	39
6.3	Travailler avec les Palettes (après sélection des Circuits)	39
6.3.1	Sélection des palettes avec le clavier du pupitre	40
6.3.2	Utilisation de la Souris ou du Doigt et du Clavier	40
6.4	Fenêtre d'édition des Palettes [EDIT]&[FOCUS/COLOR/...]	41
6.5	Modifier une Palette	41
6.6	Palettes et Subfaders	41
6.6.1	Charger une Palette dans un Subfader	41
6.6.2	Travailler avec des Palettes chargées dans les Subfaders	41
6.6.3	Modifier une Palette chargée dans un Subfader (voir aussi 6.5)	42
7.	PRESETS	43
7.1	Introduction	43
7.2	Enregistrement	43
7.2.1	Enregistrer un Preset dans la Séquence	43
7.2.2	Enregistrer un Preset non inclus dans la Séquence	44
7.3	Update (Modification)	45
7.4	Édition	45
7.4.1	Éditer un Preset en mode aveugle (BLIND mode)	45
7.4.2	Renommer un Preset	45
7.5	Copier des valeurs, à partir d'un Preset, vers une sélection de Circuits [FETCH]	45
7.6	Charger un Preset dans un Subfader	46
8.	SÉQUENCES	47
8.1	Introduction	47
8.2	Le Master Playback	47
8.2.1	Enregistrer un nouveau Preset	47
8.2.2	Les Temps	47
8.2.3	Insérer un Pas	49
8.2.4	Effacer un Pas	49
8.2.5	Remplacer et Renommer un Preset	49
8.3	Projecteurs Motorisés	49
8.3.1	Enregistrer un Preset/Step comprenant des valeurs de Paramètres	50
8.3.2	Les Temps	51
8.3.3	Utilisation de la Souris pour glisser-déposer un Device links	52
8.3.4	Supprimer les « Device Links »	53
8.3.5	Fonction « MOVE in DARK » (mouvement au Noir) - Go on Go:	53
8.3.6	Fonction « FETCH »	54
9.	Les LOOKS	55
9.1	Introduction	55
9.2	Enregistrement	55
9.2.1	Avec le Clavier du pupitre	55
9.2.2	Avec la Souris	56
9.2.3	Avec l'Écran tactile	56
9.3	Travailler avec les Looks	56
9.3.1	Sélectionner les Circuits	56
9.3.2	Restitution des Looks	57
9.3.3	Utilisation de valeurs préenregistrées/ Fetch	57
9.4	Édition	58
9.4.1	La fenêtre d'édition des Looks	58
9.4.2	Éditer un Look en particulier	58

9.5	Charger dans un Subfader	58
10.	SUBFADERS	59
10.1	Introduction	59
10.2	Fader Banks (banques de potentiomètres)	59
10.3	Pages.....	59
10.4	Touches d'Assignment.....	60
10.5	Touches Flash	60
10.6	Charger/Effacer	60
10.7	Sélection des Circuits	61
10.8	Édition	61
10.9	Temps.....	62
10.10	Configuration	62
10.10.1	Modes des Subfaders: Normal/Inhibit/Focusing/Disable Stage Recording.....	62
11.	CHASERS (CHENILLARDS).....	63
11.1	Introduction	63
11.2	Enregistrer un Chenillard	63
11.2.1	Avec le Clavier	63
11.2.2	Changer le mode ou éditer valeurs et temps dans la fenêtre d'édition	65
11.3	Charger un Chenillard dans un Subfader	66
11.4	Modifier un Chenillard.....	66
11.4.1	Mode AVEUGLE (« BLIND »).....	66
11.4.2	Mode LIVE	66
11.5	Démarrer un Chenillard	66
12.	Fenêtre de TRACKING [TRACK] / Ctrl F4	68
13.	Configuration des Écrans (MENU HATHOR / Controllers)	70
13.1	CONTRÔLEURS > MENU HATHOR /Controllers	70
13.1.1	FIELD EDITOR	71
14.	Utilitaires	73
14.1	[SETUP] Preferences (Menu HATHOR / Setup / Preferences).....	73
14.2	Fichier	74
14.2.1	Introduction	74
14.2.2	Save (Sauvegarde)	75
14.2.3	Save as (Sauvegarder sous).....	75
14.2.4	Open Library (Ouvrir la Librairie).....	75
14.2.5	Importation	76
14.2.6	Export.....	76
14.2.7	New/Clear Play	76
14.2.8	« Browse another » (Naviguer dans un autre spectacle).....	77
14.3	Restauration du système (CLAVIER ALPHANUMÉRIQUE et SOURIS indispensables).....	77

1. Installation et vue d'ensemble

Réception et déballage

Dès que vous avez reçu votre équipement, ouvrez le colis et inspectez chaque élément reçu. Si vous découvrez un dommage quelconque, contactez le transporteur et faites les réclamations nécessaires pour les problèmes rencontrés.

Installation du pupitre

Le pupitre et le moniteur doivent être positionnés sur une table ou une console.

Votre plan de travail doit être lisse, de niveau et solide.

Vérifier qu'il y a assez de place autour du pupitre pour:

- ouvrir le pupitre.
- accéder aux connecteurs situés à l'arrière.
- permettre à l'air de circuler au niveau des trappes de ventilation pour éviter toute surchauffe.

Alimentation

Le LIBERTY possède une alimentation universelle qui peut fonctionner pour des tensions comprises entre 100 volts et 260 volts avec une fréquence de 50 à 60 Hz.

Avant d'allumer le pupitre ou les périphériques, vérifiez que la tension et la fréquence d'alimentation sont bien dans ces limites.

CET APPAREIL DOIT ÊTRE CONNECTÉ À UNE PRISE DE TERRE.

Note: tous les raccordements doivent se faire tous appareils éteints; faute de quoi le fonctionnement pourrait être altéré et, sous certaines conditions, le matériel pourrait être endommagé.

Raccordements

AFIN DE PRÉVENIR TOUT RISQUE ÉLECTRIQUE, VOUS NE DEVEZ PAS OUVRIR LE PUPITRE.

IL N'Y A AUCUN ÉLÉMENT UTILE POUR L'UTILISATEUR À L'INTÉRIEUR. EN CAS DE BESOIN, ADRESSEZ VOUS À DU PERSONNEL QUALIFIÉ. DES TENSIONS POUVANT ÊTRE MORTELLES SONT PRÉSENTES À L'INTÉRIEUR !

IL FAUT TOUJOURS DÉBRANCHER LE PUPITRE AVANT DE L'OUVRIR POUR UNE INSPECTION ÉVENTUELLE.

Note: Comme tout équipement informatique, votre appareil est sensible aux caractéristiques du réseau électrique et en particulier aux variations de tension.

Par conséquent, nous vous invitons à utiliser une alimentation électrique bien régulée pour votre appareil.

Quelques précautions

Le LIBERTY est fabriqué avec des composants de qualité et vous rendra service plusieurs années si vous prenez quelques précautions de base.

- Veillez à ce qu'aucun liquide ou corps étranger ne soit introduit dans le pupitre.
- Utilisez les touches et les potentiomètres avec délicatesse. Votre distributeur ADB pourra si nécessaire vous fournir des pièces de rechange, ou réparer votre pupitre, cependant « mieux vaut prévenir que guérir ».
- Lorsque vous raccordez des appareils à votre pupitre, avant d'allumer ce dernier, vérifiez que tous les branchements sont corrects. En cas de doute, demandez l'aide d'un technicien qualifié.

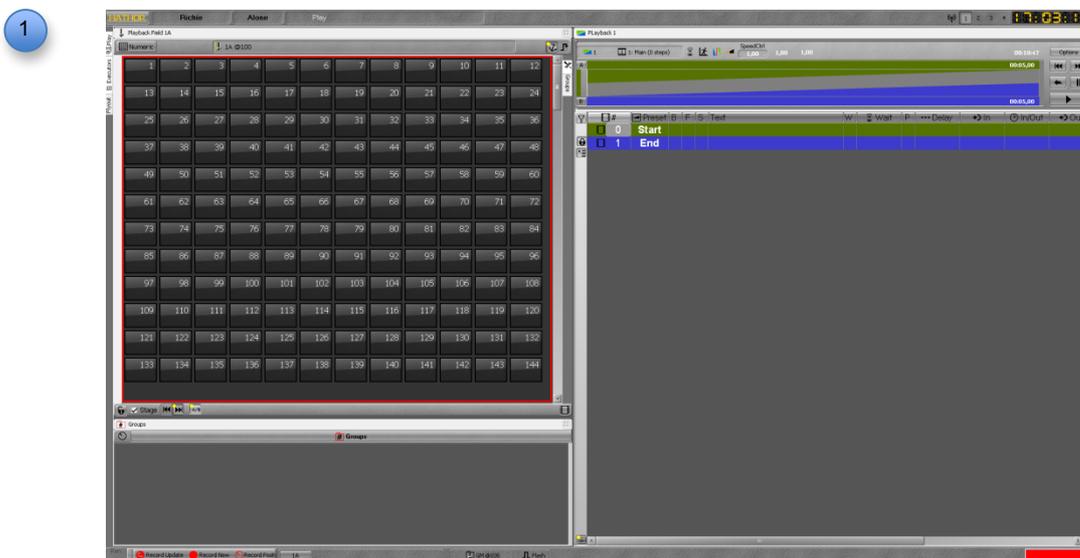
Connecter votre pupitre sur des périphériques



- 1 Branchez le câble d'alimentation
- 2 Branchez la souris et le câble USB du moniteur sur des ports USB
- 3 Branchez le clavier sur le port PS2
- 4 Branchez le moniteur sur la fiche DVI ou VGA
- 5 Branchez le cordon DMX 5 broches
- 6 Mettez l'interrupteur d'alimentation principal sur 1
- 7 Démarrez le pupitre

Débuter avec votre LIBERTY

Après 1 min, votre LIBERTY affichera, sur son moniteur, la vue d'écran par défaut. Vous y découvrirez, à gauche, la grille des Circuits et, en dessous, la fenêtre des Groupes. Sur la droite s'affiche la Séquence.



Pour envoyer un Circuit sur scène, il suffit de taper son numéro sur le clavier et de tourner la roue, le Circuit sera sélectionné (un carré rouge entoure le pavé du Circuit), sa valeur s'affiche en jaune.

Pour enregistrer la première mémoire: **[RECORD] [RECORD]**.

Pour éteindre le pupitre: Menu HATHOR >Shutdown: **{YES}**.

1.1 Logiciel

La politique d'ADB est de perfectionner, en permanence, ses différents produits. Cette politique s'applique pour le LIBERTY, pupitre d'éclairage informatisé, qui se verra enrichi de nouvelles fonctionnalités ou d'évolutions de celles-ci.

Pour connaître la version actuelle du logiciel de votre LIBERTY, ouvrir le menu HATHOR (en haut à gauche de l'écran) > **{About}** (à propos).

La dernière version peut être téléchargée depuis le site d'ADB.

Bien que ce manuel fasse l'objet d'un soin tout particulier, ADB STAGELIGHT déclare n'être aucunement responsable des erreurs ou omissions possibles.

1.2 Commandes du pupitre

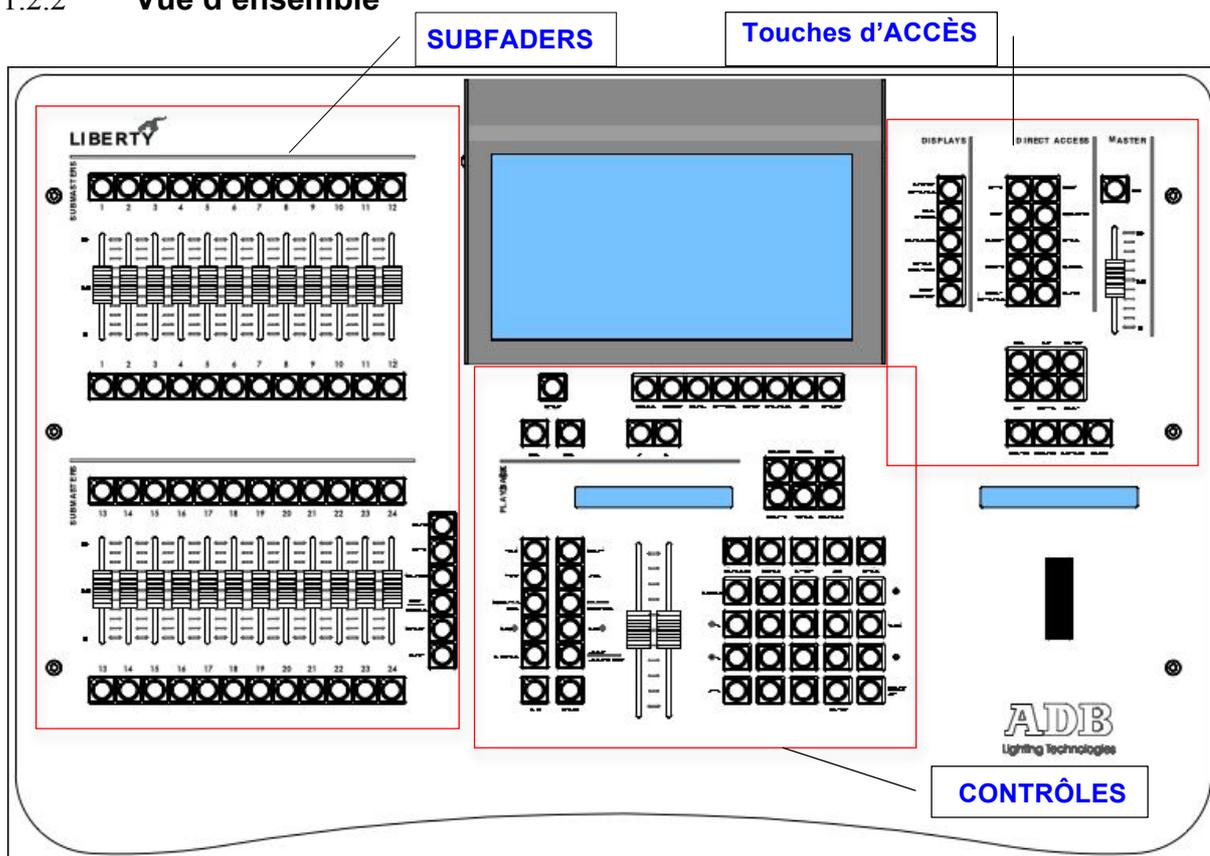
1.2.1 Introduction

Cette partie du manuel décrit les commandes et les affichages de la face avant du pupitre LIBERTY.

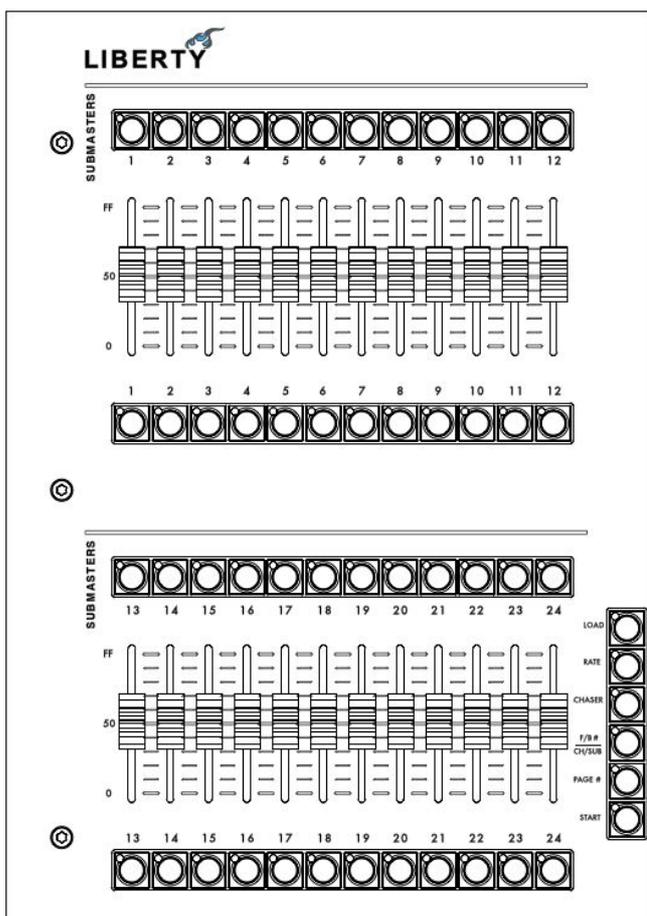
Les différentes commandes sont présentées dans les chapitres suivants :

- VUE D'ENSEMBLE
- les « SUBFADERS »
- les COMMANDES
- les touches d'ACCÈS

1.2.2 Vue d'ensemble



1.2.3 Les Subfaders



Touches d' **[ASSIGNATION]**: touches supérieures
 Pour charger, sélectionner ou enregistrer des informations ou pour assigner un temps à ce Subfader.

Note: pour effacer le contenu d'un Subfader, maintenir la touche **[CLEAR]** et appuyer la touche d' **[ASSIGNATION]** afin de sélectionner le Subfader à effacer.

Touches **[FLASH]**: touches inférieures
 Pour envoyer le contenu des Subfaders.

[LOAD]: pour charger les Circuits sélectionnés avec leurs valeurs, les Groupes, les Presets, ou les Palettes.

[RATE]: cette touche s'utilise en combinaison avec la touche d' **[ASSIGNATION]** (voir au dessus) d'un Subfader lorsqu'un Chenillard est en marche pour adapter le BPM au Tempo.

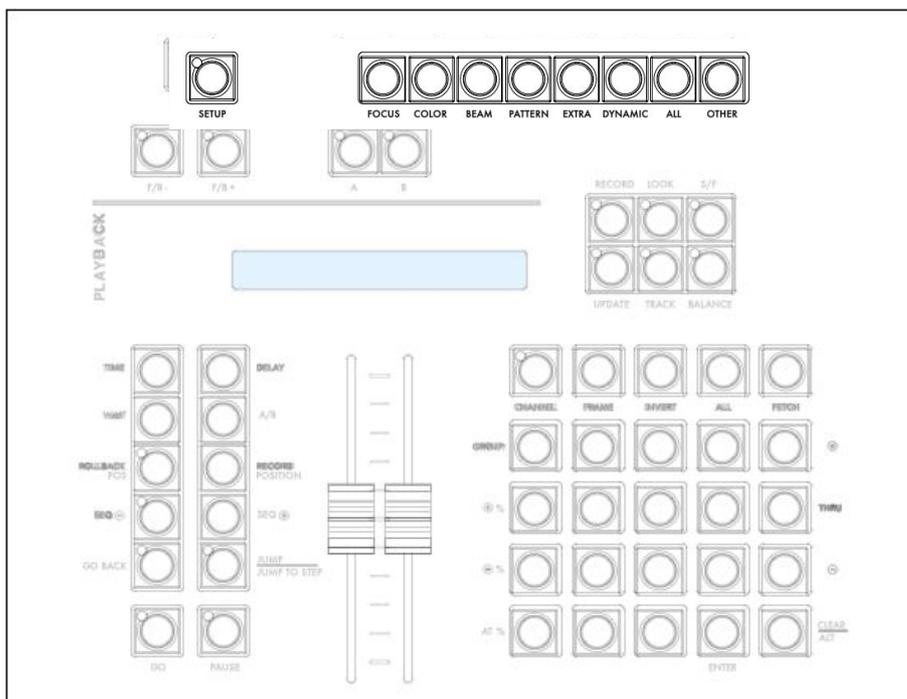
[CHASER]: pour charger ou enregistrer un Chenillard dans le Subfader sélectionné.

[F/B# CH/SUB]: en cours de développement.

[PAGE#]: pour charger ou enregistrer une Page de Subfaders.

[START]: pour envoyer le contenu d'un Subfader en tenant compte du Temps assigné.

1.2.4 Les Contrôles



[SETUP]:
 Ouvre la fenêtre des Préférences du Setup.

LES TOUCHES DE GROUPES

D'ATTRIBUTS :

[FOCUS] pour les paramètres Pan & Tilt

[COLOR] pour les paramètres de Couleur

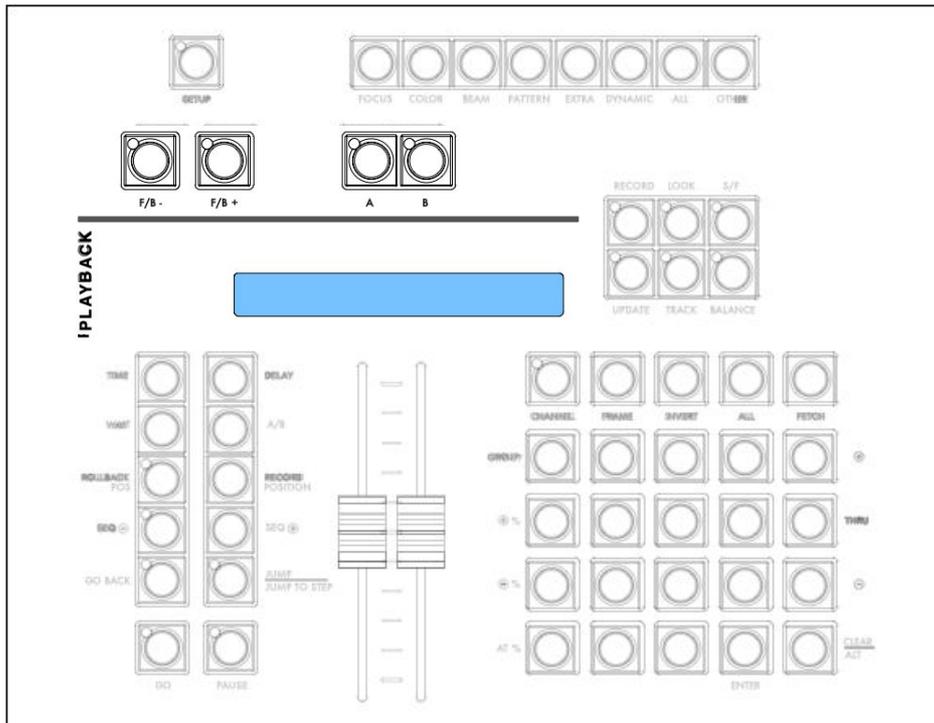
[BEAM] pour les paramètres de Faisceau

[PATTERN] pour les paramètres de Gobo et de Couteaux

[EXTRA] pour les paramètres de Contrôle

[OTHER]: en cours de développement

1.2.4.1 Les touches « Fader Bank » (F/B – Banques de Subfaders)



[F/B -] et [F/B +]:
Pour naviguer entre les 8 banques de 24 Subfaders.

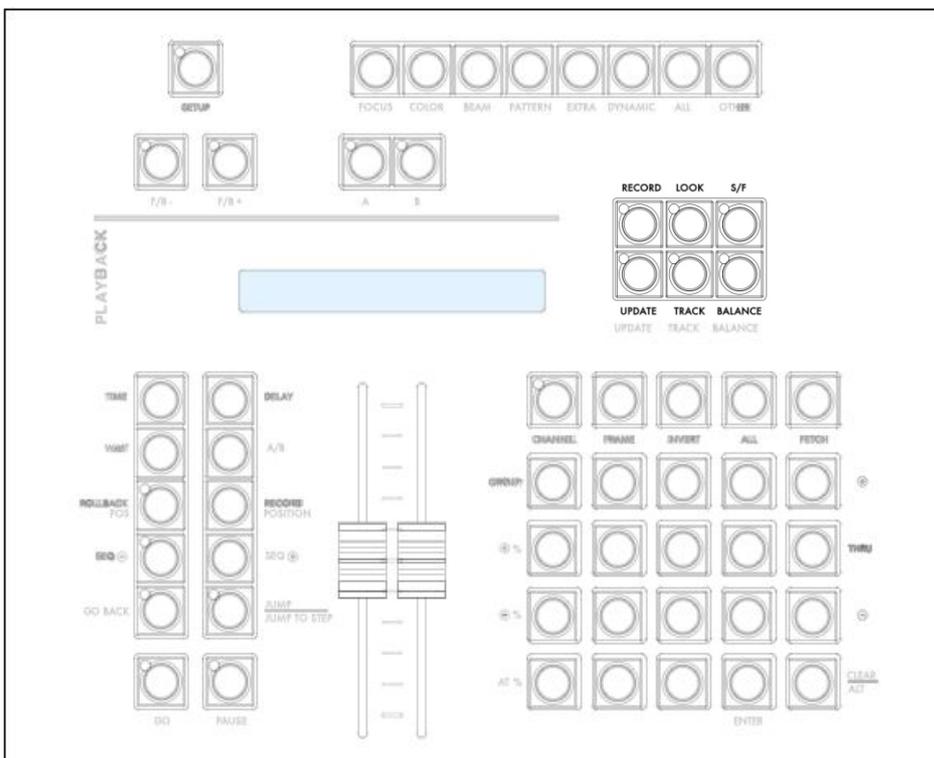
[A] et [B]:
L'appui simultané sur ces deux touches permet de basculer entre A (stage- Scène) et B (Preset – préparation) ;

Note: en combinaison avec la touche **[TIME]** ou **[DELAY]**, la touche **[A]** correspond au temps de descente (**OUT**) et la touche **[B]** au temps de montée (**IN**).

Par ex.: pour mettre un temps de montée de 6 secondes:

[6] [TIME] & [B].

1.2.4.2 Les touches d'enregistrement « RECORD » et de mise à jour UPDATE des mémoires



[RECORD]: cette touche sert à enregistrer:

Groupes: **[#] [RECORD] & [GROUP]**

Presets: **[#] [RECORD]**

Looks: **[#] [RECORD] & [LOOK]**

Palettes: **[#] [RECORD] & [COLOR]** (par ex.)

Page: **[#] [RECORD] & [PAGE]**

[UPDATE]: pour mettre à jour un « Preset » envoyé sur scène, une Palette, etc.

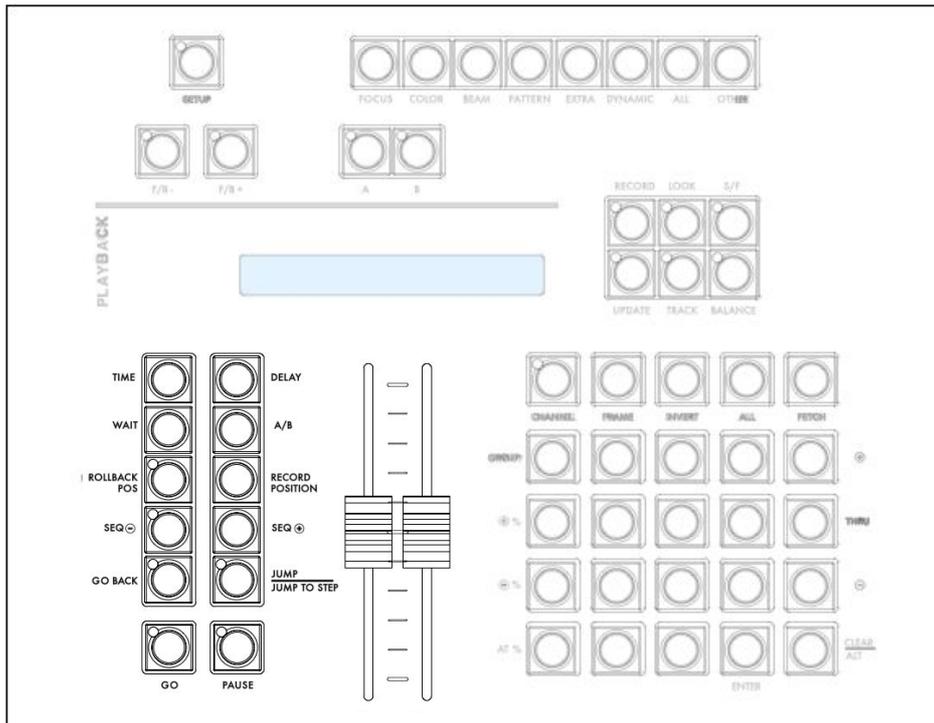
[LOOK]: en combinaison avec **[RECORD]** (voir plus haut) ou avec la touche d'assignation d'un Subfader enregistre un Look (niveaux et paramètres).

[TRACK]: ouvre une fenêtre de type « tableur » pour les Circuits sélectionnés.

[S/F]: bascule entre le mode Stage (scène) et le mode Field (Registre) dans la grille des Circuits (« Field Editor »).

[BALANCE]: pour isoler un ou plusieurs Circuits dans le Registre (met temporairement les circuits non sélectionnés à zéro).

1.2.4.3 Le registre de transfert « Master Playback »



[SEQ -], [SEQ +]: pour se déplacer d'un pas en avant ou en arrière dans la Séquence sans valeur de temps.

[GO BACK]: pour revenir au pas précédent avec un temps par défaut.

[JUMP/JUMP TO STEP]: pour se déplacer dans la Séquence vers un Pas ou un Preset sélectionné.

[GO] & [PAUSE]: touches de transfert standard.

[TIME]: pour assigner les temps de transfert (In/Out) ainsi que des temps particuliers aux Circuits ou aux Paramètres.

[DELAY]: pour assigner des temps de retard au transfert (In/Out) ainsi que des temps de retard particuliers aux Circuits ou aux Paramètres.

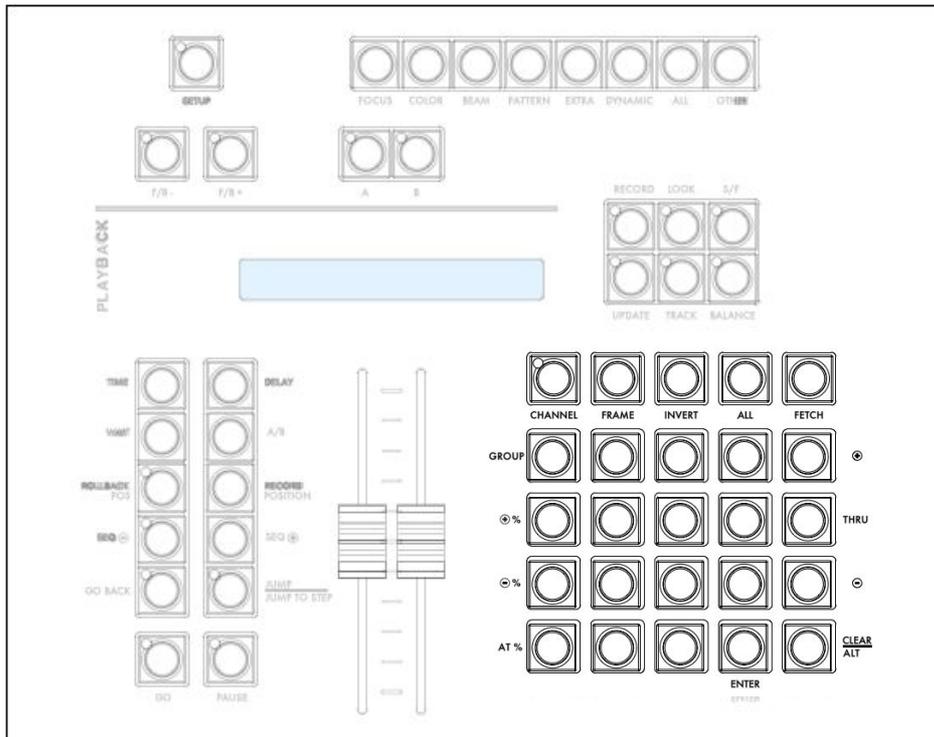
[WAIT]: pour assigner des temps d'attente.

[A/B]: pour basculer entre A (Stage) et B (Preset) dans le « Field Editor ».

[ROLLBACK POS]: pour revenir à la dernière position enregistrée des paramètres.

[RECORD POSITION]: pour forcer le système à enregistrer les valeurs de paramètre, avec les éventuels filtres indépendamment de l'historique des valeurs.

1.2.4.4 Le Clavier



[CHANNEL]: pour sélectionner les Circuits.

[FRAME]: pour sélectionner une couleur d'un changeur.

[INVERT]: pour basculer d'une sélection de Circuits vers les autres Circuits dont l'intensité est supérieure à zéro (ceux-ci deviennent alors sélectionnés).

[ALL]: pour sélectionner tous les Circuits dont la valeur est supérieure à zéro.

[FETCH]: pour assigner les valeurs des intensités ou des paramètres, d'un Preset, à une sélection de Circuits en scène.

[GROUP]: pour sélectionner ou enregistrer une sélection de Circuits avec leur valeur.

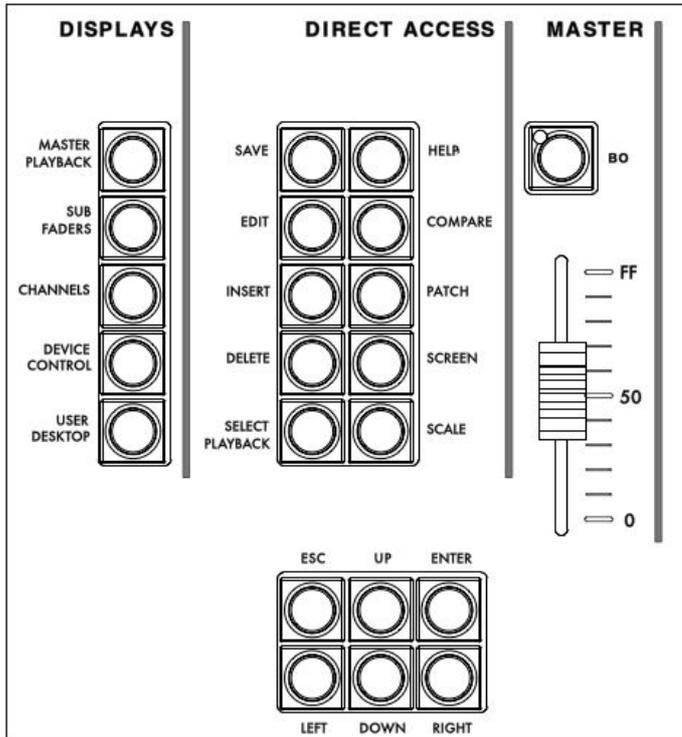
[+], [THRU] & [-]: outils de sélection des Circuits.

[+%], [-%]: Pour faire croître ou décroître la valeur d'une sélection de Circuits de manière proportionnelle, ou absolue.

[AT %]: pour donner une valeur à une sélection de Circuits.

[CLEAR]/[ALT]: pour annuler la sélection **[CLEAR] [CHANNEL]** ou pour effacer le Registre **[CLEAR]&[CHANNEL]**.

1.2.5 Les Touches d'Accès



AFFICHAGES DE L'ÉCRAN TACTILE:

Les quatre premières touches permettent d'accéder à des écrans dédiés (comme indiqués).

La touche **[USER DESKTOP]** permet d'utiliser l'écran interne comme un écran externe, entièrement configurable.

ACCÈS DIRECT :

[SAVE]: pour sauvegarder le spectacle.

[EDIT]: pour ouvrir une fenêtre d'Édition.

[INSERT] et **[DELETE]**: s'utilisent lors d'une édition ou d'une navigation.

[SELECT PLAYBACK]: pour charger un Playback dans le Master Playback. Ce dernier est toujours le Master Playback physique.

[HELP]: en cours de développement.

[COMPARE]: pour comparer les valeurs en scène avec un autre Preset.

Par ex.: **[1] [COMPARE]** ouvrira une fenêtre affichant les valeurs en scène et celles du Preset 1.

[PATCH]: raccourci pour ouvrir le Patch (Instrument Setup).

[SCREEN]:

- la touche **[SCREEN]** identifie les écrans connectés.
- Pour afficher un sous-écran dans un écran donné, taper le numéro d'écran, point, puis le numéro de sous écran (« Subscreen »).

[SCALE]: configure un niveau proportionnel pour un Circuit (entre 0 et 200 %) sans affecter les Presets enregistrés, etc.

Note: Cette fonction est très utile pour limiter rapidement un Circuit à zéro.

MASTER:

[BO]: « Blackout » - Noir.

TOUCHES DE NAVIGATION:

[ESC]: pour fermer une fenêtre ouverte.

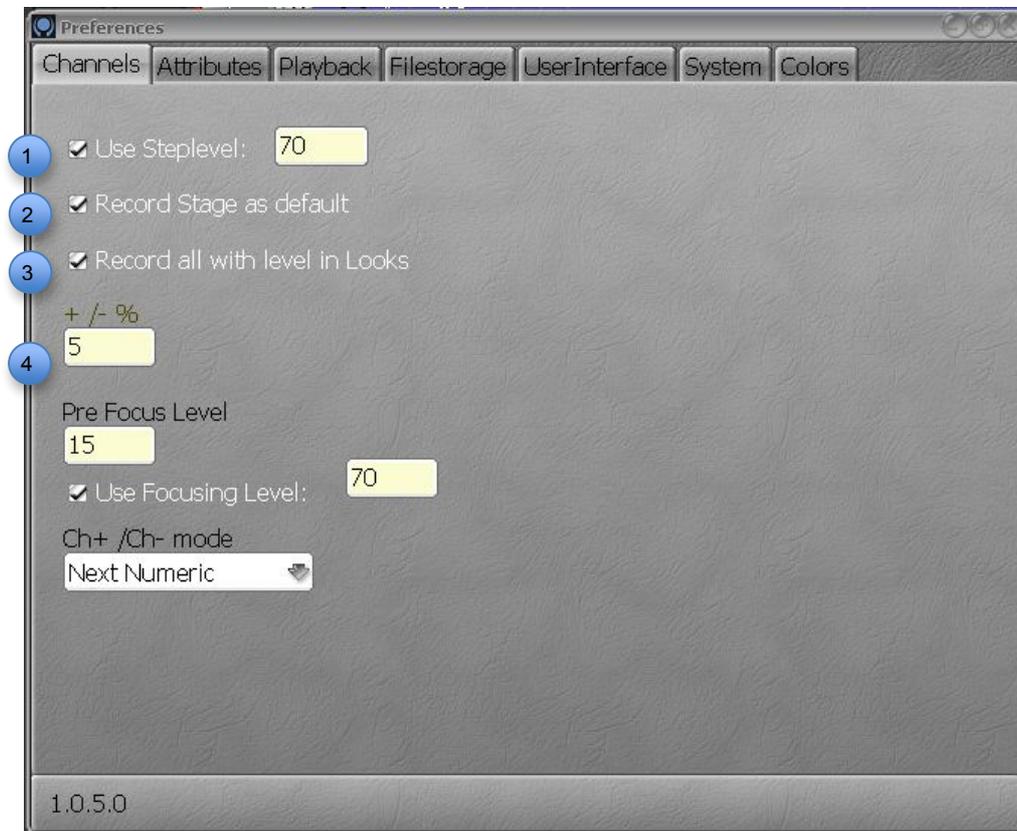
[UP]/[DOWN]/[LEFT] / [RIGHT]: touches de navigation.

[ENTER]: pour valider n'importe quelle action.

2. Configurer le pupitre / [SETUP]

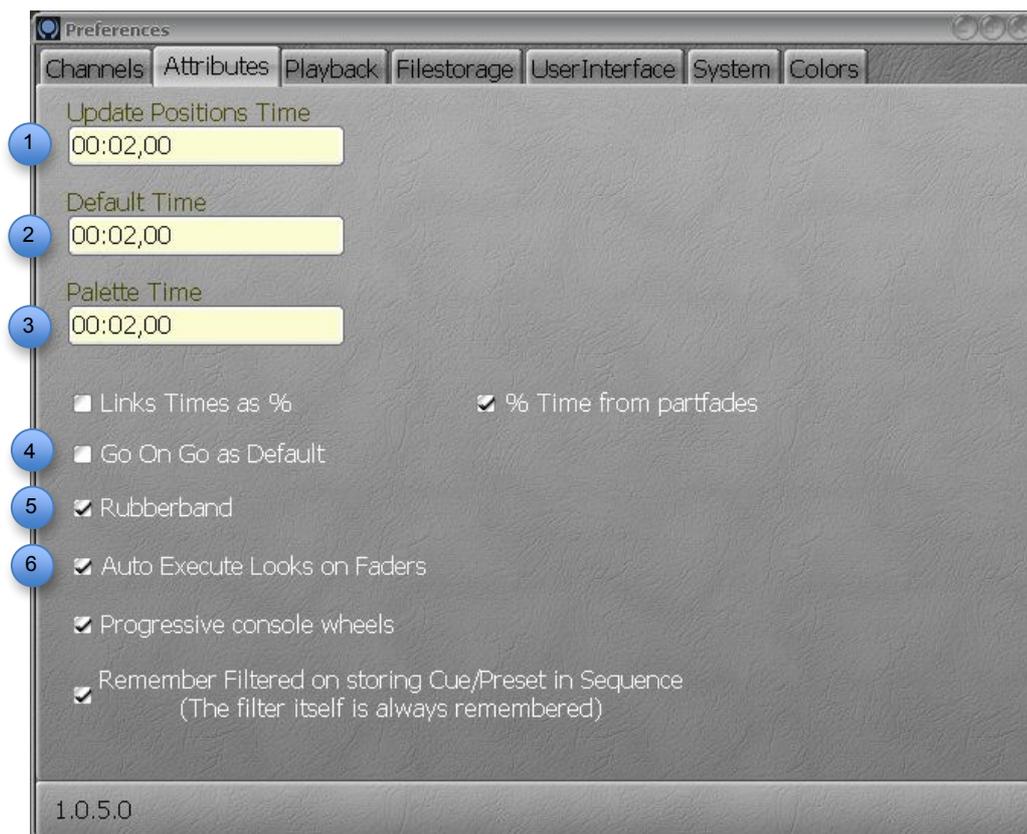
Menu HATHOR > Setup > **Preferences** (ou **[SETUP]**)

Channels (Circuits)



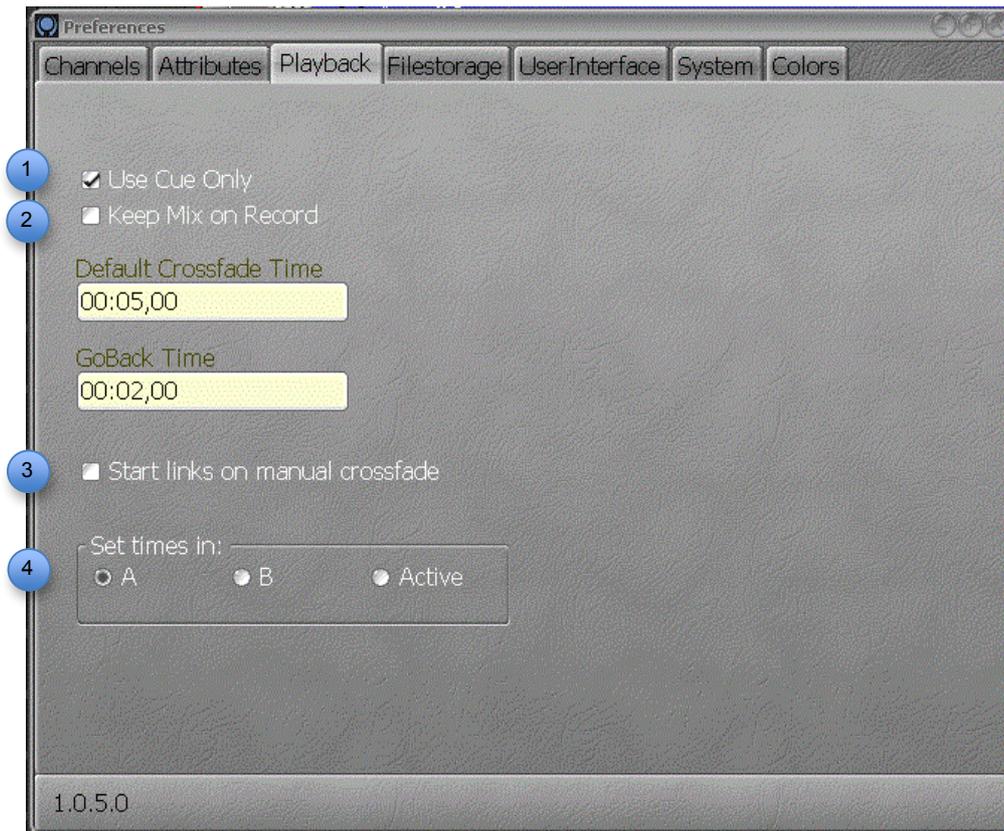
- 1 Coché:
[At Level] mettra les instruments sélectionnés à la valeur indiquée. Par ex.: 70 %.
Note: **[At Level] [At Level]** mettra les instruments sélectionnés à 100 %.
[At Level] trois fois mettra les instruments sélectionnés à **zéro**.
- 2 Coché:
Les touches **[Record]** ou **[Update]** enregistrent toutes les valeurs sortant du pupitre.
Non coché:
[Record] ou **[Update]** n'enregistrent que les valeurs des Circuits du registre actif.
Note: « Stage mode » (mode Scène) sélectionné ou non dans un Éditeur de Registre « Field Editor » dans HATHOR n'est qu'une indication, cela n'influence pas la façon d'enregistrer. Cela signifie que, même avec « Stage mode » activé on peut enregistrer en « Field mode ». Si l'on utilise le Transfert « Playback » et non les Sous-Maîtres, il est plus pratique de garder « Record Stage as default » non activé.
- 3 Coché: L'appui des touches **[Look]&[Record]** enregistre automatiquement tous les circuits qui ont un niveau supérieur à zéro.
Note: si « Record Look » est utilisé par « Drag and drop » des circuits, ce réglage n'est pas pertinent, ce sont les circuits **sélectionnés** qui seront enregistrés.
- 4 Règle, en pourcentage, la variation de valeur donnée par les touches [+ %] et [- %].

Attributs (Paramètres)



- 1 Le temps utilisé lors de l'utilisation de la touche [ROLLBACK POS].
- 2 Temps pour les Paramètres. Le temps enregistré par défaut pour tous les paramètres dans les « Device Links » (Liens des appareils).
- 3 Temps pour les Palettes. Le temps pour l'exécution directe d'une Palette. Inactif pour les Palettes enregistrées dans les « Device Links ».
- 4 Go On Go par défaut: l'inverse du « Move in Black » (ou « Move in Dark ») pour les paramètres de motorisés.
Décoché: MOVE in DARK actif.
Coché: MOVE in DARK inactive.
- 5 Rubberband:
Décoché: lorsque le potentiomètre de sous-maître redescend à zéro, seules les intensités sont sous contrôle, les paramètres ne sont pas modifiés.
Coché: lorsque le potentiomètre de sous-maître redescend à zéro, les intensités ET les paramètres reviennent à la valeur précédente.
- 6 Exécute les « Looks » automatiquement avec les potentiomètres.
Décoché: les paramètres et les intensités suivent les variations du potentiomètre.
Coché: dès que le potentiomètre est au-dessus de zéro, les paramètres vont à leurs positions, ils ne suivent pas le mouvement du potentiomètre.

Playback (Transfert)

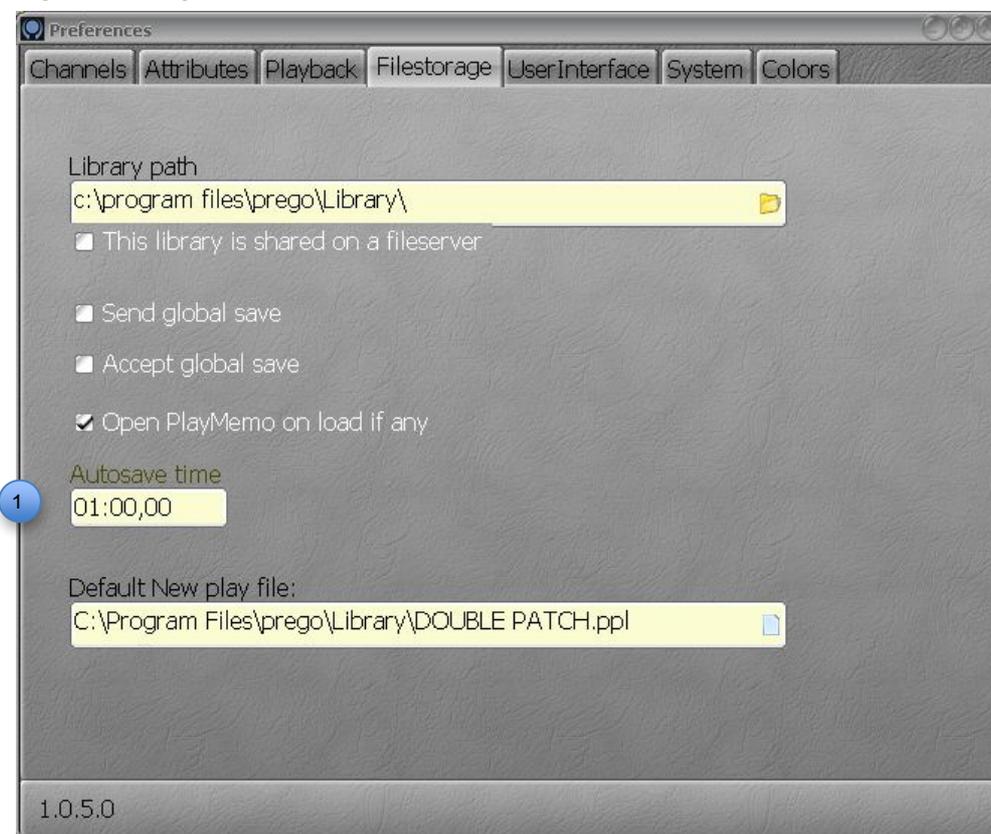


- 1** Cue Only
Cette fonction apparaît dans la fenêtre d'enregistrement suivant le contexte. Cette configuration ne détermine pas si la fonction « Cue Only » apparaît ou non.
Décoché: le bouton « Cue Only » apparaît désactivé. L'utilisateur peut l'activer manuellement.
Coché: le bouton « Cue Only » apparaît activé. L'utilisateur peut le désactiver manuellement.
- 2** Keep Mix on Record
Décoché: Le contenu du nouveau « Preset » enregistré (mémoire d'intensité) est chargé dans le registre actif. Dans ce cas, les Subfaders n'ont aucune priorité par rapport au registre actif.
Coché: Le contenu du nouvel enregistrement n'est pas chargé dans le registre actif. Dans ce cas, les Subfaders peuvent être utilisés pour modifier la scène en vue d'un nouvel enregistrement.
Remarque: cochez « Keep Mix on Record » si vous voulez utiliser les Subfaders comme des circuits individuels.
- 3** Décoché: Les liens de paramètres (« Device Links ») sont appliqués uniquement avec la touche [GO].
Coché: Les liens de paramètres (« Device Links ») sont aussi appliqués lorsque le transfert est exécuté **manuellement** avec les potentiomètres du Master Playback.
- 4** « Set Time in »:
« A » coché: **[x] [Time]** (ou **[Delay]**) règle le temps dans le pas de séquence contenu dans le registre A du Transfert (« Playback »). Le pas actif sur scène.

« B » coché: **[x] [Time]** (ou **[Delay]**) règle le temps dans le pas de séquence contenu dans le registre B du Transfert (« Playback »). Le prochain pas qui sera actif sur scène.

« Active » coché: **[x] [Time]** (ou **[Delay]**) règle le temps dans le pas de séquence contenu dans le registre actif (sélectionné) du Transfert. La touche [A/B] bascule entre le registre A et le registre B.

Filestorage (Sauvegarde)



1

Autosave time

Règle le temps entre deux sauvegardes automatiques.

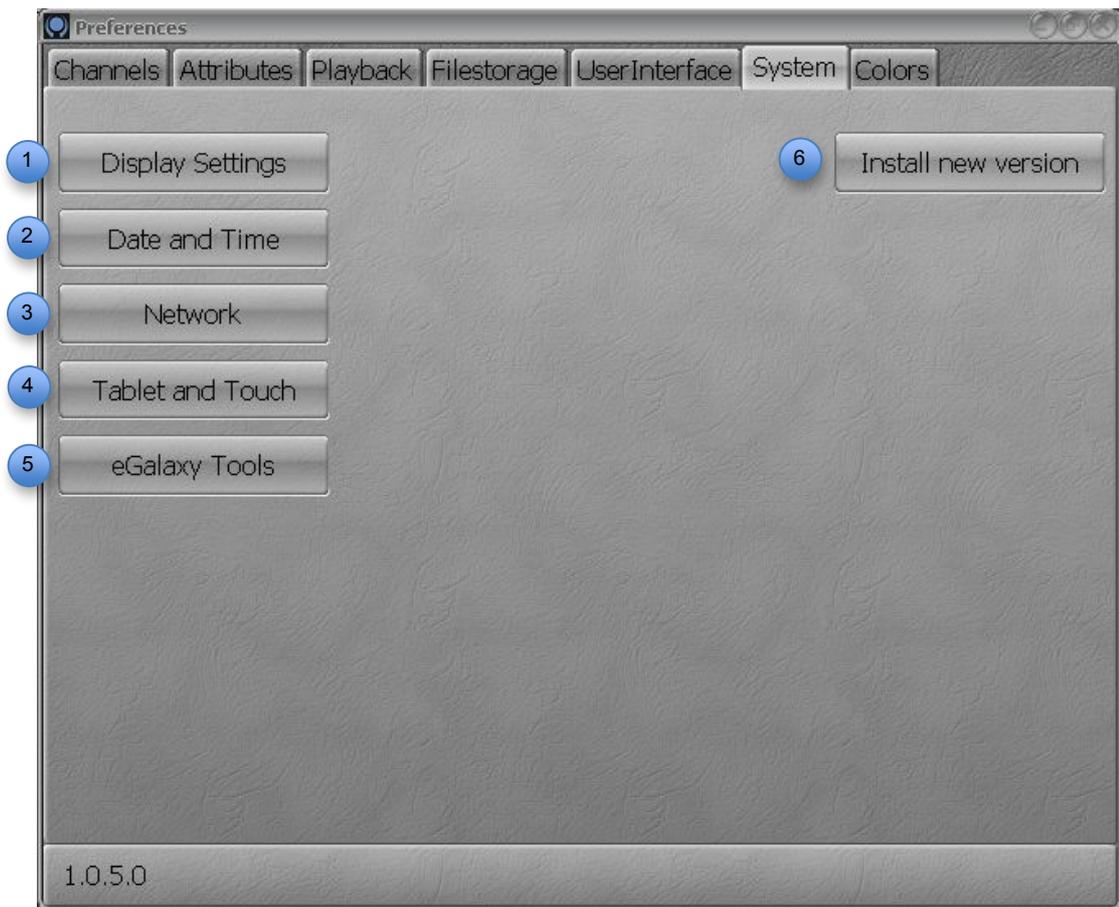
Note: pour utiliser un fichier sauvegardé automatiquement cliquer sur le menu HATHOR/File/Open Library, développer le répertoire « AutoSave » en cliquant sur le « + », développer le répertoire du spectacle « Play » correspondant, puis cliquer droit et choisir LOAD (Charger) ou BROWSE (Naviguer).

User Interface (Interface Utilisateur)



- 1 Cocher la case pour activer les raccourcis clavier.
- 2 Cocher la case pour doubler la taille du texte dans les menus. Sont concernés les menus: HATHOR, Setup et clic droit.
- 3 Spécifie la valeur, en pourcentage, de la taille des objets dans les fenêtres.
- 4 Coché: la syntaxe est de type « AT MODE ». Décoché: la syntaxe est de type NPI.

System



- 1 Voir chapitre 13 pour les détails
- 2 Voir chapitre 13 pour les détails
- 3 Voir chapitre 13 pour les détails
- 4 Voir chapitre 13 pour les détails
- 5 Voir chapitre 13 pour les détails
- 6 Voir chapitre 13 pour les détails

3. Commencer un nouveau spectacle (Play) et patch

3.1 Commencer un nouveau spectacle: menu HATHOR > File > New / Clear Play



« Play name »:
Pour nommer le spectacle (« Play »)

- 1 Choisir « New Play » (Nouveau Spectacle) pour démarrer avec un spectacle vide.
- 2 Choisir « Clear Play » (Effacer le Spectacle) pour démarrer à partir du spectacle existant et sélectionner les objets à effacer dans le menu.
- 3 Choisir « Unpatched » (Non Patché) pour commencer avec un patch vide ou « Patched 1:1 » pour commencer avec un patch 1:1.

Note importante: si des instruments ont des niveaux différents de zéro dans un spectacle, la création d'un « New Play » (Nouveau Spectacle) ne supprime pas ces niveaux. Il faut, au préalable, mettre ces niveaux à zéro avant de créer le nouveau spectacle.

- 4 Les « Actions » et « Events » peuvent être conservés pour le nouveau spectacle.

3.2 Patch: [touche [Patch] ou [1] [.] [4] [Screen] pour ouvrir « Instrument Setup » (Configuration des Instruments)

3.2.1 Introduction

Instrument Setup

Pour ouvrir la fenêtre de Patch « Instrument Setup », vous pouvez utiliser la touche **[PATCH]**, la syntaxe **[1] [.] [4] [Screen]** ou ouvrir le menu « Play » (à gauche de l'écran), faire un clic droit sur « Instrument Setup » et sélectionner « Edit Instrument Setup ». Il est possible de « Docker » (fixer) la fenêtre « Instrument Setup » dans un « Subscreen » (Sous Écran) afin qu'elle soit rapidement accessible.

Méthodes

Il y a plusieurs méthodes pour patcher des Circuits:

1. Le Clavier
2. La Souris
3. Le Clavier alphanumérique
4. L'Écran tactile
5. L'Assistant (« Wizard »)

The screenshot displays the 'Instrument Setup' window. On the left, a table lists various instruments with columns for Channel #, ID, Name, IRefs, Mode, PH, Patch, and Patch. A red box highlights the 'Liste des Circuits' section, which includes items like 'PROFILE FRONT', 'PARCAN L241', and '5 KW + (Scroller)'. On the right, a 'Grille des Sorties DMX' (DMX Output Grid) shows a 20x11 grid of numbered cells (101-231) with green arrows indicating signal flow. Below the grid, the 'DMX Universe 1' section shows a list of devices and their parameters. At the bottom, there are control buttons for 'Quick Dimmer Patch', 'Goto Next', and 'DMX Patching Tools'.

3.2.2 Avec le Clavier – Mode Circuits > Gradateurs seulement

Remplacer un gradateur: [#] [Ch][→] [→] (sur la première colonne de patch) [#] [Enter] > le circuit # est connecté au gradateur # (le gradateur existant est remplacé).
Ajouter un gradateur: [#] [Ch][→] [→] [→] (sur la première colonne libre) [#] [Enter] > le circuit # est connecté au gradateur # en plus des gradateurs déjà connectés.
Pour patcher une série de circuits sur une série de gradateurs (par ex. Circuits 101 jusqu'à 124 avec les gradateurs de 1 à 24). [101] [Ch] [124] [THRU] [1] [ENTER] une fenêtre pop-up s'ouvre, confirmer avec [ENTER]. Pour dépatcher un gradateur : sélectionner un gradateur avec les flèches, puis taper [0] [ENTER].

3.2.3 Avec la Souris

Note: pour tester directement les gradateurs, cocher la case « Dimmers » dans la zone « Live » en bas de la fenêtre.

Pour connecter un gradateur à un circuit:

Sélectionner un gradateur dans la fenêtre des gradateurs (la partie droite de l'écran) et glisser-déposer (« Drag and Drop ») sur la colonne des gradateurs du circuit de votre choix.

Pour connecter un circuit à un gradateur:

Sélectionner un circuit dans la liste des circuits dans la fenêtre des instruments (partie gauche de l'écran) et glisser-déposer (« Drag and Drop ») sur le gradateur de votre choix dans la fenêtre des gradateurs (la partie droite de l'écran).

Pour déplacer un gradateur d'un circuit à un autre:

Sélectionner un gradateur dans la fenêtre des instruments (partie gauche de l'écran) au niveau de la colonne des gradateurs et le glisser-déposer au niveau du nouveau circuit.

Pour dépatcher un circuit:

Sélectionner un gradateur dans la fenêtre des gradateurs ou dans la fenêtre des circuits, clic droit sur ce gradateur puis choisir : {UnPatch}.

Pour nommer un circuit:

Dans la fenêtre des instruments, aller sur la colonne des noms (« Name ») sur la ligne du circuit désiré, double-cliquer dans la cellule correspondante, taper le nom puis [ENTER].

Donner un niveau proportionnel au circuit:

Sélectionner un circuit, développer en cliquant sur le « + » à gauche, aller dans la colonne %, taper une valeur puis [ENTER]. Ou

Dans la fenêtre des gradateurs, clic droit sur le gradateur sélectionné et choisir : « Edit DMX Dimmer », aller sur la colonne % double-cliquer et taper une valeur puis [ENTER].

Renommer un circuit:

Il est possible de changer le numéro d'un circuit sans en altérer le Patch. Ceci est utile lorsque l'on souhaite faire correspondre la numérotation à celle d'un plan sans changer les adresses ni les assignations.

Dans la fenêtre des circuits se placer sur la colonne « Channel # », double-cliquer sur la cellule du circuit choisi, taper un numéro puis [ENTER].

Effacer tout le Patch:

Dans zone « Outils de Patch » en bas, cliquer sur « Clear Dimmer Patch » (effacer le Patch) à gauche, une fenêtre s'ouvre, confirmer par [ENTER].

3.2.4 Avec les outils de patch et le clavier alphanumérique

Note: veiller à ce que les raccourcis clavier (shortcuts) soient actifs (MENU HATHOR/Preferences/User Interface/AlphaKeys (« A-Z » shortcuts).



Après chaque action une fenêtre s'ouvre, confirmer par **[ENTER]**, ou annuler par **[ESC]** (« Echap »).

3.2.4.1 MODE GRADATEUR VERS CIRCUIT

Pour connecter un Gradateur sur un Circuit:

(#) (D) (#) (H)

Pour connecter une sélection de Gradateurs non consécutifs sur un Circuit:

(#) (D) (#) (*) (#) (*) (#) (*) (#) (H) (*) correspond à +

Pour connecter une série de Gradateurs sur un Circuit:

(#) (D) (#) (T) (#) (H) ou **(#) (D) (#) (/) (#) (H)**

exemple: Gradateur 1 à 4 connectés sur le Circuit 1:

(1) (D) (4) (T) (1) (H) ou **(1) (D) (4) (/) (1) (H)**

Par ex: Gradateur 1 à 4 + 7 et 11 connectés sur le Circuit 1:

(1) (D) (4) (/) (7) (*) (11) (*) (1) (H)

Par ex: Gradateur 1 à 7 - 5 connectés sur le Circuit 1:

(1) (D) (7) (/) (5) (Shift) (*) (1) (H)

Pour déconnecter (Unpatch - Dépatcher) un Gradateur

(#) (D) (O)

Pour déconnecter (Unpatch - Dépatcher) une sélection de Gradateurs

(#) (D) (#) (*) (#) (*) (O)

Pour déconnecter (Unpatch - Dépatcher) une série de Gradateurs

(#) (D) (#) (T) (O)

3.2.4.2 MODE CIRCUIT VERS GRADATEUR

Pour connecter un circuit sur un gradateur

(#) (C) (#) (M)

Pour connecter un circuit sur une série de gradateurs

(#) (D) (#) (T) (#) (H)

Pour déconnecter un circuit (Dépatcher tous les gradateurs connectés à ce Circuit)

(#) (C) (E)

Pour connecter une série de circuits sur une série de gradateurs (par ex. Circuits 101 à 124 avec les gradateurs de 1 à 24)

(101) (C) (124) (T) (1) (ENTER)

3.2.5 Avec les outils de patch et l'écran tactile

IMPORTANT: il faut d'abord fixer la fenêtre de patch (« Dockable ») dans un des sous-écrans de l'écran tactile interne et cocher la case « Dimmers » (Gradateurs) dans la zone LIVE des outils de Patch.

3.2.5.1 MODE GRADATEUR VERS CIRCUIT

Sélectionner un Gradateur en cliquant avec le doigt dans la fenêtre de sortie.

Sélectionner un circuit en cliquant dans la liste des circuits et choisir « **Connect** » (Connecter) dans zone d'outils.

3.2.5.2 GRADATEUR VERS CIRCUIT EN MODE « GOTO NEXT » (en suivant)

Dans la zone d'Outils **cocher** le mode « **Goto Next** ».

Sélectionner, avec le doigt, un Gradateur dans fenêtre de sortie.

Sélectionner un Circuit dans la liste des Circuits.

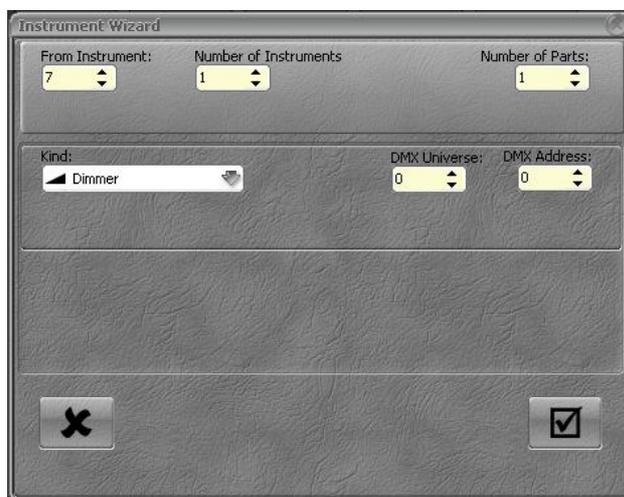
Cliquer « **Connect** » dans la zone d'outils.

Le Circuit suivant ainsi que le Gradateur suivant seront automatiquement sélectionnés.

3.2.6 Avec le Wizard (Assistant)

3.2.6.1 PATCHER UN OU PLUSIEURS GRADATEURS

Se placer sur la colonne « Channel# » (Liste des Circuits), Clic DROIT, choisir {Instrument wizard}.



« **From instrument** »: pour indiquer le premier instrument de la série.

« **Number of Instruments** »: le nombre d'instruments à patcher.

« **Kind** »: Dimmer (Gradateur).

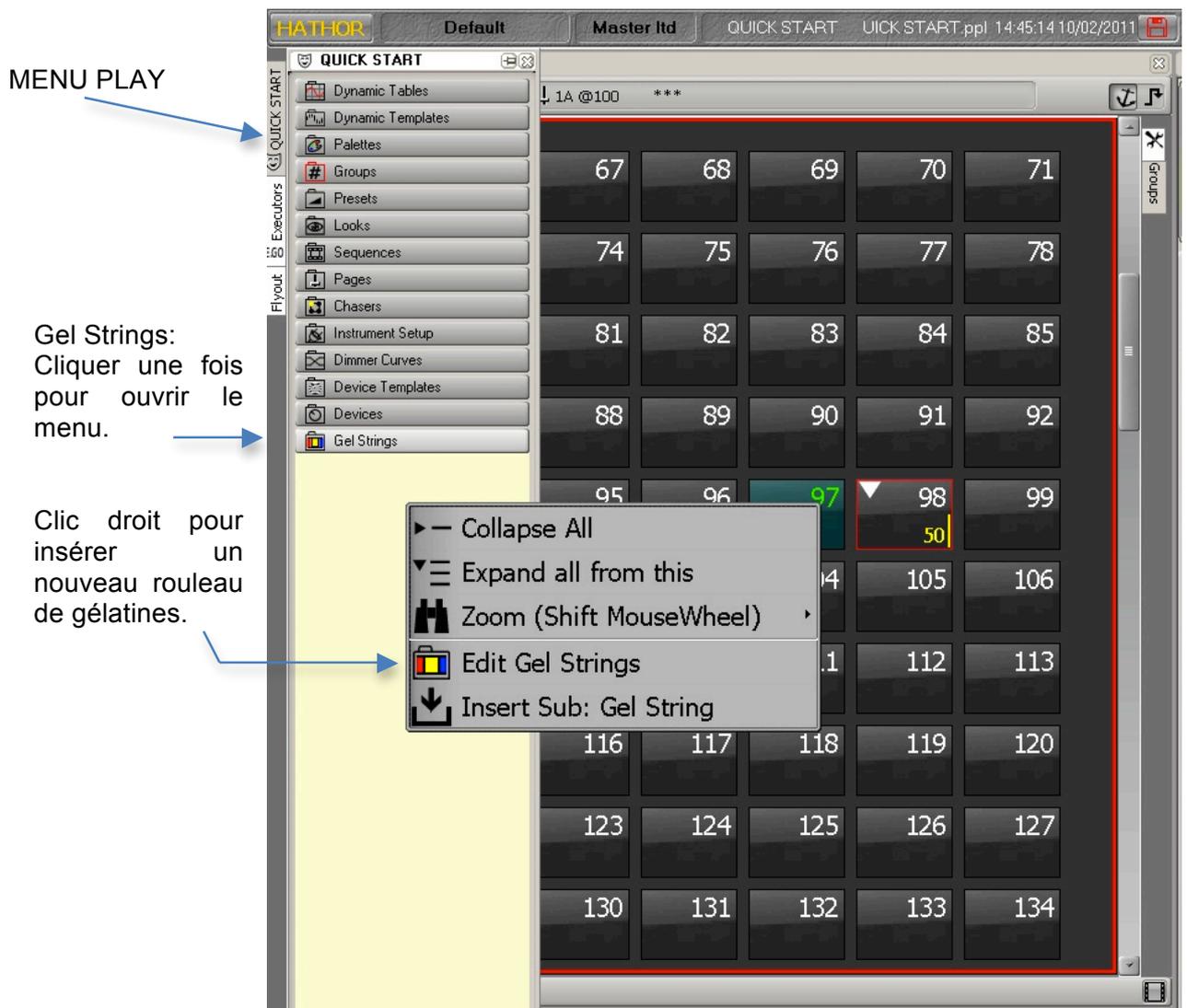
« **DMX Universe** »: choisir l'univers DMX. Pour le LIBERTY 1 ou 2 et 1, 2, 3 ou 4 pour le FREEDOM.

Pour valider, cliquer sur le bouton représentant une encoche en bas à droite.

3.2.6.2 ROULEAUX DE FILTRES

Dans HATHOR un « Scroller » (Changeur de couleurs) est toujours lié à un rouleau de filtres « GEL STRING ». Avant de patcher un Changeur avec l'assistant, il est indispensable de créer, auparavant un « GEL STRING ».

MENU PLAY/Gel Strings.



Clic Droit, choisir « Insert Sub » > Gel String » (insérer un rouleau de filtres), le rouleau 1 est affiché dans le menu « GEL STRING », Clic DROIT sur « Gel String 1 » et choisir « Edit Gel String 1 ».

Se placer sur la colonne « Frames » et indiquer le **nombre** de couleurs du rouleau, cliquer [ENTER]. Les pas sont automatiquement créés.

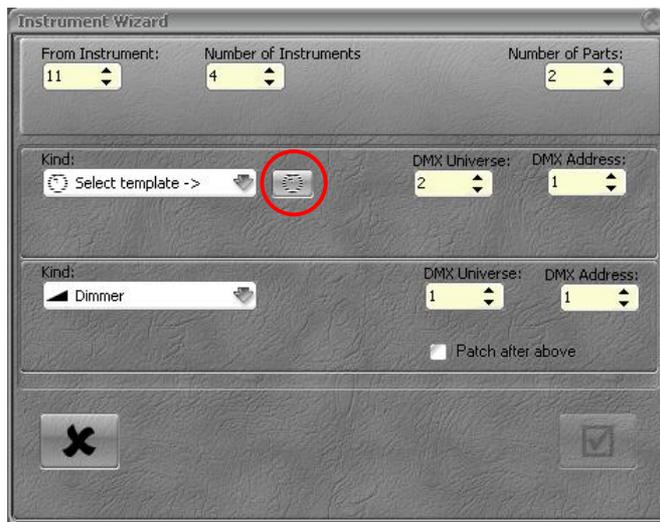
Pour créer des couleurs nommément désignées et visibles, cliquer sur le **MENU HATHOR/TOOLS/ {Images}**.

Dans la fenêtre Images ouvrir le menu des « GEL COLORS », sélectionner un fabricant en cliquant sur son nom et glisser-déposer chaque couleur dans la colonne « Frames », à la position choisie (la cellule devient grisée), un « pop-up » s'ouvre, choisir **{Copy color and names from _____}** (copier la couleur et le nom depuis _____).

Lorsque le rouleau de filtres est complet, fermer la fenêtre à l'aide de la souris ou par la touche [ESC].

3.2.6.3 PATCHER DES GRADATEURS ET DES CHANGEURS

Se placer sur la colonne « Channel # » (Liste des Circuits), faire un Clic Droit, choisir **{Instrument wizard}** (assistant).



Indiquer le premier instrument dans la case « from Instrument » (par ex.: Instrument 11).

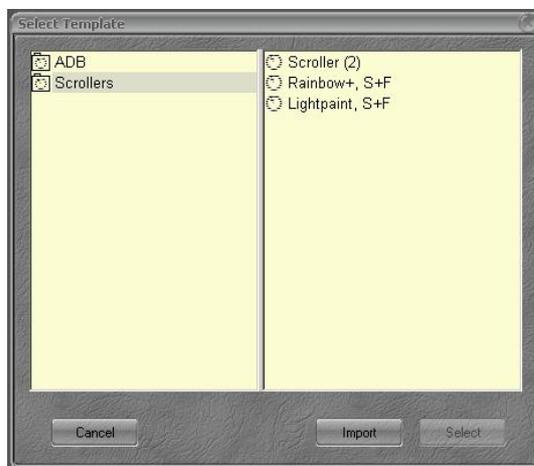
Indiquer le nombre d'instruments dans la case « number of instruments » (par ex.: 4).

Inscrire 2 parties dans la case « Number of parts » (nombre d'éléments) (un pour le gradateur et un pour le changeur).

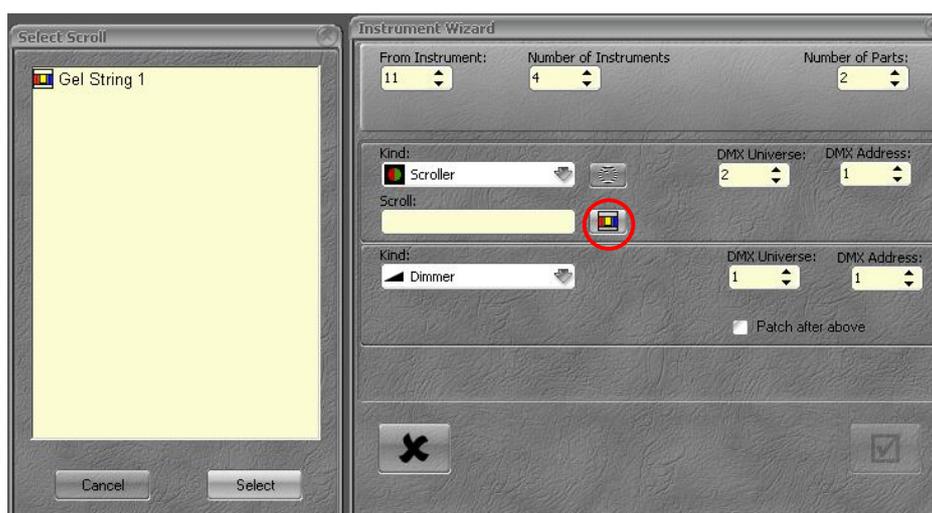
Indiquer les univers pour le gradateur et pour le changeur.

Dans la zone: « Kind » (type) cliquer sur « Dimmers » et choisir « Select Template » (Définition), puis cliquer sur le bouton à droite de cette zone.

Une fenêtre popup s'ouvre:



Choisir « Scrollers » puis sélectionner un scroller dans la liste.



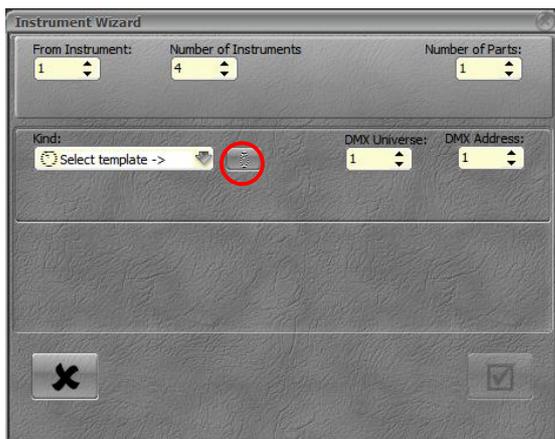
Cliquer sur l'icône de « Gel String ».

Dans la fenêtre des rouleaux de gélamines, cliquer sur celui de votre choix puis appuyer sur Select.

Le rouleau de gélamines sélectionné apparaît dans le menu déroulant.

3.2.6.4 PATCHER DES PROJECTEURS MOTORISES

Se placer sur la colonne « Channel # » (Liste des Circuits), faire un Clic droit, choisir **{Instrument wizard}** (assistant).



Indiquer le premier instrument dans la case « from Instrument » (par ex.: Instrument 11).

Indiquer le nombre d'instruments à créer dans la case « number of instruments » (par ex.: 4).

Inscrire 2 parties dans la case « Number of parts » (nombre d'éléments) (un pour le gradateur et un pour le changeur).

Indiquer l'univers DMX pour le premier instrument.

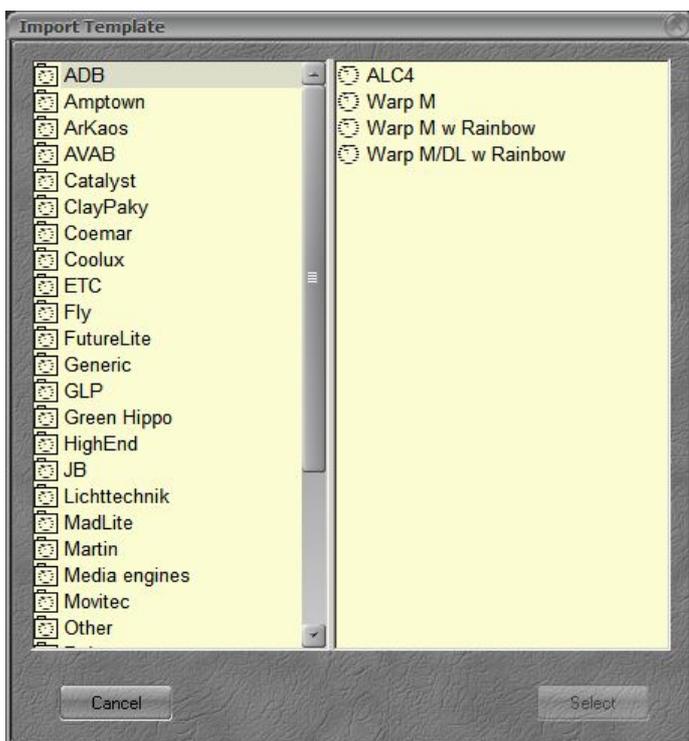
Dans la zone: « Kind » (type) cliquer sur « Dimmers » et choisir « Select Template » (Définition), puis cliquer sur le bouton à droite de cette zone.

La fenêtre sélectionnée s'ouvre:



- 1 Cliquer sur le fabricant pour ouvrir la liste.
- 2 Cliquer sur la définition (« Device template ») désirée.
- 3 puis cliquer sur **{select}**.

Importer des définitions à partir de la fenêtre de sélection:



Pour importer une Définition à partir de la Librairie:
Cliquer sur **{Import}**, la fenêtre d'importation s'ouvre.
Cliquer sur le fabricant pour ouvrir la liste des Définitions disponibles.
Cliquer sur la Définition désirée puis sur **{select}**.
La Définition est ajoutée à la liste dans la fenêtre de sélection.

4. Instruments (Circuits)

4.1 Introduction

Un Circuit permet d'appeler les gradateurs et les projecteurs motorisés connectés au système afin de les contrôler.

Les Circuits sont sélectionnés dans le registre d'édition (Editor Field) qui est le moyen de programmer les éclairages. Les fonctions de commande des Circuits sont affichées dans toutes les sections de la console en permanence - par exemple, la touche [A/B] permute entre le Registre A du Playback (Transfert) Principal et le Registre B (Registre de préparation) qui correspond au pas suivant de la séquence.

Généralités

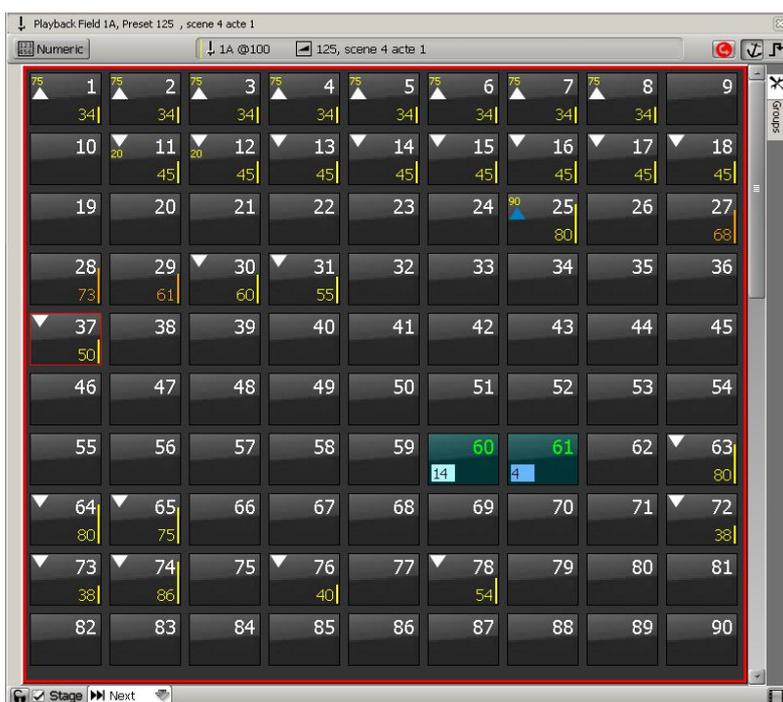
Les Circuits peuvent être sélectionnés et réglés via des commandes entrées au clavier.

Les Circuits peuvent être sélectionnés et réglés au moyen de la souris ou du doigt.

La valeur des Circuits s'étend de 0 % à 100 %. 0 % n'est pas affiché dans la fenêtre des Circuits, 100 % est indiqué F pour « Full » (maximum).

4.2 La grille des Circuits

- Le haut de cette fenêtre affiche:
 - Le Transfert (Playback) sélectionné ainsi que le Registre (Field) (par ex: Playback 1, Field A) ainsi que le numéro et le nom de la Mémoire (Preset) chargée ou le numéro du Registre sélectionné.
 - À gauche: le format d'affichage (le menu s'ouvre sur un seul Clic).
 - Au milieu: Le Transfert sélectionné, le Registre ainsi que le niveau (normalement 100 pour le Registre A et 0 pour le Registre B), le Preset chargé (numéro et nom).
- En bas de cette fenêtre se trouve l'option « Stage » (Scène):
 - Cochée: la grille de Circuits affiche la totalité de la sortie.
 - Décochée: seul le contenu du Registre sélectionné est affiché.



- Numéro en **Blanc**: projecteur traditionnel.
- Numéro en **Vert**: circuit avec un « DEVICE » (motorisé ou changeur, etc.).
- Case de Circuit avec un entourage **rouge**: le Circuit est sélectionné.
- En **Jaune**/en bas à droite: les INTENSITÉS des Circuits venant du Registre sélectionné.
- En **Jaune**/en haut à gauche: Les INTENSITÉS du Preset à venir.
- **Triangle blanc**: avec le temps de la Séquence.
- **Triangle bleu**: avec un temps particulier.
- En **Orange**/en bas à droite: les INTENSITÉS sur Scène.
- **Carré coloré** avec un nombre: numéro de FRAME (gélatine).

4.3 Sélectionner des Instruments et leur donner une valeur

4.3.1 Avec le Clavier

4.3.1.1 Utilisation des touches [Ch] [At %] [+] [-] [THRU] et de la roue d'intensité
Sélection d'un circuit et utilisation de la roue

[#] + Roue d'intensité

Sélection d'un circuit et utilisation de la touche [At%]

[#] [Ch] [#] [At%]: Circuit # à # %.

[#] [Ch] [At%]: Circuit # à « **Steplevel** » (niveau prédéfini dans Preferences/Channels/« Use Steplevel »).

[#] [Ch] [At%] [At%] > Circuit # à **Full**.

Sélection de plusieurs Circuits et utilisation de la touche [At%].

[#] [Ch] [#] [+] [#] [+] [#] [+] [#] [+] [## = valeur] [At%] (ou [At%] ou [At%] [At%]).

Sélection d'une série de Circuits et utilisation de la touche [At%].

[#] [Ch] [#] [THRU] [#=valeur] [At%] (ou [At%] ou [At%] [At%]).

Sélection d'une série de Circuits sauf certains d'entre eux et utilisation de la touche [At%].

[#] [Ch] [#] [THRU] [#] [-] [#] [-] [#=valeur] [At%] (ou [At%] ou [At%] [At%]).

Sélection d'une série de Circuits et ajout de plusieurs autres, utilisation de la touche [At%].

[#] [Ch] [#] [THRU] [#] [+] [#] [+] [#=valeur] [At%] (ou [At%] ou [At%] [At%]).

4.3.1.2 Utilisation de [%] and [-%] en valeur absolue

Sélectionner un ou plusieurs Circuits qui ont DÉJÀ une valeur sur scène et utiliser les touches [%] et [-%] pour augmenter ou diminuer la valeur de x% (valeur par défaut).

[#] [Ch] [#] [+] [#] [+] [%] > La valeur des Circuits sélectionnés augmente de 5 % (si 5 est la valeur réglée dans le champ +/-% de l'onglet Preferences/Channels du « Setup »).

[#] [Ch] [#] [+] [#] [+] [-%] > la valeur des Circuits sélectionnés diminue de 5 % (si 5 est la valeur réglée dans le champ +/-% de l'onglet Preferences/Channels du « Setup »).

Sélectionner un ou plusieurs Circuits qui ont DÉJÀ une valeur sur scène et utiliser les touches [%] et [-%] pour augmenter ou diminuer la valeur de votre choix.

[#] [Ch] [#] [+] [#] [+] [##] [%] > La valeur des Circuits sélectionnés augmente de ## %.

[#] [Ch] [#] [+] [#] [+] [##] [-%] > La valeur des Circuits sélectionnés diminue de ## %.

4.3.1.3 Utilisation de [%] and [-%] de façon proportionnelle

Sélectionner un ou plusieurs Circuits qui ont DÉJÀ une valeur sur scène et utiliser les touches [C/ALT], [%] et [-%] pour augmenter ou diminuer PROPORTIONNELLEMENT la valeur de votre choix.

[#] [Ch] [#] [THRU] [##] [C/ALT]&[%] > la valeur des Circuits sélectionnés augmente PROPORTIONNELLEMENT de ## %.

[#] [Ch] [#] [THRU] [##] [C/ALT]&[-%] > la valeur des Circuits sélectionnés diminue PROPORTIONNELLEMENT de ## %.

Ex.: **[1] [Ch] [12] [THRU] [50] [C/ALT]&[%]** augmentera la valeur des circuits 1 à 12 de façon proportionnelle de 50 %.

4.3.1.4 Utilisation des touches [ALL] et [INVERT]

La touche [ALL] permet de sélectionner tous les Circuits qui ont une valeur supérieure à zéro dans le Registre actif.

La touche [INVERT] permet de sélectionner tous les circuits qui ont une valeur supérieure à zéro, mais qui ne sont pas sélectionnés, et inversement les circuits précédemment sélectionnés ne le sont plus.

Ex.:

En premier lieu, sélectionner des Circuits et leur donner une intensité

[1] [Ch] [3] [+] [5] [+] [60] [At%]

Puis sélectionner d'autres Circuits et leur donner une intensité

[13] [Ch] [24] [THRU] [At%] [At%]

Pour sélectionner à nouveau les Circuits **1, 3 et 5** appuyer la touche **[INVERT]**.

4.3.2 Avec la souris

Procéder comme avec le clavier, mais au lieu d'utiliser la touche [CH], sélectionner le Circuit avec d'un Clic pour l'ajouter à la sélection, ou un Double clic pour le sélectionner et désélectionner les autres. Pour donner une valeur, utiliser la roue ainsi que les touches [At%], [+%] et [-%]. Il est aussi possible de modifier une valeur en effectuant un Clic DROIT et, tout en maintenant le Clic, déplacer la souris.

4.3.3 Avec l'écran tactile

Procéder comme avec le clavier, mais au lieu d'utiliser la touche [CH], sélectionner le Circuit avec un Clic tactile pour l'ajouter à la sélection, ou un Double clic pour le sélectionner et désélectionner les autres. Pour donner une valeur, utiliser la roue ainsi que les touches [At%], [+%] et [-%]. Il est aussi possible de modifier une valeur en effectuant avec le doigt. Laisser le doigt appuyé jusqu'à ce qu'un cercle apparaisse, déplacer le doigt vers le haut de l'écran pour augmenter l'intensité, ou vers le bas pour diminuer l'intensité.

Fonctions d'Effacement

4.3.4 Avec le Clavier

Pour libérer tous les Circuits sélectionnés sans les remettre à zéro:

[C/ALT] PUIS [Ch]

Pour libérer tous les Circuits sélectionnés en les mettant à zéro:

[C/ALT]&[Ch]

4.3.5 Avec la Souris

Pour libérer tous les Circuits sélectionnés, DOUBLE clic GAUCHE dans un espace vide de la grille des Circuits.

4.3.6 Avec l'Écran tactile

Pour libérer tous les Circuits sélectionnés, DOUBLE Touche dans un espace vide de la grille des Circuits.

4.4 Mode Réglage de projecteurs

En premier lieu, mettre tous les Circuits à régler à une valeur de préchauffage

[1] [Ch] [24] [THRU] [5] [At%] ce qui met les Circuits de 1 à 24 à 5 %

Sélectionner le premier Circuit à régler

[1] [Ch] [70] [At%]

Appuyer et maintenir la touche **[C/ALT]** et la touche **[+]** pour passer au Circuit suivant.

Le niveau des Circuits dépend de la valeur indiquée dans les paramètres (MENU HATHOR/Setup/Preferences/Channels - focusing level).

Note: cette méthode est aussi très pratique pour tester les Circuits.

4.5 Instruments avec Changeurs de couleur

4.5.1 Avec le Clavier

4.5.1.1 Utilisation de la touche [FRAME] (Couleur)

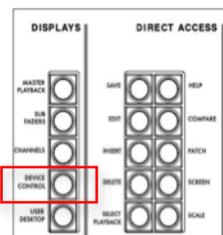
[#] [Ch] [#] [FRAME]: positionne la couleur # pour le Circuit #.

4.5.1.2 Utilisation de la touche [COLOR]

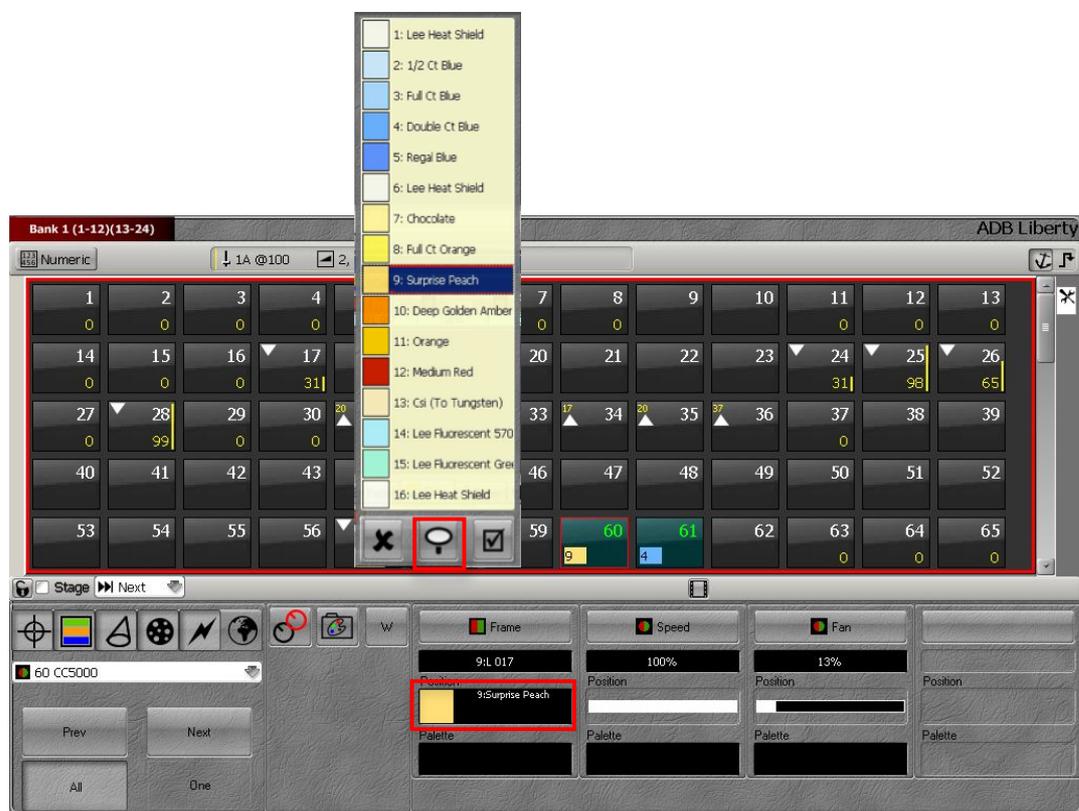
[#] [Ch] [0] [COLOR]: positionne la 1ère couleur (Home Color Frame) pour le Circuit #.

4.5.2 Avec la souris ou l'écran tactile

Sélectionner d'abord l'écran DEVICE CONTROL



Sélectionner un Circuit avec un Scroller (Changeur) (par ex. Circuit 60).



Avec la souris ou le Doigt, cliquer sur la couleur dans la colonne « Frame ».

La liste des filtres apparaît: choisir une couleur, la liste se ferme automatiquement.

Note: Pour naviguer dans la liste pour tester les couleurs, appuyer sur la « punaise » pour verrouiller la liste, pour confirmer cliquer sur l'icône « encoche ».

4.6 PROJECTEURS MOTORISÉS

4.6.1 Avec l'Écran tactile

Sélectionner d'abord l'écran DEVICE CONTROL [DEVICE CONTROL].



Sélectionner les Circuits correspondant à des projecteurs motorisés (numéros en vert). Sélectionner le groupe de Paramètres à contrôler soit avec une touche de la console (par ex.: [COLOR]) ou avec une touche tactile par ex.: .

4.6.1.1 Avec le Clavier

Pour donner une valeur à un paramètre, taper la valeur désirée au clavier, puis double cliquer dans la zone noire juste en dessous du paramètre. 

4.6.1.2 Avec l'Écran tactile

Utilisation de pas prédéfinis pour les paramètres:

Dans le bas de l'écran de DEVICE CONTROL, cliquer dans la zone noire médiane pour ouvrir la liste des pas prédéfinis  (par ex.: allumage ou extinction de la lampe, ouverture du shutter, etc.).

Cliquer sur le pas désiré, la liste se ferme automatiquement après sélection.

Utilisation de palettes enregistrées:

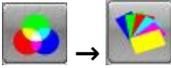
Dans le bas de l'écran de DEVICE CONTROL, cliquer dans la zone noire inférieure pour ouvrir la liste des palettes enregistrées. 

Cliquer sur la palette, la liste se ferme automatiquement après sélection.

Astuce: pour tester différents gobos ou différentes couleurs d'une roue de couleurs ou différentes palettes, cliquer sur la punaise située en bas de la liste, tester plusieurs choix et confirmer en cliquant sur la case cochée en bas à droite.

Utilisation du COLOR PICKER 

Cliquer sur le bouton RGB, le « Color Picker » apparaît, cliquer sur la couleur de votre choix.

Utilisation du GEL PICKER (sélecteur de filtres) 

Cliquer sur la touche logicielle RGB, cliquer sur l'icône « nuancier », le GEL PICKER apparaît, choisir le fabricant puis la couleur désirée.

Pour copier une valeur d'un Circuit source vers un (des) Circuit(s) cible(s):

Sélectionner un Circuit, régler un paramètre (par ex. zoom 30 %).

Ajouter le(s) Circuit(s) cible(s) au Circuit déjà sélectionné ([#] [+], ([#] [+])

Cliquer sur la touche logicielle des cercles Noir et Rouge

La fenêtre « Copy Attributes » (copie paramètres) apparaît. 

Confirmer avec **[ENTER]**.

4.6.1.3 Utilisation des Roues Virtuelles

Dans la partie inférieure de l'Écran DEVICE CONTROL, appuyer sur le bouton **W** pour afficher les Roues Virtuelles.



Faire tourner avec le doigt les Roues Virtuelles correspondant aux paramètres.

Pour fermer les Roues Virtuelles, cliquer sur la croix rouge en haut à gauche.

4.6.1.4 Utilisation de la Roue d'Intensité

Dans la partie inférieure de l'Écran DEVICE CONTROL, sélectionnez avec le doigt le paramètre à contrôler, un cadre rouge apparaît autour de ce paramètre, l'écran LCD situé au-dessus de la roue d'intensité affiche le nom du paramètre ainsi que sa valeur.

Tourner la Roue d'Intensité pour ajuster la valeur du paramètre.

Pour désélectionner le paramètre et contrôler de nouveau l'intensité: **[C/ALT]**.

4.6.2 Utilisation de la touche FETCH

La touche **FETCH** sert à copier une valeur à partir d'un Pas de Séquence vers la Scène.

Sélectionner un ou plusieurs Circuits.

Sélectionner le Preset « source » (**#**), puis copier les valeurs d'un Groupe de Paramètres de votre choix (par ex.: COLOR).

[#] [FETCH] & [COLOR]

Une fenêtre s'ouvre. Celle-ci affiche, dans la partie gauche, les différents Pas de Séquence et, à droite, les valeurs des paramètres des Circuits sélectionnés pour le pas de séquence choisi.

Vérifier que les valeurs sont cohérentes, puis confirmer avec **[ENTER]**.

5. Groupes [Group], [.]

Les Groupes sont un moyen rapide d'appeler des Circuits.

5.1 Groupes - Introduction

Une sélection de Circuits peut être enregistrée sous forme de Groupe. La différence entre un Groupe et un Preset réside dans le fait que les Circuits d'un Groupe n'ont pas obligatoirement de valeur et qu'un Groupe n'est pas intégré dans une séquence, seuls les Circuits **sélectionnés** sont enregistrés. Un Groupe ne contient pas de paramètres de motorisés.

5.1.1 Caractéristiques d'un Groupe

- Par défaut, seuls les Circuits sélectionnés sont enregistrés dans un Groupe.
- Les Circuits peuvent être enregistrés avec une valeur.
- Chaque Groupe « retient » l'ordre dans lequel les Circuits ont été sélectionnés.
- Un Groupe peut avoir un nom (Label).
- Un Groupe peut être sélectionné de la même façon qu'un Circuit.
- Un Groupe peut être chargé dans un Subfader.

5.1.2 Groupes - Enregistrement

Seuls les Circuits sélectionnés, avec ou sans valeur, sont enregistrés.

5.1.3 Avec le Clavier

Pour enregistrer un Groupe avec le prochain numéro libre:

**[#] [Ch] [#] [+] [#] [+] [#] [+] [#] [+] [#] [At%]
[RECORD]&[GROUP] ou [RECORD]&[.] ou [.]&[RECORD]**

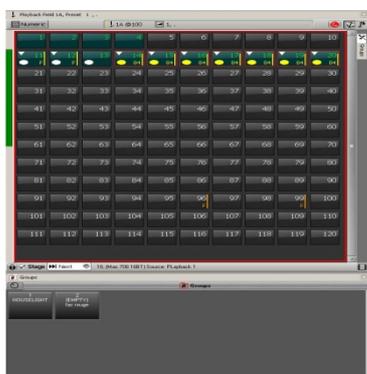
Une fenêtre pop-up apparaît pour confirmer. Il est possible de lui donner un nom.

Pour enregistrer un groupe avec un numéro particulier:

**[#] [Ch] [#] [+] [#] [+] [#] [+] [#] [+] [#] [At%]
[#] [RECORD]&[GROUP] ou [#] [RECORD]&[.] ou [#] [.]&[RECORD]**

Une fenêtre pop-up apparaît pour confirmer. Il est possible de lui donner un nom.

5.1.4 Avec la souris: Drag & drop (Glisser-déposer)



En premier lieu, sélectionner les Circuits avec la souris, puis glisser la sélection vers la fenêtre des Groupes, une fenêtre « popup » apparaît:

Choisir **{Record new Group}** (enregistrer un nouveau Groupe), une fenêtre s'ouvre dans laquelle il est possible d'entrer un nom, puis confirmer pour enregistrer le Groupe. ou **{Record}** pour confirmer.

5.1.5 Avec l'Écran tactile

Sélectionner d'abord des circuits avec le doigt, puis glisser la sélection vers la fenêtre de Groupe, une fenêtre pop-up apparaît:

Choisir **{Record new Group}** (enregistrer un nouveau Groupe), une boîte de dialogue s'ouvre permettant d'entrer un nom, puis **confirmer** avec **{Record}** pour enregistrer.

5.2 Travailler avec les Groupes

Il est possible d'ajouter ou de soustraire d'autres Circuits aux Circuits qui sont enregistrés dans les Groupes.

Il est possible de sélectionner en même temps plusieurs Groupes, consécutifs ou non.

5.2.1 Avec le Clavier

Sélectionner tous les Circuits d'un Groupe et désélectionner les autres:

[#] [GROUP] or [#] [.] [Ch]

Ajouter les Circuits d'un Groupe à la sélection:

[#] [.] [+]

Soustraire les Circuits d'un Groupe à la sélection:

[#] [.] [-]

Sélectionner plusieurs Groupes non consécutifs:

[#] [.] [Ch] [#] [.] [+] **[#] [.] [+]**

Sélectionner une suite de Groupes:

[#] [.] [Ch] [#] [.] [THRU]

5.2.2 Avec la souris ou le doigt et le Clavier alphanumérique

Note: Se servir de la touche **[GROUP]** pour ouvrir la fenêtre volante dans l'écran interne. Cliquer une fois dans la fenêtre et tout en appuyant la touche **(SHIFT)** du Clavier alphanumérique manœuvrer la roue de la Souris pour effectuer un zoom.

Sélectionner tous les Circuits d'un Groupe et désélectionner les autres

Cliquer directement sur le Groupe dans la fenêtre des Groupes.

Ajouter les Circuits d'un Groupe à la sélection:

Après avoir sélectionné des Circuits, appuyer et maintenir la touche Ctrl et cliquer sur un Groupe.

Sélectionner plusieurs Groupes non consécutifs:

Cliquer directement sur le Groupe dans la fenêtre des Groupes, puis appuyer et maintenir la touche Ctrl et cliquer sur un autre Groupe.

Sélectionner une suite de Groupes:

Cliquer directement sur le Groupe dans la fenêtre des Groupes, puis appuyer et maintenir la touche SHIFT et cliquer sur un autre Groupe.

5.2.3 Avec la souris ou le doigt et le Clavier du pupitre

Ajouter les Circuits d'un Groupe à la sélection:

Après avoir sélectionné des Circuits, appuyer et maintenir la touche [+] et cliquer sur un Groupe.

Soustraire les Circuits d'un Groupe à la sélection:

Après avoir sélectionné des Circuits, appuyer et maintenir la touche [-] et cliquer sur un Groupe.

Sélectionner plusieurs Groupes non consécutifs:

Après avoir sélectionné des Circuits, appuyer et maintenir la touche [+] et cliquer sur un autre Groupe.

Sélectionner une suite de Groupes:

Cliquer directement sur le Groupe dans la fenêtre des Groupes, maintenir la touche [THRU] et cliquer sur un autre Groupe.

5.3 Groupes - Application de valeurs enregistrées [FETCH]

Si les Circuits sont enregistrés avec des valeurs, il est possible de copier ces valeurs à la sélection.

Il est possible d'appliquer une valeur à un Circuit à partir de n'importe quel Groupe.

Copier les valeurs à partir du Groupe # pour tous les Circuits du Groupe **[#] [GROUP]&[AT LEVEL]**.

[#] [.] [Ch] pour sélectionner tous les Circuits du Groupe #, **[#] [FETCH]** pour donner aux Circuits la valeur qu'ils ont dans le Groupe #.

Copier, à partir du Groupe #, les valeurs pour une sélection de Circuits appartenant au Groupe, sélectionner des Circuits appartenant au Groupe #, **[#] [FETCH]** pour donner aux Circuits la valeur qu'ils ont dans le Groupe #.

5.4 Fenêtre d'édition des Groupes [EDIT]&[GROUP]

Il est possible de créer et éditer des Groupes directement dans la liste des Groupes: Menu Play onglet situé latéralement sur le côté gauche ou **[EDIT]&[GROUP]**.

Cliquer sur l'onglet latéral portant le nom du spectacle sur lequel vous travaillez, puis cliquer sur l'onglet **Groups**.

Pour se déplacer dans la liste des Groupes : utiliser les touches flèches et Enter.

Pour effacer un Groupe, se placer sur le Groupe dans la liste: **[DELETE] [ENTER]**, ou **[ESC]** pour annuler.

Pour ajouter un Groupe: **[INSERT]**, sélectionner les Circuits, donner des valeurs puis **[UPDATE] [UPDATE]**.

Pour donner un nom à un Groupe: double cliquer sur le Groupe dans la liste pour ouvrir la fenêtre d'édition se placer sur la colonne « Column », taper **[ENTER]**, taper le nom puis **[ENTER]**.

Pour changer le numéro (ID) d'un Groupe: se placer sur la colonne ID, **[ENTER]**, taper un nouveau numéro puis **[ENTER]**.

Pour fermer la fenêtre d'édition: **[ESC]**.

5.5 Éditer un Groupe

Pour éditer (modifier) un Groupe: **[#] [.] [EDIT]**.

Sélectionner les Circuits, modifier les valeurs puis **[UPDATE] [UPDATE]**.

5.6 Groupes et Subfaders

Il est possible de charger un Groupe dans n'importe quel Subfader.

5.6.1 Charger un Groupe dans un Subfader

Sélectionner le Groupe 1 et le charger directement dans le Subfader 13 avec le Clavier du pupitre: **[1] [.] [LOAD]&[Touche d'Assignment #]** ou **[1] [GROUP]&[Touche d'Assignment #]**.

Conseil: pour charger plusieurs groupes de façon séquentielle (exemple les groupes 1 jusqu'à 12 dans les subfaders 13 jusqu'à 24), **[1] [GROUP]&[Touche d'Assignment 13]**, puis en maintenant la touche **[GROUP]** enfoncée, appuyer sur la touche d'assignation 14, puis 15, et ainsi de suite jusqu'à 24.

Sélectionner le Groupe 1 et le charger directement dans le Subfader 13 avec la souris ou le doigt: **Cliquer sur le Groupe dans la fenêtre des Groupes, glisser vers le Subfader désiré et choisir « Load Group # » (charger le Groupe).**

5.6.2 **Modifier un Groupe chargé dans un Subfader**

5.6.2.1 Utilisation des touches

Maintenir la touche d'assignation du Subfader, modifier les Circuits et les valeurs et, sans relâcher la touche d'assignation, appuyer **[UPDATE]**. Maintenir la touche d'assignation du Subfader, modifier les Circuits et les valeurs et, sans relâcher la touche d'assignation, appuyer **[UPDATE] [UPDATE]**.

5.6.2.2 Utilisation de la souris

Clic droit sur le Subfader (fenêtre FIELDS Controller), choisir **Edit Field ## Group ##**
Sélectionner les Circuits, modifier les valeurs puis **[UPDATE] [UPDATE]**.

Note: Dans ce cas, modifier les valeurs dans la fenêtre d'édition du Groupe sera « LIVE » si le potentiomètre est levé.

6. Palettes : [FOCUS], [COLOR], [BEAM], [PATTERN], [EXTRA], [ALL]

6.1 Palettes - Introduction

Une Palette est une sorte de mémoire pour tous ou certains des paramètres d'un projecteur motorisé.

6.1.1 Caractéristiques des Palettes

- Il y a 7 groupes d'Attributs (Paramètres) pour les Palettes.
- L'intensité n'est pas enregistrée dans les Palettes.
- Il y a deux types de Palettes: les Palettes « **Record as Reference** » (tous les projecteurs motorisés du même type) et les Palettes (valeurs individuelles pour les projecteurs sélectionnés).
- Lorsqu'une Palette est utilisée pour régler les Paramètres d'un appareil sélectionné à l'enregistrement d'un nouvel objet (Pas de Séquence, Look, Palette) elle est automatiquement liée à cet objet. Cela signifie qu'une modification de la Palette modifie tous les objets liés à cette Palette (Pas de Séquence, Looks, Palette ALL).
- Chaque Palette peut avoir un nom.
- Une Palette peut être chargée dans un Subfader.
- Une Palette peut servir comme Groupe afin de sélectionner des appareils (« Devices »).

6.2 Palettes - Enregistrement

Seuls les Paramètres des Circuits sélectionnés sont enregistrés. Les Intensités ne sont pas enregistrées.

Par défaut, toutes les Palettes sont en mode « Reference » (« Record as reference » coché dans la fenêtre de confirmation d'enregistrement) quand tous les Circuits sélectionnés ont le même réglage de Paramètres, sauf pour FOCUS (Pan et Tilt) et ALL.

6.2.1 Groupes d'Attributs

Il y a 7 groupes de Palettes

- Les Palettes FOCUS: Paramètres de position comme PAN et TILT.
- Les Palettes COLOR: Paramètres de Couleur comme CYAN, MAGENTA, YELLOW.
- Les Palettes BEAM: Paramètres de Faisceau comme ZOOM, IRIS, FOCUS.
- Les Palettes PATTERN: Paramètres de Forme comme GOBO, COUTEAUX (SHUTTERS).
- Les Palettes EXTRA: Paramètres de CONTRÔLE et de FONCTION comme Lampe on, Lampe off, Strobe, Color Time.
- Les Palettes ALL: TOUS les Paramètres.

6.2.2 Utilisation du Clavier du pupitre pour enregistrer les Palettes

Pour enregistrer une Palette avec le premier numéro libre:

Régler les Paramètres pour les Circuits sélectionnés (par ex.: PAN & TILT), puis

[RECORD]&[FOCUS].

Une fenêtre « pop-up » s'ouvre (entrer un nom si désiré) pour confirmer l'enregistrement.

Pour enregistrer une Palette avec un numéro particulier:

Régler les Paramètres pour les Circuits sélectionnés (par ex.: COLOR WHEEL), puis:

[#] [RECORD]&[COLOR].

Une fenêtre pop-up s'ouvre (entrer un nom si désiré) pour confirmer l'enregistrement.

Pour enregistrer une Palette ALL avec le premier numéro libre:

Régler les Paramètres pour les Circuits sélectionnés (par ex.: PAN & TILT, ZOOM, COLOR WHEEL), puis: **[RECORD]&[ALL]**.

Une fenêtre pop-up s'ouvre (entrer un nom si désiré) pour confirmer l'enregistrement.

Note: avant de confirmer, il est possible d'appliquer un filtre parmi les différents groupes de Paramètres.

Il SUFFIT d'appuyer sur la touche du Groupe de Paramètres que l'on souhaite EXCLURE de l'enregistrement.

[RECORD]&[ALL] puis **[COLOR]**, les Paramètres de Couleur seront exclus de l'enregistrement.

6.2.3 Utilisation de la Souris : Drag & drop

Pour commencer, sélectionner les Circuits avec la Souris, puis régler les Paramètres (par ex.: PAN & TILT), et enfin, glisser la sélection vers la fenêtre des Palettes FOCUS, la fenêtre de confirmation de l'enregistrement s'ouvre:

Choisir **{Create new Focus Palette}**, apparaît ensuite la fenêtre de confirmation d'enregistrement de la Palette, dans laquelle il est possible d'entrer un nom, appuyer **{Record}** pour confirmer.

6.2.4 Utilisation de l'Écran tactile

Pour commencer, sélectionner les Circuits avec le doigt, puis régler les Paramètres (par ex.: CYAN), et enfin, glisser la sélection vers la fenêtre des Palettes COLOR, la fenêtre de confirmation de l'enregistrement s'ouvre:

Choisir **{Create new Color Palette}**, apparaît ensuite la fenêtre de confirmation d'enregistrement de la Palette, dans laquelle il est possible d'entrer un nom, appuyer **{Record}** pour confirmer.

Pour modifier « **UPDATE** » une Palette:

Glisser la sélection vers la fenêtre des Palettes, choisir **{Update/Add to [###] Palette}**.

La fenêtre de confirmation de l'enregistrement s'ouvre:

Choisir **{Update}** to only update existing channels or **{Update/Add}** to update existing channels and add new to the Palette.

6.3 Travailler avec les Palettes (après sélection des Circuits)

Une Palette ne fonctionne qu'avec les Circuits **sélectionnés** si ces Circuits sont **compris** dans la Palette. Dans ce cas, le bouton de la Palette est vert et comporte une encoche noire. S'il y a plus de Circuits sélectionnés que ceux compris dans la Palette, alors une **icône rouge** apparaît dans le haut droit de la case.

- Les Palettes Zéro sont des Palettes prédéfinies (elles font référence à la valeur par défaut définie pour les Paramètres dans la définition de l'appareil « Device Template »).
- Une Palette Zéro peut être modifiée, par ex.: **[0] [RECORD]&[COLOR]** (vérifier que « Record as reference » est coché).
- Par défaut, les Palettes Zéro ne font pas référence à la Palette ALL Zéro, cela signifie que le fait de modifier une Palette Zéro, ne modifie pas la Palette ALL Zéro. Si la Palette ALL Zéro est modifiée à partir d'autres Palettes Zéro, alors la Palette All Zéro est liée à ces Palettes.
- La Palette HOME est la même que la Palette ALL Zéro par défaut, par contre le fait de modifier la palette ALL zéro est sans conséquence sur la palette HOME.

Note: Pour utiliser une Palette pour sélectionner des Circuits, vérifier d'abord que l'icône **#** en haut à gauche de la fenêtre de Palettes est activée, sinon, cliquer dessus

pour l'activer. Cliquer sur la Palette pour sélectionner les Circuits compris dans cette Palette.

Si c'est une Palette de Référence, tous les appareils du même type seront sélectionnés.

6.3.1 Sélection des palettes avec le clavier du pupitre

Pour sélectionner une Palette FOCUS (PAN & TILT)

[#] [FOCUS]

Pour sélectionner une Palette COLOR

[#] [COLOR]

Pour sélectionner une Palette BEAM (Faisceau)

[#] [BEAM]

Pour sélectionner une Palette PATTERN (Forme)

[#] [PATTERN]

Pour sélectionner une Palette EXTRA

[#] [EXTRA]

Pour sélectionner une Palette DYNAMIC

[#] [DYNAMIC]

Pour sélectionner une Palette ALL

[#] [ALL]

Note: Pour filtrer les Paramètres lors de l'utilisation des Palettes ALL, maintenir la touche [ALL] et sélectionner les groupes de Paramètres désirés.

Par ex.: dans la Palette ALL 3, si seules les données de Couleur sont nécessaires **[3] [ALL]&[COLOR]**.

Pour ramener tous les Paramètres de FOCUS à leur valeur par défaut **[0] [FOCUS]**

Note: utiliser la même syntaxe pour les autres groupes de Paramètres

Pour mettre tous les Paramètres à leur valeur par défaut **[HOME] or [0] [ALL]**

6.3.2 Utilisation de la Souris ou du Doigt et du Clavier.

Pour ouvrir une fenêtre de Palette: Menu Play > Palettes > Clic droit sur Focus

Choisir **{Open Direct Access Panel}**.

Pour « docker » cette fenêtre:

1. Clic droit sur la barre supérieure de la fenêtre, à droite du nom (soit: Fields, Playback, etc.) puis dans le menu local cliquer « Dockable ».
2. Cliquer sur la barre supérieure et déplacer la fenêtre. Si l'écran est actuellement vide, la fenêtre se verrouillera et prendra tout l'écran lorsqu'elle est glissée vers le haut de celui-ci.
3. Si l'écran contient déjà une ou plusieurs fenêtres, une barre horizontale ou verticale apparaîtra indiquant où la fenêtre va se fixer, relâcher le bouton de la souris et la fenêtre se verrouille.

Pour ouvrir une fenêtre flottante de Palette « COLOR » avec les touches de la console:

[→] & [COLOR].

Pour ouvrir une fenêtre flottante de Palette « COLOR » avec les touches logicielles de l'écran tactile:

[COLOR].

Puis cliquer sur la touche logicielle



Pour sélectionner une Palette

Cliquer sur la Palette dans la fenêtre correspondante.

6.4 Fenêtre d'édition des Palettes [EDIT]&[FOCUS/COLOR/...]

Il est possible de voir, modifier et effacer des Palettes directement dans la liste, par ex.: [EDIT]&[COLOR].

Pour se déplacer dans la liste des Palettes: utiliser les flèches et la touche Enter.

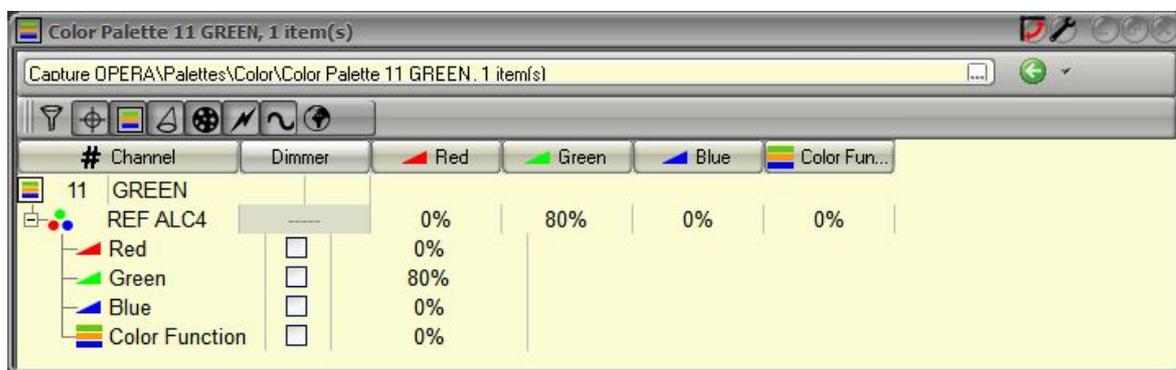
Pour effacer une Palette, aller sur la Palette dans la liste: [DELETE] [ENTER], ou [ESC] pour annuler.

Pour donner un nom à une Palette: se placer sur la colonne des noms (« name »), [ENTER], taper le nom [ENTER].

Pour changer le numéro (ID) d'une Palette: se placer sur la colonne ID, [ENTER], taper un nouveau numéro [ENTER].

Pour fermer la fenêtre: [ESC].

6.5 Modifier une Palette



Exemple: pour modifier une Palette COLOR: [#] [EDIT]&[COLOR].

Utiliser les flèches pour se placer sur la valeur de Paramètre à modifier, taper [ENTER], taper la nouvelle valeur puis confirmer avec [ENTER].

6.6 Palettes et Subfaders

Il est possible de charger une Palette directement dans n'importe lequel des Subfaders.

6.6.1 Charger une Palette dans un Subfader

Sélectionner la Palette FOCUS n°1 et la charger directement dans le Subfader 13 avec le Clavier:

[1] [FOCUS]&[Touche d'Assignment 13].

Sélectionner la Palette FOCUS n°1 et la charger directement dans le Subfader 13 avec la Souris ou le Doigt:

Cliquer directement sur la Palette dans la fenêtre des Palettes, la glisser vers la fenêtre des Subfaders et choisir « Load Focus Palette 1 ».

6.6.2 Travailler avec des Palettes chargées dans les Subfaders

Note: pour travailler avec des Palettes chargées dans des Subfaders, le mode **Rubberband** doit être **désactivé** ([SETUP]/Attributes)

Pour sélectionner une Palette, **sélectionner d'abord les Circuits**, puis appuyer le bouton **FLASH** pour sélectionner la Palette.

Pour exécuter une Palette avec un Temps, assigner d'abord un Temps au Subfader ([##] [TIME]&[Touche d'Assignment]), puis appuyer la touche Start avec la Touche d'Assignment, par ex. avec le Subfader 13: [START]&[Touche d'Assignment 13].

6.6.3 Modifier une Palette chargée dans un Subfader (voir aussi 6.5)

6.6.3.1 Avec la Souris

Clic droit sur le Subfader dans la fenêtre « FIELDS Controller », choisir **Edit Palette: ## Palette ##**
Sélectionner les Circuits et le Paramètre, modifier les valeurs, puis [ESC] pour fermer la fenêtre.

7. PRESETS

7.1 Introduction

Généralités

- Une Séquence est structurée en pas (Steps), chacun contenant des Presets et des Device links (Liens d'appareils). Les valeurs des intensités des Instruments sont enregistrées dans les Presets, les Paramètres et les Effets Dynamiques sont enregistrés dans les Device Links.
- Les Presets peuvent être organisés en une liste appelée Séquence, qui comprend des temps de transfert.
- Les Presets peuvent être modifiés en aveugle ou « live ».
- Les Presets peuvent être copiés.
- Il est possible de retrouver des valeurs de Circuits à partir de Presets enregistrés avec Fetch.
- Lorsqu'un Preset est enregistré dans le playback A, il est automatiquement placé, dans l'ordre numérique croissant, dans un pas (« Step ») de la Séquence dans ce playback.
- Lorsqu'un Preset est enregistré à partir d'un Subfader, il n'est pas inséré dans la Séquence, mais enregistré dans la liste des Presets.

Note: Un Preset est une mémoire qui peut être réutilisée dans plusieurs Séquences ou Playbacks en même temps. Pour l'effacer totalement, il est nécessaire de se placer dans la liste des Presets du menu latéral (Menu Play/Presets). Cela ne veut PAS dire que le numéro du Preset disparaît de la Séquence ou des Pages de Subfaders, mais cela signifie que c'est un Preset vide, sans Circuits ni valeurs enregistrées. Cela veut aussi dire que le Preset sera considéré comme inutilisé par le système.

7.2 Enregistrement

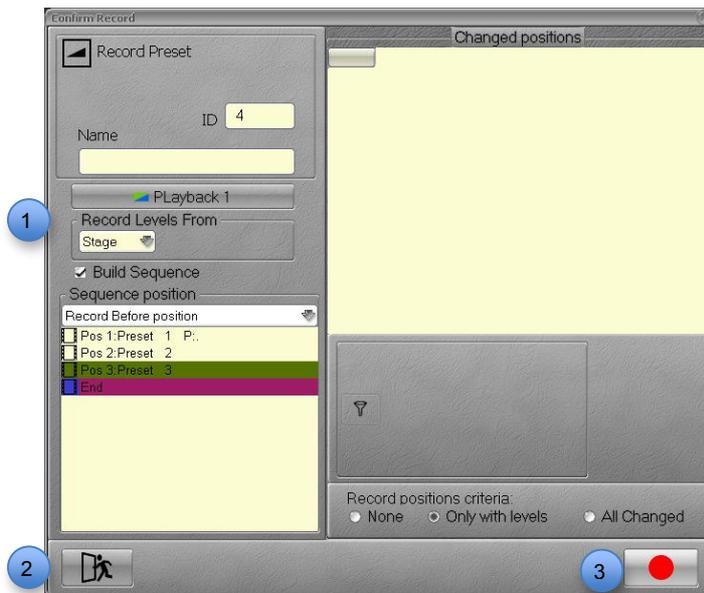
7.2.1 Enregistrer un Preset dans la Séquence

Il est possible de choisir d'enregistrer la totalité de la sortie de la console (Stage) ou seulement le contenu d'un Registre, soit par défaut, conformément au réglage du SETUP (Preferences/Channels), ou dans la fenêtre d'enregistrement du Preset.

Pour enregistrer un Preset avec le premier numéro libre:

Touche **[RECORD]**. Une fenêtre « pop-up » s'ouvre, permettant de lui donner un nom. Confirmer en appuyant **[RECORD]** à nouveau ou **[ENTER]** ou cliquer sur  Voir page suivante.

Pour enregistrer un Preset avec un numéro particulier, la syntaxe est la même que précédemment en indiquant d'abord le numéro choisi: **[#] [RECORD]**.



- 1 « Records Levels From » (enregistrer les valeurs à partir de): Choisir entre Stage (Scène - la totalité des sorties) or Field (Registre ACTIF). Dans le mode Field il est possible de choisir entre le Registre A (Live) ou B (Aveugle).
- 2 Pour annuler, cliquer sur l'icône correspondante ou appuyer **[ESC]**.

7.2.2 Enregistrer un Preset non inclus dans la Séquence

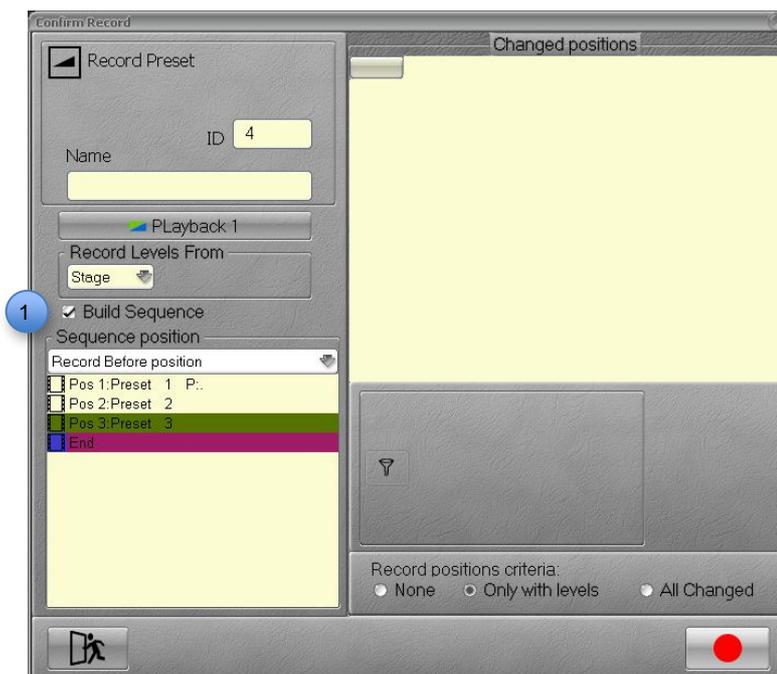
7.2.2.1 Travailler dans le Playback A

Pour enregistrer un Preset avec le premier numéro libre:

[RECORD] (une fenêtre pop-up s'ouvre, permettant d'entrer un nom), **décocher « Build Sequence »**. 1

Puis **[RECORD]** à nouveau ou **[ENTER]** ou encore en cliquant l'icône de confirmation.

Pour enregistrer un Preset avec un numéro particulier, la syntaxe est la même que précédemment en indiquant d'abord le numéro choisi: **[#] [RECORD]**.



7.2.2.2 Travailler dans un Subfader

Note: Pour enregistrer un Preset à partir d'un Registre avec le seul contenu de ce Registre, décocher « Record Stage as default » dans le SETUP (Préférences/Channels). Si « Record Stage as default » est coché, la totalité de la sortie de la console sera enregistrée.

Pour enregistrer un Preset:

Maintenir appuyé la touche d'assignation du Subfader, modifier les Circuits et leurs valeurs, et, sans relâcher la touche d'assignation appuyer [#] [RECORD]. Une fenêtre pop-up s'ouvre permettant d'entrer un nom.

Puis confirmer par [RECORD] à nouveau ou [ENTER] ou cliquer sur l'icône dans le coin inférieur droit.

Note: Le Preset sera automatiquement chargé dans le Subfader. Si vous n'entrez pas de numéro avant d'appuyer sur [RECORD], un message d'erreur s'affichera automatiquement.

En effet, dans un Subfader il n'y a pas d'incrémentation automatique, le logiciel considère donc que vous souhaitez enregistrer un Preset 0, ce qui est impossible.

7.3 Update (Modification)

7.3.1.1 Travailler dans le Playback A

Pour modifier un Preset dans le Playback connecté au « Field Editor » (fenêtre des Circuits) sélectionné:

[UPDATE]. Une fenêtre « pop-up » s'ouvre permettant d'entrer un nom.

Puis confirmer par [RECORD] à nouveau ou [ENTER] ou cliquer sur l'icône dans le coin inférieur droit.

7.3.1.2 Travailler dans un Subfader

Pour modifier un Preset dans le « Field Editor » ou dans un Subfader:

Maintenir appuyée la touche d'assignation du Subfader, modifier les circuits et leurs valeurs, et, sans relâcher la touche d'assignation, appuyer [UPDATE]. Une fenêtre « pop-up » s'ouvre permettant d'entrer un nom.

Puis confirmer par [UPDATE] à nouveau ou [ENTER] ou cliquer sur l'icône dans le coin inférieur droit.

Note: Dans ce cas, modifier les valeurs dans la fenêtre d'édition (« Field Editor ») sera « LIVE » si le potentiomètre est « levé ».

7.4 Édition

7.4.1 Éditer un Preset en mode aveugle (BLIND mode)

Pour éditer un Preset:

[#] [EDIT], sélectionner les Circuits et ajuster les valeurs, puis [UPDATE]. Appuyer sur [ESC] pour fermer la fenêtre d'édition.

7.4.2 Renommer un Preset

Pour renommer un Preset:

[#] [EDIT] puis taper le texte dans le Registre en bas à gauche. Appuyer sur [ESC] pour fermer la fenêtre d'édition.

7.5 Copier des valeurs, à partir d'un Preset, vers une sélection de Circuits [FETCH]

Pour copier les valeurs du Preset # vers des Circuits contenus dans ce Preset:

[#] [FETCH].

7.6 Charger un Preset dans un Subfader

Pour charger un Preset existant dans un Subfader:

[#] [LOAD]&[Touche d'Assignment ##].

8. SÉQUENCES

8.1 Introduction

Généralités

Une Séquence est une succession de pas qui peut être restituée manuellement ou avec des temps de transfert. Chaque pas contient un Preset.

Un pas de Séquence est constitué des trois composants suivants:

- Le **Preset**: seulement les intensités des Circuits.
- Les **Device Links**: les valeurs et temps d'Attributs (paramètres), l'indicateur de Go On Go.
- Des **Données**: Temps de fondu, temps d'attente, temps des Circuits (Part Fade), Master Link (lien vers un Subfader), Page Link (lien de chargement d'un Page) et Action Links (lien vers une Action).

Le même Preset peut être contenu dans plusieurs pas de Séquence, ainsi que dans plusieurs Séquences. Dans un Pas de Séquence, chaque Circuit et chaque Paramètre peuvent avoir un temps particulier. Les Séquences peuvent être restituées à partir du Playback principal (« Master Playback ») ou n'importe quel Playback virtuel.

8.2 Le Master Playback

À l'ouverture d'un nouveau spectacle (« Play ») (HATHOR menu > File > New/Clear Play), par défaut, la Séquence 1 est chargée dans le Master Playback.

Après avoir sélectionné des Circuits et leur avoir attribué une valeur, la touche **[RECORD]** permet d'enregistrer le premier Preset. Par défaut, il sera numéroté 1 (le premier numéro libre dans la liste des Presets). Il est possible de donner un nom au Preset, puis appuyer **[RECORD]**.

Note: Dans la fenêtre « Sequence Playback » le texte sera affiché deux fois, dans la colonne « Text » comme nom de Pas et dans la colonne « Content Name » en tant que nom de Preset.

8.2.1 Enregistrer un nouveau Preset

Pour enregistrer un Preset avec le premier numéro libre:

[RECORD].

Une fenêtre « pop-up » s'ouvre permettant d'entrer un nom, confirmer par **[RECORD]** à nouveau ou **[ENTER]** ou cliquer sur l'icône dans le coin inférieur droit.

Pour enregistrer un Preset avec un numéro particulier, c'est la même syntaxe que décrite plus haut précédée du numéro désiré:

[#] [RECORD].

8.2.2 Les Temps

Les temps de transfert sont attachés au Pas de la Séquence, et non au Preset correspondant. Ceci permet d'utiliser le même Preset avec des temps différents dans plusieurs Pas ou dans les Subfaders.

8.2.2.1 Temps de montée et de descente (TIME)

Vérifier d'abord que « Set Times in » est sur **Active** dans le **[SETUP]** (Preferences) **Playback**.

La touche [GO] envoie le Preset sur scène. Le contenu de ce Preset est visible dans la fenêtre « Field Editor » (à condition de travailler dans le Field A). Les temps de transfert sont ceux définis par défaut.

Pour donner la même valeur (#) aux temps de montée et de descente (« In et Out »):

[#] [TIME].

Pour donner une valeur (#) de temps de montée:

[#] [TIME] & [B].

Pour donner une valeur (#) de temps de descente:

[#] [TIME] & [A].

Note: Pour changer le Temps du Pas à venir, basculer vers le Registre B au moyen de la touche **[A/B]**, ou en appuyant simultanément sur [A] et [B], puis utiliser la même syntaxe.

8.2.2.2 Délais (DELAY)

Pour donner une valeur (#) au délai à la montée:

[#] [DELAY] & [B].

Pour donner une valeur (#) au délai à la descente:

[#] [DELAY] & [A].

Note: Pour changer le Temps du Pas à venir, basculer vers le Registre B au moyen de la touche **[A/B]**, puis utiliser la même syntaxe.

8.2.2.3 Temps d'Attente (WAIT)

Pour exécuter un transfert automatique entre deux Pas, le temps d'attente se règle sur le second Pas.

Le décompte du temps d'attente commence à la fin du premier transfert. Cela signifie que pour démarrer le second Pas immédiatement après la fin du premier, il faut régler un Temps de 0,1 s.

Pour régler un Temps d'attente:

[#] [WAIT].

Note: Pour changer le Temps du Pas à venir, basculer vers le Registre B au moyen de la touche **[A/B]**, puis utiliser la même syntaxe.

8.2.2.4 Temps et Délais des Circuits

Pour donner un Temps particulier à un ou plusieurs Circuits:

Sélectionner les Circuits

[#] [CH] & [TIME].

Pour donner un Délai particulier à un ou plusieurs Circuits:

Sélectionner les Circuits

[#] [CH] & [DELAY].

Note: Pour changer le Temps du Pas en attente, basculer vers le Registre B au moyen de la touche **[A/B]**, puis utiliser la même syntaxe.

8.2.2.5 Temps et Délais des Paramètres

Pour donner un Temps particulier à un groupe d'Attributs d'un ou plusieurs Circuits (par ex. la COULEUR):

Sélectionner des Circuits avec Changeurs, puis:

[#] [COLOR]&[TIME].

Pour donner un Délai particulier à un groupe d'Attributs d'un ou plusieurs Circuits (par ex. la COULEUR):

Sélectionner des Circuits avec Changeurs, puis:

[#] [COLOR]&[DELAY].

Note: Pour changer le Temps du Pas en attente, basculer vers le Registre B au moyen de la touche **[A/B]**, puis utiliser la même syntaxe.

8.2.3 Insérer un Pas

Enregistrer un Preset avec un numéro décimal:

[#] [.] [#] [RECORD].

8.2.4 Effacer un Pas

Note: Lorsqu'un Pas de Séquence est effacé, le Preset de ce Pas existe toujours, il est visible dans la liste des Presets. En revanche, les temps, les liens ainsi que les textes du Pas sont perdus.

Avec la Souris ou le Doigt, dans la fenêtre « Sequence Playback », aller sur le Pas à effacer, effectuer un Clic droit ou maintenir le doigt sur la cellule quelques secondes. Dans le menu, choisir **{Delete Sequence Step}**.

8.2.5 Remplacer et Renommer un Preset

Avec la souris ou le doigt, dans la fenêtre « Sequence Playback », se placer sur le Preset à remplacer, double-cliquer sur le numéro du Preset, entrer le nouveau numéro puis appuyer **[ENTER]**.

Une fenêtre pop-up apparaît avec différentes options:

{Replace Preset}, (remplacer le Preset existant par un autre Preset) est l'option par défaut, confirmer avec **[ENTER]**.

{Copy Preset to new number}, (dupliquer le Preset avec un nouveau numéro): pour copier le contenu du Preset sélectionné vers un autre sans effacer le Preset initial.

Note: si le nouveau numéro correspond à un Preset existant, cocher l'option « Replace if new number exists » afin de remplacer le Preset. Si l'option n'est pas cochée, le Preset existant ne sera pas écrasé.

{Rename Preset to new number}: (renommer le Preset avec le nouveau numéro): pour copier le contenu du Preset existant et EFFACER le Preset initial.

Note: si le nouveau numéro correspond à un Preset existant, cocher l'option « Replace if new number exists » pour remplacer le Preset. Si l'option n'est pas cochée, le Preset existant ne sera pas écrasé.

8.2.5.1 Glisser-déposer (« Drag & drop ») un Pas

Pour copier ou déplacer un Pas vers un autre endroit de la Séquence, cliquer sur le Pas (pas sur le Preset), puis le glisser sur le pas où vous souhaitez l'insérer, choisir **[Copy]** ou **[Move]** (déplacer).

8.3 Projecteurs Motorisés

Les informations relatives aux Projecteurs Motorisés sont situées dans les **Device Links**:

- Informations des Paramètres (« Attributes ») (valeurs ou Palettes).
- Temps des Paramètres.
- Go On Go.

Généralités

Les Paramètres (« Attributes ») sont enregistrés dans les Device Links.

Les Paramètres ne sont enregistrés que si l'intensité du Circuit est supérieure à 0 %.

Seuls les Paramètres qui ont changé (« Changed positions ») sont enregistrés (toutes les valeurs de Paramètres des Circuits qui ont une intensité sont enregistrées dans le premier Pas de Séquence).

Les Paramètres qui ne changent pas sont pistés (« trackés ») depuis leur dernière valeur.

Astuce: pour enregistrer une mémoire de début avec tous les Paramètres mais sans intensité, il est possible de donner une intensité décimale aux Circuits: **[1] [.] [AT%]** qui est pratiquement 0 % (1/255).

8.3.1 Enregistrer un Preset/Step comprenant des valeurs de Paramètres

Pour enregistrer le Preset 1 avec les paramètres:

Sélectionner les appareils, leur donner une intensité et régler les Paramètres.

Appuyer **[1] [RECORD]**.

Une fenêtre « pop-up » s'ouvre afin de confirmer l'enregistrement de ce Preset.

Précisions:

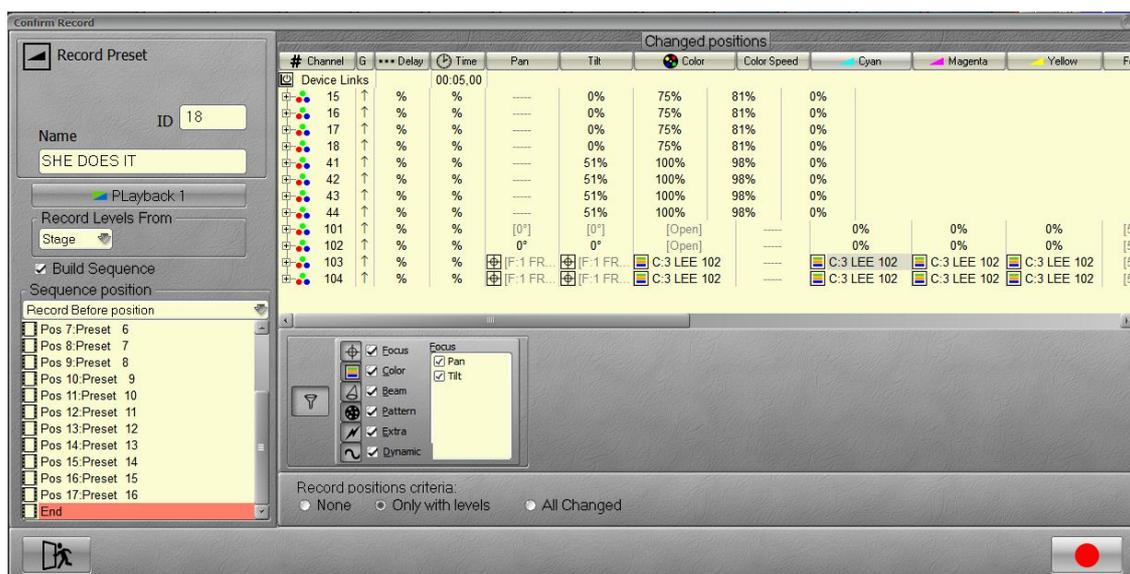
ID: Le numéro de Preset peut être changé

Name: nom du Preset

Records Level From: « Stage » ou « Field »

Possibilité de filtrer les Paramètres par groupe ou par paramètre

Possibilité d'enregistrer les Paramètres pour « only channels with levels » (seulement les Circuits avec intensité), « all changed » (tous ceux qui ont changé) ou « none » (aucun).



Appuyer **[RECORD]** à nouveau pour confirmer ou **[ENTER]** ou cliquer l'icône en bas à droite.

Utilisation des filtres:

Par défaut seuls les Paramètres modifiés pour les Circuits qui ont une intensité sont enregistrés.

Pour sélectionner des Paramètres à enregistrer, il suffit de décocher les Paramètres à exclure en appuyant la touche de groupes de Paramètres correspondante, par ex.: **[EXTRA]**.

Le critère d'enregistrement des Paramètres est par défaut: **{Only with Levels}**.

Pour n'enregistrer que les intensités, sélectionner **{None}**.

Pour enregistrer tous les Paramètres qui ont changé, sélectionner **{All Changed}**.

8.3.2 Les Temps

Note: Avant de commencer à travailler avec les Temps, vérifier que l'option « set Times in » est sur **Active** (voir chapitre 2 pour plus de détails).

8.3.2.1 Temps des Paramètres

Généralités

Les Temps des Paramètres sont configurés, par défaut, dans SETUP/Preferences/Attributes /Default Time.

Ce Temps par défaut n'est utilisé lors d'un enregistrement que si l'option **{Links Times as %}** est **décochée**.

Lorsque l'option **{Links Times as %}** est **cochée**:

A/Les Temps des Paramètres sont liés aux temps de Transfert modifiés, et non au « default crossfade Time » (voir 8.2.2.1 temps de montée et de descente).

Par ex, pour les Circuits de 1 à 4:

1. Régler le CYAN à 100 %.
2. Enregistrer le premier Preset libre.
3. Régler les temps de montée et de descente sur 6 secondes pour ce Preset (**[6 [TIME]**) les Temps des Paramètres seront automatiquement réglés sur 6 secondes (100 %).

Note: Pour basculer entre % et valeur absolue, cliquer sur la ligne « Device Links » effectuer un clic droit sur la cellule de la colonne de temps (Time), et choisir dans le menu **{Toggle %/Abs}** (basculer %/Abs).

B/L'option **{% Time from Part fade}** est fonctionnelle: si elle est cochée, lors de la création d'une « Part fade » (temps particulier) par **[#] [CHANNEL] [##] [TIME]**, tous les Temps des Paramètres sont automatiquement liés au temps de la « Part Fade ».

Par ex, pour les Circuits de 1 à 4:

Régler le « YELLOW » (Jaune) à 35 %.

Enregistrer le premier Preset libre **[RECORD]**.

Sélectionner le Circuit 1 et lui donner un Temps Particulier **[1] [CHANNEL] [12] [TIME]**.

Le Temps pour le Paramètre YELLOW sera automatiquement le même que le Temps particulier du Circuit 1.

8.3.2.2 Temps des Paramètres: Clavier, touches dédiées et Roues codeuses.

Les Temps concernent les Circuits sélectionnés. **Toujours sélectionner les Circuits.**

A/Temps et Délais pour tous les paramètres.

Pour donner le même Temps à tous les Paramètres enregistrés:

[##] [MOVE TIME].

Pour donner le même Délai à tous les Paramètres enregistrés:

[##] [MOVE DELAY].

Pour donner une nouvelle valeur à tous les Paramètres enregistrés:

[#] [TIME] [ALL].

Pour donner le même Délai à tous les Paramètres enregistrés:

[#] [DELAY]&[ALL].

B/Pour donner une nouvelle valeur à un groupe de Paramètres (FOCUS/COLOR/BEAM...), utiliser la touche correspondante dans la syntaxe, par ex. pour les Paramètres FOCUS:

[#] [TIME]&[FOCUS].

[#] [DELAY]&[FOCUS].

8.3.2.3 Temps des Paramètres: Modification dans la fenêtre de Séquence

Il est possible de modifier, avec la souris, les Temps dans tous les champs de la fenêtre de Séquence.

Rappel: Pour basculer entre % et absolu, cliquer sur la ligne des Device Links, effectuer un clic droit dans la cellule de la colonne « Time » et choisir dans le menu **{Toggle %/Abs}**.

Niveau 1: Temps généraux des « Device Links »

Il est possible de modifier les Temps généraux des « Device Links » (Liens vers les Appareils) soit en % soit en valeur absolue.

Pour changer les Temps:

Taper une nouvelle valeur au Clavier et double cliquer dans la cellule correspondante (ligne des Device Links).

Par ex, en %: 50 pour 50 %

Par ex, en valeur absolue: 6 pour 6 secondes

Niveau 2: Temps particuliers des différents appareils

Il est possible de modifier les Temps appareil par appareil (« Device ») soit en % soit en valeur absolue.

Pour modifier les Temps:

Taper une nouvelle valeur au Clavier et double cliquer dans la cellule de Temps (auparavant développer le Device Links, cliquer sur la ligne du Device ##).

Par ex. En %: 50 pour 50 %

Par ex. En valeur absolue: 6 pour 6 secondes

Note: les Temps en % des « Devices » font référence au temps des « Device Links » (Niveau 1).

Si le Temps des « Device Links » est différent du Temps de Transfert général, le Temps des « Device » s'ajuste en fonction du Temps des « Device Links ».

Niveau 3: Temps Particuliers des Paramètres pour différents appareils

Il est possible de modifier les Temps Paramètre par Paramètre, soit en % soit en valeur absolue.

Pour modifier les Temps:

Taper une nouvelle valeur au Clavier et effectuer un double clic dans la cellule de Temps (auparavant développer le Device Links, développer le Device ##, cliquer sur la Ligne du Paramètre).

Par ex, en %: 50 pour 50 %

Par ex, en valeur absolue: 6 pour 6 secondes

Note: Les Temps en % font référence au temps du « Device ».

8.3.3 Utilisation de la Souris pour glisser-déposer un Device links

Note: Cette fonction est très utile et permet de choisir entre Copier et Déplacer, non seulement un « Device Links », mais aussi une partie d'un « Device Links », ce qui peut être un ou plusieurs Appareils ou même un ou plusieurs Paramètres de ces Appareils.

8.3.3.1 Déplacer

Pour déplacer l'ensemble d'un « Device Links »:

Glisser-déplacer le « Device Links » vers le pas désiré et, dans le menu local, choisir **{Move Device Links to Pos## : Preset ##}** (Déplacer le Device Links vers la Position##: Preset ##).

Pour déplacer un seul Appareil avec tous les Paramètres enregistrés:

Développer le « Device Links ».

Glisser-déplacer l'Appareil vers le pas désiré et, dans le menu local, choisir **{Move Device Link Ch # to Pos##: Preset ##}**.

Pour déplacer un Paramètre:

Développer le « Device Links ».

Développer l'Appareil.

Glisser-déplacer le Paramètre vers le pas désiré et, dans le menu local, choisir **{Move ##(Paramètre) to Pos##: Preset ##}**.

8.3.3.2 Copier

Pour copier l'ensemble d'un « Device Links »:

Glisser-déplacer le « Device Links » vers le pas désiré et, dans le menu local, choisir **{Copy Device Links to Pos##: Preset ##}**.

Pour copier un seul Appareil avec tous les Paramètres enregistrés:

Développer le « Device Links ».

Glisser-déplacer l'Appareil vers le pas désiré et, dans le menu local, choisir **{Copy Device Link Ch # to Pos##: Preset ##}**.

Pour copier un Paramètre:

Développer le « Device Links ».

Développer l'Appareil.

Glisser-déplacer le Paramètre vers le pas désiré et, dans le menu local, choisir **{Copy ##(Paramètre) to Pos##: Preset ##}**.

8.3.4 Supprimer les « Device Links »

Note: Lorsqu'un « Device Links » est supprimé, toutes les données des Paramètres sont perdues.

Pour supprimer l'ensemble d'un « Device Links »:

Avec la Souris ou le doigt, dans la fenêtre de Séquence, se placer sur le « Device Links » à effacer.

Effectuer un clic droit ou maintenir le doigt quelques secondes sur la cellule.

Dans le menu, choisir **{Delete Device Links}**.

Pour supprimer un seul Appareil dans un « Device Links »:

Avec la souris ou le doigt, dans la fenêtre de Séquence, développer le « Device Links » qui contient l'appareil à supprimer.

Effectuer un clic droit ou maintenir le doigt quelques secondes sur l'appareil n° ##.

Dans le menu, choisir **{Delete Device Link: Ch ##}**.

Pour supprimer un Paramètre d'un appareil dans un « Device Links »:

Avec la souris ou le doigt, dans la fenêtre de Séquence, développer le « Device Links » qui contient l'appareil à supprimer.

Développer l'appareil.

Effectuer un clic droit ou maintenir le doigt quelques secondes sur le Paramètre.

Dans le menu, choisir **{Delete Device Link Part: ---}**.

8.3.5 Fonction « MOVE in DARK » (mouvement au Noir) - Go on Go:

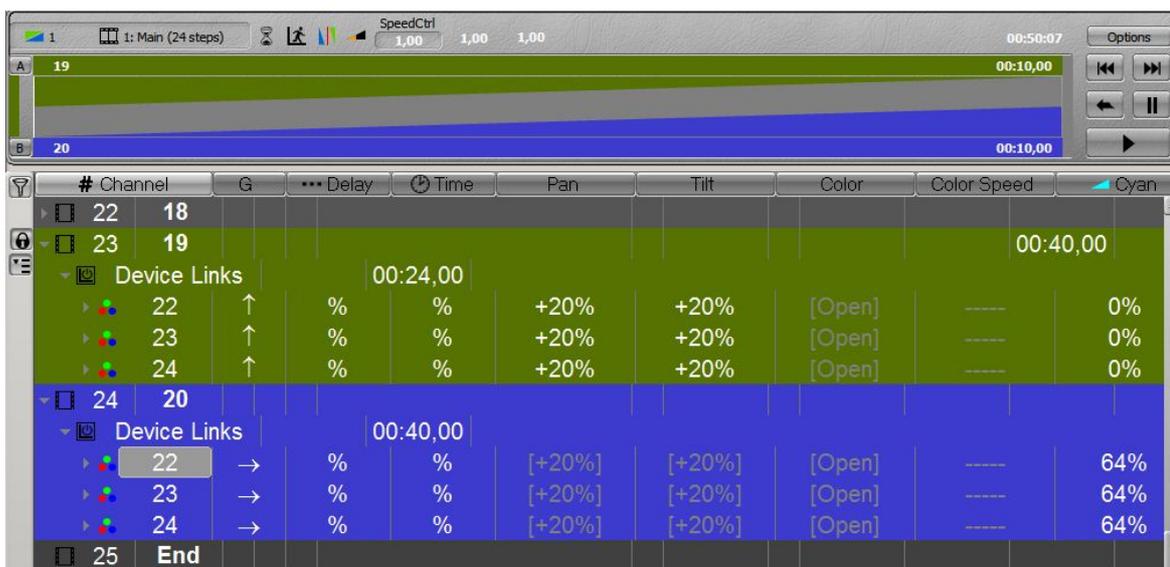
Le comportement par défaut se configure dans Menu HATHOR > Setup > **Preferences (ou [SETUP]): Attributes**

- Go on Go Décoché: le « MOVE in DARK » est actif. Les Paramètres enregistrés changent automatiquement dans le Pas précédent si l'intensité est à 0 %.
- Go on Go Coché: « MOVE IN DARK » est inactif. Les Paramètres enregistrés changeront à vue (au GO).

La fonction GO on GO peut être configurée appareil par appareil dans les « Device Links ».

La flèche verticale verte signifie « Move in Dark ».

La flèche horizontale rouge signifie Go on Go.



Pour changer le comportement, double cliquer sur la flèche.

8.3.6 Fonction « FETCH »

« Fetch » permet de copier des valeurs de Paramètres d'appareils à partir d'un Pas de séquence.

L'exécution de « Fetch », à partir d'un Pas dans la Séquence, copie les valeurs des Paramètres des appareils y compris les valeurs pistées (« trackées ») à partir d'un Pas source de la Séquence.

Il faut d'abord sélectionner les appareils vers lesquels on veut copier les valeurs.

Sélectionner un ou plusieurs Circuits.

Sélectionner le Preset source, puis copier les valeurs pour le groupe de Paramètres désiré (par ex.: COLOR),

[#] [FETCH]&[COLOR].

Une fenêtre s'ouvre, elle affiche, à gauche, la liste des Pas de Séquence et, à droite, les valeurs des Paramètres des Circuits sélectionnés dans le Pas choisi.

Vérifier que les valeurs sont correctes, puis confirmer avec **[ENTER]**.

Pour copier TOUTES les valeurs des Paramètres à partir d'un Pas de Séquence:

[#] [FETCH]&[ALL].

9. Les LOOKS

9.1 Introduction

Les Looks sont des enregistrements de Circuits qui comprennent les intensités et les paramètres (à la différence des Presets), mais qui ne sont pas utilisables dans une séquence. Les paramètres de circuits sans intensité peuvent être enregistrés dans un Look.

Il n'y a pas de notion de temps dans les Looks.

Ils sont utiles en « live », pour restituer des réglages de projecteurs préenregistrés, de façon non séquentielle, spontanément, lors d'un concert par exemple.

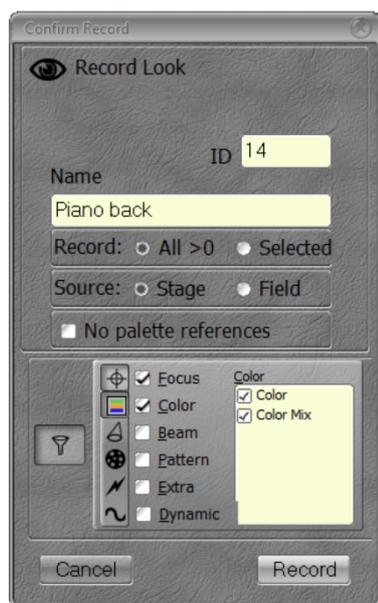
Les Looks sont aussi utiles pour préparer des états lumineux dans le but de les utiliser plus tard.

Pour utiliser les Looks en « live », il est pratique de les charger dans des Subfaders, ce qui permettra d'utiliser le potentiomètre pour une restitution linéaire. On peut y accéder par une fenêtre de Looks (Menu « Play »/looks/Clic droit choisir « Direct Access Panel »). Cette fenêtre comporte des boutons spéciaux.

Les Looks peuvent être enregistrés en utilisant différentes méthodes.

Lors de l'enregistrement, une fenêtre « pop-up » affiche les options d'enregistrement.

9.2 Enregistrement



Lors de l'enregistrement, il est possible de choisir en plusieurs options:

All > 0: Tous les Circuits dont l'intensité est > 0:

- **Stage (Scène)**
- **Field (Registre)**

Selected: seulement les Circuits sélectionnés.

Note: l'un de ces modes peut être configuré par défaut: **[SETUP] (Channels)**.

« Record all with level in Looks » **coché** = tous les circuits avec une intensité supérieure à zéro.

« Record all with level in Looks » **décoché** = seulement les circuits sélectionnés.

No Palette References: coché: les valeurs des Paramètres sont enregistrées et non pas les Palettes.

Attribute FILTERS: se servir des touches de groupes de Paramètres (en dessous de l'Écran tactile interne) pour décocher les groupes de paramètres dans la fenêtre de filtrage.

9.2.1 Avec le Clavier du pupitre

Pour enregistrer un Look avec le premier numéro libre:

[RECORD]&[LOOK], entrer un nom ou changer les options, si nécessaire, puis **[RECORD]** ou **[ENTER]** ou **[LOOK]**.

Pour enregistrer un Look avec le premier numéro libre DIRECTEMENT dans un Subfader: **[LOOK]&[Touche d'Assignment]** entrer un nom ou changer les options si nécessaire puis **[RECORD]** ou **[ENTER]** ou **[LOOK]**.

Pour enregistrer un Look avec un numéro particulier:

[#] [RECORD]&[LOOK], entrer un nom ou changer les options si nécessaire, puis **[RECORD]** ou **[ENTER]** ou **[LOOK]**.

Pour enregistrer un Look avec un numéro précis DIRECTEMENT dans un Subfader:

[#] [LOOK]&[Touche d'Assignment] entrer un nom ou changer les options si nécessaire, puis **[RECORD]** ou **[ENTER]** ou **[LOOK]**.

9.2.2 Avec la Souris

Glisser-déposer une sélection de Circuits dans la fenêtre (« panel ») des Looks et choisir **{Record New Look}** (Enregistrer un nouveau Look) dans le menu local.

Clic droit dans la fenêtre des Looks et choisir **{Record New Look}** dans le menu local.

Glisser-déposer un pas de Séquence sur un Subfader et choisir **{Create New Look from Pos #: Preset # and load to field}** (Créer un nouveau Look à partir de la position #: Preset # et charger dans le Registre).

Clic droit dans un Pas de la Séquence et choisir **{Create New Look from this}** dans le menu local.

Note: Le Look enregistré comportera les intensités des circuits du Preset correspondant, ainsi que les positions (des paramètres) de ces circuits en tenant compte de l'historique de ces positions dans la Séquence.

9.2.3 Avec l'Écran tactile

Glisser-déposer une sélection de Circuits dans la fenêtre des Looks et choisir **{Record New Look}** dans le menu local.

Clic droit (garder le doigt appuyé 2 secondes) dans la fenêtre des Looks et choisir **{Record New Look}** dans le menu local.

Glisser-déposer un pas de Séquence sur un Subfader et choisir **{Create New Look from Pos #: Preset # and load to field}** (Créer un nouveau Look à partir de la position #: Preset # et charger dans le Registre) dans le menu local.

Clic droit (garder le doigt 2 secondes) dans un Pas de la Séquence et choisir **{Create New Look from this}** (créer un nouveau Look à partir de ceci) dans le menu local.

Note: Le Look enregistré comportera les intensités des circuits du Preset correspondant, ainsi que les positions (des paramètres) de ces circuits en tenant compte de l'historique de ces positions dans la Séquence.

9.3 Travailler avec les Looks

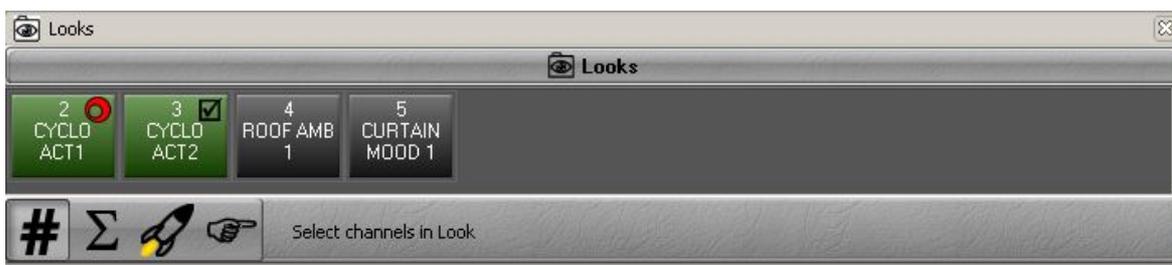
9.3.1 Sélectionner les Circuits

Pour sélectionner les circuits d'un Look chargé dans un Subfader: **[ASSIGN Key]**.

Ou

Fenêtre des Looks/Mode **{#}**: un Clic (la souris ou le doigt) sur le Look voulu sélectionne les Circuits enregistrés dans ce Look.

Note: Cette action sélectionne les Circuits, mais ne leur donne ni intensité ni réglage de paramètres. Elle désélectionne tous les Circuits précédemment sélectionnés.



9.3.2 Restitution des Looks

Pour un Look chargé dans un Subfader: **[START]&[ASSIGN Key]** ou lever le potentiomètre du Subfader.

Note: Les Looks dans les Subfaders gèrent les intensités en HTP (Highest Takes Precedence) (le plus élevé l'emporte) et les attributs en LTP (Last Takes Precedence) (le dernier l'emporte).

Si un potentiomètre de Subfader contenant un Look est levé, lever un autre Subfader déplace les Paramètres à la position du 2nd Look. Abaisser le second Look ramène les paramètres à la position du 1er Look.

Si « Auto Execute Looks on Faders » est coché (Setup/Preferences/Attributes): dès que le potentiomètre est supérieur à zéro, les paramètres vont à leurs positions, ils ne suivent pas le mouvement du potentiomètre. Les Intensités, en revanche, suivent le mouvement du potentiomètre de façon linéaire.

Si « Auto Execute Looks on Faders » n'est pas coché: les paramètres et les intensités suivent le mouvement du potentiomètre de façon linéaire.

Si « Rubberband » est coché (Setup/Preferences/Attributes): lorsque le potentiomètre décroît, les paramètres et les intensités reviennent à leurs valeurs précédentes.

Si « Rubberband » n'est pas coché: lorsque le potentiomètre décroît, seules les intensités reviennent à leurs valeurs précédentes.

Au Clavier du pupitre: **[#] [LOOK]** exécute le Look #.

Cela ne désélectionne pas les Circuits déjà sélectionnés, les intensités et les paramètres des Circuits contenus dans le Look changent, mais ils ne sont pas sélectionnés.

Direct Access Panel (fenêtre d'accès direct)/mode **[Σ]**: cliquer ou toucher le pavé du Look désiré, vide le registre et exécute le Look.

Note: Les valeurs d'intensité et les paramètres des Circuits contenus dans le Look changent, les Circuits précédemment sélectionnés sont **désélectionnés**.

Direct Access Panel/mode **{👉}**: Cliquer sur le pavé d'un Look exécute celui-ci, mais ne vide pas le registre.

Note: Les valeurs d'intensité et les paramètres des Circuits contenus dans le Look changent, les Circuits précédemment sélectionnés ne sont pas désélectionnés.

9.3.3 Utilisation de valeurs préenregistrées/Fetch

Pour assigner les valeurs de paramètres enregistrées dans un Look #, aux circuits sélectionnés:

Sélectionner les circuits, puis

[#] [LOOK]&[ALL], pour copier les valeurs de tous les paramètres.

[#] [LOOK]&[FOCUS], pour copier uniquement les valeurs des paramètres FOCUS, etc.

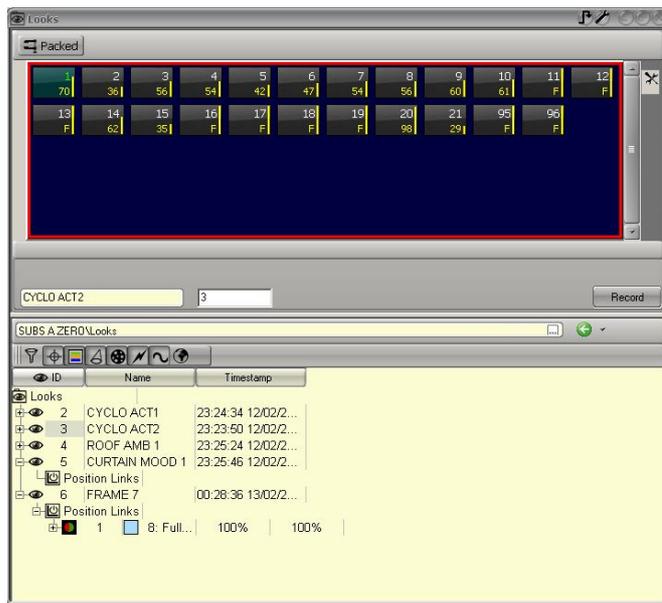
Direct Access Panel/mode **{👉}** (FETCH): Cliquer sur le pavé du Look assigne les valeurs des paramètres contenus dans le Look aux Circuits sélectionnés.

Un Clic droit dans le Look ouvre un menu contextuel et permet de choisir:

- **{Fetch Levels from Look}** applique les valeurs d'intensité.
- **{Fetch Positions from Look}**, applique les positions des paramètres. Un sous-menu permet de filtrer un groupe de paramètres (par ex. couleur, faisceau, etc.).

9.4 Édition

9.4.1 La fenêtre d'édition des Looks



Pour ouvrir la fenêtre d'édition des LOOKS: **[EDIT]&[LOOK]**.

Cliquer sur un Look pour ouvrir la grille des Circuits.

Ouvrir un Lien de position pour changer les valeurs des Paramètres.

Changer le nom dans la cellule du nom.

9.4.2 Éditer un Look en particulier

Pour Editer un LOOK: **[#] [EDIT]&[LOOK]**.

Double cliquer sur le numéro du Look pour ouvrir la fenêtre des Circuits.

Développer un « Position Link » (Lien de Position) en cliquant sur le signe +, puis modifier les valeurs des paramètres.

Changer le nom dans la cellule de nom (colonne « Name »).

9.5 Charger dans un Subfader

Pour charger un Look:

Avec le Clavier: **[#] [LOOK]&[ASSIGN Key]**

Avec la Souris ou l'Écran tactile:

Glisser-déplacer le Look de sa fenêtre vers un Subfader.

10. SUBFADERS

10.1 Introduction

Les Registres et les Subfaders sont des contrôleurs des mêmes informations.

En maintenant la touche d'assignation d'un Subfader enfoncée, le « Field Editor » affichera temporairement le contenu de ce subfader à la place du contenu du Registre de scène A, ce qui permettra de le modifier. Un Subfader est un contenant (Registre), pas un contenu (objet). Le concept est de charger un contenu dans un contrôleur et d'enregistrer l'ensemble des Subfaders dans une PAGE.

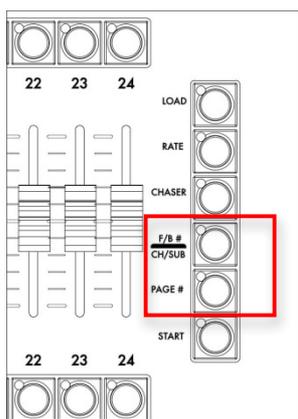
Note: Du fait que les Subfaders sont des contrôleurs, ils sont liés au logiciel et au pupitre, mais pas au Spectacle (« Play »).

Cela signifie que, chaque fois qu'un Spectacle (« Play ») est chargé, les Subfaders restent, ils ne sont pas chargés avec le Spectacle. **Pour sauvegarder l'organisation des Subfaders dans le Spectacle, il faut enregistrer une Page.**

10.2 Fader Banks (banques de potentiomètres)

Le nombre de registres est illimité, mais il y en a 192 accessibles à la fois. Ces 192 Registres sont organisés en 8 Banques de 24 Subfaders.

Pour sélectionner une Banque: [#] [F/B #].



Pour se déplacer d'une Banque à l'autre: [F/B -] et [F/B +].

Note: le numéro de Banque est affiché dans l'écran tactile interne, en haut à gauche. Pour cela, il faut sélectionner l'écran [Subfader].

10.3 Pages

Les informations concernant chaque groupe de 192 Subfaders sont enregistrées dans une « Page ».

Pour enregistrer une Page avec le premier numéro libre:

[RECORD]&[PAGE#].

Pour enregistrer une Page avec un numéro particulier:

[#] [RECORD]&[PAGE#].

Il est possible de naviguer entre les Pages:

Pour basculer sur la Page 0 : [0] [PAGE#] une fenêtre pop-up s'ouvre « Clear all Fields ? » (effacer tous les Registres ?), [ENTER] pour confirmer l'effacement des 192 Subfaders, [ESC] pour annuler.

Pour basculer sur la Page # : [#] [PAGE#].

ou

Presser simplement **[PAGE#]**, une fenêtre volante s'ouvre dans l'écran tactile interne, cliquer sur la Page choisie.

Note: Lors du chargement d'une Page, les Subfaders dont la valeur est supérieure à zéro sont en attente. Lorsque le Subfader revient à zéro, son contenu est immédiatement chargé.

10.4 Touches d'Assignment

Chaque Subfader possède une touche d'Assignment. Elle sert à charger, sélectionner, enregistrer ou modifier le contenu du Subfader. Combinée avec la touche **[START]** (maintenue), elle devient une touche de démarrage qui exécute le contenu du Subfader de façon temporisée si celui-ci contient un Temps. Dans ce manuel, la touche de Subfader est désignée: **[Touche d'ASSIGNATION]**. Il y a deux touches par Subfader, la touche supérieure, la touche d'assignation, et la touche inférieure, la touche Flash, qui exécute le contenu du Subfader, selon la configuration.

10.5 Touches Flash

Il y a 24 touches Flash en dessous des 24 potentiomètres.

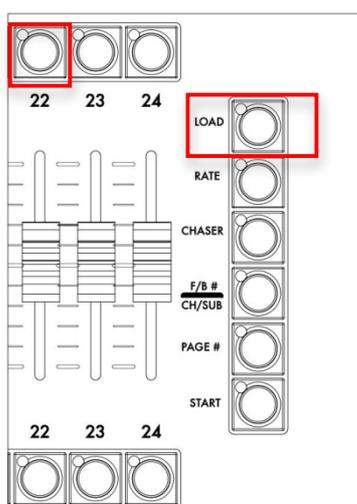
Touche **[FLASH]**: le contenu du Subfader est exécuté en scène tant que la touche est appuyée. Le pourcentage dépend du niveau de Flash. Le mode Flash est activé individuellement pour chacun des 24 Subfaders. Par défaut, tous les Subfaders sont configurés en mode Flash actif. Pour désactiver le mode Flash d'un Subfader:

Dans l'Écran des Subfaders **[SUBFADERS]**, cliquer droit dans le Subfader, choisir **{BrowseFields}**, cliquer sur la ligne du Subfader à modifier puis, dans la colonne **FIMo** décocher la case correspondante.

Pour régler le niveau de Flash d'un Subfader:

Dans l'Écran des Subfaders **[SUBFADERS]**, cliquer droit dans le Subfader, choisir **{BrowseFields}**, cliquer sur la ligne du Subfader à modifier puis, dans la colonne **FILEv**, cliquer dans la cellule correspondante, entrer une valeur au clavier et confirmer par **[ENTER]**.

10.6 Charger/Effacer



Pour effacer un Subfader
[C/ALT]&[ASSIGN Key].

Pour effacer tous les Subfaders
[0] [PAGE #] confirmer avec **[ENTER]**.

Pour charger un objet à partir du menu Play (menu latéral):
Ouvrir le menu de l'objet à charger et glisser-déposer sur le Subfader désiré et choisir **{Load XXXX}**.
Par exemple: dans le menu Play, cliquer sur l'onglet.



Exemple:
Dans le Menu Play, cliquer sur l'onglet Groups. Glisser-déposer le Groupe 1 vers le numéro du Subfader 1 (dans la fenêtre Fields ou dans l'écran des SUBFADERS) et choisir l'option **{Load Group 1}** (charger le Groupe 1).

10.7 Sélection des Circuits

L'appui de la Touche d'Assignment sélectionne tous les Circuits contenus dans le Subfader, sauf les Palettes.

Les Circuits sélectionnés précédemment seront désélectionnés.

Pour travailler avec plusieurs Circuits contenus dans les Subfaders, maintenir la touche **[+]** tout en sélectionnant les Subfaders.

Note: Les Circuits déjà sélectionnés ne seront pas désélectionnés si le Subfader est vide.

10.8 Édition

« Modification directe du contenu d'un Subfader »:

Appuyer et maintenir la **[Touche d'Assignment]**, après 2 secondes, le contenu du Subfader s'affiche dans la fenêtre d'édition.

Sans relâcher la **[Touche d'Assignment]**, sélectionner et modifier les valeurs des Circuits, relâcher la touche en fin d'opération.

Note: Par cette méthode, seul le contenu du Subfader est modifié, l'objet (Preset, Look...) reste inchangé.

Pour modifier, en même temps, l'objet chargé ainsi que le contenu du Subfader:

Appuyer et maintenir la **[Touche d'Assignment]**, après 2 secondes le contenu du Subfader s'affiche dans la fenêtre d'édition.

Sans relâcher la **[Touche d'Assignment]**, sélectionner et modifier les valeurs des Circuits. Toujours sans relâcher la touche, appuyer **[UPDATE]**, une fenêtre pop-up concernant l'objet contenu dans le Subfader s'ouvre, confirmer en appuyant à nouveau **[UPDATE]**.

10.9 Temps

[#] [TIME]&[ASSIGN KEY]

Pour exécuter le Subfader avec un temps, appuyer et maintenir la touche [START] et appuyer la [Touche d'Assignment] correspondante.

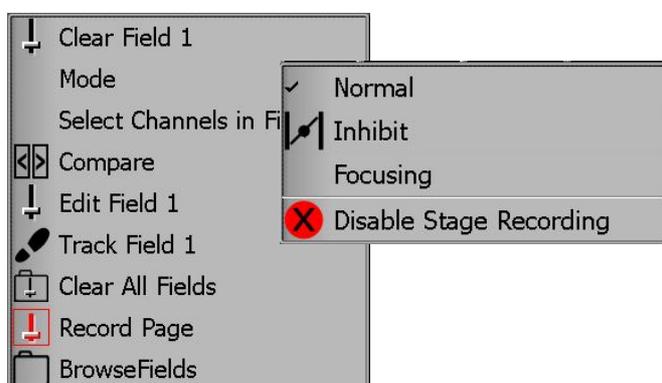
Si des paramètres comme des valeurs de « Frame » de changeurs sont contenus dans le Subfader (ou des Looks ou des Palettes), ceux-ci passeront immédiatement à la valeur enregistrée si l'option « Auto Execute Looks on Faders » [SETUP]/(Attributes) est cochée. Dans le cas contraire, les paramètres comme les Intensités suivront la valeur du potentiomètre.

10.10 Configuration

10.10.1 Modes des Subfaders: Normal/Inhibit/Focusing/Disable Stage Recording

Pour changer le mode d'un Subfader:

Dans l'ÉCRAN des SUBFADERS [SUBFADERS], clic droit dans le Subfader en dessous de son numéro, choisir la dernière option {Mode}.



Choisir entre les quatre possibilités en un seul clic.

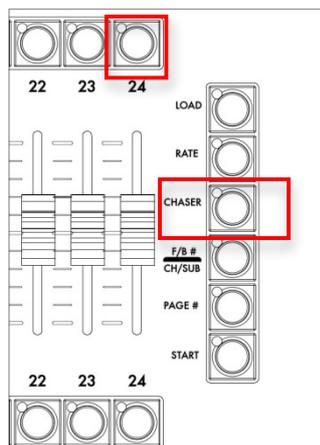
11. CHASERS (CHENILLARDS)

11.1 Introduction

Un Chenillard est un objet particulier composé d'une série de Pas qui nécessite d'être chargé dans un Subfader pour être exécuté. Une séquence ne peut exécuter un Chenillard. Par contre un pas de séquence pourra être lié.

Généralités

- Les Chenillards ont une vitesse (RATE) et un BPM (Battement par Minute) qui peut être réglé par l'appui répété en rythme sur la touche [RATE].
- Un Chenillard comprend 4 modes de fonctionnement directionnel: Normal, Random (Aléatoire), Reverse (en partant du dernier pas), Bounce (Aller/Retour) et Build (Empilement).
- Un Chenillard peut être exécuté un nombre déterminé de cycles (Loops).
- Un Chenillard peut être lié à n'importe lequel des Pas de Séquence.
- Un Chenillard peut être contenu dans tout Subfader. Le Subfader suivant (en numéro) peut être configuré en tant que Vitesse du Chenillard (« Speedmaster »).

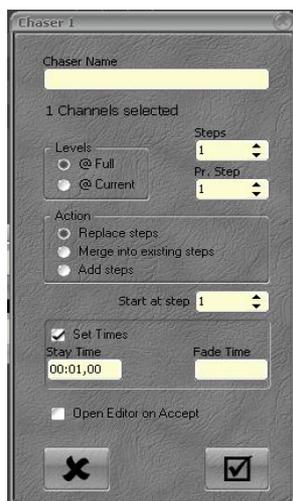


11.2 Enregistrer un Chenillard

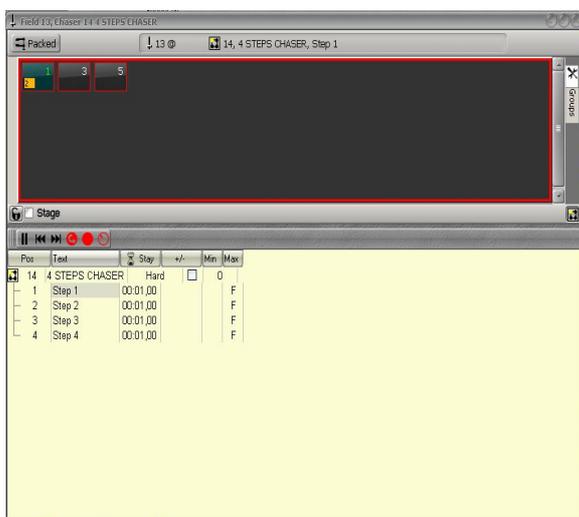
11.2.1 Avec le Clavier

11.2.1.1 AUCUN CIRCUIT SÉLECTIONNÉ

Pour enregistrer un Chenillard avec le prochain numéro libre (pour un numéro particulier, ajouter [#] avant): **[CHASER]&[Touche d'ASSIGNATION]** puis lever le potentiomètre du Subfader à 100 %.



- Entrer le nom du Chenillard.
- Dans la zone « Channels selected »: Entrer le nombre de pas désiré.
- Cocher la case **Set Times** pour donner des temps, entrer les Temps de Stay (Temps entre chaque pas) et de Fade (Fondu).
- L'option « Open Editor on Accept » est cochée par défaut.
Si celle-ci n'est pas cochée, l'éditeur ne s'ouvrira pas automatiquement.
Cliquer sur la case de confirmation pour valider: la fenêtre d'édition s'ouvre.



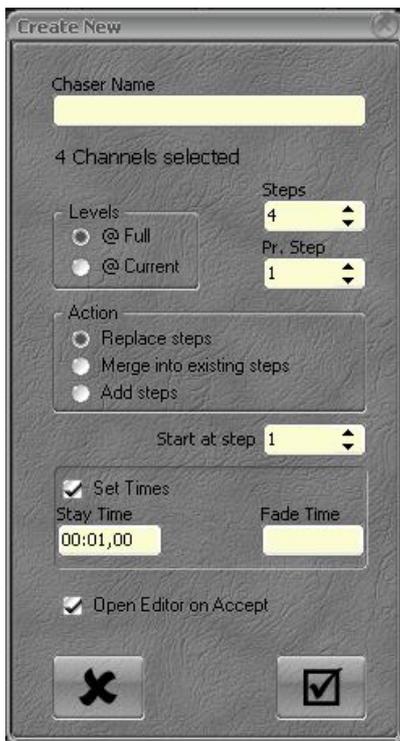
1. Cliquer le bouton virtuel **Pause**.
2. Cliquer sur Step 1 (Pas 1).
Sélectionner des Circuits et leur donner une valeur.
Note: [#]&[LOOK] chargera le Look # immédiatement
3. Appuyer **[UPDATE]** pour enregistrer le Pas 1.
4. Aller sur Step 2 avec la touche **[Down]**.
5. Répéter de 1 à 4.
6. Aller sur Step 3 avec la touche **[Down]**.
7. Répéter de 1 à 4.
8. Aller sur Step 4 avec la touche **[Down]**.
9. Répéter de 1 à 4.
10. **[ESC]** ferme la fenêtre (les changements seront enregistrés automatiquement). Une fenêtre pop-up s'ouvre, **{YES}** démarre le Chenillard.

Note: Pour configurer le Subfader suivant comme Vitesse du Chenillard: dans la fenêtre des Subfaders **[Subfaders]**, faire un clic droit sur le Subfader qui suit celui chargé avec le Chenillard, choisir **{As Speed master for chaser in Field #}**.

11.2.1.2 DES CIRCUITS SONT SÉLECTIONNÉS

Par ex.: Circuits 1 à 4 à 70 %.

Pour enregistrer un Chenillard avec le prochain numéro libre (pour un numéro particulier, taper d'abord **[#]**): **[CHASER]&[Touche d'Assig nation]** puis lever le potentiomètre du Subfader à 100 %.



- Entrer le nom du Chenillard.
- Dans la zone « Channels selected »: le nombre de pas dépend du nombre de Circuits sélectionnés. Il est possible de le changer.
- Pr. Step: nombre de circuits par pas, par défaut il est réglé à 1.

Note: choisir 2 Circuits par Pas créera 4 Pas: le Pas 1 avec les Circuits 1 et 2, le Pas 2 avec les Circuits 3 et 4, les Pas 3 et 4 seront exactement les mêmes que 1 et 2.

- Levels (Niveaux): Full ou le niveau sur scène.
- Cocher la case Set Times pour donner des temps, entrer les Temps de Stay (Temps entre chaque pas) et de Fade (Fondu).
- L'option « Open Editor on Accept » est cochée par défaut. Si celle-ci n'est pas cochée, l'éditeur ne s'ouvrira pas automatiquement.

Cliquer sur la case de confirmation pour valider: la fenêtre d'édition s'ouvre.

- Cliquer le bouton virtuel **Pause**.
- Se servir des touches de navigation **[Up]** et **[Down]** pour se déplacer de Pas en Pas.
- Si nécessaire, employer la méthode précédente pour éditer les Pas.
- **[ESC]** ferme la fenêtre (les changements seront enregistrés automatiquement). Une fenêtre pop-up s'ouvre, **{YES}** démarre le Chenillard.

11.2.2 Changer le mode ou éditer valeurs et temps dans la fenêtre d'édition

11.2.2.1 MODES

Par défaut le Chenillard est en mode « Hard » (sec), cela signifie que seul le temps de tenue (« Stay ») est utilisé. Lors de l'utilisation du « Wizard » (Assistant), seul ce temps est proposé si « Set Times » est coché.

Pour basculer en Mode « Crossfade » (Transfert), se placer sur la colonne Mode, double cliquer et choisir **{Soft}**. Un temps de Fondu (« Fade ») est disponible. Le temps de Fondu configuré dans l'assistant sera utilisé si « Set Times » est coché.

Pour basculer d'un Mode à l'autre:

Normal: se placer sur la colonne Direction, double-cliquer sur XXXX (le Mode actuel) et choisir **{Normal}**.

Bounce (Aller-Retour): se placer sur la colonne Direction, double-cliquer sur XXXX (le Mode actuel) et choisir **{Bounce}**.

Reverse (Marche Arrière): se placer sur la colonne Direction, double-cliquer sur XXXX (le Mode actuel) et choisir **{Reverse}**.

Random (Aléatoire): se placer sur la colonne Direction, double-cliquer sur XXXX (le Mode actuel) et choisir **{Random}**.

Mode Build (Empilement): se placer sur la colonne « Build » et cocher la case.

Pour configurer un nombre de cycles:

Se placer sur la colonne « Loops » (Boucles), cliquer sur la cellule, taper **[ENTER]**, taper un nombre et à nouveau **[ENTER]**. Une nouvelle colonne apparaît permettant de choisir l'action à effectuer à la fin des cycles: OFF ou ON (double cliquer pour modifier).

Note: En Mode « Hard » il est possible de régler un BPM (Batttement par Minute): se placer sur la cellule, taper **[ENTER]**, un nombre et à nouveau **[ENTER]**.

11.2.2.2 Les TEMPS

Pour modifier les Temps d'un Pas:

Se placer sur la colonne « In/Out » (Montée/Descente) du pas choisi (les autres choix sont In, Out et Stay) taper **[ENTER]**, taper un nombre et à nouveau **[ENTER]**.

Pour modifier les Temps d'une série de Pas:

Se placer sur la colonne In/Out du premier pas (les autres choix sont In, Out et Stay), en maintenant appuyée la touche majuscule du clavier, descendre sur le dernier Pas à modifier avec la touche **[DOWN]** (flèche vers le bas) taper un nombre puis **[ENTER]**.

11.2.2.3 CHANGER LES INTENSITÉS

Pour modifier les intensités dans un Pas:

Dans la ligne du pas à modifier, se placer sur la colonne correspondant au Circuit désiré (avec les touches de navigation si nécessaire), taper une nouvelle valeur puis **[ENTER]**.

Pour modifier l'intensité d'un Circuit dans une série de Pas:

Dans la ligne du pas à modifier, se placer sur la colonne correspondant au Circuit désiré, en maintenant appuyée la touche majuscule du clavier, descendre sur le dernier Pas à modifier avec la touche **[DOWN]** (flèche vers le bas), taper une nouvelle valeur puis **[ENTER]**.

11.3 Charger un Chenillard dans un Subfader

Pour charger un Chenillard dans un Subfader:

[#] [CHASER]&[Touche d'Assignment]

Note: Pour utiliser le Subfader suivant comme réglage de Vitesse: dans la fenêtre des Subfaders **[SUBFADERS]** effectuer un clic droit sur le numéro du Subfader à droite de celui contenant le Chenillard, choisir **{As Speedmaster for chaser in Field #}**.

11.4 Modifier un Chenillard

11.4.1 Mode AVEUGLE (« BLIND »)

Pour modifier un Chenillard en mode AVEUGLE:

Dans le Menu Play (latéral), cliquer sur l'onglet des Chasers, faire un clic droit sur le Chenillard à éditer et choisir **{Edit Chaser #}**.

La méthode pour modifier le Chenillard est la même que celle décrite dans le paragraphe 10.2.2.

11.4.2 Mode LIVE

Charger au préalable le Chenillard dans un Subfader **[#] [CHASER]&[Touche d'Assignment]**:

[EDIT]&[Touche d'Assignment].

ARRÊTER le Chenillard avec le bouton virtuel Pause.

La méthode pour modifier le Mode, les Temps et les Intensités est la même que celle décrite dans le paragraphe 10.2.2.

11.5 Démarrer un Chenillard

En levant le potentiomètre du Subfader à 100 %, le Chenillard démarre au premier Pas.

Il est possible d'utiliser la touche [START]: **[START]&[Touche d'Assignment]**.

Note: Si le Subfader contient un Temps, avec cette méthode, les intensités des circuits du Chenillard apparaissent sur scène avec ce Temps.

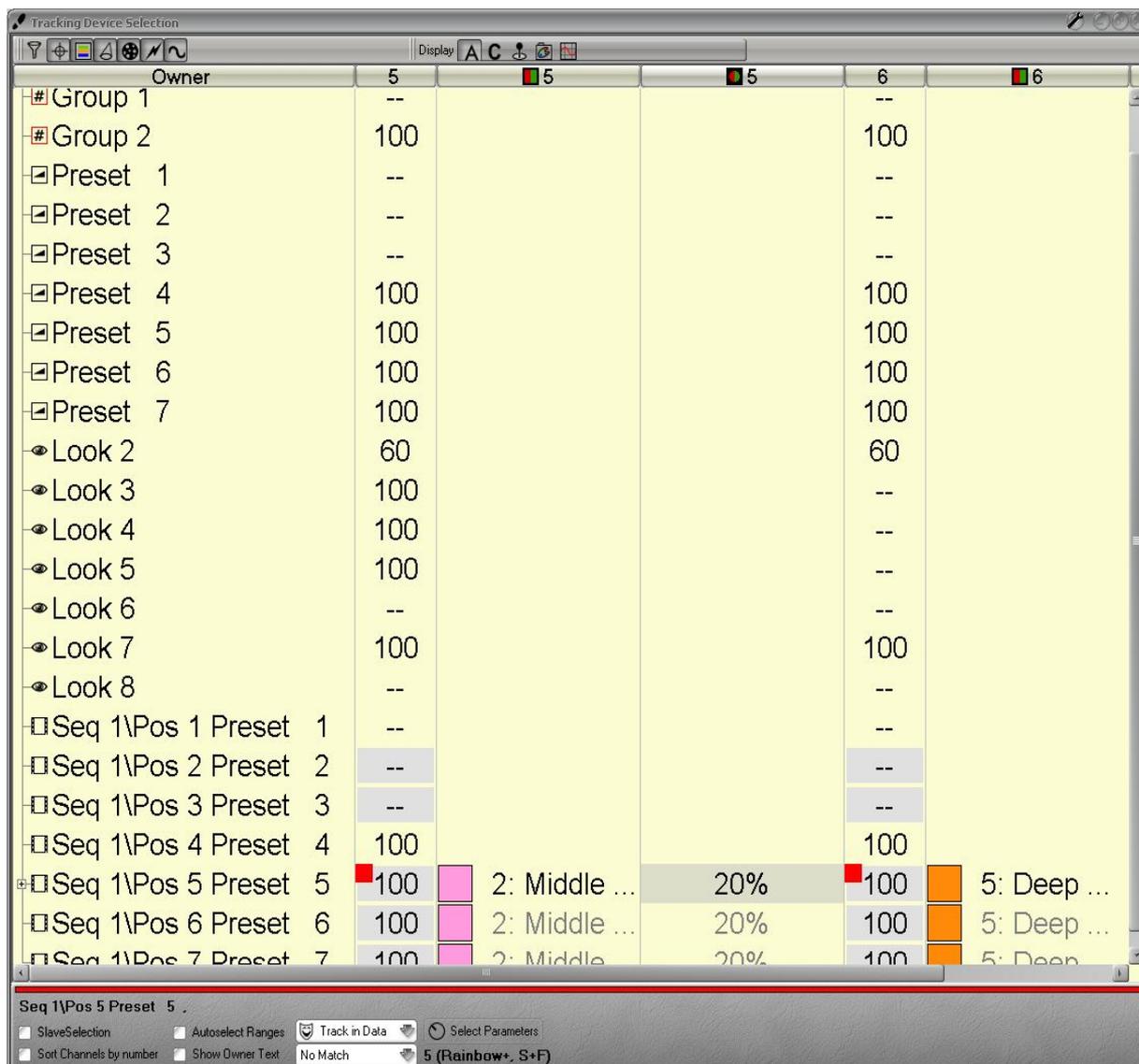
Lorsqu'un Chenillard est en fonctionnement, sa vitesse peut être modifiée:

Utiliser le Subfader suivant comme « Speedmaster »:

Appuyez sur **[SUBFADERS]**, puis dans l'écran dédié aux subfaders, effectuez un clic droit au niveau du subfader suivant, et choisissez « As Speedmaster »

Utiliser la touche **[RATE]** la maintenir appuyée et taper le tempo sur la **[Touche d'Assignment]**.

12. Fenêtre de TRACKING [TRACK] / Ctrl F4



Owner	5	5	5	6	6
# Group 1	--			--	
# Group 2	100			100	
☑ Preset 1	--			--	
☑ Preset 2	--			--	
☑ Preset 3	--			--	
☑ Preset 4	100			100	
☑ Preset 5	100			100	
☑ Preset 6	100			100	
☑ Preset 7	100			100	
👁 Look 2	60			60	
👁 Look 3	100			--	
👁 Look 4	100			--	
👁 Look 5	100			--	
👁 Look 6	--			--	
👁 Look 7	100			100	
👁 Look 8	--			--	
☐ Seq 1\Pos 1 Preset 1	--			--	
☐ Seq 1\Pos 2 Preset 2	--			--	
☐ Seq 1\Pos 3 Preset 3	--			--	
☐ Seq 1\Pos 4 Preset 4	100			100	
☐ Seq 1\Pos 5 Preset 5	100	2: Middle ...	20%	100	5: Deep ...
☐ Seq 1\Pos 6 Preset 6	100	2: Middle ...	20%	100	5: Deep ...
☐ Seq 1\Pos 7 Preset 7	100	2: Middle ...	20%	100	5: Deep ...

Seq 1\Pos 5 Preset 5 .

SlaveSelection Autoselect Ranges Track in Data Select Parameters

Sort Channels by number Show Owner Text No Match 5 (Rainbow+, S+F)

Pour ouvrir la fenêtre de Tracking (Pistage):
[TRACK].

Note: Si des Circuits sont sélectionnés, ceux-ci apparaissent dans la fenêtre de Tracking.

Pour afficher une sélection de Circuits,
Il suffit de les sélectionner avec les outils habituels [Ch] [THRU] [+] [-].

Pour ajouter ou enlever des Circuits à la sélection
[#] [+]/[#] [-].

Pour modifier la valeur d'un Circuit dans un objet (Preset, Groupe, Look),
Se servir de la souris, du doigt ou des touches de navigation, taper la valeur désirée sur le clavier puis **[ENTER], [#] [+]/[#] [-]**.

Pour modifier la valeur d'un Circuit dans une série d'objets (Preset, Groupe, Look):

Utiliser la souris, le doigt ou les touches de navigation, sélectionner la première cellule dans la colonne « Channel » (Circuit) première ligne, MAINTENIR la touche majuscule (**Shift**) enfoncée et sélectionner la dernière cellule de la colonne, taper la valeur désirée au clavier puis **[ENTER]**.

Pour ajouter des colonnes de paramètres aux colonnes des intensités:

Se placer sur la colonne des intensités et cliquer sur « **Select Parameters** » (Sélectionner des Paramètres).

Choisir un ou plusieurs groupes de Paramètres dans la liste. Cette action ajoutera les colonnes de paramètres pour tous les Circuits.

Note: les paramètres indiqués en gris correspondent à des paramètres enregistrés plus avant dans la séquence et ne peuvent être modifiés.

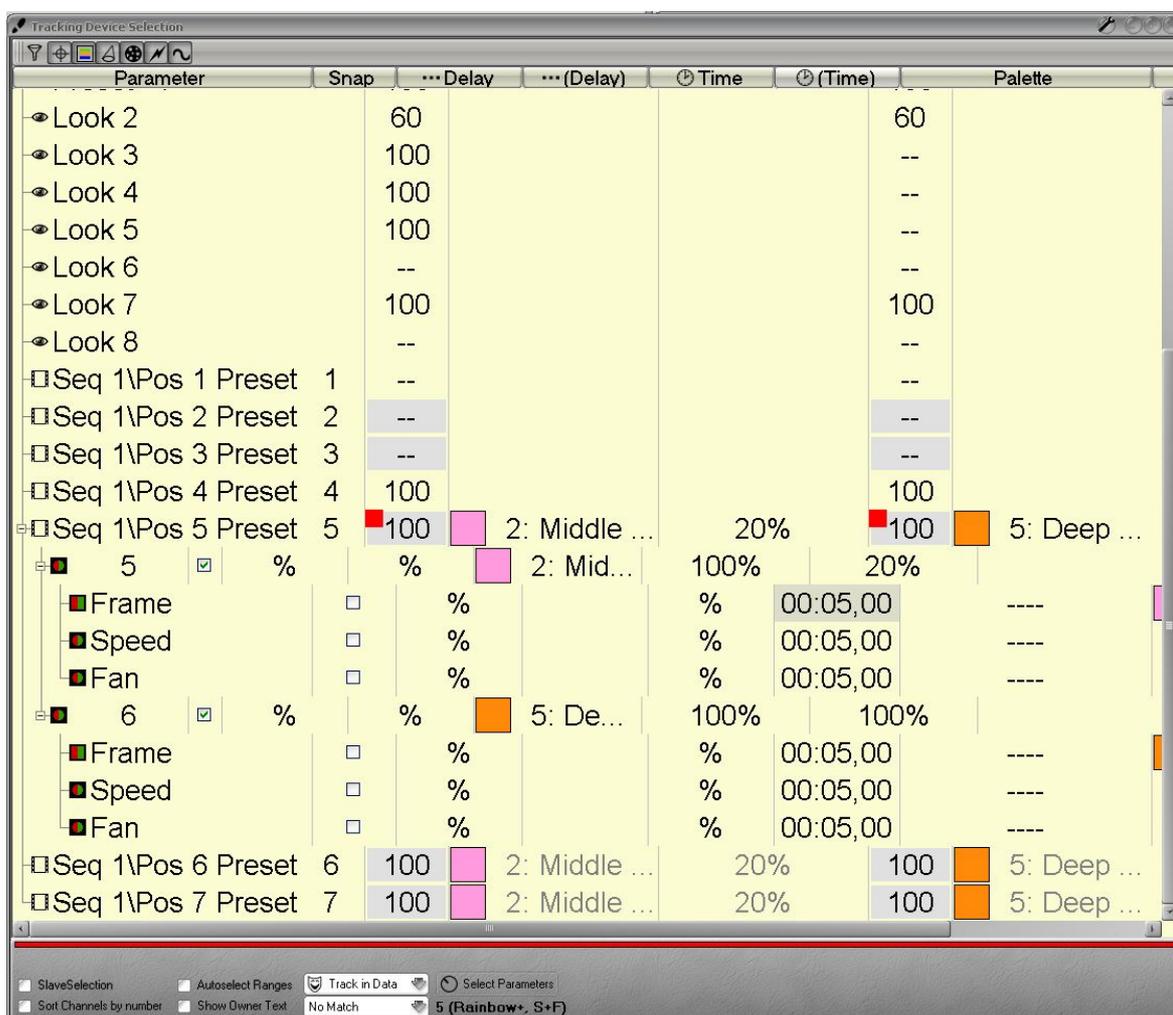
Les enregistrements des positions peuvent être modifiés:

Pour changer une valeur: double cliquer dans une cellule ou taper **[ENTER]**, régler la nouvelle valeur et taper **[ENTER]** pour confirmer.

Pour changer une couleur: double cliquer dans une cellule ou taper **[ENTER]**, sélectionner la nouvelle couleur dans la liste par la souris ou par les touches de navigation puis double cliquer dans une cellule ou taper **[ENTER]** pour confirmer.

Pour changer un Temps: ouvrir le pas de séquence (cliquer sur le + à gauche de l'icône de Séquence).

Double cliquer dans la cellule correspondante ou taper double cliquer dans une cellule ou taper **[ENTER]**, régler la nouvelle valeur et double cliquer dans une cellule ou taper **[ENTER]** pour confirmer.



13. Configuration des Écrans (MENU HATHOR / Controllers)

Lorsqu'une nouvelle fenêtre est ouverte, comme un Contrôleur (« Controller ») ou un Éditeur, celle-ci est flottante dans le moniteur où elle a été ouverte. Elle est utilisable de cette façon, mais il est aussi possible de la « Docker ». Si elle n'est pas « Dockée » (Verrouillée) est sera toujours au premier plan de ce moniteur, quelque soit le sous-écran utilisé.

Pour verrouiller une fenêtre:

1. Effectuer un clic droit sur la barre de titre, à droite du titre (par ex. Fields, Playback, etc.), sur le menu local choisir « Dockable » (Verrouillable).
2. Effectuer un clic gauche sur la barre de titre et, sans lâcher le bouton, déplacer la fenêtre. Si l'écran est vide, la fenêtre va se verrouiller et le remplir en entier.
3. Si la fenêtre n'est pas vide, une ligne horizontale ou verticale apparaît pour indiquer où la fenêtre va se verrouiller lorsque le bouton de la souris sera relâché.
4. Pour régler la taille de chaque fenêtre, faire glisser la barre de séparation.

Pour déverrouiller ou supprimer une fenêtre:

Clic droit dans le bord supérieur de la fenêtre, le menu local propose les deux options suivantes: « UnDock » (Déverrouiller) ou « Close » (Fermer).

13.1 CONTRÔLEURS > MENU HATHOR /Controllers

Les « Contrôleurs » sont des fenêtres qui affichent les données du spectacle et fournissent des moyens de manipulation.

Il est possible d'avoir plusieurs fois le même Contrôleur, chacun étant configuré pour des utilisations différentes.

La sélection d'un Contrôleur ouvre une fenêtre flottante (non dockée) dans le moniteur correspondant. La fenêtre peut se **déplacer** d'un moniteur à l'autre. Elle peut être modifiée en taille ou « **dockée** ».

Les Contrôleurs peuvent être organisés sur le bureau en les verrouillant dans les « sous-écrans ». Ils peuvent aussi être ouverts pour des besoins temporaires.

Brève description des différents Contrôleurs:

Field Editor (Grille des circuits): affiche la liste des Circuits, permettant de les sélectionner, de les modifier, etc.

Fields (Registres): Affiche les Registres dans un format condensé.

Sequence Playback (Séquence): affiche les différents pas d'une Séquence ainsi que les différents contrôles du Transfert (par ex. GO, Stop, etc.).

Device Control: affiche les commandes et les informations des appareils comme les projecteurs motorisés qui fonctionnent en mode LTP.

Device Control Browser: affiche les commandes et les informations des appareils comme les projecteurs motorisés qui fonctionnent en mode LTP (Last Takes Precedence), comprenant des informations de couleur ainsi que la possibilité de zoomer.

Direct Access: affiche des boutons permettant d'activer des Groupes, des Looks, des Palettes ou des Pages.

Priority Fields (LTP): affiche les informations concernant un type particulier de Registres utilisés pour des commandes LTP (plutôt utilisé en éclairage architectural avec une commande externe).

Subfaders: affiche les mêmes informations que la fenêtre « Fields » avec un éditeur et des potentiomètres virtuels.

User Panels: affiche des boutons virtuels permettant d'exécuter des « Actions ».

13.1.1 FIELD EDITOR

Concept:

Les Circuits, lorsqu'ils sont sélectionnés, sont encadrés en rouge.

Dans ce cas leur valeur peut être ajustée, principalement pour les appareils suivants:

Intensité des Circuits: le « Field Editor » permet de contrôler directement les valeurs d'intensité. « Scrollers » (Changeurs): les couleurs peuvent être sélectionnées directement à partir du « Field Editor » ou de la fenêtre « Device Control ».

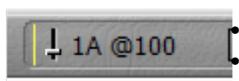
Zoom de la grille des Circuits:

La taille des cases de Circuits est modifiable en effectuant un zoom de la zone d'affichage, [\[Shift\]&Roue de la Souris](#).

Format d'affichage de la fenêtre

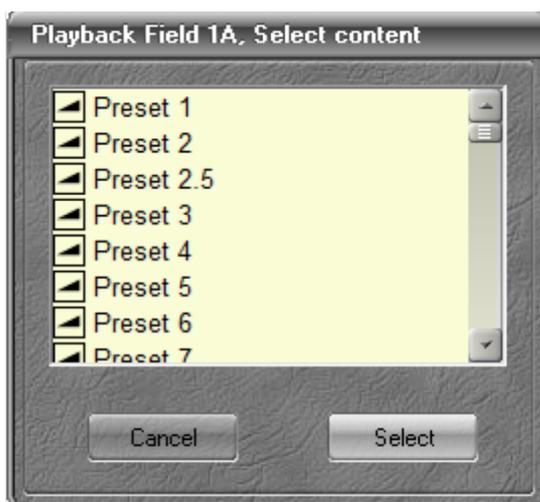
	<ul style="list-style-type: none">• Numeric = tous les Circuits.• Packed = les Circuits qui : ont une valeur dans le Registre A + vont avoir une valeur (Registre B) + sont sélectionnés + ont une valeur.• Selected = les Circuits sélectionnés.• Used = Utilisés dans le spectacle « Play » (y compris ceux qui ont une valeur et ceux qui sont sélectionnés).• Locked = verrouille l'affichage des Circuits tels qu'affichés actuellement par ex.: sélectionner Packed, puis Locked- les Circuits affichés ne changent pas même si les critères pour « Packed » changent).• Device Layouts (Disposition des Devices)- créés par l'utilisateur.
--	--

Affichage du « Playback »/Field » et sa valeur actuelle



Indique quel « Playback/Field » est affiché dans le « Field Editor ». Cliquer sur la valeur pour ouvrir la liste des « Playbacks & Fields » disponibles.

Contenu du Registre actuel



- Affiche ce qui est chargé dans le « Playback/Field » actuel.
- Dans le cas d'un « Playback », il est possible de choisir un autre « Preset ».
- Si le mode « Stage/Field » est sélectionné sur « Stage », cette action charge le Preset directement sur scène.
- Dans le cas d'un « Subfader/Field » il est possible de choisir entre un « Preset », un Groupe, une Palette ou un « Chaser » (Chenillard).

Affichage du Statut du Preset

Si celui-ci apparaît, en haut à droite de la fenêtre, cela signifie que les valeurs d'intensité dans le « Playback » correspondant sont différentes de celles enregistrées dans le Preset. Cette icône apparaît en général lorsque les intensités ont changé, mais le « Preset » n'est pas encore enregistré.

Ancre de sélection globale



Cette ancre lie les différents « Field Editors » (aussi appelé grille de Circuits) de façon à ce qu'ils soient actifs en même temps.

Par exemple: les Circuits sélectionnés le sont dans tous les « Field Editors » qui ont cette ancre activée et sont en mode « Follow » (Suivre).

Le mode « Follow » est actif lorsque le bouton est enfoncé (voyant allumé).

Le mode « Follow » n'est disponible que les fenêtres de « Field Editor » qui sont « dockées ».

L'ordre dans lequel les ancres sont activées n'a aucune importance.

Les fenêtres de « Field Editor » ne sont liées que lorsqu'elles sont en mode « Follow ».

Les Registres qui sont en mode « Follow » afficheront la même sélection.

Différents Registres en mode « Follow » peuvent avoir un mode d'affichage différent. Une combinaison intéressante est d'avoir un Registre en mode « Packed » (Compact) et un autre en mode « Selected » (Sélectionné).

Mode « Linked » (Lié)



Cela permet d'afficher un grand nombre de Circuits à travers plusieurs fenêtres.

Le mode « Linked » n'est possible que pour des « Field Editors » qui sont en mode « Follow ».

Le mode « Linked » est actif lorsque le bouton est enfoncé (voyant allumé).

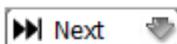
Par exemple: la première fenêtre affiche les Circuits de 1 à 100, la seconde les Circuits 101 et suivants.

Le premier « Field Editor » activé en mode « Linked » affichera les premiers Circuits et ainsi de suite.

Il peut y avoir chevauchement en fonction de la taille de la fenêtre ainsi que la valeur de zoom de la grille de Circuits.

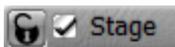
Le défilement de l'affichage d'un « Field Editor » fait défiler les autres, si ceux-ci sont liés.

Mode Previous /Next



L'indicateur en haut à gauche de la case de chaque Circuit affiche la valeur qu'il **avait** dans le pas **précédent** ou qu'il **aura** dans le pas **suivant**.

Mode Stage/Field



Le mode « Stage » est actif lorsque la case est cochée.

En mode « Stage », le « Field Editor » affiche toutes les valeurs actuelles, incluant tous les « Playbacks », les « Subfaders » et les Registres prioritaires (« Priority Fields »).

Les valeurs des Circuits provenant des « Action Lists » ou des « Priority Fields » ne seront pas enregistrées.

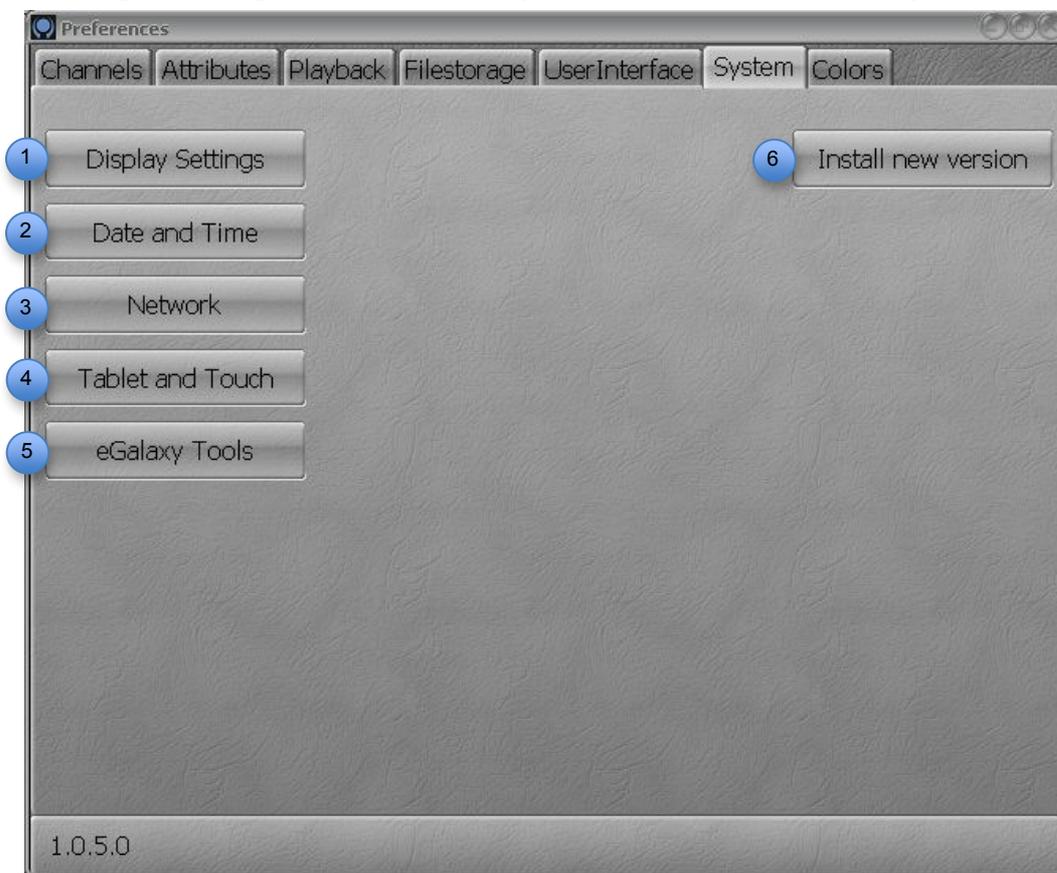
En mode « Field » (la case n'est pas cochée), seules les valeurs des Circuits contenus dans le Registre actif seront affichées.

La case **[Stage/Field]** est utile pour basculer du mode « Stage » au mode « Field ».

Note: si le verrou (à droite de la case) est fermé, le fait de cocher la case n'a aucun effet. Un clic sur le verrou le fait basculer du mode fermé au mode ouvert et inversement.

14. Utilitaires

14.1 [SETUP] Preferences (Menu HATHOR / Setup / Preferences)



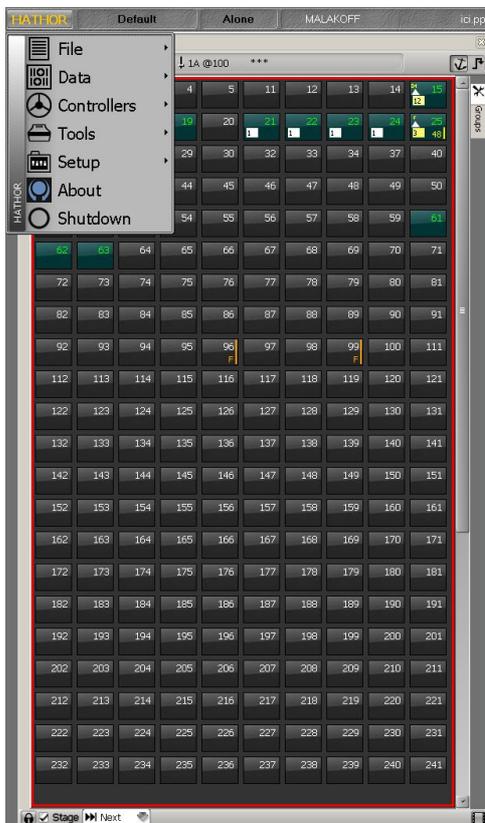
- 1 « Display Settings » (Configuration d'affichage)
Accès à la configuration des moniteurs.
- 2 « Date and Time » (Date et Heure)
Accès à la configuration de la date et de l'heure.
- 3 « Network » (Réseau)
Accès à la configuration du réseau.
- 4 « Tablet and Touch » (vérifier que le moniteur est câblé en USB)
Accès à la configuration et au calibrage des **écrans tactiles externes**:
 1. **{Configurer}**, toucher du doigt l'écran si celui-ci est l'écran tactile, sinon **[ENTER]** pour passer au suivant, appuyer **[ENTER]** à nouveau si nécessaire et toucher le moniteur à configurer.
 2. **{Etalonner}** toucher la croix noire en haut à gauche, puis les autres croix, et valider le calibrage par **{OK}**.
- 5 eGalaxy Tools
Accès à la configuration et au calibrage de l'**écran tactile interne**:
 1. Cliquer sur l'onglet « USB controller » puis sur **{Moniteur Mapping}**.
 2. Toucher l'écran tactile interne jusqu'à ce qu'OK apparaisse.
 3. Cliquer sur **{Outils}** puis **{4 points de calibration}**.
 4. Calibrer (POSER ET MAINTENIR LE DOIGT sur la cible pendant plusieurs secondes).
 5. **{OK}**.
 6. **{OK}**.

6

« Install new version » (Installer une nouvelle version). Vérifier, au préalable que la clé USB avec la nouvelle version est connectée).

1. Choisir dans la liste des versions celle à installer.
2. **{Install}**.
3. Terminate HATHOR and install version X.X.X.X: **{OK}**.
4. Terminate HATHOR: **{YES}**.
5. **{Next>}**.
6. **{Next>}**.
7. **{Next>}**.
8. **{Next>}**.
9. **{Install}**.
10. **{Finish}**.

14.2 Fichier



14.2.1 Introduction

Cette rubrique définit comment sauvegarder, importer, exporter et ouvrir des spectacles ainsi que le moyen de naviguer dans un autre spectacle.

Le stockage principal est sur le disque dur. La librairie des spectacles est située sur la partition E. Il est aussi possible d'utiliser une clé USB, un disque dur externe, une disquette ou un serveur sur le réseau.

Notes Générales à propos des fichiers de spectacles HATHOR

HATHOR sauvegarde les spectacles de 3 manières:

1. La version de base est un fichier de type -----.ppl
2. Les enregistrements incrémentiels de type -----.\$0**
3. Les enregistrements automatiques de type -----.ppl dans le répertoire « AutoSave »

HATHOR crée un répertoire « Library » (Librairie) dans le répertoire HATHOR dans la partition E. C'est le répertoire par défaut pour les fichiers de spectacle.

Ceci peut être changé dans Setup/Preferences/Filestorage. Chaque fois qu'un spectacle est enregistré, la version précédente est enregistrée comme version incrémentielle (archive) avec une extension \$001 dans un répertoire unique créé automatiquement pour chaque spectacle, la nouvelle version porte l'extension PPL. À chaque sauvegarde l'extension \$001 devient \$002 puis \$003, etc. Pour chacune des versions, l'heure et la date sont indiquées, il est ainsi facile de revenir à une précédente version si nécessaire.

« Autosave » enregistre, dans un répertoire séparé, une copie de sauvegarde (« Backup ») du spectacle à un intervalle de temps configuré dans menu HATHOR/Setup/Preferences/File Storage.

Les enregistrements automatiques (« AutoSave »):

- Sont sauvegardés de la même manière que les fichiers d'archive avec la date et l'heure.
- Ne sont effectués que si le spectacle a été modifié.
- N'effacent pas l'indicateur d'alerte en haut de l'écran (petite disquette rouge).

Chaque « Play » (Spectacle) possède un nom de spectacle/« Play Name » (colonne « Name »), il contient tous les fichiers attachés à ce spectacle (le fichier actuel ainsi que les fichiers archivés). Le nom du « Play » est séparé du nom de fichier « File name » (colonne « File »).

14.2.2 Save (Sauvegarde)

Pour sauvegarder le spectacle actuel avec le même nom:

[SAVE]

Ou

[F2] clavier alphanumérique

Ou

Cliquer sur l'icône d'Alerte en haut de l'écran. (la disquette rouge)

Ou

Menu HATHOR/File/Save

Note: À chaque sauvegarde avec la touche [SAVE] ou [F2] le logiciel archive le spectacle (*. \$0**) précédent cette sauvegarde.

14.2.3 Save as (Sauvegarder sous)

Pour sauvegarder le spectacle actuel sous un autre nom de fichier

Note: l'éditeur permet de changer aussi le « Play Name »

14.2.4 Open Library (Ouvrir la Librairie)

« Open Library » permet d'ouvrir ou de naviguer vers:

- La version la plus récente (extension .ppl).
- Une version archivée d'un spectacle existant (extension .\$0**).
- Une version sauvegardée automatiquement (extension .ppl dans le répertoire Autosave).

La fenêtre ouverte permet de charger un spectacle ou de naviguer dans celui-ci.

La navigation permet d'accéder à des données d'un spectacle qui n'est pas chargé dans la console. Le contenu du spectacle dans lequel on navigue peut être chargé dans le spectacle actuel (par ex. importer un « Device Template »).

Pour les détails d'importation de données, voir la rubrique « Browse Another ».

14.2.5 Importation

L'importation permet de sélectionner un fichier dans un autre format que celui d'HATHOR, comme Safari (.pla) ou ASCII (.txt).

L'importation ouvre une fenêtre de navigation qui permet de se déplacer vers un autre disque ou un autre endroit du réseau.

14.2.6 Export

L'Export permet de sauvegarder un spectacle dans un format différent de celui d'HATHOR, comme un fichier Safari (.pla) ou ASCII (.txt).

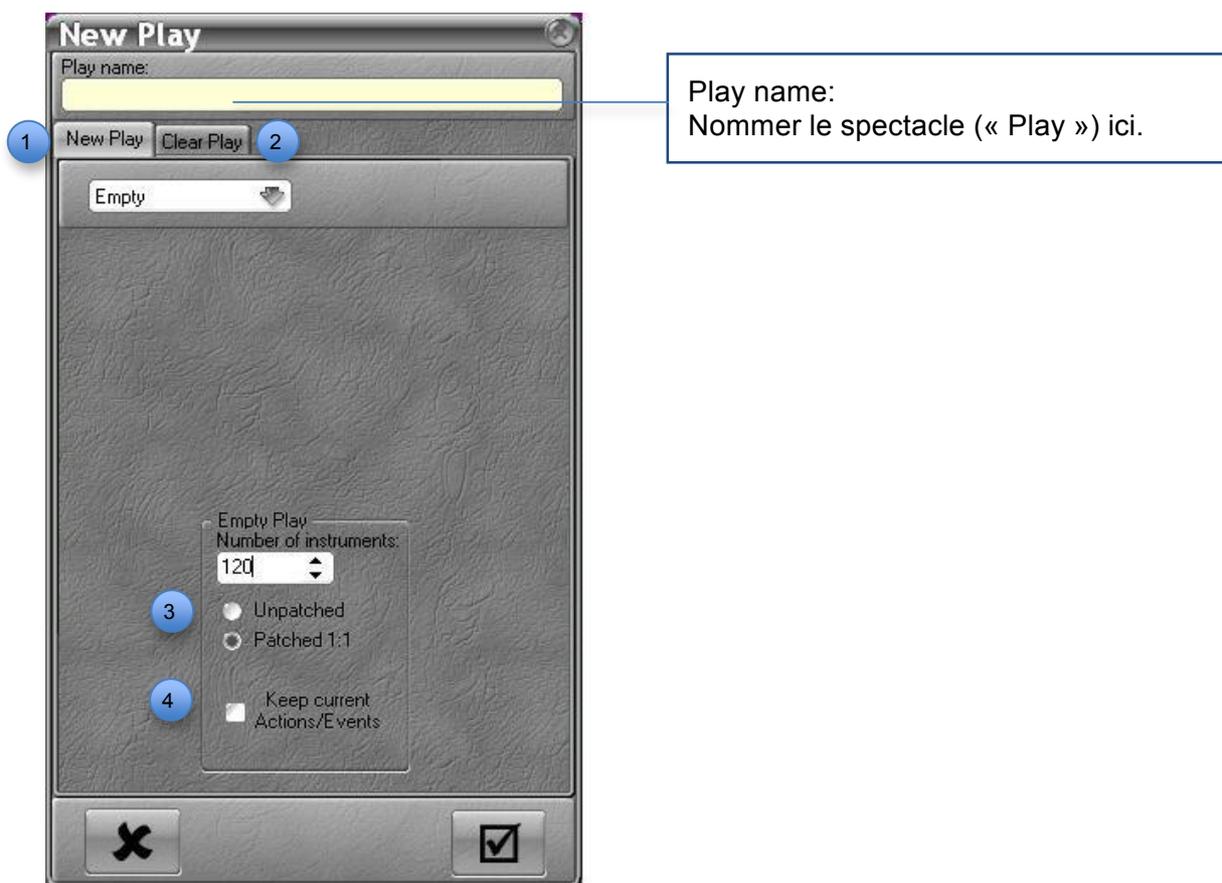
L'importation ouvre une fenêtre de navigation qui permet de se déplacer vers un autre disque comme une clé USB ou un autre emplacement sur le réseau.

La fonction Export permet aussi de sauvegarder le spectacle ailleurs que dans la Librairie HATHOR, comme une clé USB par exemple.

Les deux fichiers sauvegardés par la fonction « Export » et par la fonction « Save » sont indépendants.

14.2.7 New/Clear Play

New/Clear Play sert à commencer un nouveau spectacle ou effacer les données d'un spectacle existant.



- 1 Choisir « New Play » pour démarrer avec un spectacle vide.
L'onglet « New Play » offre la possibilité de créer un nouveau spectacle vide ou un spectacle « Based on Another » (à partir d'un autre). Cliquer sur « Empty » (proposé par défaut) et choisir « Based on Another ». Par défaut, le spectacle proposé est celui qui est configuré dans Setup/Preferences/Filestorage.
Cliquer sur l'icône à droite du nom du fichier par défaut afin d'ouvrir une fenêtre permettant de choisir un autre spectacle.

Il est alors possible de filtrer ce qui sera importé dans le nouveau spectacle. Les réglages de filtre seront mémorisés.

2 Cliquer sur l'onglet « Clear play » pour partir du spectacle actuel en sélectionnant, dans la liste, ce qui sera effacé.

3 Choisir « Unpatched » pour démarrer avec un patch vide ou « Patched 1:1 » pour démarrer avec un patch 1:1.

Bien noter: si des instruments ont une valeur due à une « Action List », ces valeurs restent actives lorsqu'un nouveau spectacle est créé. Il faut effacer ces valeurs dans le spectacle initial avant de créer un nouveau spectacle.

Il est aussi possible de conserver les « Actions » et « Events » du spectacle actuel pour le nouveau. 4

14.2.8 « Browse another » (Naviguer dans un autre spectacle)

Cette navigation permet d'accéder à des données d'un spectacle précédemment enregistré.

Tout ou partie du contenu du spectacle dans lequel la navigation s'opère peut être glissé-déposé vers le spectacle chargé.

Pour cela, il est nécessaire d'ouvrir le menu de l'objet concerné (par ex. « Device Template ») dans le menu « Play » (menu latéral), puis de glisser un objet existant de la fenêtre de navigation vers le spectacle courant et de choisir « Copy ».

Dans la fenêtre du spectacle dans lequel la navigation s'effectue, un menu local (Clic droit/**{Import}**) est disponible pour les objets suivants:

- Instruments Setup (création auto des Appareils et des « Templates » manquants).
- Palettes (création automatique des Appareils et des « Templates » manquants).
- Presets.
- Groupes.

ATTENTION: cette fonction est à utiliser avec précaution. Le spectacle peut se retrouver très confus si l'importation se fait entre deux spectacles très différents.

14.3 Restauration du système (CLAVIER ALPHANUMÉRIQUE et SOURIS indispensables)

Le logiciel HATHOR peut être réinstallé à partir d'un dispositif DOM SATA interne.

Il est indispensable de débrancher tous les appareils connectés avant de commencer.

La console possède une routine de restauration pour le logiciel HATHOR et le système d'exploitation (Windows7).

Un système spécifique DOM SATA interne contient les fichiers nécessaires à la restauration du logiciel.

La partition C sera entièrement restauré, de ce fait, il est indispensable de bien vérifier que tous les spectacles sont sauvegardés sur la partition E: SETUP/PREFERENCES/FILESTORAGE

En cas de « plantage » de la console: essayer de de l'éteindre en appuyant sur **{Ctrl&Alt&Del}**.

Dans le coin en bas à droite apparaît une icône, cliquer dessus et choisir **{Forced shutdown}** et confirmer.

Redémarrer la console normalement et presser **(F12)** jusqu'à ce que le « Boot menu » apparaisse.

Au moyen de la flèche vers le bas se placer sur « Hard Disk », puis appuyer sur **(ENTER)**.

Appuyer à nouveau sur la flèche vers le bas pour se placer sur « xxxxx SATADOM » puis **(ENTER)**.

Lorsque le message « Windows is loading file » patientez 10 minutes environ.

À la fin du processus, le message « wait Reboot » apparaît et HATHOR redémarre.

Notes personnelles

Notes personnelles



info@adblighting.com
www.adbstagelight.com