



MANUEL D'UTILISATION

Pour consoles **jester^{ml} 24** & **jester^{ml} 48**



zero[®] 88

Si vous utilisez une alimentation triphasée en 380 v, provisoire ou mobile pour alimenter ce pupitre, nous vous recommandons de débrancher l'alimentation secteur du pupitre avant de connecter ou de déconnecter celui-ci de son alimentation. L'installation risque d'être sérieusement endommagée si le pupitre est branché sur deux phases.

Ce matériel est exclusivement destiné au contrôle de l'éclairage scénique et ne convient pas à un autre usage. Il doit être uniquement utilisé par ou sous le contrôle d'un personnel qualifié ou formé à cet effet.

ZERO 88 Lighting Ltd. se réserve le droit de procéder à toute modification du matériel décrit dans ce manuel sans préavis.

Federal Communications Commission
(Conseil Fédéral de l'audiovisuel)

Après avoir subi des tests, cet équipement a été déclaré conforme aux limites des appareils numériques de Classe A, conformément à l'article 15 des règles de la FCC. Ces limites sont conçues pour fournir une protection raisonnable contre les interférences nuisibles lorsque l'appareil est utilisé dans un contexte commercial. Cet appareil génère, utilise et peut émettre une fréquence radio dont la puissance peut gravement parasiter les communications radio si le matériel n'est pas installé et utilisé suivant les règles. Dans une zone d'habitation, ce matériel peut provoquer de graves interférences et l'utilisateur devra prendre à sa charge les moyens de pallier ces interférences.

Version 3.0 – Décembre 2009

Manual Stock No. 73-406-00

© Zero 88 2007-2009

Zero 88Usk HouseLlantarnam
ParkCwmbranGwent NP44 3HDUnited
Kingdom

Tel: +44 (0)1633 838088 *Fax:

+44 (0)1633 867880e-mail:

sales@zero88.comWeb:

www.zero88.com

* 24 heures sur 24

Table des matières

Introduction	4
Ce Manuel.....	4
Le JesterML	5
Commandes principales et affichages	6
Mise en route du pupitre.....	7
Saisie numérique	7
Mode Preset.....	8
Mode Deux PEPARATIONS	9
Mode Etendu.....	11
Mode Program	13
Mémoires de type « Scène ».....	18
Chenillards	22
Mode Program: autres fonctions	23
Mode Run (Restitution).....	27
Contrôle des projecteurs automatisés	37
Palettes	41
Effets.....	43
Tagging & Untagging.....	44
Entrée DMX	46
Mode Setup.....	50
RDM	64
Contrôle MIDI.....	65
Autres fonctions.....	67
Aide en ligne	67
Mises à jour du logiciel.....	67
Phantom Jester	68
Glossaire (Le JesterML de A à Z).....	69
Caractéristiques Techniques	86
Index.....	88

Introduction

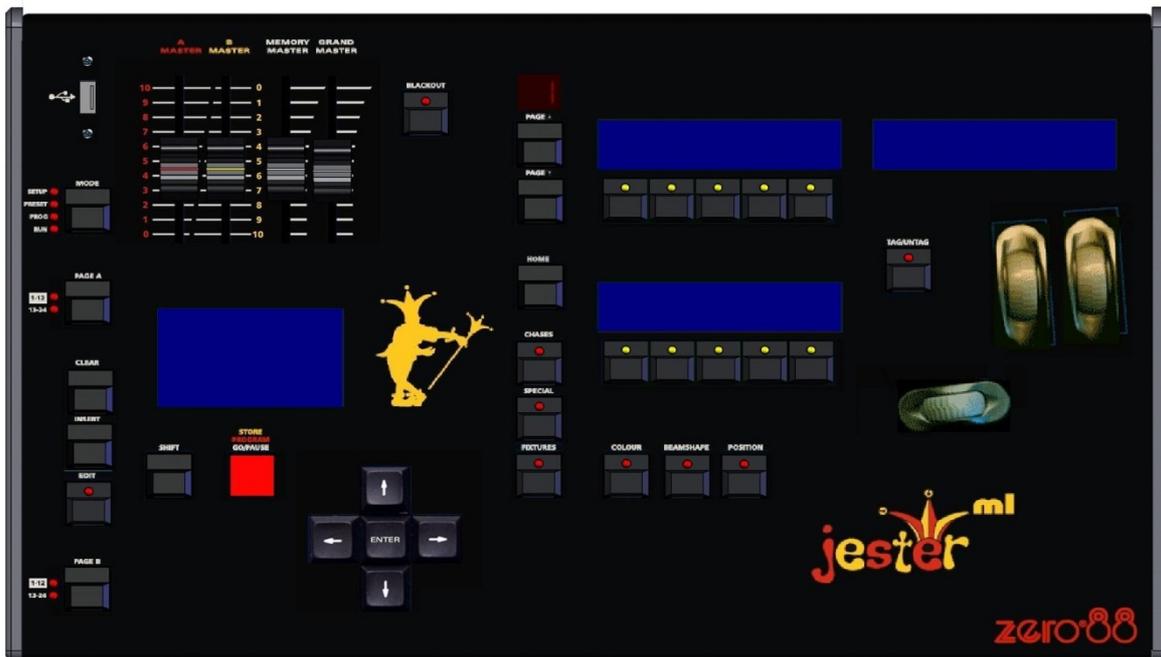
Ce Manuel

Ce manuel décrit le fonctionnement et la programmation des pupitres d'éclairage JesterML, JesterML24 et JesterML48. Il commence avec une description générale des pupitres, les commandes principales, la mise sous tension du pupitre et l'état par défaut. Les sections principales traitent des différents modes opérationnels du pupitre : PRESET, PROGRAM et RUN. Chaque section comprend une brève description des commandes et affichages pertinents du panneau de commande, ainsi qu'un guide détaillé des fonctions disponibles. Le manuel aborde ensuite des fonctions plus spécifiques du pupitre, comme Fixture Control (contrôle des projecteurs automatisés), DMX Input (entrée DMX) , les sections finales étant dédiées aux fonctions SETUP et aux spécifications techniques du pupitre.

Ce manuel utilise le nom générique de la gamme, "**JesterML**", pour les trois pupitres JesterML , Jester ML24 et Jester ML48 . Quasiment toutes les informations afférentes au fonctionnement s'appliquent aux trois pupitres – les pupitres plus grands ont simplement plus de potentiomètres et de boutons de circuits / submasters . Les différences spécifiques des modèles seront notées dans le texte. Il convient de remarquer qu'en connectant un pupitre externe (comme un Jester24/48) en tant que fader wing (extension) à l'entrée DMX d'un JesterML, celui-ci peut alors contrôler le même nombre de circuits et de submasters qu'un JesterML48.

Ce manuel est rédigé pour la version 3.0 et suivantes du logiciel. Si un logiciel plus ancien est installé sur votre pupitre, il est fortement recommandé de le mettre à jour et de passer à la version la plus récente pour profiter pleinement des nouvelles fonctionnalités. La version du logiciel est indiquée dans le menu SETUP. Voir la section **Mises à jour du logiciel** pour plus d'informations.

Le JesterML

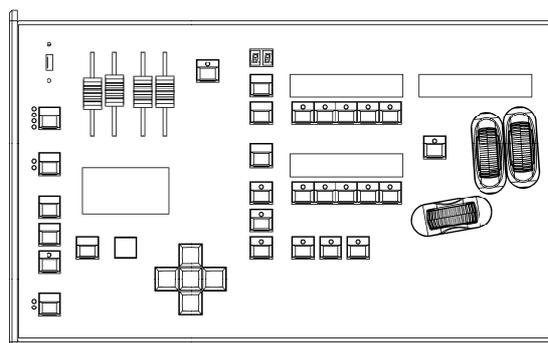
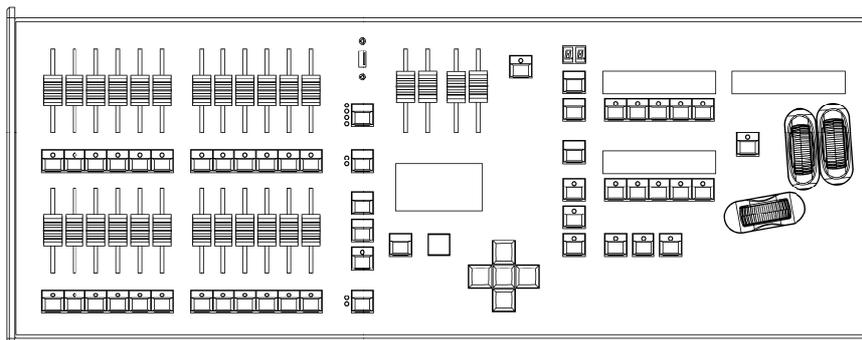
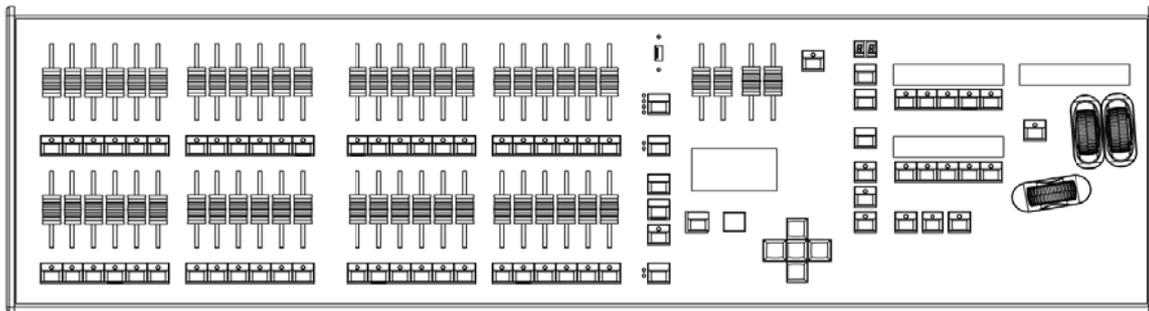


Les pupitres d'éclairage JesterML sont des pupitres à mémoire compacts et faciles d'utilisation qui enregistrent les niveaux de circuits et les informations des projecteurs automatiques, et fournissent un accès aux mémoire avec un séquentiel type théâtre et également via des submasters, ainsi que des palettes de couleur, de gobos/zoom, et de position.

Les mémoires et submasters peuvent être enregistrés en tant que scènes ou chenillards. Les temps de transfert de la séquence, la vitesse, la direction et l'attaque des chenillards peuvent être ajustés selon vos besoins. Le JesterML peut contrôler 48 circuits de gradateurs et 80 projecteurs automatiques. Quelque soit le pupitre JesterML que vous utilisez, les 48 circuits de gradateurs peuvent être contrôlés en connectant un autre pupitre (wing) à l'entrée DMX.

La sortie du pupitre est en DMX512-A uniquement. Le port DMX OUT est compatible avec les fonctionnalités RDM.

Commandes principales et affichages



Ces commandes permettent le paramétrage des fonctions de base du pupitre.

MODE

Le bouton MODE permet de choisir le mode d'exploitation du pupitre. Le voyant rouge à gauche du bouton montre le mode utilisé (SETUP, PRESET, PROGRAM, RUN).

GRAND MASTER

Le potentiomètre de GRAND MASTER permet un contrôle global des niveaux de sortie de tous les circuits du pupitre.

BLACKOUT

Le bouton BLACKOUT met tous les circuits à zéro. Le fait d'appuyer plusieurs fois sur le bouton BLACKOUT permet de passer alternativement du Black-out (tous les circuits à zéro) aux niveaux de sorties actuels du pupitre. Le voyant de la touche BLACKOUT indique l'état actuel (Clignotant = Black-out, Eteint = Normal).

Vous retrouverez aussi cette information sur le moniteur, le texte "BLACKOUT"

clignotant sur l'écran. Le "Black-out" ainsi que le Grand Master n'affectent ni les circuits LTP (attributs des automatiques) ni les circuits capturés depuis l'entrée DMX.

PROGRAM/GO

Le bouton PROGRAM/GO est un bouton multifonction, qui prend différentes couleurs suivant le mode d'exploitation choisi.

En mode **PRESET**, le bouton est inactif sauf en mode étendu où il fonctionne comme un bouton d'enregistrement temporaire de la préparation, et est de couleur **jaune**. En mode **PROGRAM**, le bouton PROGRAM/GO fonctionne comme un bouton d'enregistrement, et est de couleur **rouge**. En mode **RUN**, le bouton PROGRAM/GO fonctionne comme un bouton Go/Pause et est de couleur **verte**.

Mise en route du pupitre

1. Connectez un câble DMX et un moniteur (si nécessaire). Bien que le moniteur soit optionnel, vous trouverez le pupitre plus simple à utiliser avec.
2. Connectez l'alimentation au pupitre et allumez au général.
3. Vérifiez que la fonction "Black-out" n'est pas activée (le voyant rouge du bouton Black-out doit être éteint).
4. Mettez les potentiomètres A MASTER et B MASTER à zéro.
5. Mettez le potentiomètre GRAND MASTER à 100%.

Saisie numérique

Les champs numériques peuvent être remplis en utilisant les touches multifonctions **MFK**. Accédez d'abord au champ requis, et appuyez sur ENTER. Les touches MFK fonctionnent désormais comme des touches numériques. Une fois le numéro saisi, appuyez sur ENTER pour confirmer.

Si l'on préfère, on peut utiliser les touches flash de la préparation B sur les Jester ML24 & 48 pour la saisie numérique, les MFK affichant les numéros de touches.

Un clavier USB peut également être raccordé pour faciliter la saisie des noms et des nombres. Notez qu'en raison de la limitation des ressources internes, on ne peut pas utiliser de clavier USB lorsque le MIDI est activé, ou quand on a besoin d'accéder à une clef USB (par exemple pour Charger ou Sauvegarder une conduite)

Mode Preset

Le mode PRESET permet un contrôle direct sur les automatiques, la restitution de palettes, et le contrôle des 48 circuits en manuel. Quelque soit votre pupitre, vous pouvez connecter un autre pupitre (*wing*), par exemple un Jester24/48, à l'entrée DMX pour contrôler les circuits en manuel. Voir la section sur l'**entrée DMX** pour plus d'informations. Le fonctionnement est quasiment identique, que les faders et les boutons soient sur le pupitre lui-même ou sur un wing externe.

Quand le pupitre est en Mode Preset toutes les fonctions relatives aux mémoires sont désactivées, le pupitre fonctionnant alors complètement comme un jeu d'orgues manuel. Le pupitre peut être utilisé soit avec deux préparations de 12 (24) circuits contrôlant 12 (24) circuits, soit avec une seule préparation contrôlant 24 (48) circuits. En mode Deux Préparations, des scènes différentes sont préparées en PRESET A et PRESET B en utilisant les potentiomètres de circuits. Les potentiomètres MASTER A et MASTER B permettent d'effectuer le transfert entre les deux scènes.

En appuyant sur PAGE B, on sélectionne le mode étendu (*wide*), indiqué par l'allumage de la LED la plus basse à côté de la touche PAGE B. En mode étendu, il est toujours possible d'opérer un transfert entre deux scènes. La première scène est réglée sur les deux préparations A & B, et enregistrée temporairement (*store*) dans le pupitre en appuyant sur la touche jaune PROGRAM/GO. Une fois celle-ci enregistrée, une autre scène peut être réglée sur les potentiomètres des deux préparations.

Les MASTER A & B servent au transfert entre la scène enregistrée et la scène sur les préparations. Le transfert entre les scènes peut être manuel ou temporisé. Comme pour tous les modes de fonctionnement du pupitre, le niveau général des circuits est fonction de la position du GRAND MASTER.

PREPARATIONS A ET B

En mode deux préparations, les préparations A & B contrôlent les mêmes circuits. En mode étendu, la préparation A commande la première moitié des circuits, et la préparation B la seconde moitié.

BOUTONS FLASH DE CIRCUITS

Chaque potentiomètre possède un bouton flash, utilisé pour faire flasher les circuits individuellement. En choisissant SPECIAL, ces boutons peuvent être désactivés, ou passés en mode SOLO (notez que le mode SOLO ne peut s'appliquer aux boutons flash d'un wing).

POTENTIOMETRES MASTER A & B

En mode deux préparations, le MASTER A contrôle les niveaux de sortie des potentiomètres de la préparation A et le MASTER B contrôle ceux de la préparation B. En mode étendu, les MASTER A et B contrôlent l'ensemble des potentiomètres des préparations A et B, et la scène enregistrée. Le MASTER B est inversé (100% en bas) pour faciliter les transferts manuels en déplaçant les deux MASTERS A et B ensemble.

TEMPS DE TRANSFERT

Le temps de transfert est réglé grâce aux roues lorsque SPECIAL est sélectionné, il permet de donner un temps de fondu pour le transfert entre deux scènes. Le contrôleur peut être réglé sur « Manual » ou sur un temps allant de 0.1 seconde à 5 minutes. Ce temps est affiché sur l'écran LCD au dessus des roues. La touche PROGRAM/GO, utilisée comme touche d'enregistrement, clignote en jaune lors d'un transfert temporisé en cours d'exécution.

PROGRAM/GO

En mode étendu, le bouton PROGRAM/GO permet de sauvegarder l'ensemble de la préparation comme scène. Cela déterminera quel MASTER (A ou B) contrôle les potentiomètres de préparation et lequel contrôle la scène enregistrée. Les voyants associés du panneau avant indiquent l'état (A FADERS, B STORED ou B FADERS, A STORED).

Mode Deux PEPARATIONS

En mode deux Préparations A et B, les MASTERS A et B, et le Grand Master contrôlent les niveaux de sortie du pupitre. Le temps de fondu réglé avec la roue du milieu quand SPECIAL est sélectionné détermine le temps de transfert entre les scènes envoyées grâce aux deux MASTERS.

Paramétrage en mode deux préparations

1. Si le pupitre n'est pas déjà en mode PRESET, appuyez et maintenez appuyé le bouton MODE pendant 1 seconde. Le voyant PRESET à côté du bouton MODE va s'allumer.
2. Vérifiez que la LED du dessus à côté du bouton PAGE B est bien allumée, et que le temps de transfert (appuyez sur SPECIAL et utilisez la roue du milieu) est bien sur «Manual».

Pour envoyer au plateau une scène depuis la préparation A

1. Mettez chaque circuit de la Préparation A au niveau de votre choix.
2. Mettez le MASTER A à 100%. La scène préparée en A est envoyée au plateau.

Pour envoyer au plateau une scène depuis la préparation B

1. Vérifiez que le MASTER B est à zéro.
2. Mettez chaque circuit de la Préparation B au niveau désiré. Cela n'affecte pas les sorties du pupitre.
3. Mettez le MASTER B à 100%. La scène préparée en B est envoyée au plateau, mélangée à la scène préparée en A.
4. Pour retirer la scène préparée en A, mettez le MASTER A à zéro.

Transfert manuel entre deux scènes

1. Assurez vous que le temps de transfert est réglé sur « Snap » (Sec) (appuyez sur SPECIAL et utilisez la roue du milieu)
2. Préparez une scène avec les potentiomètres de la Préparation A.
3. Mettez le MASTER A à 100%, et le MASTER B à zéro. La scène préparée avec les potentiomètres de la Préparation A sera envoyée au plateau.
4. Préparez une autre scène avec les potentiomètres de la Préparation B. Cela se fait en aveugle sans affecter les niveaux de sortie.
5. Pour réaliser un transfert vers la nouvelle scène préparée en B, bougez simultanément le MASTER A jusqu'à zéro et le MASTER B jusqu'à 100%. Vous avez un contrôle manuel direct de la vitesse de transfert. Puisque les potentiomètres de MASTERS sont déplacés conjointement, la scène de la Préparation B « montera » pendant que la scène de la Préparation A « descendra ». Ce transfert est « dipless » (sans passage au noir).
6. Une nouvelle scène peut être préparée en A sans affecter les sorties.
7. Pour réaliser un transfert vers la nouvelle scène préparée en A, bougez simultanément les MASTERS A jusqu'à 100% et B jusqu'à zéro.
8. Puisque les potentiomètres de généraux sont déplacés conjointement, la scène de la Préparation A « montera » pendant que la scène de la Préparation B « descendra ». Ce transfert est « dipless ».

Transfert Temporisé entre deux scènes

1. Mettez les MASTERS A et B à zéro.
2. Réglez une scène avec les potentiomètres de la Préparation A.
3. Réglez une deuxième scène avec les potentiomètres de la Préparation B.
4. Réglez le temps de montée de la scène A à la valeur souhaitée en appuyant sur SPECIAL et en agissant sur la roue du milieu.
5. Mettez le MASTER A à 100% d'un coup sec. La scène préparée en A va être envoyée au plateau avec un temps de montée déterminé par la valeur choisie au réglage effectué en 4.
6. Le bouton STORE clignotera en jaune pendant la réalisation du transfert dipless, et s'éteindra une fois le transfert achevé.
7. Pour réaliser le transfert vers la scène préparée en B, mettez le MASTER A à zéro et le MASTER B à 100% d'un coup sec. La scène préparée en B « montera » et la scène préparée en A « descendra » dans le temps de transfert choisi. Le bouton STORE clignotera en jaune pendant la durée du transfert dipless.
8. Une nouvelle scène peut dès lors être préparée en A sans affecter les niveaux de sortie.
9. Pour réaliser le transfert vers la scène préparée en A, mettez le MASTER A à 100% et le MASTER B à zéro d'un coup sec. La scène préparée en A « montera » et la scène préparée en B « descendra » dans le temps de transfert choisi. Le bouton STORE clignotera en jaune pendant la durée du transfert dipless.

Flasher des circuits – Mode Deux Préparations

1. Assurez vous que la fonction FLASH est active. Utilisez pour cela les touches multifonctions MFK lorsque SPECIAL est sélectionné.
2. Appuyez et maintenez appuyé le bouton FLASH d'un circuit (situé sous le potentiomètre du circuit). Le circuit est alors ajouté à la scène au même niveau que celui du GRAND MASTER.
3. Relâchez le bouton FLASH du circuit. Le circuit retourne à sa valeur précédente (celle du potentiomètre).

FLASH: Un circuit « flashé » est envoyé à 100% quand le bouton FLASH est pressé, et retourne à la valeur de son potentiomètre une fois le bouton FLASH relâché. Les autres circuits ne sont pas concernés.

SOLO: Un circuit « flashé » est envoyé à 100% et tous les autres circuits sont mis à zéro. Une fois le bouton FLASH relâché, tous les circuits retournent à la valeur de leur potentiomètre.

NOTE

Boutons flash sur un Wing (extension)

Les boutons flash ne sont pas actifs en mode Flash sur un Wing

Mode Etendu

Quand vous travaillez en mode étendu, vous pouvez réaliser un transfert ou combiner deux scènes étendues de 24 (48) circuits. Une scène est réglée en utilisant les potentiomètres de la PREPARATION A et de la PREPARATION B.

Les potentiomètres de la Préparation A contrôlent les circuits de 1 à 12 (1-24) tandis que les potentiomètres de la Préparation B contrôlent les circuits de 13 à 24 (25-48). Cette scène est enregistrée temporairement en appuyant sur le bouton PROGRAM/GO (Enregistrement). Une nouvelle scène peut alors être préparée grâce aux potentiomètres des Préparations A et B. Les MASTERS A et B vont permettre un transfert entre les deux scènes.

Le bouton PROGRAM/GO permet de déterminer quel potentiomètre de MASTER contrôle les potentiomètres de circuits et quel potentiomètre de MASTER contrôle la scène enregistrée.

Le potentiomètre de GRAND MASTER permettra un contrôle global des niveaux de sortie du pupitre.

Le temps de transfert entre les deux scènes sera déterminé par celui choisi en sélectionnant SPECIAL.

Paramétrage en mode Etendu

1. Si le pupitre n'est pas déjà en mode PRESET, appuyez et maintenez appuyé le bouton MODE pendant 1 seconde. Le voyant PRESET à côté du bouton MODE va s'allumer.
2. Activation du mode Etendu. Pour cela, assurez vous que la LED la plus basse à côté du bouton PAGE B est allumée. A la première utilisation du mode Etendu, les potentiomètres de préparation seront assignés au MASTER A et la scène enregistrée au MASTER B. C'est ce qu'indiquera l'écran LCD principal (A FADERS, B STORED). La scène sauvegardée temporairement sera effacée.

Enregistrer et transférer des Scènes

1. Mettez le MASTER A et le Grand Master à 100% et le MASTER B à zéro. Appuyez sur SPECIAL et réglez le temps de transfert sur Snap avec la roue du milieu
2. Assurez vous que l'écran LCD indique A FADERS, B STORED (s'il n'y a pas d'indications, c'est que vous n'êtes pas en mode Etendu, et s'il indique B FADERS, A STORED, appuyez sur le bouton PROGRAM/GO)
3. Réglez une scène avec les potentiomètres des Préparations A et B. Cette scène sera envoyée au plateau.
4. Pour l'enregistrer, appuyez sur le bouton PROGRAM/GO, qui en mode Preset est jaune pour indiquer que sa fonction est d'enregistrer. Les niveaux des circuits sont enregistrés provisoirement et l'écran LCD change pour indiquer B FADERS, A STORED. Le MASTER A est désormais affecté à la scène enregistrée et le MASTER B aux potentiomètres, ainsi les niveaux de sortie restent inchangés.
5. Réglez la scène suivante avec les potentiomètres des préparations A et B. (les niveaux de sortie restent inchangés tant que le MASTER B est à zéro).
6. Pour réaliser un transfert « dipless » entre la scène enregistrée et la scène préparée avec les potentiomètres, déplacez simultanément le MASTER A jusqu' à zéro et le MASTER B jusqu'à 100%).
7. Si vous appuyez sur le bouton PROGRAM/GO à nouveau, les niveaux de

sortie sont enregistrés provisoirement (remplaçant alors les niveaux précédents) et l'écran LCD change pour indiquer A FADERS, B STORED. Le MASTER B est désormais affectée à la scène enregistrée et le MASTER A aux potentiomètres, ainsi les niveaux de sortie restent les mêmes.

8. Les opérations décrites dans les pas 5 à 7 peuvent être répétées de nouveau pour régler une nouvelle scène, réaliser son transfert avec la précédente, etc.... dans le sens des aiguilles d'une montre sur la face avant du pupitre :



Transferts manuels et temporisés

En déplaçant conjointement les deux potentiomètres des MASTERS A et B, on effectue un transfert entre la scène préparée et la scène enregistrée. Si le temps de transfert est réglé sur Snap (avec SPECIAL sélectionné), il dépendra de la vitesse à laquelle les potentiomètres de MASTERS sont déplacés. Le contrôle sur la vitesse du transfert est direct.

Le temps de transfert peut être réglé entre 0.1 seconde et 5 minutes en utilisant la roue du milieu avec SPECIAL sélectionné..

Flasher des circuits – Mode Etendu

1. Assurez vous que la fonction FLASH est active. Utilisez pour cela les touches multifonctions MFK lorsque SPECIAL est sélectionné.
2. Appuyez et maintenez appuyé le bouton FLASH d'un circuit. Les boutons situés sous les potentiomètres de la PREPARATION A contrôlent les circuits 1 - 12 (1 - 24), ceux qui sont situés sous les potentiomètres de PREPARATION B contrôlent les circuits 13 - 24 (25 - 48). Le circuit est alors ajouté à la scène au même niveau que celui du GRAND MASTER. Suivant le mode flash choisi, les autres circuits peuvent être ou pas affectés - voir ci-dessous.
3. Relâchez le bouton FLASH du circuit. Tous les circuits retournent à leur valeur précédente.

FLASH: Un circuit « flashé » est envoyé à 100% quand le bouton FLASH est pressé, et retourne à la valeur de son potentiomètre une fois le bouton FLASH relâché. Les autres circuits ne sont pas concernés.

SOLO: Un circuit « flashé » est envoyé à 100% et tous les autres circuits sont mis à zéro. Une fois le bouton FLASH relâché, tous les circuits retournent à la valeur de leur potentiomètre.

NOTES

Scène enregistrée

Toute scène enregistrée envoyée au plateau en mode PRESET cessera de l'être en cas de changement de mode (PROGRAM, RUN ou SETUP).

Boutons flash sur un Wing (extension)

Les boutons flash ne sont pas actifs en mode Flash sur un Wing

Mode Program

Introduction

Le mode Program sur le JesterML sert à sélectionner et créer de nouvelles mémoires ou des submasters, et à entrer les données des automatiques dans les Palettes. Une fois qu'un item a été créé, il peut être modifié dans le mode Program, et son contenu réenregistré.

Mémoires

Une mémoire est une "scène" (état lumineux) ou un chenillard qui est restitué(e) en séquence, comme élément d'une liste de mémoires. Elles sont traditionnellement utilisées pour un spectacle préprogrammé qui est joué en séquence chaque soir, en suivant un script ou un ordre de passage.

Submasters

Un submaster est une scène ou un chenillard qui est enregistré(e) sous un potentiomètre. Les potentiomètres peuvent ensuite être mixés ensemble à la restitution pour créer différents états lumineux « live ». Ils sont généralement utilisés pour un éclairage improvisé, par exemple pour des concerts.

Types de Mémoires

Il existe deux types de mémoires qui peuvent être programmées sur le JesterML : ce sont les mémoires « scène » et les mémoires chenillards.

- Une mémoire « scène » consiste en un état lumineux statique, dans laquelle on enregistre les niveaux que l'on voit sur scène.
- Un chenillard consiste en un nombre de pas (maximum : 999) . Chaque pas est un état lumineux statique, dans lequel on enregistre les niveaux que l'on voit sur scène.

Types de Submasters

Les scènes et les chenillards peuvent également être enregistrés sous les potentiomètres de submasters. En mode Run, ils permettent d'envoyer une scène ou un chenillard avec un simple potentiomètre . En mode Program, on sélectionne le submaster à enregistrer en appuyant sur le bouton flash qui lui est associé. Les submasters peuvent aussi être sélectionnés en appuyant sur PAGE B et en utilisant les touches multifonctions MFK.

Le JesterML a 20 pages de 24 submasters, soit 480 au total. Lorsqu'on programme les submasters, il convient de se souvenir quels sont ceux qui, sur chaque page, seront accessibles sur les potentiomètres en mode Run :

JesterML	JesterML24	JesterML48
Voir <i>DMX input Setup</i> dans le SETUP	1-12	1-24

Alerte de niveau de mémoire

Le JesterML a une capacité de 500 mémoires maximum, plus 480 submasters, plus 30 palettes de chaque paramètre (Couleur, Faisceau, Position). Une mémoire peut être une SCENE ou un CHENILLARD. Le nombre de pas de chenillard et/ou un grand nombre de circuits d'automatiques utilisés peuvent réduire le nombre total de mémoire à moins de 500. Le logiciel du pupitre vérifie la mémoire utilisée et affiche un message d'alerte quand le niveau de mémoire disponible est bas, et lorsque celle-ci est pleine.

Sélectionner une mémoire

Utilisez les flèches « haut & bas » pour sélectionner la mémoire choisie dans le champ <Mem> affichée sur l'écran LCD. L'affichage montre le numéro de la mémoire sélectionnée avec son temps de transfert, son temps d'attente, son déclenchement et son nom. Si la mémoire programmée est un Chenillard, l'écran LCD affiche aussi le numéro du pas en cours. Utilisez les roues de contrôle des automatiques ainsi que les potentiomètres des préparations pour le réglage de la scène, et le bouton PROGRAM /GO pour l'enregistrement.

Sélectionner un submaster

Appuyez sur PAGE B pour mettre les touches multifonctions MFK en mode submaster et sélectionnez la page active. Utilisez Page Up, Page Down et les afficheurs à 7 digits des touches multifonctions MFK pour sélectionner la page de submasters (de 1 à 20). La page de submasters active est affichée en permanence sur le moniteur externe.

NOTE**Tagging**

Par défaut, les circuits d'intensité des automatiques et ceux des préparations sont enregistrés et mixés dans les mémoires ou les submasters sur la base HTP (highest takes precedence, « le plus fort l'emporte »). Les paramètres des automatiques (circuits LTP) ne sont enregistrés que s'ils sont « taggés » (marqués). Ce paramétrage peut être modifié dans le Setup (Record Options) si besoin.

*Il est très important de prendre en compte ce qui est taggé quand on travaille avec des automatiques. Des informations détaillées sont données dans la section **Fixture Control** qu'il est recommandé de lire entièrement.*

Tagging/Untagging des préparations

Si l'option d'enregistrement **Brightness** (*intensité*) est paramétrée sur **Channel**, les circuits d'intensité peuvent être « taggés » ou non à l'enregistrement. Le principal avantage à utiliser le pupitre de cette façon est qu'en étant attentif à l'enregistrement, on peut exclure les circuits d'éclairage gradués mais « non scéniques » des mémoires et des submasters (ex : services, bâtiment).

- Les circuits d'intensité non taggés sont affichés sur le moniteur avec leur niveau en gris foncé.

- Bouger un potentiomètre de circuit tagge ce circuit. Maintenez **TAG/UNTAG** enfoncé en même temps pour ne pas tagger ce circuit.
- Bouger le potentiomètre du MASTER A ou du MASTER B tagge tous les circuits de la préparation. Maintenez **TAG/UNTAG** enfoncé en même temps pour ne pas tagger tous les circuits de la préparation.
- Bouger le Grand Master tagge tous les circuits d'intensité (préparations et automatiques). Maintenez **TAG/UNTAG** enfoncé en même temps pour ne pas tagger tous les circuits d'intensité.

Notez que pour la plupart des usages il est préférable de laisser l'option d'enregistrement de **Brightness** (*intensité*) sur All.

Mémoire zéro

La mémoire zéro (--) est une mémoire permanente non modifiable qui met tous les circuits d'intensité à 0% et tous les circuits d'attributs à leur valeur par défaut (position « Home »). C'est utile pour démarrer un spectacle à partir d'un point de départ connu quand on utilise la séquence.

Commandes principales et affichages

PREPARATION A ET PREPARATION B

Les potentiomètres de la Préparation A contrôlent la première moitié des circuits. Les potentiomètres de la Préparation B contrôlent la deuxième moitié des circuits.

BOUTONS FLASH de CIRCUITS

Chaque potentiomètre possède un bouton de flash de circuit associé. Ils sont aussi utilisés pour sélectionner un submaster à éditer. En appuyant sur PAGE B, les touches multifonctions MFK peuvent aussi être utilisées pour sélectionner les submasters.

MASTER A et MASTER B

Les potentiomètres des Masters A et B sont désactivés en mode PROGRAM.

Afficheur LCD principal

L'afficheur LCD principal indique le numéro de la mémoire, du submaster ou de la palette sélectionné, ainsi que le numéro de pas (s'il y a lieu). Un astérisque (*) après le numéro indique que l'item n'est pas programmé, le signe + indique que la mémoire ou le submaster inclue des informations DMX venant du port DMX-in. Les données provenant du DMX-in ne sont pas enregistrées dans les palettes.

MONITEUR

Le moniteur affiche la mémoire actuellement sélectionnée ou le numéro de submaster sur une ligne jaune, ainsi que le numéro de pas (s'il y a lieu) dans la colonne « steps ». Un astérisque (*) après le numéro indique que l'item n'est pas programmé. Les noms des mémoires et des submasters sont affichés sur le

moniteur, ainsi que les temps de montée et de descente pour les mémoires, et les niveaux de sortie.

CLEAR (EFFACEMENT)

Ce bouton sert à effacer une mémoire, un submaster, une palette, ou un pas d'un chenillard. Maintenez le bouton appuyé pendant une seconde pour effacer une mémoire, un pas ou une palette. Appuyez sur le bouton pendant une seconde en maintenant le bouton SHIFT enfoncé pour effacer un chenillard, tapez sur la touche d'effacement arrière (backspace) pour effacer une entrée de texte.

PROGRAM/GO

En mode Program, ce bouton permet d'enregistrer les niveaux de sortie et les temps de transfert pour la mémoire ou le submaster sélectionné(e) (les temps de transfert ne sont pas enregistrés pour les palettes). Pour un chenillard, les niveaux de sortie du pas en cours sont enregistrés ainsi que les éditeurs du chenillard complet. La touche PROGRAM/GO est aussi utilisée pour enregistrer les palettes.

EDIT

Cette touche envoie l'item sélectionné aux sorties. Si c'est un chenillard, celui-ci démarre. Lorsque EDIT est activé, la LED à l'intérieur de la touche s'allume. Pour enregistrer les modifications à l'emplacement antérieur, appuyez de nouveau sur la touche et la LED s'éteindra. Pour enregistrer les modifications sur un nouvel emplacement, il faut d'abord le choisir en utilisant :

- **Memory** : flèches
- **Submaster** : bouton flash, ou PAGE B puis les touches multifonctions MFK
- **Palette** : COLOUR, BEAMSHAPE ou POSITION, puis les touches multifonctions MFK

puis appuyez sur PROGRAM/GO pour enregistrer au nouvel emplacement. La LED s'éteindra pour indiquer que le pupitre n'est plus en mode edit. Cela permet de copier des contenus d'un emplacement à un autre.

La touche EDIT fonctionne aussi en mode RUN, permettant des modifications rapides sur la mémoire ou le submaster sélectionné, le pupitre revenant automatiquement en mode RUN une fois l'édition terminée.

FADE TIME

En appuyant sur SPECIAL, on peut régler le temps de transfert des mémoires et des submasters. Il n'est pas possible d'enregistrer de temps de transfert pour les palettes.

DWELL TIME

Le temps d'attente pour une mémoire est réglé en appuyant sur SPECIAL.

TRIGGER

On peut choisir le type de déclenchement d'une mémoire en appuyant sur SPECIAL et en utilisant les touches multifonctions MFK . Cela détermine quand la mémoire est envoyée. Il y a 2 possibilités : **Go** ou **Auto**. Quand le trigger est réglé sur Go, on doit appuyer sur la touche GO pour envoyer la mémoire. Quand le trigger est réglé sur Auto, la mémoire est envoyée en automatique à la fin du temps d'attente de la mémoire précédente.

Paramétrage du pupitre en mode PROGRAM

1. Si le pupitre est en mode RUN, appuyez sur le bouton MODE pour passer en mode PROGRAM. Dans n'importe quel autre mode, appuyez et maintenez appuyé le bouton MODE pendant 1 seconde pour passer en mode PROGRAM. Les voyants rouges situés à côté du bouton MODE indiquent le mode en cours.
2. Mettre tous les potentiomètres de préparation à 0%
3. Mettre le GRAND MASTER à full (100%) et assurez vous que la fonction « Black-out » n'est pas activée (le voyant du bouton « Black-out » doit être éteint).

NOTE***Modification en 'Live'***

*Lorsque vous passez du Mode RUN au Mode PROGRAM, c'est la mémoire suivante qui est sélectionnée pour être éditée . Pour éditer la mémoire en cours sans changement brusque sur les sorties, il suffit d'appliquer à la mémoire suivante le contenu de la mémoire en cours **avant** de passer du Mode RUN au Mode PROGRAM.*

Sélectionner un numéro de Mémoire

L'écran LCD affiche le numéro de mémoire sélectionnée <Mem : #>. Il s'affiche également sur le moniteur sur fond jaune. Le numéro d'une mémoire non programmée est suivi d'un astérisque (*).

Une mémoire non programmée est toujours une mémoire de type « SCENE » , mais peut être facilement transformée en Chenillard. Utilisez les flèches Haut/Bas pour sélectionner le numéro de la mémoire à programmer.

Autre méthode : appuyez sur ENTER avec le champ <Mem :#> sélectionné, puis tapez le numéro de mémoire voulu en utilisant les touches multifonctions MFK, et confirmez en appuyant sur ENTER .

Mémoires de type « Scène »**Programmer une Nouvelle Mémoire « Scène »**

1. Paramétrez le pupitre pour la programmation comme décrit précédemment.
2. Utilisez les flèches haut et bas pour sélectionner une mémoire vide à programmer.
3. Utilisez les roues pour les automatiques et les potentiomètres des préparations A et B pour régler la scène envoyée au plateau, en vous assurant de « tagger » les circuits concernés (voir page 44) .
4. Appuyez sur SPECIAL et réglez le temps de transfert, le temps d'attente, le « trigger » et les options de transfert pour les circuits LTP, en utilisant les roues et les MFKs.
5. Appuyez sur le bouton PROGRAM/GO. Les niveaux de sortie et les temps sont désormais enregistrés dans la mémoire sélectionnée. Si la mémoire suivante dans la liste est vide, l'écran LCD et le moniteur affichent son numéro, prête à être enregistrée. Les sorties restent inchangées.

Programmer une Nouveau Submaster « Scène »

1. Paramétrez le pupitre pour programmer comme décrit précédemment.
2. Appuyez sur le bouton Flash du Submaster que vous souhaitez programmer. Vous pouvez aussi appuyer sur PAGE B et utiliser les touches multifonctions MFK pour sélectionner un submaster.
3. Utilisez les roues et les potentiomètres des PREPARATIONS A et B pour régler les niveaux de sortie désirés.
4. Appuyez sur SPECIAL et réglez le temps de transfert et les options de transfert pour les circuits LTP, en utilisant les roues et les MFKs.
5. Appuyez sur le bouton PROGRAM/GO. Les niveaux de sortie sont désormais enregistrés dans le submaster sélectionné. Les sorties restent inchangées.

NOTE**Tagging**

Après avoir programmé une nouvelle mémoire ou un nouveau submaster, le JesterML efface l'état des tags, prêt pour en programmer une nouvelle (nouveau).

Séparer les temps de transfert (montée et descente)

Parfois il est nécessaire de travailler avec des temps de montée et de descente différents. Le JesterML vous permet de définir ces temps en utilisant les roues.

1. Sélectionnez la mémoire pour laquelle vous souhaitez modifier les temps.
2. Appuyez sur EDIT pour pouvoir la modifier.
3. Sélectionnez SPECIAL. Le temps de transfert s'affiche sur l'écran LCD au dessus des roues et également sur l'écran LCD principal et le moniteur.
4. Utilisez la roue de l'index pour le temps de montée et la roue du majeur pour le temps de descente. Si les deux sont identiques, ils seront réglés ensemble avec la roue de l'index. Dans ce cas, le temps de descente ne s'affiche pas.
5. Appuyez sur EDIT pour enregistrer les modifications.

Dwell Times and Auto Triggers

- Le **Dwell Time** est le temps d'attente respecté par le pupitre après la fin du temps de transfert le plus long (temps de montée ou temps de descente) avant de déclencher la mémoire suivante. La plage va de 0 (sec) à 5 minutes par pas de 1/10^{ème} de seconde.
- Le Trigger détermine le type de déclenchement. Il y a 2 possibilités : **Go** ou **Auto**. Quand le trigger est réglé sur Go, il faut appuyer sur la touche GO pour envoyer la mémoire. Quand le trigger est réglé sur Auto, la mémoire est envoyée automatiquement à la fin du temps d'attente de la mémoire précédente.
- Le réglage du Dwell time et du Trigger pour une mémoire s'effectue en appuyant sur SPECIAL. Le Dwell Time est ajusté grâce à la roue du pouce, et le Trigger choisi avec un touche multifonction MFK.

Réenregistrement d'une Mémoire programmée (Scène)

1. Mettez le pupitre en mode PROGRAM comme décrit précédemment.
2. Utilisez les flèches haut et bas pour choisir une mémoire déjà programmée.
3. Appuyez sur EDIT pour envoyer la mémoire sélectionnée si besoin. La LED de la touche EDIT s'allume.
4. Utilisez les commandes des automatiques et les potentiomètres de circuits pour régler l'état lumineux. Si un circuit a un niveau de sortie supérieur au niveau du potentiomètre, montez le potentiomètre de façon à « capturer » le niveau du circuit, puis redescendez-le au niveau de votre choix. Les niveaux des circuits sont affichés au bas de l'écran du moniteur.
5. Pour enregistrer les modifications dans la mémoire, ré-appuyez sur EDIT. Le niveau des sorties reste inchangé.

Réenregistrement d'un Submaster

1. Mettez le pupitre en mode PROGRAM comme décrit précédemment.
2. Appuyez sur le bouton Flash du Submaster que vous souhaitez réenregistrer. Vous pouvez aussi appuyer sur PAGE B et utiliser les touches multifonctions MFK pour sélectionner un submaster.
3. Appuyez sur EDIT pour envoyer le submaster sélectionné si besoin. La LED de la touche EDIT s'allume.
4. Utilisez les commandes des automatiques et les potentiomètres de circuits pour régler l'état lumineux. Si un circuit a un niveau de sortie supérieur au niveau du potentiomètre, montez le potentiomètre de façon à « capturer » le niveau du circuit, puis redescendez-le au niveau de votre choix. Les niveaux des circuits sont affichés au bas de l'écran du moniteur.
5. Pour enregistrer les modifications dans le submaster, ré-appuyez sur EDIT. Le niveau des sorties reste inchangé.

Réutiliser les données d'une scène.

Il est possible de sauvegarder la scène modifiée à un autre emplacement. Répétez les actions 1 à 4 décrites ci-dessus puis choisissez un nouvel emplacement avec :

- **Memory** : flèches
- **Submaster** : bouton flash, ou PAGE B puis les touches multifonctions MFK
- **Palette** : COLOUR, BEAMSHAPE ou POSITION, puis les touches multifonctions MFK

Appuyez ensuite sur la touche PROGRAM/GO : si l'item sélectionné est déjà programmé, il vous sera demandé sur l'écran LCD principal si vous souhaitez « écraser » le contenu original (*overwrite*) . Ré-appuyez sur la touche PROGRAM/GO ou sur ENTER. Les niveaux modifiés sont alors enregistrés au nouvel emplacement et le contenu original de cet emplacement a été écrasé. Le niveau des sorties reste inchangé.

Modifier les niveaux des circuits d'une Scène

Si vous souhaitez changer des niveaux de circuits d'une Mémoire ou d'un Submaster, le plus simple est d'adopter la méthode suivante :

1. Sélectionnez l'item à modifier en utilisant soit :
 - **Memory** : flèches
 - **Submaster** : bouton flash, ou PAGE B puis les touches multifonctions MFK

Appuyez sur le bouton EDIT pour envoyer la scène au plateau

2. Utilisez les commandes des automatiques et les potentiomètres de circuits pour régler l'état lumineux. Pour prendre le contrôle d'un circuit, montez le potentiomètre au delà de son niveau dans la scène de façon à le « capturer », puis repositionnez-le au niveau de votre choix.
3. Lorsque vous avez effectué toutes les modifications voulues, appuyez sur le bouton EDIT. La scène modifiée sera enregistré à son emplacement d'origine.

NOTES

Réenregistrement

Il existe quatre façons de réenregistrer une mémoire sur le JesterML :

- Appuyez sur PROGRAM puis sur ENTER quand le message apparaît.
- Appuyez sur PROGRAM une première fois puis une seconde fois quand le message apparaît.
- Appuyez sur la touche PROGRAM et maintenez-la enfoncée quelques secondes
- Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur PROGRAM en même temps.

Effacer une mémoire de type Scène

1. Utilisez les flèches haut et bas pour sélectionner une mémoire existante à effacer.

2. Maintenez enfoncé le bouton CLEAR pendant une seconde. Toutes les valeurs des circuits sont remises à zéro, et un astérisque (*) apparaît à côté du numéro de mémoire sur l'écran LCD principal indiquant par là que la mémoire est vide.

Effacer un Submaster

1. Appuyez sur le bouton FLASH de circuit sous le submaster à effacer. Vous pouvez aussi appuyez sur PAGE B et utilisez les touches MFK pour sélectionner un submaster.
2. Maintenez le bouton CLEAR pendant 1 seconde. Le submaster sera effacé et un astérisque (*) apparaît à côté du numéro du submaster sur l'écran LCD principal indiquant par là que le submaster est vide.

Chenillards**Programmer un nouveau chenillard**

1. Paramétrez le pupitre pour la programmation comme décrit précédemment.
Sélectionnez l'item à programmer en utilisant soit :
 - **Memory** : flèches
 - **Submaster** : bouton flash, ou PAGE B puis les touches MFK
3. Utilisez les roues pour les automatiques et les potentiomètres des préparations pour régler les niveaux du 1er pas. Ce réglage s'effectue à vue.
4. Appuyez sur le bouton PROGRAM/GO. Les niveaux de sortie sont enregistrés dans le premier pas du chenillard. Vous devez maintenant sélectionner de nouveau le même numéro de mémoire (le submaster, lui, reste sélectionné). Utilisez les flèches « haut » et « bas » pour choisir la mémoire que vous voulez transformer en chenillard.
5. Utilisez les roues pour les automatiques et les potentiomètres des préparations pour régler les niveaux du pas suivant. Le résultat apparaîtra sur scène.
6. Appuyez sur le bouton PROGRAM/GO pour enregistrer les niveaux de sortie. La première fois que vous faites cela, l'écran LCD principal vous demandera si vous souhaitez réenregistrer la mémoire, la transformer en chenillard ou annuler l'opération. Utilisez les flèches « haut » et « bas » pour choisir l'option <Make Chase>, et appuyez sur ENTER. Les niveaux de sortie envoyés seront enregistrés en pas 2, et le pupitre va incrémenter le pas 3 comme prochain pas.
7. Répétez les étapes 5 et 6 jusqu'à ce que tous les pas soient enregistrés.
8. Appuyez sur la flèche Gauche pour sortir du champ < Step> et revenir au numéro de mémoire/submaster.
9. Appuyez sur EDIT et le chenillard démarre de façon séquentielle. Assurez-vous que CHASE est bien sélectionné et réglez la vitesse en utilisant la roue du milieu. Au besoin, vous pouvez également régler les paramètres suivants avec les touches MFK :
 - **Direction** : En avant, en arrière, aller-retour, aléatoire
 - **Attaque** : Sec, descente temporisée, montée temporisée, ou fondu
 - **Couleur/Faisceau/Position** : Sec ou fondu

NOTE**Tagging et chenillards**

Tous les pas d'un chenillard doivent avoir le même statut de Tag lorsqu'on programme en Partial Mode. Pour s'en assurer, les tags du pas enregistré en dernier (quelque soit sa position dans l'ordre du chenillard) sont appliqués à tout le chenillard.

Après avoir programmé une nouvelle mémoire, le JesterML efface automatiquement l'état des tags. Lorsque <Make Chase> est sélectionné, le JesterML mixe l'état des tags de la scène (pas 1) avec le nouvel état des tags (pas 2). Le JesterML n'efface pas l'état des tags quand vous programmez les pas successivement.

Mode Program: autres fonctions

Il est possible de donner un nom aux mémoires, aux submasters et aux palettes. Pour ajouter un nom, sélectionnez d'abord l'item voulu, puis allez sur le champ Name (indiqué par < > sur l'écran LCD principal) et appuyez sur ENTER. Le Jester ML se met en mode Name. Dans ce mode, les touches multifonctions MFK deviennent des touches alphanumériques, en appuyant plusieurs fois pour choisir entre les groupes de lettres. Vous pouvez également utiliser les flèches « haut & bas » pour changer la lettre du caractère sélectionné, et les flèches « gauche & droite » pour sélectionner différents caractères. Si l'on préfère, on peut également utiliser les boutons Flash de la préparation B pour saisir un nom, les MFK affichant les lettres. Pour saisir une lettre Majuscule, appuyez sur SHIFT en même temps que sur le bouton flash requis, appuyez sur ENTER pour confirmer.

1	, ' 1
4	g h i 4
7	p q r s 7
10	_ 0

2	a b c 2
5	j k l 5
8	t u v 8
11	() - +

3	d e f 3
6	m n o 6
9	w x y z 9
12	! ; @ #

Il est possible de raccorder un clavier USB afin de faciliter la saisie des noms et des nombres. Notez qu'à cause des limitations de ressources du hardware, un clavier USB ne peut pas être utilisé lorsque le mode MIDI est activé, ou bien lorsque dans le menu Setup on doit accéder à une clef USB (ex : Charger/Sauvegarder).

Insérer une Mémoire

1. Utilisez les flèches « haut » et « bas » pour sélectionner la mémoire qui précédera la nouvelle mémoire (si vous souhaitez insérer la mémoire 3,5 sélectionnez la mémoire 3).
2. Appuyez sur le bouton INSERT.
3. Utilisez les flèches « haut » et « bas » pour aller jusqu'à la mémoire à insérer. Toutes les mémoires entre 3,1 et 3,9 sont disponibles, l'astérisque suivant le numéro indiquant qu'elles sont vides.
4. Utilisez les commandes des automatiques et les potentiomètres des préparations pour régler les niveaux de la nouvelle mémoire. Ce réglage s'effectue à vue.
5. Appuyez sur le bouton PROGRAM/GO pour sauvegarder les niveaux de sortie ainsi que les temps de transfert dans la nouvelle mémoire. L'astérisque disparaît, et la mémoire suivante est sélectionnée.

Insérer un Pas

1. Utilisez les flèches « haut » et « bas » pour sélectionner la mémoire de type Chenillard voulue.
2. Utilisez la flèche « droite » pour vous positionner sur le champ des « PAS » (STEP).

3. Utilisez les flèches « haut » et « bas » pour sélectionner le pas précédant le pas à insérer (par exemple pour insérer un pas entre 4 et 5, sélectionnez le pas 4).
4. Appuyez sur le bouton INSERT. L'écran LCD principal affiche alors le nouveau pas suivi d'un astérisque indiquant que ce pas est vide.
5. Utilisez les commandes des automatiques et les potentiomètres des préparations pour régler les niveaux du nouveau pas. Ce réglage s'effectue à vue.
6. Appuyez sur le bouton PROGRAM/GO pour sauvegarder les niveaux de sortie dans le nouveau pas. L'astérisque disparaît.

NOTES**Ajouter des Pas**

Il n'est pas possible d'ajouter un nouveau pas tant que le pas en cours n'a pas été enregistré en appuyant sur le bouton PROGRAM/GO.

Renumérotation des pas

Tous les pas d'origine d'un chenillard venant à la suite d'un pas inséré seront renumérotés en conséquence. Si, par exemple, vous insérez un pas entre le pas 4 et le pas 5 dans un chenillard de 10 pas, le pas inséré devient le pas 5, et les pas d'origine 5-10 deviennent 6-11. Tous les pas d'origine d'un chenillard venant à la suite d'un pas supprimé seront renumérotés en conséquence. Si, par exemple, vous supprimez le pas 5 dans un chenillard de 10 pas, les pas d'origine 6-10 deviennent 5-9.

Insérer un pas avant le Pas 1

Le bouton INSERT permet d'insérer un pas après le pas en cours. Si vous souhaitez insérer un pas avant le Pas 1, suivez les étapes ci-dessous : sélectionnez le Pas 1 et appuyez sur la touche EDIT. Insérez un nouveau Pas après le Pas 1 en utilisant la touche INSERT. Appuyez sur la touche PROGRAM/GO pour enregistrer le contenu du Pas 1 dans le nouveau Pas 2. Réglez les niveaux pour le nouveau Pas 1, et réenregistrez-le en appuyant sur la touche PROGRAM.

Effacer le dernier pas

S'il n'y a qu'un seul pas dans le chenillard, ce dernier sera automatiquement transformé en Mémoire de type scène. Le dernier pas doit être effacé de la même manière qu'une mémoire « normale » (de type scène)

Nombre de pas maximum

Si vous essayez d'ajouter un pas dans un chenillard contenant déjà 999 pas, le LCD affiche un message d'alerte. Le chenillard et les niveaux de sortie ne sont pas modifiés.

Effacer un Pas

1. Utilisez les flèches « haut » et « bas » pour sélectionner la mémoire de type Chenillard voulue.
2. Appuyez sur la flèche « droite » pour vous positionner sur le champ des Pas.
3. Utilisez les flèches « haut » et « bas » pour sélectionner le pas à effacer.

4. Maintenez appuyé le bouton CLEAR pendant 1 seconde. Le pas sélectionné sera retiré du chenillard. Le LCD affichera le numéro de pas précédent.

Réenregistrer un Pas

1. Utilisez les flèches « haut » et « bas » pour sélectionner la mémoire de type Chenillard voulue.
2. Utilisez la flèche « droite » pour vous positionner sur le champ des Pas (STEP).
3. Utilisez les flèches « haut » et « bas » pour sélectionner le pas à réenregistrer.
4. Appuyez sur la touche EDIT si vous souhaitez envoyer le contenu existant du Pas. La LED de la touche EDIT s'allume.
5. Utilisez les commandes des automatiques et les potentiomètres des préparations pour régler les niveaux . Ce réglage s'effectue à vue.
6. Si vous avez appuyé sur la touche EDIT pour envoyer le pas existant, appuyez de nouveau dessus pour enregistrer les modifications, la LED de la touche EDIT s'éteint. Ou alors appuyez sur la touche PROGRAM/GO pour enregistrer les modifications. L'écran LCD principal vous demande si vous souhaitez réenregistrer le pas, sélectionnez <Overwrite> et appuyez sur ENTER. Vous pouvez aussi forcer le réenregistrement en maintenant enfoncé le bouton PROGRAM/GO ou en utilisant la combinaison SHIFT+PROGRAM/GO.

Effacer une Mémoire de type chenillard

1. Utilisez les flèches « haut » et « bas » pour sélectionner une Mémoire « chenillard » existante à effacer.
2. Maintenez enfoncés les boutons SHIFT et CLEAR pendant une seconde. La mémoire redeviendra un mémoire de type Scène, vide.

Effacer un Submaster de type chenillard

1. Appuyez sur le bouton FLASH de Circuit sous le Submaster à effacer. Vous pouvez aussi appuyer sur PAGE B et utiliser les MFK pour choisir le Submaster.
2. Maintenez enfoncés les boutons SHIFT et CLEAR pendant 1 seconde. Le Submaster sera effacé.

NOTE**Prévisualisation des Pas**

Vous pouvez faire défiler les pas d'un chenillard, dans une mémoire ou un Submaster, en utilisant les flèches « haut et bas » lorsque le champ « Step » est sélectionné. Les Pas sont envoyés en appuyant sur EDIT lorsqu'ils sont sélectionnés.

Enregistrez l'entrée DMX

L'entrée DMX peut se comporter de trois manières différentes – voir le chapitre consacré à l'entrée DMX pour plus d'informations sur sa configuration. Les circuits additionnels (non patchés) ne peuvent être enregistrés que si l'entrée DMX est paramétrée en mode **Snapshot** dans le Setup.

Le JesterML accepte un Univers complet DMX512 en entrée, et peut en copier les données dans n'importe quelle mémoire ou submaster . Le JesterML peut donc être utilisé comme pupitre de secours (« backup ») dans les conditions suivantes :

1. Les circuits en entrée DMX patchés sur les potentiomètres des préparations seront mixés avec les circuits du pupitre suivant le mode HTP (Highest Takes Precedence, « le plus fort l'emporte »), et seront donc soumis au niveau des curseurs de circuit, du Grand Master, du Blackout, et aux temps de transfert.
2. Les circuits patchés sur des automatiques sont ignorés – lorsqu'on l'utilise en backup, il est recommandé de ne pas patcher d'automatiques sur le JesterML.
3. Tous les autres circuits sont envoyés en LTP (Latest Takes Precedence, « la dernière information l'emporte ») quand la mémoire ou le submaster les contenant est envoyé(e) . Ces circuits sont envoyé directement aux sorties, et ils ne sont donc pas soumis aux niveaux des curseurs de circuit, du Grand Master, du Blackout, et aux temps de transfert.
4. Les circuits non patchés de l'entrée DMX ne sont restitués à partir des mémoires et des submasters que lorsque le signal DMX en entrée est supprimé. Quand un signal DMX valide est présent sur l'entrée DMX, le JesterML retransmet tous les circuits de l'entrée DMX non patchés à la sortie DMX. Ainsi, pour tester ou utiliser la capture (Snapshot) du signal DMX in enregistré dans une mémoire ou un submaster, l'entrée DMX doit être désactivée ou débranchée.

Quand on enregistre en mode Snapshot une mémoire (ou un submaster) avec un signal DMX présent sur l'entrée DMX , celle-ci (celui-ci) va enregistrer les 512 circuits, y compris les circuits non patchés. La mémoire ou le submaster va afficher un + pour indiquer que des données additionnelles ont été enregistrées. Ils constitueront donc une mémoire ou un submaster de secours (Backup) , permettant de reproduire la scène enregistrée à n'importe quel moment. L'entrée DMX n'est pas enregistrée dans les palettes.

Mode Run (Restitution)

Introduction

Le Mode Run permet la restitution des mémoires, des submasters ou des palettes précédemment enregistrés. Les mémoires programmées sont enregistrées en séquence et peuvent être restituées une par une dans l'ordre numérique ascendant. Cela permet de restituer dans l'ordre l'ensemble d'un spectacle simplement en appuyant sur le bouton PROGRAM/GO. Les flèches peuvent aussi être utilisées pour sélectionner une mémoire en particulier, qui peut alors être envoyée sur le plateau en appuyant sur le bouton PROGRAM/GO. L'afficheur LCD principal montre la **mémoire en cours** et la **mémoire à venir**, affichées respectivement en **Vert** et **Jaune** sur le moniteur.

Les Temps de transfert, Temps d'attente, Vitesse de chenillard et Attaque peuvent être modifiés grâce aux contrôleurs dédiés. Les niveaux de sortie d'une mémoire dépendent directement des niveaux enregistrés dans cette mémoire, du général des mémoires (MEMORY MASTER) et du GRAND MASTER.

Les niveaux de sortie d'un submaster dépendent directement des niveaux enregistrés dans ce submaster et du GRAND MASTER – les circuits (LTP) de paramètres des automatiques sont envoyés lorsque le curseur du submaster est monté au-delà de 5%. Les 24 submasters peuvent être contrôlés à partir des potentiomètres d'un *Wing* (extension) – voir le chapitre consacré à l'entrée DMX (DMX Input) pour plus de détails (page 46).

Mode Run : Commandes et affichages

PREPARATION A / PREPARATION B

Les potentiomètres de la préparation A contrôlent la première ou la deuxième moitié des circuits, selon la position de PAGE A. Les potentiomètres de la préparation B contrôlent les submasters.

BOUTONS FLASH DE CIRCUITS

Les boutons Flash de la PREPARATION A permettent de faire flasher la première ou la deuxième moitié des circuits, selon la position de PAGE A.

Les boutons Flash de la PREPARATION B servent à faire flasher les submasters correspondants, en fonction de la page active. En appuyant sur PAGE B, les MFK peuvent aussi être utilisées pour faire flasher les submasters.

En sélectionnant SPECIAL, les boutons flash peuvent être désactivés ou mis en mode SOLO. Notez que le mode SOLO ne peut s'appliquer aux boutons flash d'un *Wing*.

MASTER A et MASTER B

Le MASTER A permet de contrôler le niveau de sortie maximum des potentiomètres de la préparation A. Le MASTER B est désactivé en mode RUN.

MEMORY MASTER

Le General des Mémoires (MEMORY MASTER) permet de contrôler le niveau de sortie des circuits d'intensité de la mémoire envoyée (dans la séquence).

FADE TIME (temps de transfert)

Les temps de transfert se règlent à l'aide des roues en appuyant sur SPECIAL. Quand une mémoire est sélectionnée, le temps de transfert détermine à quelle vitesse la mémoire envoyée sur scène va disparaître et la mémoire suivante va apparaître à partir du moment où on appuie sur la touche PROGRAM/GO. Il permet aussi de déterminer le temps de transfert appliqué au Master de la PREPARATION A. Lorsqu'on sélectionne un submaster, il détermine le temps de transfert du potentiomètre de ce submaster. Les palettes sont envoyées instantanément, sans temps de transfert.

DWELL TIME (temps d'attente)

Le temps d'attente se règle à l'aide des roues en appuyant sur SPECIAL après avoir sélectionné une mémoire. C'est le temps d'attente respecté par le pupitre après la fin du temps de transfert le plus long (temps de montée ou temps de descente) avant de déclencher la mémoire suivante.

TRIGGER (déclenchement)

Le Trigger se règle à l'aide des MFK en appuyant sur SPECIAL après avoir sélectionné une mémoire. Il détermine le type de déclenchement de la mémoire. Il y a 2 possibilités : **Go** ou **Auto**. Quand le trigger est réglé sur Go, il faut appuyer sur la touche GO pour envoyer la mémoire. Quand le trigger est réglé sur Auto, la mémoire est envoyée en automatique à la fin du temps d'attente de la mémoire précédente.

Afficheur LCD principal

L'écran LCD principal affiche les informations de la mémoire envoyée et de la suivante. Le nom d'un submaster sélectionné est également affiché.

MONITEUR

L'écran LCD affiche les informations de la mémoire envoyée et de la suivante, ainsi que tous les submasters.

SPEED (vitesse)

Le réglage de la vitesse (effectué avec les roues lorsque CHASES est sélectionné) est utilisé pour ajuster la vitesse de tous les chenillards envoyés. Un ajustement relatif est effectué pour chaque chenillard. Lorsque « Manual » est sélectionné pour la vitesse, chaque pression sur la touche INSERT déclenche l'avancement pas à pas d'un chenillard envoyé depuis la séquence. Si le mode Flash est paramétré sur GO (utilisez pour cela les touches MFK en appuyant sur SPECIAL), les boutons flash des submasters peuvent être utilisés pour déclencher les pas des chenillards dans les submasters. En appuyant sur PAGE

B, les MFK peuvent également être utilisées de cette manière. En maintenant enfoncée la touche SHIFT pendant le réglage de la vitesse, seul le chenillard sélectionné sera affecté.

DIRECTION

Les différentes options de direction (choisies en utilisant les MFK quand CHASES est sélectionné) peuvent être utilisées pour forcer la direction de tous les chenillards envoyés. En maintenant enfoncée la touche SHIFT pendant le réglage de la direction, seul le chenillard sélectionné sera affecté.

ATTACK (attaque)

Les différentes options d'attaque (choisies en utilisant les MFK quand CHASES est sélectionné) peuvent être utilisées pour forcer l'attaque de tous les chenillards envoyés. En maintenant enfoncée la touche SHIFT pendant le réglage de la direction, seul le chenillard sélectionné sera affecté.

PROGRAM/GO

La touche PROGRAM/GO permet de déclencher un transfert entre la mémoire envoyée (sur le plateau) et la mémoire à venir, comme indiqué sur l'écran LCD principal. En appuyant sur la touche PROGRAM/GO on incrémente automatiquement le numéro de mémoire sur le LCD et la sélection sur le moniteur. Pour interrompre un transfert en cours (équivalent d'un bouton PAUSE), appuyez sur SHIFT+PROGRAM/GO. Pour redémarrer le transfert appuyez à nouveau sur la touche PROGRAM/GO.

La touche PROGRAM/GO est éclairée en vert fixe en mode Run. Lorsqu'on interrompt un transfert, elle clignote en vert . Pendant le déroulement d'un transfert, elle clignote en vert et jaune.

EDIT

La touche EDIT fonctionne également en mode Run, permettant de modifier rapidement la mémoire/submaster sélectionné(e) . En appuyant sur EDIT, le pupitre passe en mode PROGRAM temporairement. Une fois les modifications enregistrées, le pupitre retourne automatiquement en mode Run.

NOTE**Remote Go (commande à distance)**

Appuyer sur un interrupteur connecté à la prise Jack Remote Input à l'arrière du pupitre revient par défaut à appuyer sur le bouton PROGRAM/GO. Cela peut être modifié dans le SETUP.

Passer en mode Run

1. Si le pupitre est en mode PRESET ou SETUP, appuyez et maintenez appuyé le bouton MODE pendant 1 seconde. Le pupitre passera en mode PROGRAM. Lorsque le pupitre est en mode PROGRAM, appuyez simplement sur le bouton MODE pour passer en mode RUN.

2. Mettez tous les potentiomètres de préparations à zéro.
3. Mettez les MASTERS A & B à zéro, et le MEMORY MASTER à 100%.
4. Mettez le GRAND MASTER à 100% et assurez vous que la fonction « Black-out » n'est pas active (le voyant du bouton black-out doit être éteint).

NOTE**Modification en 'Live'**

Lorsque vous passez du Mode RUN au Mode PROGRAM, c'est la mémoire suivante qui est sélectionnée pour être éditée . Pour éditer la mémoire en cours sans changement brusque sur les sorties, il suffit d'appliquer à la mémoire suivante le contenu de la mémoire en cours **avant** de passer du Mode RUN au Mode PROGRAM.

Mémoire zéro

La mémoire zéro (--) est une mémoire permanente non modifiable qui met tous les circuits d'intensité à 0% et tous les circuits d'attributs à leur valeur par défaut (position « Home »). C'est utile pour démarrer un spectacle à partir d'un point de départ connu quand on utilise la séquence.

Sélectionner la mémoire suivante

L'écran LCD principal et le moniteur affichent des informations relatives à la mémoire en cours et à la mémoire à venir. Les flèches « haut et bas » permettent de sélectionner la prochaine mémoire à envoyer sur le plateau. En appuyant sur la flèche « bas », la sélection se déplace sur la mémoire suivante. Lorsque la dernière mémoire est atteinte, le fait d'appuyer sur la flèche « bas » sélectionne la première mémoire de la liste. En appuyant sur la flèche « haut », la sélection se déplace sur la mémoire précédente. Lorsque la première mémoire est atteinte, le fait d'appuyer sur la flèche « haut », sélectionne la dernière mémoire de la liste.

En appuyant sur les deux flèches « haut et bas » en même temps, on sélectionne la première mémoire de la liste.

Pour connaître la mémoire envoyée sur scène

L'afficheur LCD montre le numéro de la mémoire en cours sur le côté gauche de l'écran <C: #>. Vous retrouverez aussi cette information sur le moniteur, mise en valeur par une barre verte.

Envoyer une mémoire programmée sur scène

Les flèches « haut » et « bas » permettent de sélectionner la prochaine mémoire à envoyer sur scène. Le bouton PROGRAM/GO fait office de bouton GO en mode Run, il déclenche un transfert « dipless » entre la mémoire en cours et la mémoire à venir. Sur le LCD, l'incrémentation se fait automatiquement à chaque transfert, la mémoire à venir devient la mémoire en cours (C:) et une nouvelle mémoire à venir est préparée. Le transfert se déroule avec les temps enregistrés dans la mémoire à venir. Ce transfert peut être accéléré ou ralenti manuellement en appuyant sur SPECIAL et en utilisant les roues.

Interrompre un transfert

1. Utilisez les flèches « haut » et « bas » pour sélectionner la mémoire à envoyer sur scène.
2. Appuyez sur le bouton PROGRAM/GO. Cela déclenchera un transfert entre la mémoire en cours et la mémoire à venir, avec les temps enregistrés dans la mémoire à venir. Pendant toute la durée du transfert, la touche PROGRAM/GO clignote vert/jaune.
3. Pour interrompre le transfert (pause), appuyez et maintenez appuyé le bouton SHIFT et appuyez sur le bouton PROGRAM/GO. La touche PROGRAM/GO clignote en vert et les niveaux de sortie restent statiques.
4. Pour redémarrer le transfert interrompu, appuyez de nouveau sur PROGRAM/GO. Le transfert reprend, la touche PROGRAM/GO clignotant vert/jaune. A la fin du transfert, la touche PROGRAM/GO s'allume en vert fixe.

Dwell Times

Lorsque le pupitre exécute un temps d'attente :

- La touche PROGRAM/GO clignote vert/rouge si le trigger de la mémoire suivante est sur Auto
- Le temps d'attente peut être interrompu de la même façon qu'un transfert, en maintenant SHIFT et en appuyant en même temps sur PROGRAM/GO. La touche PROGRAM/GO clignote en vert pour indiquer que la séquence est interrompue. Appuyez à nouveau sur PROGRAM/GO pour reprendre le temps d'attente.
- Vous pouvez déclencher manuellement la mémoire suivante à n'importe quel moment en appuyant sur PROGRAM/GO. Le temps d'attente restant n'est pas pris en compte.
- Sélectionner une autre mémoire avec les flèches annulera le temps d'attente et la mémoire suivante ne sera pas envoyée automatiquement. Le comportement normal reprend lorsqu'on appuie sur PROGRAM/GO.

Notez que lorsque la mémoire zéro est envoyée, le pupitre ne tient pas compte du déclenchement automatique (auto trigger) de la mémoire suivante. C'est parce que la mémoire zéro est considérée comme un état connu et sur pour démarrer un spectacle.

NOTE**Sélection des mémoires**

Seules les mémoires enregistrées peuvent être sélectionnées. Les mémoires vides ne sont pas proposées.

Préparations en Mode Run

En mode Run, les potentiomètres de la PREPARATION A fonctionnent comme des circuits HTP (« le plus fort l'emporte »). La valeur de n'importe quel circuit peut être augmentée en « montant » le potentiomètre lui correspondant. (n'oubliez pas que les niveaux de sortie de la Préparation A sont contrôlés par le MASTER A). Les circuits peuvent aussi être « flashés », en utilisant le mode FLASH paramétré avec SPECIAL. Le pupitre possédant deux pages de circuits,

le bouton PAGE A permettra de passer d'une page à l'autre. Si vous passez à une nouvelle page de circuits, les niveaux sont **recalés en soft** sur ceux de la préparation de cette nouvelle page. Pour modifier l'intensité d'un circuit de cette nouvelle page, il faut d'abord « capturer » le niveau enregistré avec le potentiomètre. Une fois le niveau atteint, il est possible de l'augmenter ou de le diminuer.

Submasters en Mode Run.

En mode Run, les potentiomètres de submasters (preset B) agissent sur les niveaux des circuits d'intensité enregistrés sur le principe du « plus fort l'emporte » (HTP). Chaque submaster peut être monté, ses circuits d'intensité sont alors envoyés sur scène proportionnellement au niveau du potentiomètre du submaster. Les circuits de paramètres des automatiques (LTP) sont envoyés quand le submaster est monté au-delà de 5%.

Les submasters peuvent être programmés avec un temps de transfert dont on peut prendre le contrôle en mode Run. Le temps de transfert ralentit la réponse du potentiomètre de submaster. Les submasters peuvent aussi être flashés, en utilisant le mode FLASH paramétré avec SPECIAL.

Le pupitre possède 20 pages de 24 submasters . Les potentiomètres utilisables pour chaque page sont :

JesterML	JesterML24	JesterML48
Voir <i>DMX Input Setup</i> dans le SETUP	1-12	1-24

Appuyez sur PAGE B pour mettre les MFK en mode submasters et sélectionner la page en cours. Les LEDs à côté de la touche PAGE B s'allument pour l'indiquer. Utilisez Page Up, Page Down et les afficheurs à 7 digits des MFK pour sélectionner une page de submasters (1 à 20). La page de submasters en cours est affichée en permanence sur le moniteur externe.

Les 24 submasters de chaque page sont accessibles en utilisant les touches multi fonctions MFK. Ces touches agissent comme les boutons de flash, selon le mode flash choisi quand SPECIAL est activé. En maintenant SHIFT enfoncé, les MFK servent à sélectionner les submasters (visualisés sur le moniteur externe). Les différents mode Flash sont :

- Off** Touche désactivée.
- Flash** Envoie le submaster à 100% tant que la touche est maintenue.
- Solo** Envoie le submaster à 100% et tous les autres circuits d'intensité à 0% tant que la touche est maintenue.
- Latch** Fait varier le submaster entre 100% et 0% dans le temps de transfert enregistré.
- Go/Step** Fait avancer d'un pas le chenillard du submaster.
- Beat** Appuyez deux fois en rythme pour régler le tempo de défilement du chenillard dans le submaster.

Seuls les submasters enregistrés sont affichés sur les MFK. La page et le numéro du submaster sont affichés au dessus de son nom afin de mettre clairement en relation le submaster et la MFK qui y est associée.

Les MFK affichent les submasters en train d'être envoyés (*page overlay* signifie que les submasters continuent d'être envoyés à partir de la page sur laquelle ils sont actifs, même si la page de submasters sur l'afficheur à 7 digits est différente).

L'afficheur des roues indique le statut de la touche **PAGE B** :

Page 7 : Submasters 1>10

Press PAGE B for 11>20

En appuyant plusieurs fois sur PAGE B, on fait défiler les submasters *de la page en cours* pour y accéder avec les MFK.

Lorsque vous passez à une nouvelle page de submasters, les potentiomètres continuent d'envoyer les valeurs de la page précédente jusqu'à ce qu'ils soient ramené à 0%, à ce moment là ils passent aux valeurs de la nouvelle page. La LED du bouton flash du submaster (ou de la touche MFK) clignote pour indiquer que le submaster est envoyé depuis une autre page.

Si un submaster contient un chenillard, celui-ci démarrera automatiquement en montant le potentiomètre.

NOTES***Submaster contenant un chenillard et/ou des effets de mouvement***

Un chenillard ou un effet de mouvement dans un submaster ne démarre qu'avec les potentiomètres du submaster et du Grand Master levés, et Blackout désactivé.

Boutons flash sur un Wing (extension)

Le mode flash ne s'applique pas aux boutons flash d'un Wing.

Restitution d'un chenillard

1. Utilisez les flèches pour sélectionner le chenillard à envoyer sur scène.
2. Appuyez sur le bouton PROGRAM/GO. Cela déclenchera un transfert entre la mémoire en cours et la mémoire sélectionnée. Le temps de transition entre les deux mémoires dépend des temps enregistrés. Vous pouvez modifier les temps de transfert de la mémoire à venir en appuyant sur SPECIAL et en ajustant avec les roues.
3. Lorsqu'un chenillard est en train de défiler, sa vitesse, le type de transition entre les pas et sa direction peuvent être ajustés en appuyant sur CHASES, comme décrit ci-dessous.

NOTE***Mémoire contenant un chenillard et/ou des effets de mouvement***

Un chenillard ou un effet de mouvement dans une mémoire ne démarre qu'avec les potentiomètres du Memory Master et du Grand Master levés, et le Blackout désactivé.

Passer d'un pas à un autre – Manuellement

1. Sélectionnez d'abord une mémoire ou un submaster contenant le chenillard qui vous intéresse.
2. Appuyez sur CHASES et réglez la vitesse sur Manual avec la roue du milieu. Si vous voulez régler uniquement la vitesse du chenillard sélectionné (et non pas de tous les chenillards envoyés), appuyez sur SHIFT pendant que vous réglez la vitesse.
3. Appuyez sur la touche INSERT pour passer au pas suivant.

Passer d'un pas à un autre – Automatiquement

1. Sélectionnez d'abord une mémoire ou un submaster contenant le chenillard qui vous intéresse.
2. Appuyez sur CHASES puis tournez la roue du milieu pour réglez la vitesse désirée. Si vous voulez régler uniquement la vitesse du chenillard sélectionné (et non pas de tous les chenillards envoyés), appuyez sur SHIFT pendant que vous réglez la vitesse.

Mode Beat

Parfois il peut être utile de paramétrer un chenillard pour qu'il défile au tempo de la musique. Pour cela, paramétrez tout d'abord le mode Flash sur <Beat>. Appuyez sur SPECIAL et sélectionnez l'option Beat avec les touches MFK. Puis appuyez deux fois de suite sur le bouton INSERT (en rythme) pour forcer la vitesse du chenillard envoyé depuis une mémoire.

Si un chenillard est envoyé depuis un submaster et que vous désirez le caler sur un tempo, paramétrez tout d'abord le mode Flash sur <Beat>, puis utilisez le bouton Flash du submaster en question pour « donner » le tempo. Vous pouvez aussi appuyer sur PAGE B et utiliser les touches MFK pour cela. Le JesterML mesure le temps entre les deux pressions sur le bouton , et utilise ce temps pour le chenillard, jusqu'à ce qu'une nouvelle option soit prise.

Utilisation de l'entrée Son

Un chenillard peut être restitué de façon automatique en suivant le rythme des basses d'une source musicale, ou alors le chenillard « tourne » à la vitesse à laquelle il a été programmé, et le rythme des basses de la source musicale permet d'ajouter des pas supplémentaires.

1. Branchez une source valide de musique à l'entrée audio du pupitre. Vous pouvez insérer un égaliseur graphique en série avec le signal audio pour optimiser la réponse de la source musicale utilisée.
2. Vérifiez que la fonction Sound est activée. Reportez vous au chapitre Setup de ce manuel pour plus d'informations sur la fonction Sound.
3. Pour déclencher les pas du chenillard avec le son uniquement, appuyez sur CHASES et réglez la vitesse sur Manual.
4. Pour utiliser à la fois le son et la vitesse en automatique, appuyez sur CHASES et réglez la vitesse de base en utilisant la roue du milieu.

NOTES**Bouton Insert**

Le bouton INSERT est actif dès qu'un chenillard est en restitution. Il peut être utilisé pour avancer d'un pas le chenillard restitué depuis la séquence de mémoires. Pour avancer d'un pas un chenillard restitué en mode manuel depuis un submaster, utilisez le bouton Flash du Submaster, avec <Flash Mode> (réglé avec les MFK et SPECIAL activé) positionné sur Go/Step. Vous pouvez aussi appuyer sur PAGE B et utilisez les MFK pour cela.

Entrée Audio

Pour utiliser une source audio externe reliée au pupitre pour déclencher les pas d'un chenillard, la fonction « son » doit être activée dans le Setup.

Débrancher la source Audio

Si la source audio externe est débranchée, le chenillard défilera à la vitesse originale programmée grâce au réglage de vitesse quand CHASES est sélectionné. S'il est réglé sur Manual, le chenillard va s'arrêter.

Attaque

Le JesterML permet d'utiliser plusieurs modes d'attaque pour la restitution des chenillards. L'attaque des pas (pour les circuits de gradateurs et l'intensité des automatiques) peut être réglée en positionnant les touches MFK sur une des options suivantes (avec CHASES sélectionné) :

- Snap: Montée et Descente "Sec"
- Ramp Down: Montée "Sec" / Descente temporisée
- Ramp Up: Montée temporisée / Descente "Sec"
- Cross Fade: Fondu

L'attaque des paramètres Couleur/Faisceau/Position peut être réglée individuellement en positionnant les touches MFK sur une des options suivantes (avec CHASES sélectionné) :

- Snap: Transition instantanée
- Fade: Fondu

Contrôle du sens du Chenillard

Le sens du chenillard peut être choisi parmi les options suivantes (avec CHASES sélectionné) :

- Forwards : en avant
- Backwards : en arrière
- Auto-Reverse (Bounce,Ping-Pong) : aller-retour
- Random : les pas sont envoyés de façon aléatoire

Prévisualisation d'une Mémoire

Si vous utilisez un moniteur externe, il est possible de pré-visualiser le contenu (niveau des circuits) de la mémoire à venir.

Sélectionnez la mémoire que vous souhaitez examiner en utilisant les flèches « haut » et « bas ». Le champ « prévisualisation » (au dessus du champ « sorties ») affiche le contenu de la mémoire sélectionnée.

Prévisualisation d'un Submaster

Si vous utilisez un moniteur externe, il est possible de pré-visualiser le contenu (niveau des circuits) d'un submaster.

Appuyez et maintenez enfoncés SHIFT + le bouton Flash du submaster que vous souhaitez visualiser. Ou vous pouvez aussi appuyer sur PAGE B, puis maintenir SHIFT et appuyez sur la touche MFK correspondante. Le champ « prévisualisation » (au dessus du champ « sorties ») affiche le contenu du submaster sélectionné.

Organisation de l'écran du Moniteur

Sur le moniteur, le nombre de circuits dans les champs « Sorties » et « Prévisualisation » s'affiche comme suit :

	JesterML	JesterML24	JesterML48
Pas de circuits patchés	Pas affichés	24	48
Circuits de 1 à 24 patchés	24	24	48
Circuits de 25 à 48 patchés	48	48	48

Notez que l'affichage des champs « Sorties » et « Prévisualisation » sur le moniteur ne dépend pas du paramétrage de l'entrée DMX.

Pour plus d'informations sur les modifications du Patch, voir page 51.

Contrôle des projecteurs automatisés

Introduction

Le Jester ML offrent 30 touches (3 pages de 10) qui peuvent être assignées au pilotage des projecteurs automatisés (automatiques, asservis, machines). Comme chaque automatique possède son propre nombre de circuits DMX et son propre patch, il est indispensable d'indiquer au pupitre quel paramètre est contrôlé par quel bouton, avec son adresse DMX. Ceci doit se faire dans le Setup.

Utiliser les automatiques

Le JesterML divise les circuits d'un automatique en 4 groupes : Intensité, Couleur, Faisceau, et Position. Ces 4 groupes d'attributs peuvent être sélectionnés en appuyant sur la touche correspondante sur la face avant du pupitre (l'intensité est associée à la touche Fixture).

Tout d'abord, vous devez sélectionnez le type d'automatiques utilisé avec les touches MFK, puis réglez l'intensité avec la roue du milieu. Tous les automatiques ne possèdent pas de circuit d'intensité, donc appuyer sur HOME constitue souvent un bon moyen de démarrer avec les machines sélectionnées ayant leur iris, « shutter », couteaux..... ouverts.

Sélectionnez un attribut en appuyant sur la touche correspondante, puis réglez les paramètres voulus avec les trois roues. Les paramètres affichés dépendent des machines patchées (voir dans le Setup le chapitre consacré à l'assignation et au patch des automatiques).

Pour les machines ayant plus de trois paramètres de Couleur, Faisceau, Position, appuyer une deuxième fois sur la touche correspondante permet d'afficher une nouvelle page de paramètres accessibles à leur tour avec les roues.

Quand on tourne une roue, cela « *Tagge* » le circuit du paramètre concerné en vue de la programmation. Par défaut, pour la Couleur et la Position, modifier un paramètre (par exemple Cyan) va marquer d'un Tag les autres paramètres de cet attribut (ici : Magenta et Jaune). Pour le Faisceau, ces paramètres sont séparés, ainsi changer de gobo ne va pas nécessairement entrainer l'enregistrement du Focus, Prism, Iris, etc....Ce paramétrage peut être modifié dans le Setup (Record Options) si besoin.

Lorsqu'un item est programmé, seuls les paramètres « taggés » sont enregistrés. Notez que par défaut, toutes les intensités sont enregistrées dans toutes les mémoires et tous les submasters.

NOTE**Sélection de plusieurs automatiques**

Plusieurs machines peuvent être sélectionnées rapidement en maintenant appuyée la touche MFK de la première machine et en appuyant sur la MFK de la dernière, quelque soit le sens. Attention de ne pas maintenir trop longtemps la touche MFK au risque de tagger ou non-tagger la machine – voir plus bas la description d Tagging/Untagging.

Les écrans LCD au dessus des roues ne peuvent afficher les valeurs de sortie que d'une seule machine à la fois, qui est appelée la machine primaire. Ceci est indiqué par le clignotement de la LED de sa touche de sélection. Pour les autres machines sélectionnées, cette LED ne clignote pas.

Modes "éventail"

Quand on sélectionne plusieurs machines et qu'on manipule une roue, il existe différentes options pour appliquer les changements induits à ces machines.

Pour l'intensité, la couleur et le faisceau, la commande est appliquée en tant que changement **Absolu**, c.a.d que la nouvelle valeur de la machine primaire s'applique à toutes les machines sélectionnées.

Pour la position, le changement est **Relatif**, c.a.d qu'il s'applique séparément à la valeur en cours pour chacune des machines sélectionnées.

Le mode d'édition en cours est indiqué sur le coté gauche de l'écran au dessus des roues, **ABS** pour absolu et **REL** pour relatif.

En maintenant SHIFT appuyé, on enclenche le mode « Shifted Wheel Edit Mode ». Le type de « Shifted Wheel Edit Mode » choisi est indiqué sur le coté gauche de l'écran au dessus des roues :

ABS	Absolu
REL	Relatif
FANF	Fan-First – La machine qui porte le plus petit numéro ne bouge pas, et les machines portant des numéros supérieurs se déploient de manière croissante à partir de ce point.
FANM	Fan-Middle - La machine médiane ne bouge pas, et les autres machines se déploient de manière croissante à partir de ce point (celles portant des numéros inférieurs dans un sens, et celles portant des numéros supérieurs dans le sens opposé).
FANL	Fan-Last - La machine qui porte le plus grand numéro ne bouge pas, et les machines portant des numéros inférieurs se déploient de manière croissante à partir de ce point.
FANV	Fan-V - La machine médiane ne bouge pas, et les autres machines se déploient de manière croissante à partir de ce point (celles portant des numéros inférieurs et celles portant des numéros supérieurs se déploient dans le même sens).

Cela peut être utilisé pour créer des effets visuels comme des arcs en ciel ou des arches avec une ligne de machines. Il est également très utile d'activer le paramètre **Offset** des effets de mouvement afin de créer rapidement des effets de type « vague Mexicaine ».

Vous pouvez régler le «Shifted Wheel Edit Mode» pour chaque attribut, en maintenant appuyé SHIFT et en appuyant sur la touche d'attribut concernée. Le mode d'édition des roues s'affichera sur les MFK, et vous pourrez choisir le nouveau « shifted edit mode » pour cet attribut.

La touche HOME

Cette touche doit être utilisée pour remettre rapidement les machines à leur position par défaut, définie par leur profil chargé depuis la bibliothèque d'automatiques du pupitre. Typiquement ce sera : Pan/Tilt à 50/50, Couleur, Gobo, Shutter, etc... ouverts, et Intensité à 100%. En appuyant sur HOME, les machines sélectionnées reviennent à ces valeurs et tous les paramètres seront taggés en vue de la programmation.

Pour mettre en position HOME seulement les paramètres d'un attribut donné pour les machines sélectionnées, appuyez sur HOME en maintenant appuyé la touche de l'attribut concerné (Fixtures pour l'intensité, Colour, Beamshape, ou Position).

Temps de transfert et projecteurs automatisés

Lorsqu'une machine est programmée dans une mémoire ou un submaster, chaque attribut (couleur, faisceau, position) peut prendre soit le temps de montée, soit le temps de descente, soit une transition instantanée. Ceci se règle avec SPECIAL, sur les MFK. Appuyez sur SPECIAL, puis réglez les temps de montée/descente voulus. Sélectionnez ensuite les MFK, pour Colour, Beamshape, Position, et le texte au dessus des touches affichera Fade (U) (*montée*), Fade (D) (*descente*) ou Snap (*sec*). En appuyant plusieurs fois sur les MFK, on fait défiler les différentes options possibles. Une fois l'option choisie, la mémoire ou le submaster peut être enregistré(e) comme d'habitude.

En mode Run, ce paramétrage est exécuté pour l'ensemble des mémoires de la séquence et pour tous les submaster sauf si on appuie sur SHIFT pendant le réglage, qui ne s'appliquera à ce moment là qu'à la mémoire/submaster sélectionné(e).

LTP

Les paramètres des automatiques sont traités sur le pupitre selon la philosophie LTP (Latest Takes Precedence, *la dernière information l'emporte*). Cela signifie que lorsque vous envoyez une mémoire, un submaster ou une palette contenant des informations pour un circuit d'automatique (ou quand vous en prenez le contrôle direct avec une roue ou le bouton HOME), les paramètres sont mis aux valeurs voulues. Ce circuit conserve ces valeurs jusqu'à ce qu'une autre mémoire, submaster ou palette soit envoyé(e) avec de nouvelles valeurs pour ce paramètre (ou que vous en preniez le contrôle direct avec une roue ou le bouton

HOME). En conséquence, quand on monte un submaster, le paramètre est envoyé à sa nouvelle valeur mais quand on le baisse, le paramètre reste à sa valeur tant qu'une nouvelle n'est pas envoyée.

Pour un submaster, les paramètres des automatiques sont déclenchés quand celui-ci atteint 5%, et pour une mémoire, quand une commande GO est détectée.

Les actions sur les palettes et les roues ont des résultats instantanés.

Palettes

Quand on programme avec des automatiques, il est souvent préférable de créer des palettes comme éléments de construction de votre spectacle. Une palette est une petite mémoire qui contient des informations pour créer un aspect particulier du spectacle (par exemple la couleur rouge, ou la position milieu avant-scène).

Sur le JesterML, il y a 30 palettes de Couleur, 30 de faisceau et 30 de position, enregistrées sur les touches MFK. Elles sont divisées en 3 pages de 10, permettant un accès rapide à n'importe quelle palette programmée utilisable pour bâtir le spectacle.

Programmer les palettes

Pour programmer une palette, sélectionnez la palette voulue en appuyant sur la touche d'attribut (Colour, Beamshape, Position) , puis appuyez sur la touche MFK concernée. Quand on appuie sur une touche d'attribut, les MFK fonctionnent comme des palettes, et l'indicateur de numéro de page affiche la page active, utilisez les touches Page Up et Page Down pour trouver la page souhaitée.

Une fois la palette sélectionnée, réglez les paramètres voulus et appuyez sur la touche PROGRAM. Notez que seuls les circuits de couleur seront enregistrés dans les palettes de couleur, les circuits de faisceau dans les palettes de faisceau et les circuits de position dans les palettes de position.

Restituer les palettes

Les palettes peuvent être restituées dans les 3 modes d'opération du pupitre (Preset, Program et Run) , les résultats sont différents pour chaque mode.

En mode Preset, une palette est appliquée à la (les) machine(s) sélectionnée(s), mettant les paramètres aux valeurs programmées dans la palette, mais elle ne peut pas être enregistrée (on peut considérer qu'il s'agit d'un mode « live »).

En mode Program, appliquer une palette met tous les circuits des machines sélectionnées aux valeurs programmées, et les tagge en vue de l'enregistrement. Ils sont taggés en référence à la palette, donc si celle-ci est mise à jour par la suite, les nouvelles valeurs seront automatiquement mises à jour dans toutes les mémoires et les submasters utilisant cette palette.

En mode Run, appliquer une palette prend la priorité sur les machines quelque soit la mémoire ou le submaster programmé(e) (jusqu'à ce qu'une autre mémoire ou submaster soit envoyé).

Nommer une palette

Pour donner un nom à une palette :

1. Sélectionnez la palette en utilisant les touches MFK

2. Utilisez les flèches droite et gauche pour sélectionner le champ *name* (nom)
3. Appuyez sur ENTER et utilisez les touches MFK pour saisir le nom
4. Appuyer sur ENTER pour terminer

Supprimer une palette

1. Pour supprimer une palette, sélectionnez-la avec les touches MFK
2. Appuyez et maintenez la touche CLEAR pour supprimer la palette sélectionnée

Pour supprimer toutes les palettes, utilisez le menu <Clear Palettes> dans le Setup.

Effets

Le Jester ML possède un puissant générateur d'effets pour les automatiques, basé sur le Pan/Tilt des machines. On accède au générateur d'effets après les circuits de position. Appuyez plusieurs fois sur la touche POSITION pour afficher les paramètres d'effets sur les roues. Il y a 6 paramètres pour les effets, comme décrit ci-dessous :

Effect	Cela peut être : Ellipse, Quad, Triangle ou Figure en 8.
Size X	Le paramètre de mouvement "horizontal" de l'effet, détermine le pourcentage du circuit à utiliser (0-100%)
Size Y	Le paramètre de mouvement "vertical" de l'effet, détermine le pourcentage du circuit à utiliser (0-100%)
Speed	Vitesse de l'effet
Offset	à quel moment dans l'effet la machine sélectionnée démarre-t-elle (0-100%)
Rotation	Rotation de l'effet (0-360°)

Pour démarrer un effet de base, régler Size X et Size Y autour de 20%, mettez la vitesse à 15% à peu près, et choisissez un effet. Notez que certains effets ne marchent pas très bien quand les machines sont en position Home (Pan/Tilt à 50/50), il est donc préférable de régler la position d'abord, en utilisant le Pan/Tilt, avant de sélectionner l'effet.

Ces effets peuvent être considérés comme des circuits de position « normale » et peuvent donc être enregistrés dans les mémoires, les submasters, et les palettes, et être rappelés avec la méthode habituelle. Un effet de mouvement est taggé en tant qu'item unitaire, il n'est pas possible de tagger ou non-tagger individuellement les paramètres de contrôle de l'effet de mouvement.

Des effets plus complexes peuvent être réalisés avec les projecteurs automatisés en programmant des chenillards utilisant des circuits particuliers sur les machines, par exemple on peut créer un arc en ciel en programmant différents pas avec les couleurs.

Tagging & Untagging

Lorsqu'on se sert du pupitre en *Partial Mode* (qui est le mode par défaut, et qui peut être changé dans les options d'enregistrement du Setup), les paramètres doivent être taggés pour pouvoir être enregistrés. Le Tagging est particulièrement important quand on utilise les submasters, pour s'assurer que seules les machines souhaitées changent quand on se sert d'un submaster particulier.

Le Tagging est également important quand on empile les palettes les unes sur les autres pour bâtir des états lumineux. Par exemple certaines palettes peuvent comporter des roues de gobos fréquemment utilisées, et d'autres des vitesses de rotation de gobos aussi fréquemment utilisées. Comme ces deux paramètres appartiennent au même attribut, Beamshape, il faut s'assurer qu'on ne tagge que les paramètres désirés quand on enregistre une palette. Les paramètres non taggés ne sont pas enregistrés.

Le tagging diffère de la sélection des machines, et il est important de bien distinguer les deux :

- Le **Tagging** est indiqué par le nom du paramètre ou de la machine affiché en fond inversé (texte bleu sur fond blanc) sur les afficheurs LCD et montrant ce qui va être enregistré.
- La **sélection de machines** est indiquée par les LEDs des touches MFK qui s'allument ou clignotent, et montre ce qui va être réglé avec les roues, la touche Home ou les palettes.

Tagging & Untagging d'un paramètre

Lorsqu'on manipule une roue de contrôle d'automatiques ou qu'on applique une palette, le paramètre est taggé en vue de la programmation. Pour ne pas tagger (*UNTAG*) un paramètre, maintenez enfoncée la touche TAG/UNTAG pendant que vous bougez la roue. L'écran LCD de la roue va passer de l'affichage en fond inversé (texte bleu sur fond blanc) à l'affichage normal (texte blanc sur fond bleu) pour indiquer que le paramètre n'est pas taggé.

Tagging & Untagging d'un attribut

Les attributs peuvent être taggés ou non : en maintenant enfoncée la touche TAG/UNTAG et en appuyant en même temps sur COLOUR, BEAMSHAPE, ou POSITION. Ceci aura pour effet de **ne pas tagger** l'ensemble des paramètres de l'attribut choisi.

Tagging & Untagging d'un automatique

Une machine peut être taggée ou non : en maintenant enfoncée la touche MFK correspondante et en appuyant en même temps sur FIXTURE, jusqu'à ce que l'écran LCD au dessus de la MFK indique que le statut de tag pour cette machine a changé.

Comme pour la sélection de plusieurs machines en même temps, plusieurs machines peuvent être taggées ou non : en maintenant enfoncée la touche de la première machine, puis en appuyant en même temps sur la touche de la dernière machine, jusqu'à ce que les écrans LCD au dessus des touches MFK indiquent que le statut de tag pour ces machines a changé.

NOTES***paramètres 16 bits***

L'Octet le plus significatif (MSB: Most significant Byte) et le moins significatif (LSB: Least significant Byte) des paramètres 16 bits sont taggés ou non taggés ensemble. Il n'est pas possible des les Tagger/Non tagger séparément.

Les paramètres 16 bits sont affichés sur le pupitre avec deux plages de valeurs (ex : 127- 255) pour indiquer le niveau des deux circuits.

Circuits virtuels

Les appareils sans circuit d'intensité (par exemple certains produits à LEDs) peuvent avoir un circuit d'intensité virtuel sur le pupitre qui va commander les niveaux de sortie de circuits liés. Le Grand Master et le Blackout agiront également sur ces circuits. Ceci est déterminé dans la bibliothèque des automatiques et dans l'outil logiciel de création des profils de machines (*Fixture Type Editor Tool*). Pour plus d'informations sur les profils des automatiques, reportez vous au guide d'utilisation des outils dédiés aux automatiques (*Fixture Tools User Guide*).

Entrée DMX

Il y a 3 modes de fonctionnement possibles pour l'entrée DMX. Ceci se paramètre dans le Setup avec l'option **DMX input Setup** :

Snapshot C'est le mode par défaut, utilisez ce mode quand vous vous servez du JesterML comme console de « backup » (*secours*). Le comportement est le suivant :

1. Les 48 circuits de préparation (définis dans le patch) de l'entrée DMX seront mixés en HTP (*le plus fort l'emporte*) avec les sorties des préparations du pupitre, et ne fonctionnent pas en mode 2 préparations ni en contrôle de submasters. Ces circuits sont soumis au niveau des curseurs de circuits, du Grand Master, au Blackout, et aux temps de transfert.
2. Les circuits patchés sur les automatiques sont ignorés – il est recommandé de ne pas patcher d'automatiques lorsqu'on utilise le JesterML en Backup.
3. Tous les autres circuits sont restitués en LTP (la dernière information l'emporte). Ces circuits sont envoyés directement aux sorties, ils ne sont donc pas soumis au niveau des curseurs de circuit, du Grand Master, au Blackout, et aux temps de transfert.
4. L'entrée DMX enregistrée dans les mémoires et les submasters n'est restituée que lorsque le signal DMX en entrée est supprimé. Quand un signal DMX valide est présent sur l'entrée DMX, le JesterML retransmet tous les circuits non patchés de l'entrée DMX à la sortie DMX. Ainsi, pour tester ou utiliser la capture (Snapshot) du signal d'entrée DMX enregistré, celle-ci doit être désactivée, ou le câble DMX débranché de l'entrée DMX.
5. Seule la première adresse spécifiée dans le patch est prise en compte pour le niveau d'intensité d'un circuit. Les adresses en double sont ignorées pour l'entrée DMX.

Chans+Subs Dans ce mode, la taille de l'extension (*Wing*) doit être réglée, déterminant la répartition entre la rangée supérieure et la rangée inférieure de potentiomètres. Les niveaux de la première section de l'entrée DMX sont réglés sur la rangée du haut, et les niveaux de la section suivante de l'entrée DMX sont réglés sur la rangée du bas. Le fonctionnement des 2 rangées de potentiomètres dépend du mode du pupitre :

- **Preset Mode** : L'entrée DMX peut être utilisée sur les deux préparations, et les niveaux sont soumis aux potentiomètres du **Master A** et du **Master B**.
- **Program Mode** : L'entrée DMX peut prendre le contrôle de niveaux de circuits et les diminuer, comme si les potentiomètres de l'extension (*Wing*) étaient ceux du JesterML lui-même. Les circuits LTP additionnels capturés depuis l'entrée DMX ne sont pas enregistrés dans les mémoires et les submasters pour éviter de gaspiller de l'espace mémoire inutilement.
- **Run Mode** : La rangée de potentiomètres du haut est paginée grâce à la touche **Page A**, et les niveaux sont soumis au **Master A**. La rangée du bas est paginée grâce à la touche **Page B** et elle contrôle les submasters.

Dans ce mode, l'indication **+DMXin** sur le moniteur est remplacée par **+WingNN** où **NN** représente la taille de l'extension (*Wing Width*).

Subs Only Dans ce mode, les 24 premiers niveaux de l'entrée DMX sont utilisés pour contrôler les submasters en mode Run. (*Restitution*). En mode Program, Les circuits LTP additionnels capturés depuis l'entrée DMX ne sont pas enregistrés dans les mémoires et les submasters pour éviter de gaspiller de l'espace mémoire inutilement. Dans ce mode, l'indication **+DMXin** sur le moniteur est remplacée par **+SMWing**.

Wing modes - Chans+Subs & Subs Only

Les niveaux reçus depuis l'entrée DMX sont mixés en HTP avec les potentiomètres de préparation du pupitre (s'il en a). Les niveaux des circuits de l'extension (*Wing*) sont simplement traités comme des positions de potentiomètres, le Jester ML ne détecte pas l'action sur les boutons flash de l'extension. Ainsi les boutons flash de l'extension ne peuvent pas être utilisés pour :

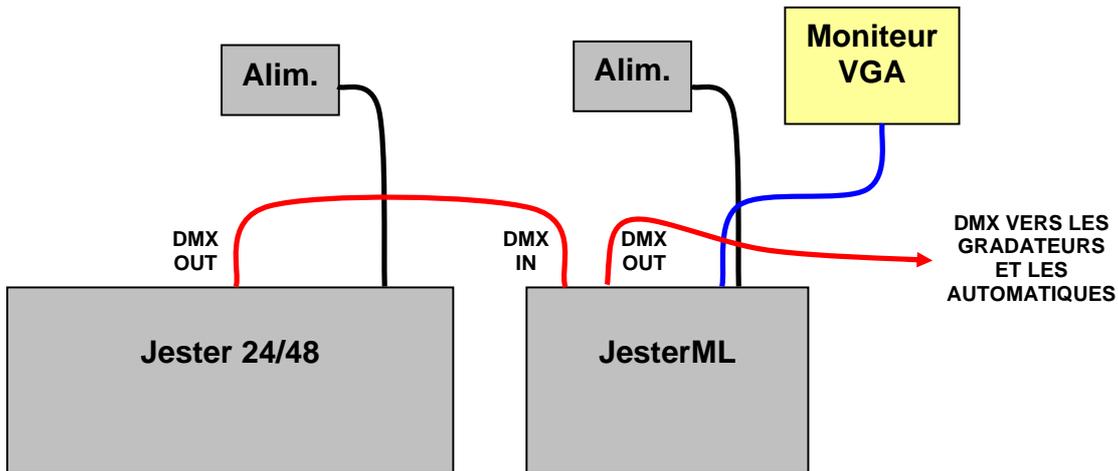
- Flasher un circuit (en Mode Preset et en Mode Run).
- Sélectionner un submaster (en Mode Program et en Mode Run). Pour cela, appuyez sur PAGEB et utilisez les touches MFK.
- Sélectionner un circuit (pour le **patch DMX** dans le Setup) . A la place, utilisez les flèches pour sélectionner les circuits.
- Saisir un nom ou un nombre. A la place, utilisez les touches MFK, les flèches, ou clavier USB externe.

Tutoriel pour l'entrée DMX

L'exemple ci-dessous montre comment utiliser un Jester 24/48 avec un JesterML

Connexions

Raccordez les deux pupitres suivant le schéma ci-dessous :



Paramétrer le Jester 24/48

- Remettez le pupitre à ses valeurs par défaut pour être sûr de retrouver un Patch droit (1 :1). (NB: si vous désirez sauvegarder la conduite d'un spectacle sur une clé USB, faites le d'abord). Pour la R.à.Z du pupitre, allez dans le Super User (maintenez **SHIFT** et **MODE** enfoncées pendant quelques secondes), puis choisissez **Reset Desk**, sélectionnez <OK> et confirmez quand un message d'alarme apparaît dans une nouvelle fenêtre. Une fois revenu dans le menu Super User principal, maintenez **MODE** pendant quelques secondes pour quitter le Super User.
- Mettez le pupitre en **Mode Preset** (*préparations*) (maintenez **MODE** pendant quelques secondes s'il est en mode Program ou Run)
- Mettez tous les potentiomètres de circuits à zéro, le Master A à 100% et le Master B à 0%. Montez le Grand Master à full, et vérifiez que le Blackout est désactivé.
- Mettez les potentiomètres rotatifs de temps de transfert et de vitesse sur Manual (en les tournant à fond vers la gauche et en dépassant le click)
- Appuyez sur la touche **Page B** afin que 25-48 soit sélectionné et que la touche **STORE** clignote en orange.
- Vérifiez que la LED **A FADERS**, **B STORED** est bien allumée, sinon appuyez sur la touche **STORE** afin de l'allumer.

Paramétrer le JesterML

- Mettez le patch droit (1:1) pour les 48 circuits des préparations. Pour cela, allez dans le Setup (maintenez **SHIFT** et **MODE** pour entrer dans ce mode) et choisissez **DMX Patch** dans le menu. Vous pouvez aussi faire un Patch manuel pour conserver les adresses du patch des automatiques,

sinon maintenez **CLEAR** pendant quelques secondes pour remettre le patch droit (ce qui dépatchera les automatiques). Pour faire un auto-patch des machines après les 48 circuits de préparations, maintenez enfoncées **SHIFT** et **CLEAR** pendant quelques secondes.

- Retournez dans le menu principal du Setup, et faites défiler les options vers le bas jusqu'à **DMX input Setup**. Dans ce menu, choisissez le mode **Chans+Subs**, et réglez la **Wing Width** sur 24 (*taille de l'extension*).
- Retournez dans le menu principal du Setup, et maintenez **MODE** pendant quelques secondes pour quitter le Setup.

Tester la configuration

- Mettez le JesterML en Mode Preset. Mettez le MASTER A à full et le MASTER B à zero. Mettez le GrandMaster à full, et vérifiez que le Blackout n'est pas activé.
- Sur le JesterML, appuyez sur la touche **Page B** : sa LED du bas doit s'allumer et celle de la touche **STORE** doit clignoter en orange.
- Sur le JesterML, vérifiez que **A FADERS, B STORED** est affiché sur l'écran LCD principal , sinon appuyez sur la touche **STORE** pour l'obtenir.
- Manipulez les potentiomètres de circuits sur le Jester 24/48 pour monter et descendre les circuits. Le résultat doit se voir sur les sorties des gradateurs et sur l'écran du moniteur connecté au JesterML.
- Lors de l'enregistrement, toutes les opérations s'effectuent sur le JesterML. Seuls les potentiomètres de circuits sont utilisés sur le Jester 24/48.

Sauvegarder une conduite de spectacle

Toutes les données du spectacle sont enregistrées dans le JesterML, donc il faut les sauvegarder sur clé USB à partir du port USB du JesterML. Vous pouvez également sauvegarder la configuration par défaut du Jester 24/48 si vous le souhaitez, mais ce n'est pas vraiment nécessaire car cela sera seulement le patch par défaut 1 :1 de ce pupitre.

Les mémoires et les submasters du JesterML comprendront également les circuits de préparation enregistrés à partir du Jester 24/48. Les autres circuits de l'entrée DMX sont ignorés et ne sont pas enregistrés, dans cette configuration simple ceux-ci seront à zéro de toutes façons.

Mode Setup

Introduction

En mode Setup les fonctions de préparations et de mémoires sont désactivées. Vous avez la possibilité d'assigner les projecteurs automatisés et les patcher, sauvegarder et charger une conduite, effacer toutes les mémoires et les submasters enregistrés, remettre le pupitre à ses valeurs par défaut (*reset*), ainsi que de nombreuses autres options.

Accéder au mode Setup

Pour entrer dans ce mode, appuyez et maintenez enfoncées en même temps les touches SHIFT et MODE. La LED indiquant SETUP à côté de la touche MODE s'allume. La version de software du pupitre (ex. JesterML24 V2.4) et le numéro de série (ex. 0011400 07421234) s'affichent sur le moniteur et l'écran LCD principal, ainsi que les quatre premières options du Setup.

Sortir du mode Setup

Pour sortir de ce mode, appuyez et maintenez la touche MODE pendant 1 seconde. Le pupitre retourne au dernier mode utilisé.

Sauvegarder les données d'un spectacle

1. Connectez une clé USB sur le port USB de la face avant du pupitre.
2. Utilisez les flèches pour sélectionner <Load/Save Show> et appuyez sur ENTER.
3. Allez sur <Save Show> et appuyez sur ENTER.
4. Donnez un nom approprié au fichier (avec les touches MFK) et appuyez sur ENTER. Vous pouvez également vous servir des flèches « haut & bas » pour choisir un fichier existant sur la clé USB et l'écraser. L'ensemble des données du spectacle, comprenant l'assignation des automatiques, le patch DMX, les palettes, les mémoires, les submasters et les options de configuration sont sauvegardées sur la clé USB.
5. Une fois terminé, allez sur <OK> et appuyez sur ENTER pour confirmer et retourner au menu du Setup.

Charger les données d'un spectacle

1. Connectez une clé USB sur le port USB de la face avant du pupitre.
2. Utilisez les flèches pour sélectionner <Load/Save Show> et appuyez sur ENTER.
3. Allez sur <Load Show> et appuyez sur ENTER.
4. Choisissez le fichier que vous voulez charger en vous servant des flèches « haut & bas » et confirmer avec ENTER. L'ensemble des données du spectacle, comprenant l'assignation des automatiques, le patch DMX, les palettes, les mémoires, les submasters et les options de configuration sont chargées dans le pupitre depuis la clé USB.
5. Une fois terminé, allez sur <OK> et appuyez sur ENTER pour confirmer et retourner au menu du Setup.

Effacer les données d'un spectacle

1. Utilisez cette option pour effacer des fichiers de conduite sur la clé USB s'il n'y a plus d'espace suffisant sur celle-ci pour en enregistrer de nouveaux. Notez que les

fichiers de conduite enregistrés dans le pupitre ne sont pas affectés par cette opération. Connectez la clé USB sur le port USB de la face avant du pupitre.

2. Utilisez les flèches pour sélectionner <Load/Save Show> et appuyez sur ENTER.
3. Allez sur <Erase Show> et appuyez sur ENTER.
4. Sélectionnez le fichier que vous voulez effacer en vous servant des flèches et appuyez sur ENTER. Le fichier sera effacé de la clé USB.
5. Une fois terminé, allez sur <OK> et appuyez sur ENTER pour confirmer et retourner au menu du Setup.

Patch DMX

Par défaut, aucun projecteur automatisé n'est assigné, ni patché. Le JesterML 24 a un patch par défaut 1:1 pour les 24 premiers circuits de préparation (le circuit 1 est patché à l'adresse DMX 1, le circuit 2 est patché à l'adresse DMX 2, etc....). Le JesterML 48 a un patch par défaut 1:1 pour les 48 premiers circuits de préparation.

Chaque automatique peut être patché sur 10 adresses DMX de démarrage au maximum. Un automatique occupe un bloc d'adresses DMX commençant à l'adresse de démarrage, le nombre de circuits à l'intérieur de ce bloc dépendant du nombre de circuits que l'appareil utilise, ce qui est défini par son profil chargé depuis la bibliothèque du pupitre. Par exemple, la machine n°1, si elle n'utilise pas plus de 20 circuits, peut être patchée sur les adresses de démarrage 101, 121, 141. Une machine peut aussi être dépatchée, de façon à ce qu'elle ne soit plus patchée sur aucune adresse DMX.

Chaque circuit de préparation peut être patché sur 10 adresses DMX différentes au maximum. Par exemple, le circuit 1 peut être patché sur les adresses DMX 1, 201, 202. Un circuit peut aussi être dépatché, de façon à ce qu'il ne soit plus patché sur aucune adresse DMX.

Chaque adresse DMX ne peut avoir qu'un seul circuit de préparation ou un seul circuit d'automatique qui lui soit assigné. Le pupitre ne permet pas le chevauchement de circuits (de préparation ou d'automatique) dans le patch DMX. Le patch DMX peut être modifié à n'importe quel moment sans affecter l'assignation des machines ou les données des mémoires enregistrées dans le pupitre. Le patch DMX fait intégralement partie des données d'un spectacle sauvegardé sur clé USB.

Les informations du patch DMX sont également utilisées pour extraire les niveaux d'intensité des circuits de l'entrée DMX quand celle-ci est en mode Snapshot. Seule la première adresse est utilisée. Les adresses additionnelles (dupliquées) ne sont pas prises en compte. Reportez vous au chapitre **DMX Input** pour plus d'informations.

Patcher les circuits des préparations

Utilisez les flèches pour sélectionner l'option <DMX Patch> dans le menu, et appuyer sur ENTER. Sélectionnez le circuit que vous voulez patcher en vous servant des flèches « gauche & droite », ou sur le JesterML24 et le JesterML48, en utilisant les boutons flash des circuits. Si ce circuit est déjà patché, son (ses) adresse(s) DMX s'affiche(nt) sur l'écran LCD principal. Sinon le champ vide <---> s'affiche.

Utilisez les flèches pour mettre l'adresse DMX choisie en surbrillance et appuyez sur ENTER pour l'éditer. Si le circuit n'était pas patché précédemment, son adresse DMX sera proposée automatiquement par le pupitre comme première adresse DMX disponible. Saisissez l'adresse DMX grâce aux touches MFK ou bien en vous servant des flèches « haut & bas ». Appuyez sur ENTER après avoir saisi l'adresse.

Le pupitre n'acceptera pas une adresse DMX déjà patchée sur un autre circuit de préparation ou d'automatique. Vous devez d'abord dépatcher une adresse DMX déjà utilisée avant de pouvoir la repatcher.

Pour dépatcher un circuit, appuyez sur la touche CLEAR, <---> s'affichera dans le champ adresses DMX.

Patcher les automatiques

Pour patcher une machine, procéder de la même manière que pour un circuit, comme décrit ci-dessus. Une nouvelle machine doit d'abord être assignée dans le menu Assign Fixtures, voir le chapitre *Assignment des automatiques* (page 54).

Sélectionnez une machine avec les touches MFK ou avec les flèches « droite & gauche ». Notez que seules les machines déjà assignées peuvent être sélectionnées pour les patcher. Vous devez avoir suffisamment d'adresses DMX libres pour patcher une machine sans chevaucher un circuit ou une autre machine déjà patché(e).

Patcher les appareils *Multi-Part*

Les appareils *Multi-part* possèdent plus d'une seule adresse DMX, par exemple un projecteur avec une lampe et un changeur de couleur (*Scroller*). Les *parts* de l'appareil sont patchés séparément, comme décrit ci-dessus pour les automatiques. Quand on sélectionne un appareil *Multi-part* avec les touches MFK, c'est la première *part* qui est sélectionnée et ceci est indiqué sur l'écran LCD principal, par ex. : *lamp*. Le numéro de l'appareil étant en surbrillance sur l'écran LCD, utilisez les flèches « gauche & droite » pour sélectionner l'autre *part* (par ex. : *Scroll*) de l'appareil pour la patcher.

Configurer le Patch par défaut

Pour remettre le patch par défaut, appuyez et maintenez la touche CLEAR pendant 1 seconde. Toutes les machines seront dépatchées. Les circuits des préparations seront patchés selon ce tableau :

	JesterML	JesterML24	JesterML48
Pas de signal DMX in	Non patchés	1-24 (1:1)	1-48 (1:1)
Signal DMX in present	1-48 (1:1)	1-48 (1:1)	1-48 (1:1)

Notez que le patch par défaut est indépendant de la configuration de la taille de l'extension (***Wing Width***).

Auto patch

Pour patcher automatiquement toutes les machines à la suite, en fonction de leur nombre de circuits, maintenez appuyées SHIFT et CLEAR ensemble pendant 1 seconde. Le patch précédent sera effacé, et un nouveau patch automatiquement créé. Les circuits de préparations seront patchés par défaut comme dans le tableau

ci-dessus, et les machines seront patchées à la suite à partir de la première adresse DMX disponible.

Visualiser le patch

Pendant que vous êtes en mode Patch, l'intensité de la machine sélectionnée est envoyée à 100% afin de l'identifier visuellement sur scène et de confirmer le patch. Les autres machines sont mises à 0%. Pour faciliter l'identification des machines en mode Patch, il est souhaitable de mettre d'abord toutes les machines en position HOME avant d'entrer dans le Setup. Cela permet de mettre tous les circuits LTP à leur valeur par défaut.

Les potentiomètres de circuits sont actifs en mode Patch, on peut donc les monter ou les descendre pour tester le patch facilement. Si on utilise un pupitre manuel comme extension (*Wing*), ses potentiomètres peuvent également être utilisés.

Pour voir les niveaux sur les sorties, le Grand Master doit être levé et le Blackout désactivé.

Patcher les appareils RDM

Le menu du patch DMX permet également d'adresser à distance les appareils RDM. Ces appareils doivent d'abord être assignés dans le JesterML dans le menu Assign Fixtures décrit page 54. Si l'adresse DMX d'un circuit de préparation ou d'un automatique appartient à un appareil RDM assigné à ce circuit ou à cet automatique, alors le comportement est le suivant :

- L'adresse DMX s'affiche **RDM :<xxx>** au lieu de **DMX :<xxx>**
- Quand on modifie l'adresse DMX, celle-ci sera modifiée à la fois dans le pupitre et sur l'appareil RDM.
- Si l'adresse DMX de l'appareil RDM ne correspond à aucune adresse sur le JesterML pour ce circuit (prépa.ou auto.) , alors **RDM :<--->** s'affiche comme adresse en double. Un point d'exclamation ! s'affiche également après le numéro de circuit ou de machine.
- Lorsqu' une adresse RDM pas encore affectée (**RDM :<--->**) est sélectionnée, en appuyant sur ENTER on récupère l'adresse DMX de l'appareil RDM si c'est possible. Si cela entre en conflit avec un autre circuit (ou machine) patché(e), un message d'alerte s'affiche.

Pour les gradateurs comportant plusieurs circuits et qui sont patchés en tant que bloc (ex : le Rack 6), l'adresse de démarrage **RDM :<xxx>** s'affiche uniquement pour le premier circuit. Tous les autres circuits du pupitre peuvent être patchés sur les autres adresses DMX du gradateur sans restrictions. Cependant le JesterML limite l'adresse de démarrage pour un gradateur en fonction de son nombre de circuits, par ex. pour un gradateur de 6 circuits l'adresse de démarrage maxi est 507.

Mise à jour des appareils RDM

Normalement le JesterML met immédiatement à jour les adresses DMX des appareils RDM quand on les modifie dans le patch. Cependant il peut arriver que vous vouliez forcer la mise à jour de tous les appareils RDM, par exemple :

- Si vous avez chargé une conduite qui utilise un patch DMX différent pour les appareils RDM

- Si vous avez fait le patch alors que les appareils RDM n'étaient pas raccordés en DMX ou pas alimentés
- Si les adresses DMX ont été modifiées localement sur les appareils RDM eux-mêmes.

Pour forcer le JesterML à effectuer la mise à jour de tous les appareils RDM avec les adresses DMX du patch, maintenez enfoncée la touche SHIFT pendant que vous entrez dans le menu <DMX Patch> du Setup. Le JesterML effectuera la mise à jour de tous les appareils RDM.

Vous pouvez vérifier si tous les appareils RDM ont accepté leur nouvelle adresse DMX en allant dans le menu <RDM Options> de <Assign Fixtures> . Un point d'exclamation ! sera affiché après le numéro de circuit ou de machine si un appareil RDM n'a pas pris correctement sa nouvelle adresse DMX.

Quitter le Patch

Pour quitter le Patch, utiliser les flèches pour aller jusqu'à <OK> et appuyer sur ENTER. Si des appareils RDM ou des machines restent non patchées, un message d'alarme s'affichera. Par contre, il n'y aura pas d'alarme si des circuits de préparation restent non patchés car c'est un état de fonctionnement normal.

Si vous voulez annuler les modifications que vous avez introduites dans le patch et revenir au patch précédent, utilisez les flèches pour aller sur <OK>, et en maintenant SHIFT enfoncée, appuyer sur ENTER en même temps.

Assigner les automatiques

Pour assigner vos machines, vous devez d'abord entrer dans le Setup. Pour cela, maintenez SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche MODE pendant 1 seconde. Un fois dans le Setup, utilisez les flèches pour aller jusqu'à <Assign Fixtures> et confirmez en appuyant sur ENTER.

Quand on est dans ce menu, l'écran principal permet de visualiser les machines déjà assignées sur le pupitre. Les machines peuvent être sélectionnées avec les flèches « gauche & droite » ou avec les touches MFK.

Si vous voulez « désassigner » une machine, sélectionnez la, et maintenez la touche CLEAR brièvement jusqu'à ce que son nom soit effacé. Cependant ne maintenez pas la touche CLEAR enfoncée trop longtemps après ça, sinon vous allez « désassigner » toutes les machines.

Pour « désassigner » toutes les machines, maintenez la touche CLEAR un peu plus longtemps jusqu'à ce que tous les noms de machines s'effacent sur les afficheurs des MFK. Attention : Il n'y pas de message d'alarme et il est impossible de revenir en arrière

Pour ajouter de nouvelles machines, allez jusqu'à <Add Fixtures> sur l'écran LCD principal, puis appuyez sur ENTER. 4 choix possibles se présenteront à vous sur les touches MFK :

- **Fixture Library** : cela permet de sélectionner des profils de machines à partir de la bibliothèque d'automatiques du pupitre. Cette bibliothèque contient plus de 1900 machines différentes de 140 fabricants. Elle est régulièrement complétée et les mises à jour sont disponibles sur le site Web de Zero 88.

- **User File** : cela permet de sélectionner des profils de machines à partir d'un fichier préalablement chargé depuis un support USB. Note : les anciens fichiers utilisateurs stockés sur le pupitre peuvent être supprimés si besoin dans le menu <Update Fixture Lib> .
- **USB** : cela permet de sélectionner des profils de machines à partir d'un fichier sur une clé USB. Si la machine que vous voulez utiliser ne se trouve pas dans la bibliothèque du pupitre, c'est à cette option qu'il faut recourir. Vous pouvez créer son profil grâce à l'utilitaire *Fixture Type Editor* fourni sur le CD livré avec le pupitre (vous aurez besoin d'un PC sous Windows® et d'une clé USB). Vous pouvez aussi consulter le site Web de Zéro 88, ainsi que le forum support où vous pouvez trouver un autre utilisateur ayant déjà créé le profil que vous recherchez, et le télécharger. Le pupitre effectue une copie interne du fichier ce qui permet de le réutiliser plus tard sans avoir à le charger à nouveau depuis la clé USB.
- **RDM** : cela permet de créer un profil automatiquement en chargeant les informations directement depuis la machine en utilisant le RDM.

Charger un profil depuis la bibliothèque d'automatiques

- Sélectionnez l'initiale du nom du fabricant avec les touches MFK.
- Sélectionnez le fabricant avec les MFK. S'il ya plus de 10 fabricants dans le groupe, utilisez les touches Page Up et Page Down pour sélectionner la bonne page.
- Sélectionnez le type de machine avec les MFK. S'il y a plus de 10 types de machines pour ce fabricant, utilisez les touches Page Up et Page Down pour sélectionner la bonne page. Pour les machines fonctionnant en différent mode (par ex. 8 ou 16 bits) il est très important de choisir le mode qui correspond au mode paramétré sur la machine elle-même.
- Sélectionner (les) l'emplacement(s) au(x)quel(s) vous voulez assigner la (les) machine(s) en utilisant les touches MFK. Plusieurs emplacements peuvent être sélectionnés si besoin, ce qui est un moyen rapide d'assigner plusieurs machines identiques en même temps.
- Sélectionner <Assign> et appuyer sur ENTER. Le nom de l'automatique apparaîtra sur l'afficheur LCD au dessus de la touche MFK correspondante.

Charger un profil depuis un *User File* ou depuis une clé USB

- Sélectionnez le fichier en vous servant des flèches « gauche et droite » , puis appuyez sur ENTER.
- Continuer en procédant de la même manière que décrite ci-dessus.

Charger un profil avec le RDM

- Attendez que le pupitre trouve le premier appareil, ce qui prend environ 5s. Le fabricant et le type d'appareil vont s'afficher.
- Sélectionnez <Identify> et appuyez sur ENTER pour voir quel appareil a été trouvé. L'exactitude de la réponse de l'appareil dépend de l'implémentation de la fonction RDM dans l'appareil par son fabricant. Appuyer de nouveau sur ENTER pour annuler l'identification.
- Si l'appareil possède plusieurs modes, le nom du mode activé s'affiche. Il est possible d'en changer si besoin en sélectionnant le mode activé, puis en utilisant les flèches « gauche & droite ».

- Si l'appareil est un automatique, sélectionnez l'emplacement auquel vous voulez l'assigner en vous servant des MFK. Plusieurs machines de même type peuvent être assignées au même emplacement, ce qui permet de dupliquer leur patch DMX qui sera créé plus tard.
- Si l'appareil est un gradateur, saisissez le numéro de circuit à assigner.
- Sélectionnez <Assign> et appuyez sur ENTER. Pour les automatiques, les informations des paramètres seront chargées depuis la machine (le pupitre sautera cette étape s'il a déjà chargé un profil d'une machine de même type). Le pupitre crée un circuit virtuel d'intensité si c'est nécessaire.
- Une fois que le pupitre a assigné la machine ou le gradateur, il vous demande si vous voulez en assigner une autre. Le pupitre vous indiquera quand tous les appareils RDM auront été trouvés.
- Les automatiques qui sont chargés depuis le RDM sont affichés avec la mention **RDM** après leur numéro de machine sur l'écran principal d'Assign Fixtures.

Options RDM

Si une machine ou un gradateur RDM est assigné(e), un menu <RDM Options> apparaît sur l'écran principal d'Assign Fixtures. Cela permet de visualiser l'appareil RDM assigné. Sélectionnez <RDM Options> et appuyez sur ENTER pour entrer dans ce menu.

Quand un circuit ou un machine RDM est sélectionné(e), les flèches servent à sélectionner d'autres appareils RDM. Chaque fois qu'un appareil RDM est vu pour la première fois, il est « interrogé » via le RDM pour vérifier s'il est présent ou absent.

Dans les Options RDM, l'adresse DMX de chaque appareil RDM est affichée. Si l'adresse DMX a été modifiée sur le pupitre mais pas sur l'appareil lui-même, un point d'exclamation ! s'affiche après le numéro de circuit ou de machine.

Les informations complémentaires suivantes sont également affichées pour chaque appareil RDM :

Automatiques	Mode activé de l'automatique
Gradateur multi-circuits patché individuellement	Aucun (chaque circuit est affiché séparément)
Gradateur multi-circuits patché en bloc	Nombre de circuits du gradateur

Pour identifier l'appareil, sélectionner <Identify> et appuyer sur ENTER. L'exactitude de la réponse de l'appareil dépend de l'implémentation de la fonction RDM dans l'appareil par son fabricant.

Pour supprimer l'information RDM de l'appareil sélectionné, sans changer les valeurs dans les mémoires ou les submasters, choisissez d'abord l'appareil dans les Options RDM, puis maintenez la touche CLEAR enfoncée pendant 2 secondes. Supprimer seulement les informations RDM d'un appareil permet à un autre appareil RDM du même type d'être assigné à sa place, ce qui peut être utile pour échanger une machine défectueuse dans un groupe de machines, par exemple.

Rig Check (vérification des machines implantées)

En sélectionnant <Rig Check> , puis en appuyant sur ENTER, on lance la vérification de la communication avec tous les appareils RDM via le RDM. Cette vérification utilise le message RDM *Identify Off*, ainsi il peut aussi être utilisé comme un moyen rapide de faire disparaître les blocages d'identification des appareils RDM. Lorsque le *Rig Check* est terminé, le résultat s'affiche sur l'écran LCD principal.

Quitter le menu Assign Fixtures

Sélectionnez <Exit> et appuyer sur ENTER pour quitter le menu Assign Fixtures. S'il reste une machine ou un appareil RDM non patché(e), un message vous demandera d'entrer dans le patch DMX pour le faire.

Options Pan/Tilt

Ce menu permet de paramétrer les machines de façon à ce que les roues Pan & Tilt du pupitre fonctionnent comme prévu, en fonction de la position des machines lors de leur accroche. Les trois options suivantes de Pan & Tilt seront proposées pour chaque machine :

- **Pan Inv** inverse le sens du circuit de Pan
- **Tilt Inv** inverse le sens du circuit de Tilt
- **P/T Swap** échange les circuits de Pan & Tilt

Options d'enregistrement

Par défaut le pupitre travaille en mode "Partial". Cela signifie que les paramètres doivent être taggés pour pouvoir être enregistrés. Les paramètres sont automatiquement taggés par le pupitre quand on les modifie, vous pouvez aussi les tagger ou les détagger manuellement. Des options complémentaires permettent de définir comment le tagging est traité pour chaque attribut. En basculant le pupitre en mode "Full", tout est enregistré et le tagging n'est pas utilisé, mais cela donne moins de souplesse en particulier pour les palettes et les submasters.

Pour modifier ces options, utilisez les flèches et sélectionnez <Record Options>, puis appuyez sur ENTER.

Le paramétrage "Mode" permet de choisir entre les modes d'enregistrement Partial et Full décrits ci-dessus. Sélectionner ce champ et appuyez ENTER pour passer d'un mode à l'autre. Quand Partial est sélectionné, les 4 options suivantes sont proposées :

Brightness : All/Channel

Lorsqu'on choisit "All", les circuits d'intensité des machines et les circuits des préparations sont toujours enregistrés. Quand on choisit "Channel", les circuits d'intensité des machines et les circuits des préparations doivent être taggés pour pouvoir être enregistrés. Le réglage par défaut est "All". Comme tous les circuits d'intensité sont mixés en HTP, et peuvent donc être exclus en les mettant simplement à 0%, il n'est normalement pas nécessaire de changer ce paramétrage.

Colour : All/Channel

Lorsqu'on choisit "All", si un paramètre de couleur est modifié en manipulant une roue, tous les paramètres de couleur pour les machines sélectionnées sont

automatiquement taggés par le pupitre. Si on choisit "Channel", seul le paramètre de couleur en train d'être réglé est taggé par le pupitre. Le paramétrage par défaut pour l'attribut couleur est "All".

Beamshape : All/Channel

Lorsqu'on choisit "All", si un paramètre de faisceau est modifié en manipulant une roue, tous les paramètres de faisceau pour les machines sélectionnées sont automatiquement taggés par le pupitre. Si on choisit "Channel", seul le paramètre de faisceau en train d'être réglé est taggé par le pupitre. Le paramétrage par défaut pour l'attribut faisceau est "Channel".

Position : All/Channel

Lorsqu'on choisit "All", si un paramètre de position est modifié en manipulant une roue, tous les paramètres de position pour les machines sélectionnées sont automatiquement taggés par le pupitre. Si on choisit "Channel", seul le paramètre de position en train d'être réglé est taggé par le pupitre. Le paramétrage par défaut pour l'attribut faisceau est "All". Note : les effets de mouvement sont taggés ou non-taggués intégralement, il n'est pas possible de tagger ou de non-tagger séparément les paramètres individuels de contrôle d'un effet de mouvement.

Pour quitter le menu Record Options, utilisez les flèches pour sélectionner <OK> et appuyez sur ENTER. Si vous avez modifié le Mode d'enregistrement, le pupitre devra traiter toutes les données enregistrées pour vérifier que les circuits sont programmés. Tout circuit non programmé le sera par le pupitre aux valeurs par défaut (0% pour les circuits d'intensité, valeurs "Home" pour les circuits LTP). Un avertissement pop-up vous demandera de confirmer que c'est Ok, car les modifications des données enregistrées ne peuvent être annulées.

Verrouiller/Déverrouiller le pupitre

Il est possible de verrouiller le pupitre avec un code à 4 caractères pour empêcher toute modification non autorisée aux données enregistrées. Quand il est verrouillé, les mémoires, les submasters et les palettes ne peuvent être ni programmé(e)s, ni modifié(e)s, ni effacé(e)s. En outre, l'accès aux options du Setup (comme l'assignation des machines ou le Patch, par exemple) est également bloqué. Il est cependant possible de restituer tout à fait normalement les mémoires, les submasters et les palettes.

Pour verrouiller/déverrouiller le pupitre, sélectionnez <Lock/Unlock>, et appuyez sur ENTER.

Si le pupitre est déverrouillé, vous devez entrer un code pour le verrouiller et confirmer par ENTER. Le code par défaut du JesterML est 0000. Une fois le bon code saisi, 2 options s'offrent à vous :

Verrouiller le pupitre

Pour verrouiller le pupitre et empêcher toutes modifications, sélectionnez <Lock Desk> et appuyez sur ENTER. Le pupitre est maintenant verrouillé, et vous retournez au menu Setup.

Changer le code

Il est recommandé de changer le code par défaut uniquement pour un code dont vous vous souviendrez facilement. Pour ce faire, sélectionnez <Change Code>.

et appuyez sur ENTER, saisissez le nouveau code et confirmer par ENTER. Vous retournez au menu Setup.

Si le pupitre est verrouillé, vous serez invité à saisir le code à 4 caractères pour le déverrouiller. Si vous avez saisi le bon code, le pupitre est déverrouillé et vous retournez au menu Setup.. Vous pouvez à nouveau opérer toute les modifications souhaitées.

Si vous avez oublié votre code, merci de contacter le support technique de Zero 88 avec le numéro de série de votre pupitre en main. Vous pourrez être questionné sur votre identité et sur vos raisons de vouloir déverrouiller un pupitre sans en connaître le code.

Effacer les Mémoires et les Submasters

Si vous souhaitez effacer les mémoires et les submasters, sélectionnez <Clear Mems/Subs>. Appuyez sur ENTER, le pupitre vous demandera alors de confirmer l'effacement de ces données. Utilisez les flèches pour sélectionner <OK>, puis appuyez sur ENTER. Les Mémoires et les Submasters seront effacés, et vous retournerez au menu Setup.

Effacer les Palettes

Si vous souhaitez effacer les palettes, sélectionnez <Clear Palettes>. Appuyez sur ENTER, le pupitre vous demandera alors quels attributs vous souhaitez effacer. Utilisez les touches COLOUR, BEAMSHAPE, et POSITION pour passer d'un choix de réglage à un autre pour chaque attribut ; <Yes> signifie que toutes les palettes de cet attribut seront effacées, <No> signifie que les palettes de cet attribut **ne seront pas** effacées. Utilisez les flèches pour sélectionner <Ok> et appuyez sur ENTER. Les palettes des attributs choisis seront effacées, et vous retournerez au menu Setup.

Juste avant d'effacer les palettes, le pupitre va d'abord chercher toutes les mémoires et les submasters dans lequel(le)s ces palettes sont référencées. Si des références sont trouvées, elles seront supprimées et remplacées par les valeurs des palettes avant que celles-ci ne soient supprimées. Une fois supprimées, le lien entre les mémoires/submasters et les palettes à partir desquelles elles (ils) avaient été construit(e)s est définitivement coupé.

Remise à zéro du pupitre

Pour effacer **TOUTES** les données du pupitre (mémoires, submasters, palettes, assignation des machines ainsi que le patch DMX), et toutes les options du Setup sélectionnez <Reset Desk> à l'aide des flèches. Appuyez sur ENTER. Le pupitre va vous demander de confirmer-utilisez les flèches pour choisir <OK>, puis appuyez sur ENTER. Le pupitre reviendra à ses réglages par défaut, et vous retournerez au menu Setup.

Mise à jour de la bibliothèque d'automatiques

Le JesterML a une bibliothèque intégrée complète de plus de 1900 types de machines de 140 fabricants. Cette bibliothèque est régulièrement complétée et les mises à jour sont accessibles depuis le site Web de Zéro 88. Pour voir quelle version de la bibliothèque est installée sur le pupitre, sélectionnez <Update Fixture Lib> et appuyez sur ENTER. Le numéro de version de la bibliothèque va s'afficher sur l'afficheur LCD principal. S'il n'y a pas de bibliothèque installée (ce qui peut arriver si

la mise à jour précédente a échoué pour une raison quelconque), alors V-- -- s'affichera.

Si vous souhaitez effectuer la mise à jour de la bibliothèque avec une version plus récente à partir du site Web de Zéro 88, téléchargez le fichier et décompressez le (unzip) sur le répertoire racine d'une clé USB. La clé USB doit contenir le fichier **.IFT** (le jesterML ne peut pas décompresser lui-même un fichier **.ZIP** ni naviguer dans les sous-répertoires). Connectez la clé USB sur le pupitre, puis utilisez les flèches pour sélectionner <Update Library> et appuyer sur ENTER. Choisissez le bon fichier **.IFT** en vous aidant des flèches « haut & bas ». Une fois <OK> sélectionné, appuyez sur ENTER et la nouvelle version de la bibliothèque s'installera sur le pupitre. Quand cela est terminé, appuyez sur ENTER et vous retournerez au menu précédent. Le numéro de la nouvelle version sera alors affiché.

Le JesterML stocke également des fichiers « utilisateurs » de types de machines (*User Fixture Type files*) quand ceux-ci sont utilisés à partir du menu <Assign Fixtures> . Cela permet de les réutiliser facilement plus tard. Pour supprimer tous les fichiers non désirés qui sont stockés sur le pupitre, sélectionnez l'option <Delete User Files> sous <Update Fixture Lib> et appuyez sur ENTER. S'il y a des fichiers User Files dans le pupitre, on peut les faire défiler en se servant des flèches « haut & bas ». Sélectionnez <OK> et appuyez sur ENTER pour supprimer du pupitre le fichier sélectionné. Vous serez dirigé vers le menu précédent.

Pour quitter le menu <Update Fixture Lib> et retourner au Setup, sélectionnez <OK> et appuyez sur ENTER.

Paramétrage du Mode « Récupération des mémoires »

Ce mode détermine comment le JesterML se comporte par rapport à la mémoire en cours et la mémoire à venir quand il redémarre.

- Lorsque le Mode Recovery est On, le pupitre récupère la mémoire en cours et la mémoire suivante à l'extinction du pupitre, et les repositionne dans cet ordre au redémarrage.
- Lorsque le Mode Recovery est Off, le pupitre redémarre sur la première mémoire de la séquence, et la mémoire suivante sera sélectionnée comme la seconde mémoire programmée.

1. Choisissez l'option <Memory Recovery> dans le menu en utilisant les flèches, puis appuyez sur ENTER.
2. Il est possible dès lors de choisir entre ON ou OFF pour le mode de récupération des mémoires en utilisant les flèches « haut » et « bas ». Une fois le type de mode choisi, validez avec ENTER, utilisez les flèches pour choisir <OK> puis appuyez de nouveau sur ENTER.

Entrée pour la commande à distance

L'entrée de la commande à distance peut être paramétrée pour fonctionner comme n'importe quel bouton du panneau avant du pupitre. Utilisez les flèches pour sélectionner <Remote Input> et appuyez sur ENTER. Ensuite, appuyez sur ENTER et en même temps sur le bouton que vous souhaitez commander à distance. Par défaut, c'est le bouton PROGRAM/GO. Une fois que vous avez paramétré l'entrée de la commande à distance comme vous le souhaitez, déplacez le curseur jusqu'à <OK> et appuyez sur ENTER.

Pour désactiver l'entrée de la commande à distance appuyez sur SHIFT, ENTER et le bouton en question. L'affichage montre <Disabled>.

Entrée Audio

Dans le Setup, vous pouvez activer ou désactiver l'entrée « Sound2Lite » située à l'arrière du pupitre. Utilisez les boutons curseurs pour sélectionner <Sound Input> puis appuyez sur ENTER. Ensuite, appuyez sur ENTER, et avec les flèches « haut & bas », sélectionnez l'option voulue <Enabled> ou <Disabled> (*activée* ou *désactivée*). Quand l'option que vous avez choisie s'affiche, validez avec ENTER, puis allez sur <OK> et appuyez de nouveau sur ENTER.

Paramétrage du MIDI

L'entrée MIDI du Jester peut être paramétrée dans le Setup. Sélectionnez le menu <MIDI Setup> et appuyez sur ENTER. Le LCD/Moniteur affiche 4 champs :

Enabled/Disabled

Cette option détermine si l'entrée MIDI est activée ou non. Sélectionnez cette option en utilisant les flèches, appuyez sur ENTER, et utilisez les flèches « haut & bas » pour activer ou désactiver le MIDI. Appuyez sur ENTER pour confirmer. Notez qu'à cause des limitations de ressource du hardware, il n'est pas possible d'utiliser un clavier USB lorsque le mode MIDI est activé.

Chan

Ceci permet de sélectionner le canal MIDI de 1 à 16 que le pupitre reçoit pour les notes MIDI. Sélectionnez cette option en utilisant les flèches, appuyez sur ENTER pour le modifier. Pour paramétrer la réception de tous les canaux MIDI, sélectionnez le canal en utilisant les flèches, maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur ENTER ; le numéro de canal MIDI s'affichera sous la forme <-->.

Note

Ceci définit la note MIDI de 0 à 127 (Do 4 est la note 60) qui correspond à la première préparation/submaster sur le pupitre. Sélectionnez cette option en utilisant les flèches, appuyez sur ENTER pour la modifier. Pour paramétrer le MIDI de façon à couvrir les octaves (qui ont 12 notes, car ils comprennent à la fois les notes noires et blanches sur un clavier de piano) affectés aux préparations / submasters, sélectionnez la note en utilisant les flèches, maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur ENTER ; le numéro de note MIDI s'affichera sous la forme <--->.

MSC Device ID

Cette option sert à définir le périphérique ID 0-111 que le pupitre utilise pour les commandes de MIDI Show Control (MSC). Sélectionnez cette option en utilisant les flèches, et appuyez sur ENTER pour la modifier

Pour plus d'informations concernant les paramètres MIDI et leur fonctionnement, reportez vous au chapitre « MIDI » de ce mode d'emploi. Sélectionnez <OK> et appuyez sur ENTER pour retourner dans le menu Setup.

Paramétrage de l'entrée DMX

Il ya trois options pour le comportement de l'entrée DMX: **Snapshot** (par défaut), **Chans+Subs** et **Subs Only**. Quand on choisit le mode **Chans+Subs**, on doit également définir la taille de l'extension (**Wing Width**) afin que le JesterML

reconnaisse la répartition entre les potentiomètres de la rangée supérieure et ceux de la rangée inférieure du pupitre-extension (*Wing*) raccordé à l'entrée DMX. Reportez vous au chapitre sur l'entrée DMX pour plus de détails sur le fonctionnement dans chaque mode.

Réglage de la date et de l'heure

Vous pouvez régler la date et l'heure du JesterML en allant sur l'option <Set Date/Time> du Setup. Utilisez les flèches pour sélectionner <Set Date/Time> puis appuyez sur ENTER. Vous pouvez dès lors régler la date et l'heure en utilisant les flèches « haut & bas » pour changer les valeurs. Une fois terminé, déplacez le curseur jusqu'à <OK> et appuyez sur ENTER. Vous retournerez au menu du Setup. Il n'y a pas de déclenchement de mémoires en temps réel dans le JesterML, en fait l'heure sert uniquement à l'horloge du système, affichée en bas à droite de l'écran du moniteur.

Paramétrage de l'afficheur LCD

Dans le menu <Displays Setup> vous pouvez configurer la luminosité et le contraste de l'écran LCD. Utilisez les flèches pour atteindre cette option dans le menu, et appuyez sur ENTER pour entrer dans les réglages. Les réglages par défaut peuvent être rétablis en appuyant sur CLEAR.

Si le rétro éclairage ou le contraste du LCD ont été réglés sur des valeurs le rendant illisible, vous devrez connecter un moniteur pour pouvoir accéder à ce menu et redéfinir des valeurs lisibles.

Ce menu présente également des informations sur la sortie moniteur. Si le firmware de la sortie du moniteur est en version V3 ou postérieure, il est alors possible de régler la résolution de sortie de la valeur par défaut **640 x 400 x 70 Hz** à un autre réglage de **640 x 480 x 60 Hz**, ce qui peut améliorer la compatibilité avec certains moniteurs. Notez que le firmware de la sortie moniteur est implanté en usine et ne peut pas être mis à jour dans ce menu.

Port USB

Le Jester utilise un coprocesseur pour gérer le port USB destiné à accueillir une clé USB de sauvegarde. Pour voir le numéro de version du coprocesseur USB, sélectionnez <USB Host> et appuyez sur ENTER. Si le logiciel de votre JesterML détient une version récente de ce firmware, alors un bouton <Upgrade> apparaîtra. S'il est nécessaire d'effectuer une mise à jour, d'autres instructions seront données dans les notes sur la version du logiciel.

Sélectionnez <OK> et appuyez sur ENTER pour revenir au menu Setup.

Langue de l'aide

Le menu <Help Language> permet de choisir parmi différentes langues pour l'aide en ligne. Utilisez les flèches pour sélectionner <Help Language>, et appuyez sur ENTER. Appuyez sur ENTER et utilisez les flèches « haut & bas » pour sélectionner la langue souhaitée (English, Deutsch, Français ou Nederlands). D'autres langues pourront être ajoutées dans les futures mises à jour du logiciel. Une fois la langue désirée affichée, appuyez sur ENTER, déplacez le curseur jusqu'à <OK> et appuyez sur ENTER à nouveau pour revenir au menu Setup.

Ce menu est également utilisé pour mettre à jour le fichier d'aide en ligne dans le cadre d'une mise à jour du logiciel du pupitre – voir le document *Software Update Instructions* pour plus d'informations.

Mode Test

Cette option est essentiellement destinée au constructeur et aux revendeurs agréés. Il permet de tester le hardware du JesterML indépendamment des options de configuration ou de ce qui est enregistré, ce qui peut être utile pour diagnostiquer certains problèmes.

- Appuyer sur un bouton permet d'afficher son nom sur l'écran LCD, de tester la LED qui y est éventuellement associée, et éventuellement d'afficher le niveau d'un fader.
- Les afficheurs à 7 segments affichent un compteur.
- Les niveaux des roues s'affichent sur leur LCD associé.
- L'entrée DMX et les ports de sorties seront testés (ce test peut échouer si un signal DMX est présent sur l'entrée DMX-In).
- Des lignes colorées s'affichent sur le moniteur.
- Des messages de test MIDI sont transmis si le MIDI est activé.

Appuyez sur ENTER pour quitter le mode test et revenir au menu Setup.

RDM

Le RDM (Remote Device Management) est un protocole de communications utilisé dans l'industrie qui utilise la liaison DMX pour une communication bidirectionnelle avec des appareils tels que des gradateurs ou des projecteurs automatisés. Son appellation officielle est « ANSI E1.20-2006, Entertainment Technology, Remote Device Management Over DMX512 Networks ». Le RDM permet à un contrôleur (par ex. un JesterML) de reconnaître et de configurer différents appareils sur un réseau DMX 512.

Le RDM a été développé pour être compatible avec les équipements DMX existants, cependant certains équipements non-RDM anciens qui ont été fabriqués avant le développement du RDM peuvent ne pas fonctionner comme prévu quand le RDM est en service. Pour cette raison, il est préférable de ne pas essayer en spectacle le RDM pour la première fois avec un appareil ancien non-RDM, de façon à éviter des réactions inattendues.

Le JesterML utilise le RDM uniquement pour l'assignation des machines et le patch DMX. Le RDM n'est pas utilisé lors de l'exploitation normale du pupitre, il n'y a donc pas de conséquences sur les équipements DMX anciens pendant le déroulement d'un spectacle.

Le JesterML utilise le RDM pour 2 fonctions :

- Créer automatiquement un profil de machine pour un projecteur automatisé en utilisant les informations récupérées directement depuis la machine elle-même. Ceci évite d'avoir à chercher le profil correspondant à cette machine dans la bibliothèque du pupitre, ou à le créer sur PC avec le software Fixture Type Editor. Cette fonction nécessite de la machine qu'elle soit capable d'envoyer des messages d'auto description RDM. Si la machine n'est pas capable d'envoyer ces messages, le JesterML peut seulement créer un profil très basique sans les noms de paramètres ni les valeurs par défaut (Home). Si cela arrive, contactez le fabricant du projecteur automatisé pour plus d'informations et pour une mise à jour du firmware.
- Définir à distance le mode et l'adresse DMX des gradateurs et des automatiques RDM.

Pour plus de détails sur les opérations dans le menu Assign Fixture et celui du Patch DMX, reportez vous au chapitre concerné du mode Setup (page 51).

La fonction contrôleur RDM est implantée uniquement sur le port **DMX OUT** (sortie DMX). Elle n'est pas implantée sur le port **DMX IN** (entrée DMX). Notez qu'à cause d'une limitation des ressources internes, le port **DMX IN** est temporairement désactivé lorsque le RDM est en service.

Contrôle MIDI

Le MIDI et le JesterML

Le JesterML est prévu uniquement pour recevoir des informations MIDI. Il ne peut envoyer d'informations MIDI à aucun autre appareil, bien qu'un port MIDI THRU soit prévu ; ce port MIDI THRU permet seulement d'insérer le Jester dans une chaîne d'appareils. Le Jester utilise 2 types d'informations MIDI : **MIDI Notes**, et le **MIDI Show Control (MSC)**

Vous pouvez désactiver complètement le contrôle MIDI en choisissant <Disabled> dans le Setup . C'est le réglage par défaut, donc si le MIDI ne fonctionne pas, vérifiez d'abord si il est bien réglé sur <Enabled> .

Notez qu'à cause de la limitation des ressources internes, il n'est pas possible d'utiliser un clavier USB lorsque le mode MIDI est activé.

Notes MIDI – pour démarrer

Avant d'utiliser le MIDI, vous devez tout d'abord activer cette fonction dans le Setup. Pour cela appuyez sur SHIFT et MODE, déplacez vous jusqu'à l'option <MIDI Setup> et appuyez sur ENTER, puis changez <Disabled> pour <Enabled> .

Une fois que vous avez activé la fonction MIDI, branchez un câble MIDI entre un clavier MIDI et l'entrée MIDI « In » du pupitre, puis mettez le JesterML en mode Preset. Chaque Note jouée sur le clavier active un circuit.

Si ça ne marche pas, allez dans le Setup et effectuez un Reset du Pupitre (pour remettre tous les paramètres à leur valeur par défaut), puis activez de nouveau la fonction MIDI.

Transmettre et recevoir des Canaux MIDI

Les instruments MIDI envoient un flux de messages comportant des « Note On » et des « Note Off » depuis leur sortie (MIDI OUT) . En MIDI, les canaux de Réception et de Transmission sont séparés et au nombre de 16.

En réglant la Réception sur un canal précis dans le JesterML , seules les informations destinées à ce canal seront reçues. A l'inverse la Réception peut être paramétrée pour recevoir tous les canaux <-->, ainsi toutes les informations MIDI seront reçues.

Numéros de Note

Le standard MIDI assigne les "numéros de Note" aux Notes de musique. Le Do 4 (au milieu du clavier) correspond au numéro 60. Par défaut, les octaves sont assignés aux 12 préparations/Submasters, (il ya 12 notes dans un octave MIDI, car il comprend à la fois les notes noires et blanches d'un clavier de piano). Cependant ce réglage peut être changé pour qu'une Note MIDI spécifique soit assignée à la première préparation/Submaster.

Lorsque le MIDI est paramétré sur octaves, le nombre maximum de préparations/Submasters contrôlé(e)s est de 12. Lorsqu'un numéro de Note est choisi, le nombre maximum de préparations contrôlées (Preset Mode) est de 48, et le nombre maximum de submasters (Run Mode) est de 24.

Lors du contrôle des submasters en mode Run, l'action du MIDI revient à monter un curseur de submaster sur le pupitre, donc vous ne pouvez envoyer que les submasters de la page active. L'utilisation du contrôle MIDI n'augmente pas le nombre de submasters ; pour contrôler les submasters d'une autre page, la page doit

être changée selon la manière habituelle. Les règles normales de substitution des pages de submasters s'appliquent : vous devez baisser le submaster d'une page avant de pouvoir envoyer le même submaster d'une autre page.

Contrôle de Vitesse

Certains claviers possèdent cette particularité. Cela permet au musicien de contrôler la puissance de la musique en fonction du toucher. Le signal MIDI transmis par ce type de clavier s'appelle la Vitesse et va de 0 à 127.

Quand l'instrument n'a pas de contrôle de vitesse, la vitesse est réglée par le fabricant, souvent sur 63 plutôt que 127, ce qui évite que le son soit trop fort.

Notes MIDI – mode Preset

La première Note d'un Octave correspondra au circuit 1, la seconde au circuit 2, et ainsi de suite. L'information de vitesse est utilisée pour déterminer la temporisation d'un circuit.

Notes MIDI – mode Run

La première Note d'un Octave correspondra au Submaster 1, la seconde au Submaster 2, et ainsi de suite. L'information de vitesse est utilisée pour déterminer la temporisation du submaster.

MIDI Show Control

Le MIDI Show Control ne fonctionne qu'en Mode Run. Les commandes activées pour le contrôle de la séquence sont :

- GO
- STOP (pause)
- RESUME (reprise du transfert)
- TIMED_GO (temps de transfert maxi : 5 minutes)
- LOAD (préparer la mémoire suivante)
- RESET (aller à la première mémoire)

Le numéro de mémoire est obligatoire pour LOAD, il est facultatif pour GO, STOP, RESUME, et TIMED_GO. Les commandes sont ignorées si le numéro de mémoire n'est pas valide ou non programmé sur le pupitre. Les numéros de *Cue list* et de *Cue path* envoyés par le contrôleur sont ignorés par le pupitre.

Les commandes suivantes contrôlent la sortie générale du pupitre :

- ALL_OFF (Blackout Activé)
- RESTORE (Blackout désactivé)

Le pupitre reçoit les commandes MSC qui sont au format « lighting » (0x01), ou « tous types » (0x7f). Le périphérique ID 0-111 reconnu par le pupitre pour les commandes MSC peut être paramétré dans le menu <MIDI Setup>. Le pupitre reconnaît également les périphériques MSC Broadcast ID (0x7f).

Autres fonctions

Aide en ligne

Le JesterML possède une aide en ligne intégrée. Pour y accéder à n'importe quel moment, appuyez sur SHIFT+LEFT+RIGHT et le JesterML affichera une Aide basique sous forme de résumé. Vous pouvez naviguer parmi les différents écrans d'aide pour vous renseigner sur d'autres sujets. La langue de l'aide en ligne doit être choisie dans le Setup

Mises à jour du logiciel

Lorsque de nouvelles mises à jour pour le JesterML sont disponibles, celles ci sont annoncées sur le site de ZERO 88– www.zero88.com – précisant où et comment obtenir ces mises à jour. Il est également possible de s'inscrire sur une liste de diffusion par email pour recevoir automatiquement des emails d'alerte de mise à jour. Au cas où vous souhaiteriez vérifier si vous utilisez la dernière version de logiciel ou pas, rendez vous à la partie Téléchargement (Support Center) du site de Zero 88. Il est important de mettre la console à jour régulièrement tant pour profiter de nouvelles fonctions que pour éviter de passer à côté d'une mise à jour majeure.

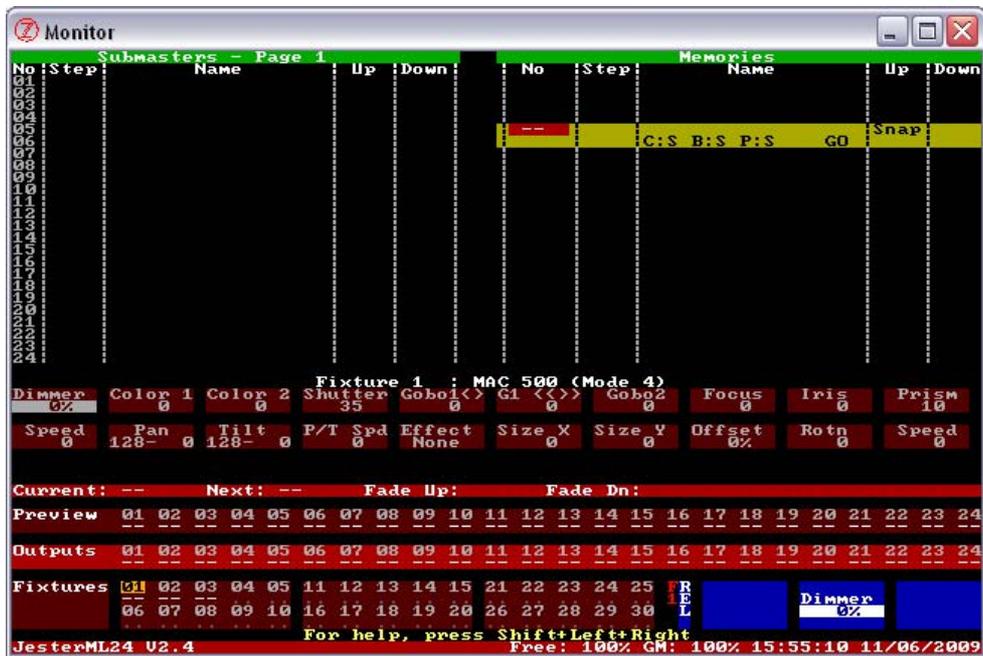
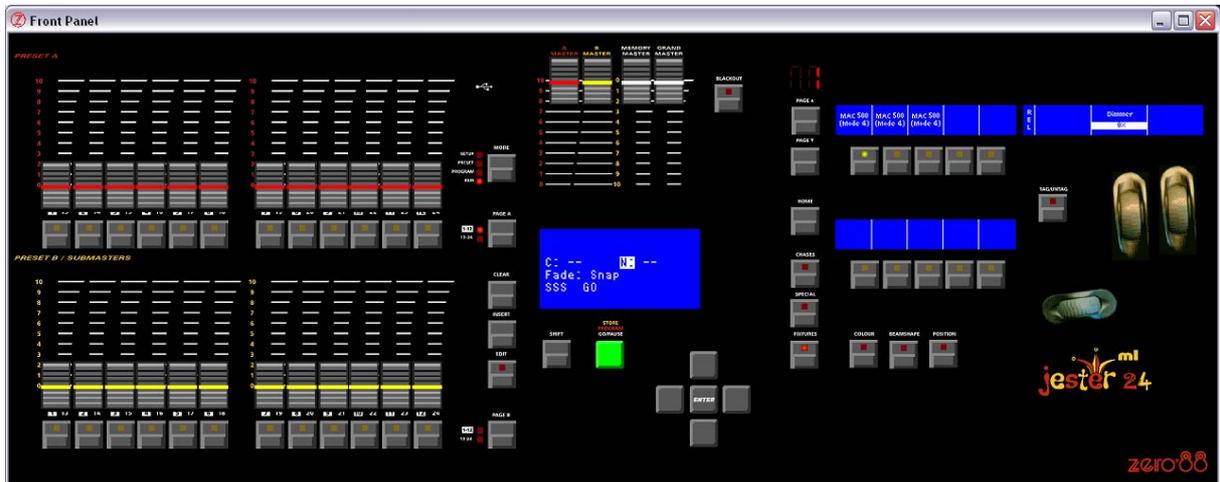
Pour mettre à jour le logiciel du JesterML, commencez par télécharger le fichier ZIP depuis le site de Zéro88 et décompressez le sur le répertoire racine d'une clé USB. Le JesterML n'est pas capable de décompresser un dossier **.ZIP** lui-même, ni de naviguer dans les sous-répertoires. Puis démarrez le JesterML avec la clé USB en place dans le port USB en maintenant enfoncées les flèches « droite & gauche ». La mise à jour démarrera après quelques secondes et vous serez guidé dans le processus. A la fin vous pouvez retirer la clé USB et le pupitre installera la mise à jour. Lisez toujours les notes accompagnant une mise à jour pour vous familiariser avec les nouvelles fonctions et vous informer des instructions particulières relatives à cette nouvelle version.

Le développement des pupitres Zero88 a depuis longtemps pris en compte les remarques des utilisateurs. Si vous avez une suggestion à faire concernant une fonction n'existant pas dans le JesterML ou n'importe quelle autre console, visitez le site Zero88, utilisez le lien pour vous rendre sur un de nos forums et faites votre proposition. L'adhésion est gratuite et les informations concernant les mises à jour sont mises en lignes dès que celles-ci sont disponibles.



Phantom Jester

Une application pour PC appelée *Phantom Jester* peut être téléchargée depuis le Support Center du Site Zero 88. Cette application permet d'émuler le comportement du pupitre sur n'importe quel PC sous Windows®. Les fichiers des conduites peuvent être chargés et modifiés *offline*.



Glossaire (Le JesterML de A à Z)

A Master

Le potentiomètre de général contrôlant le niveau des circuits de la préparation A.

Adresse

Un circuit DMX de 1 à 512. Les adresses (ou plus précisément les **Start Addresses**) sont paramétrées sur les automatiques avec les touches ou les switches des machines elle mêmes.

Analogique

Un standard de commande qui existait avant l'invention du DMX512. Grâce au signal de commande 0/10V le gradateur reçoit directement une information de niveau. Le signal DMX512 peut être transformé en signal 0/10V par l'intermédiaire d'un **Démultiplexeur**.

Attaque

Le type de transfert entre deux pas de chenillard, il peut être réglé sur « sec », « temporisé » ou une combinaison des deux. (réglée en sélectionnant CHASES).

Attribut

Groupe de paramètres d'un automatique. Ce sont : Brightness (*intensité*, sur la touche FIXTURE), Colour (*couleur*), Beamshape (*faisceau*), et Position.

Audio (Entrée)

Voir **Sound2Light**

Auto Trigger

Une mémoire avec un auto trigger est envoyée automatiquement à la fin du temps d'attente (**Dwell Time**) de la mémoire précédente.

Auto-Reverse

Voir **Bounce**.

B Master

Le potentiomètre de général contrôlant le niveau des circuits de la préparation B.

Backlight

L'intensité du rétro éclairage de l'écran LCD. C'est aussi le terme utilisé pour l'éclairage en contrejour, souvent destiné à créer un effet de halo sur les épaules de quelqu'un.

Backward

Restitution d'un chenillard en sens inverse, par exemple les pas iront de 6 à 1 et ainsi de suite (6,5,4,3,2,1,6...).

Beamshape Button (touche Faisceau)

Cette touche transforme les touches MFK en touches de sélection de palette pour le Beamshape (Faisceau), avec les roues contrôlant les paramètres de l'attribut

Beamshape. S'il y a plus de 3 paramètres de faisceau possibles pour la machine primaire, la LED à l'intérieur de la touche clignote. Les paramètres additionnels sont accessibles en appuyant plusieurs fois sur la touche Beamshape.

Blackout (noir)

Tous les circuits à 0%. Cette fonction est activée avec le bouton BLACKOUT . On utilise aussi l'abréviation **DBO** pour BLACKOUT.

Bounce

Restitution d'un chenillard en aller et retour (d'abord à l'endroit puis à l'envers) ce qui va donner : 1,2,3,4,5,6,5,4,3,2,1,2,3,4,5,6,5... Aussi appelé **Auto-Reverse** ou **Ping-Pong**.

Brightness

Voir **Intensity**.

Bump

Nom américain pour Flash.

Bump Button

Nom américain pour un **Bouton Flash**.

Button (bouton, ou touche)

Commande du panneau avant du JesterML permettant de contrôler une fonction du pupitre.

CE

Conformité Européenne – Une réglementation Européenne, affiché sur tous les produits en vente dans les pays de l'Union Européenne.

Channel (Circuit)

Terme utilisé pour décrire un potentiomètre unique qui contrôle un seul projecteur. Les gradateurs peuvent avoir 6, 12, 24, ou 48 circuits. Le JesterML peut contrôler 48 circuits, même s'il faut utiliser un autre pupitre comme extension (**Wing**) pour y accéder.

Chase (Chenillard)

Un chenillard est une suite d'états lumineux restitués en boucle de façon automatique. Dans le JesterML, un chenillard peut être enregistré dans un submaster ou dans une mémoire de la séquence. La vitesse (speed), la direction, et l'attaque d'un chenillard peuvent être modifiées. Les chenillards sont utilisés habituellement pour les effets « disco ».

Chases Button (touche chenillard)

En modes RUN et PROGRAM, cette touche transforme les touches MFK et les roues en contrôleurs de vitesse, direction et attaque pour les chenillards.

Clear Button (touche d'effacement)

Cette touche est utilisée pour supprimer des mémoires, des submasters et des palettes, et joue le rôle de Backspace pour supprimer des caractères quand on nomme un élément.

Colour Button (touche Couleur)

Cette touche transforme les touches MFK en touches de sélection de palette pour les couleurs, avec les roues contrôlant les paramètres de l'attribut couleur. S'il y a plus de 3 paramètres de couleur possibles pour la machine primaire, la LED à l'intérieur de la touche clignote. Les paramètres additionnels sont accessibles en appuyant plusieurs fois sur la touche Colour.

Contrast

La différence de luminosité entre une zone sombre et une zone éclairée des LCDs. Le contraste est réglable dans le Setup.

Copy

En mode Program, le contenu d'un chenillard ou une scène peut être copié en le chargeant d'abord avec la touche EDIT, puis en l'enregistrement n'importe où avec la touche PROGRAM.

Crossfade (Transfert)

Transition entre une scène et une autre, avec un temps prédéfini.

Cue

Cue est un autre nom pour Mémoire.

Cue Stack

Voir **Playback**.

Cursor (flèches)

Les touches « flèches » du panneau avant du Jester sont des flèches de curseur. Elles vous permettent de naviguer dans le LCD ou le moniteur et de modifier certaines choses.

Curve (courbe)

Voir **Law**.

DBO

cf **Blackout**.

Delay

Voir **Dwell Time** (temps d'attente).

Demux (démultiplexeur)

Appareil qui transforme le signal DMX 512 en commande analogique, ce qui permet de piloter les anciennes générations de gradateurs.

Desk (Pupitre)

Nom couramment utilisé pour désigner un équipement de contrôle d'éclairage. Aussi appelé Jeux d'orgues ou Console.

Dimmer (Gradateur)

Un appareil qui, en fonction d'un signal de commande, va faire varier une tension d'alimentation permettant de contrôler la luminosité d'une lampe standard à filament.

Le circuit de contrôle de l'intensité sur un automatique est souvent appelé Dimmer, même si l'atténuation est obtenue grâce à l'action mécanique de lames d'obturation.

DIN

Deutsches Institut für Normung e.V. Le standard MIDI précise l'usage de connecteurs DIN 5 pin 180 degrés.

Dipless

Les transferts dans le JesterML sont prévus pour qu'il n'y ait pas de baisse d'intensité d'un circuit lors du passage d'une mémoire à une autre.

Direction

Sens dans lequel les pas d'un chenillard vont être restitués. Cela peut être vers l'avant, vers l'arrière, aller et retour ou aléatoire – réglée avec CHASES sélectionné.

DMX-512

Protocole de communication entre les différents appareils (pupitres, gradateurs, projecteurs asservis ...). 512 canaux de contrôle multiplexés en numérique sont envoyés sur un seul câble aux gradateurs, qui reçoivent individuellement les informations qui leur sont destinées en référence à leur adresse de démarrage. Le standard officiel est maintenant publié par l'American National Standards Institute (ANSI) sous l'appellation E1.11- 2004 – USITT DMX512-A. Les ports DMX du JesterML sont conformes à ce standard.

DMX In

La capacité à recevoir un signal DMX (voir **DMX512-A**) dans le JesterML et à le restituer sur la sortie DMX du JesterML. Cela vous permet d'enregistrer le signal DMX entrant dans une mémoire ou un chenillard. On peut ensuite les restituer comme des mémoires ou des chenillards classiques, mais avec l'intégralité de la trame DMX utilisée, y compris les circuits non patchés.

Duplicate

Adresse DMX additionnelle attribuée à un circuit ou un asservi.

Dwell Time (temps d'attente)

C'est le temps que respecte le pupitre après la fin du transfert le plus long, avant d'effectuer le déclenchement de la mémoire suivante.

Edit

Cette touche permet de charger l'item sélectionné pour pouvoir le modifier, et de l'envoyer sur les sorties. La LED à l'intérieur de la touche s'allume lorsque celle-ci est activée. En appuyant à nouveau sur la touche, on enregistre les modifications. Il est également possible d'enregistrer les modifications sur un autre emplacement, en le sélectionnant avec les flèches, et en appuyant sur la touche PROGRAM.

Effect

Voir **Movement Effect**.

Ellipse

Un des nombreux effets de mouvements possibles sur le JesterML pour des projecteurs asservis disposant du Pan/Tilt. On peut sélectionner cet effet de

mouvement à l'aide des roues lorsque le groupe approprié de roues de POSITION est sélectionné. En utilisant les commandes **Size X** et **Size Y**, on peut faire une ellipse sur un plan horizontal, un plan vertical, ou un cercle.

Enter

Touche au milieu des flèches permettant de valider une entrée dans le JesterML.

Fade Down (temps de descente)

Le temps de descente sur le JesterML est le temps qu'il faudra à tous les circuits d'intensité « descendants » (à partir des niveaux dans la mémoire envoyée) pour atteindre leur niveau programmé dans la mémoire à venir.

Fade Up (temps de montée)

Le temps de montée sur le JesterML est le temps qu'il faudra à tous les circuits d'intensité « montants » (à partir des niveaux dans la mémoire envoyée) pour atteindre leur niveau programmé dans la mémoire à venir.

Fader (Potentiomètre linéaire)

Un potentiomètre de circuit permet de contrôler l'intensité d'un projecteur. En plus des potentiomètres de circuit, le JesterML a des potentiomètres généraux, qui contrôlent l'ensemble des sorties du pupitre, les mémoires et les niveaux des préparations A et B. Les potentiomètres du JesterML peuvent aller de 0 à 100%. Parfois un potentiomètre peut être appelé **Slider** (curseur).

Fan Modes (Modes "éventail")

Quand on utilise plusieurs automatiques, c'est la possibilité de les déployer par rapport à un point de départ de façon à ce que certaines machines se déplacent dans un sens et d'autres dans le sens opposé. Cela peut être utilisé pour créer des effets visuels comme des arcs-en-ciel ou des arches avec une seule ligne d'automatiques.

FCC

Federal Communications Commission. L'équivalent aux états Unis de **CE**.

Figure en 8

Un des nombreux effets de mouvements possibles sur le JesterML pour des projecteurs asservis disposant du Pan/Tilt. On peut sélectionner cet effet de mouvement à l'aide des roues lorsque le groupe approprié de roues de POSITION est sélectionné.

Fixture (projecteur asservi)

Appareil comportant un paramètre ou une combinaison de paramètres, par exemple un projecteur sur lyre motorisée ou un projecteur à LEDs trichromiques. Le JesterML peut piloter 30 asservis maximum.

Fixture Library (bibliothèque d'automatiques)

Elle est stockée dans le pupitre et contient les profils d'une grande quantité de machines différentes d'un grand nombre de constructeurs. Elle peut être mise à jour dans le Setup avec une nouvelle version chargée sur le site Web de Zero 88.

Fixture Profile (profil d'asservi)

Il comprend les données dont le JesterML a besoin pour décrire l'affectation des circuits DMX d'une machine, ainsi que les valeurs par défaut des paramètres. Ce profil est chargé depuis la bibliothèque stockée sur le pupitre, ou à partir d'un fichier fourni par un utilisateur (créé avec le software **Fixture Type Editor**) sur clé USB.

Fixture Type Editor

C'est un outil software (fourni sur le CD livré avec le pupitre, ou téléchargeable depuis le site Web de Zero 88) qui fonctionne sur un PC sous Windows®, et qui permet de créer des profils de projecteurs asservis. Habituellement on s'en sert pour des machines très récentes ne faisant pas encore partie de la bibliothèque d'automatiques de Zero 88, ou si vous souhaitez modifier les paramètres de la version de la bibliothèque.

Fixtures Button

Cette touche transforme les touches MFK en touches de sélection des asservis, les roues contrôlant l'intensité des machines sélectionnées.

Flash

Le fait d'appuyer sur un bouton Flash entraîne l'augmentation temporaire de l'intensité du circuit, d'une durée égale au temps pendant lequel la touche est maintenue enfoncée. Les circuits d'intensité sont envoyés à 100% quand on appuie sur leur bouton Flash. C'est une action temporaire qui est suspendue lorsqu'on libère la touche Flash. Les boutons flash peuvent aussi être paramétrés pour fonctionner en mode **Solo**.

Flash Disk

Unité de sauvegarde USB.

Flash Mode

Ce réglage est accessible sur les touches MFK quand on sélectionne SPECIAL. Il définit le mode flash choisi quand on appuie sur un bouton flash.

Forward (en avant)

Restitution d'un chenillard de façon séquentielle et à l'endroit, les pas iront par exemple de 1 à 6, et ainsi de suite 1,2,3,4,5,6,1,2,3,...

Full Mode

Le mode d'enregistrement le plus simple du pupitre (voir Record Options dans le Setup). Dans ce mode, tous les circuits de gradateurs et tous les paramètres des automatiques sont toujours enregistrés dans les mémoires et les submasters.

Go

Une des fonctions du bouton PROGRAM/GO. Quand on appuie dessus, il déclenche un transfert entre une mémoire et la suivante, dans un temps prédéfini.

Grab (Capture)

- Faculté de « capturer » le niveau d'un circuit en montant ou baissant son potentiomètre pour en prendre le contrôle.

- Le mode de fonctionnement du JesterML lorsque des informations d'un signal DMX512 en entrée sont ajoutées aux données d'une mémoire en mode PROGRAM.

Grand Master

Potentiomètre Général, il contrôle le niveau général de sortie des circuits d'intensité du JesterML.

Green (Vert)

Couleur du bouton PROGRAM/GO quand le pupitre est en mode RUN.

Help (Aide)

Pour obtenir l'aide en ligne appuyez sur SHIFT, LEFT et RIGHT en même temps. La langue peut être changée dans le Setup.

HTP (Highest Takes Precedence)

Le plus fort l'emporte. La méthode utilisée par le JesterML pour mélanger les circuits d'intensité : si on envoie un signal sur une sortie alors qu'un autre signal est déjà présent , le résultat se traduira par un mélange additif.

Home Button

Cette touche met tous les circuits des machines sélectionnées à leurs valeurs par défaut définies dans leur profil. Elle peut être utilisée avec les touches FIXTURES, COLOUR, BEAMSHAPE, et POSITIONS pour mettre seulement les attributs concernés à leurs valeurs par défaut. En Partial Mode, l'action sur la touche HOME tagge les paramètres en position Home.

IEC320-C14

Référence du connecteur sur l'alimentation externe, parfois abrégé IEC, appelé aussi fiche CEE22.

.IFT

Le format d'extension utilisé par Zero 88 pour les fichiers de profil d'automatiques. Ce format de données n'est pas « ouvert » et il est compatible uniquement avec les applications PC fournies par Zero 88.

Insert Button

Le bouton Insert sur le JesterML permet d'ajouter une mémoire entre deux mémoires existantes ou un pas dans un chenillard.

Intensity (Intensité)

Le niveau de luminosité d'un projecteur. Aussi appelé **Brightness** ou **Dimmer**. Sur le JesterML, l'intensité des automatiques est pilotée par les roues quand on sélectionne FIXTURES.

Inverse Channel (circuit inversé)

Un automatique paramétré avec "Invert Output" dans son **Fixture Profile** restituera la valeur inverse à celle programmée sur le pupitre. Cela peut être utile pour certains asservis sur lesquels le circuit d'intensité est à full quand le DMX est à 0% et off quand le DMX est à 255.

Isolated

Le port d'**entrée** DMX512-A à l'arrière du JesterML est **opto-isolé**. Inversement, le port de **sortie** DMX512-A à l'arrière du JesterML n'est **pas isolé**. C'est la topologie habituelle du standard DMX512-A pour la masse.

Jack

Ce connecteur est utilisé pour l'entrée Audio In et pour les commandes à distance. Le type de Jack utilisé sur le JesterML est un Jack 6,35 STEREO.

JesterML(24)

Le pupitre lumière, ou console d'éclairage, ou jeu d'orgues.

.JML

Le format d'extension de fichier utilisé par Zero 88 pour enregistrer les données des spectacles. Ce format de données n'est pas « ouvert » et il n'est pas compatible avec les applications PC.

.JOH

Le format d'extension utilisé par Zero 88 pour les fichiers de l'aide en ligne faisant partie d'une mise à jour du logiciel. Ce format de données n'est pas « ouvert » et il n'est pas compatible avec les applications PC.

.JOS

Le format d'extension utilisé par Zero 88 pour les fichiers de mise à jour du logiciel. Ce format de données n'est pas « ouvert » et il n'est pas compatible avec les applications PC.

Key (Touche)

Un autre nom pour **bouton**.

Latch

Quand les boutons flash des submasters sont en mode **Latch**, une impulsion sur le bouton flash envoie le submaster à 100% dans le temps de montée, et une seconde impulsion le remet à 0% dans le temps de descente.

Law

La courbe d'un gradateur, qui normalement se paramètre directement sur le gradateur lui-même. Le JesterML ne permet pas de changer les courbes de gradateur.

LCD (Liquid Crystal Display)

Afficheur à cristaux liquides. Le JesterML en possède quatre. Celui situé au-dessus de la touche PROGRAM/GO est l'écran LCD principal et affiche les informations de base des mémoires. Celui situé au-dessus des roues et qui leur est dédié affiche les noms et les valeurs des paramètres réglés par les roues. Les deux écrans LCD situés au-dessus des touches MFK affichent la fonction de la touche correspondante.

LED (Light Emitting Diode)

Diode électro-luminescente. Un petit composant électronique qui émet de la lumière lorsqu'il est traversé par un courant électrique dans un sens précis. On les retrouve à l'intérieur de certaines touches du JesterML pour indiquer une sélection ou une activation.

Lock (Verrouillage)

Une fonction du JesterML qui interdit toute modification d'une mémoire ou d'un submaster enregistré(e).

LTP (Latest Takes Precedence)

Le dernier l'emporte. C'est la méthode de mélange utilisée sur les automatiques pour les circuits de couleur, de faisceau, et de position, ainsi que pour les informations DMX 512 entrantes. Cela signifie qu'en envoyant une mémoire, un submaster ou une palette, on prend le contrôle des circuits LTP quelque soit leur niveau précédent.

Memory (Mémoire)

Un ensemble de données enregistrées contenant des informations sur les circuits du pupitre . Le JesterML a une capacité de 500 mémoires.

Memory Master

Le potentiomètre général des mémoires qui contrôle le niveau d'intensité global de la séquence.

Memory Stick (Clé de sauvegarde USB)

Un autre terme pour **Flash Disk**.

MIDI

Musical Instrument Digital Interface. Il est possible d'utiliser un signal MIDI provenant d'un clavier ou d'un autre appareil de musique MIDI, pour contrôler le JesterML.

Monitor

Le JesterML possède un port **VGA** en standard. On peut se servir du pupitre sans moniteur externe, mais c'est plus facile avec un moniteur raccordé.

Movement Effect (effet de mouvement)

Le JesterML peut générer un grand nombre d'effets de mouvement pour des machines dotées de paramètres Pan & Tilt.

MSC

MIDI Show Control. Protocole mis au point par l'association des fabricants d'appareils MIDI.

MSD

Mass Storage Device, cf **Flashdisk**

Mode

Ce bouton permet de déterminer dans quel mode fonctionne le JesterML.

Modifiers

Les différentes options disponibles pour les chenillards : Attack, Direction, Speed (*attaque, direction, vitesse*).

Multi-Function-Key (touche Multifonction ou MFK)

Le Jester possède 10 touches MFK qui changent de fonction selon qu'on a sélectionné CHASES, SPECIAL, FIXTURES, COLOUR, BEAMSHAPE, ou POSITION. La fonction de chaque touche est indiquée sur l'afficheur LCD associé situé au dessus. Ces touches peuvent être paginées, la page en cours s'affichant sur l'afficheur à 7 digits au dessus des touches Page Up / Page Down.

Multi-Part

Certains appareils nécessitent plus d'une seule adresse DMX. C'est généralement le cas avec un projecteur avec une *lampe* plus un *changeur de couleurs* : la lampe aura une adresse DMX (réglée sur le gradateur qui la contrôle) et le changeur en aura une autre, réglée sur le changeur lui-même ou sur son unité de contrôle (lorsque celle-ci est externe).

Non-Isolated

Le port de **sortie** DMX512-A à l'arrière du JesterML n'est **pas isolé**. Inversement, le port d'**entrée** DMX512-A à l'arrière du JesterML est **opto-isolé**. C'est la topologie habituelle du standard DMX512-A pour la masse.

Notes

Partie du système MIDI, dans lequel une note spécifique peut déclencher une mémoire ou un submaster.

Numeric Entry

Le JesterML permet de saisir des nombres (si besoin) en utilisant les touches Multifonctions MFK. On peut également utiliser un clavier USB.

Offline Editor

Voir **Phantom Jester**.

Output (Sortie)

Un circuit unique, contrôlé par le JesterML.

Page A/B

Les touches PAGE A et PAGE B permettent d'intervertir les fonctions des potentiomètres des préparations.

Page Up/Down

Les touches Page Up & Page Down permettent de sélectionner les pages pour les touches Multi fonctions MFK. La page en cours est indiquée sur l'afficheur à 7 digits au dessus des touches. Ces touches sont inactives quand on sélectionne CHASES ou SPECIAL car il n'y a qu'une seule page d'options disponible .

Palette

Les palettes sont des petites parties de mémoire qui peuvent être utilisées comme éléments de construction pour votre spectacle. Elles sont stockées sous les attributs

Colour, *Beamshape* ou *Position* et sont accessibles grâce aux touches MFK. Il ya 30 palettes disponibles pour chaque attribut, procurant beaucoup de possibilités pour stocker dans les palettes choisies les couleurs, les positions et les formes de faisceau les plus fréquemment utilisées. Les palettes sont utiles à la fois pour jouer un spectacle « live » en utilisant des tableaux pré-réglés facilement accessibles, et pour permettre de modifier des tableaux couramment employés pour une salle unique. Prenons par exemple un spectacle en tournée construit sur des palettes de positions : dans chaque nouvelle salle, seules les palettes de positions devront être mises à jour, ainsi les mémoires et les submasters qui y font référence prendront automatiquement les nouvelles positions.

Pan

Le mouvement de gauche à droite (horizontal) d'un projecteur asservi (voir **Tilt**). Peut être automatiquement contrôlé avec un effet de mouvement (**Movement Effect**).

Parameter

Une fonction individuelle d'un automatique, contrôlé par un ou plusieurs circuits DMX (par ex. Dimmer, Gobo, Focus, Pan, Tilt, etc..)

Partial Mode

Le mode d'enregistrement par défaut du pupitre. (voir *Record Options* dans Setup). Dans ce mode, seuls les paramètres taggés sont enregistrés dans les mémoires et les submasters. Le menu *Record Options* permet également de définir si les gradateurs et les circuits d'intensité des machines sont toujours enregistrés (par défaut), ou doivent être taggés.

Patch

L'espace de travail du JesterML dans lequel on va assigner un circuit de console (de préparation ou d'automatique) à une ou plusieurs adresses DMX. Par défaut le circuit 1 contrôle l'adresse DMX 1, le circuit 2 contrôle l'adresse DMX 2, etc.

Pause

En mode RUN, un transfert entre deux mémoires peut être interrompu en appuyant sur SHIFT et sur la touche PROGRAM/GO en même temps.

PC

Personal Computer (*ordinateur personnel*). Pour utiliser les logiciels **Fixture Type Editor** ou **Phantom Jester**, fournis sur le CD livré avec le JesterML, un PC doit fonctionner sous OS Windows® .

Personality

Autre nom pour mode quand on parle des automatiques : certaines machines peuvent fonctionner en différents modes (par ex. 8 ou 16 bits, standard ou étendu,..), le mode dans lequel on veut travailler se définit sur la machine elle-même ou en utilisant le **RDM**. Il est essentiel de vérifier que le mode défini sur une machine est le même que celui défini dans le pupitre pour piloter cette machine.

Phantom Jester

Nom du logiciel Offline (émulation du JesterML sur un PC sous Windows®) téléchargeable depuis le site Web de Zero 88. Utile pour se former et pour programmer quand on n'a pas le pupitre sous la main.

Ping-Pong

Voir **Bounce**.

Playback (Registre de restitution)

Un autre nom pour séquence (liste des mémoires dans l'ordre numérique croissant), aussi appelée **Cue Stack** ou **Memory Stack**.

Position Button (touche Position)

Cette touche transforme les touches MFK en touches de sélection de palette pour les positions, avec les roues contrôlant les paramètres de l'attribut position. S'il y a plus de 3 paramètres de position possibles pour la machine primaire, la LED à l'intérieur de la touche clignote. Les paramètres additionnels sont accessibles en appuyant plusieurs fois sur la touche Position. Les effets de mouvement (**Effects Movement**) sont regroupés sous l'attribut Position.

Preset (Préparation)

Le mode par défaut du Jester. Dans ce mode les potentiomètres de circuit contrôlent des circuits individuels et les transferts entre les préparations peuvent être réalisés avec les généraux A et B. En mode 2 préparations, le bouton PROGRAM/GO est inactif. Ce mode peut être basculé en **Mode Etendu (Wide Mode)**, dans ce cas le bouton PROGRAM/GO fonctionne comme un bouton d'enregistrement temporaire.

Primary Fixture (machine primaire)

L'écran LCD au dessus des roues ne peut afficher les valeurs de sorties que d'une seule machine à la fois. Cette machine est appelée la machine primaire. Quand on sélectionne FIXTURES, elle est repérée par la LED clignotante dans sa touche de sélection.

Program

A la fois un mode de fonctionnement du JesterML, et une fonction du bouton PROGRAM/GO. Les deux se réfèrent à l'enregistrement d'une scène statique ou d'un chenillard dans une mémoire ou un submaster. La touche Program est aussi utilisée pour enregistrer les palettes.

PSU

Power Supply Unit (Alimentation du pupitre). Le boîtier externe d'alimentation qui délivre au JesterML le courant avec les valeurs correctes.

Q

Voir **Cue**

Quad

Quadrilatère, ou plus précisément rectangle. Un des nombreux effets de mouvements (**Movement Effects**) possibles sur le JesterML pour des projecteurs

asservis disposant du Pan/Tilt. On peut sélectionner cet effet de mouvement à l'aide des roues lorsque le groupe approprié de roues de POSITION est sélectionné.

Ramp Down

Une des options « d'attaque » pour un chenillard. Les circuits d'intensité se mettent instantanément à leur niveau enregistré, puis disparaissent progressivement.

Ramp Up

Une autre option « d'attaque » pour un chenillard. Les circuits d'intensité montent progressivement jusqu'au niveau enregistré, puis disparaissent instantanément.

Random

Une fonction des chenillards qui permet un choix aléatoire des pas envoyés sur scène. C'est pratique pour créer des effets de scintillement.

Rate

Un synonyme de Speed (*vitesse*) pour le déroulement d'un chenillard.

RDM

Remote Device Management : protocole de communications au standard industriel qui utilise la liaison DMX pour une communication bidirectionnelle avec des appareils comme des gradateurs ou des projecteurs asservis.

Record

Voir **Program**.

Record Options

Ce menu du Setup permet de définir le mode d'enregistrement du pupitre et d'autres options liées au **tagging**.

Red (Rouge)

Couleur de la touche PROGRAM/GO quand le pupitre est en mode PROGRAM.

Remote (Commande à distance)

Le JesterML offre un port à l'arrière du pupitre pour une commande déportée, permettant de déclencher une fonction du pupitre à distance. Cela se fait par contact sec (à fermeture).

Rotation

L'angle, exprimé en degrés, pris par un **Movement Effect** par rapport à son orientation normale. La rotation d'un effet de mouvement est contrôlée par les roues quand le groupe adéquat de roues de POSITION est sélectionné pour une machine dotée du Pan/Tilt.

Run (Restitution)

Le mode du JesterML utilisé pour activer la restitution séquentielle des mémoires, ainsi que les accès aux submasters. En mode Run, le bouton PROGRAM/GO est VERT et déclenche un transfert entre la mémoire en cours et la mémoire à venir.

Save (Enregistrer)

Voir **Program**.

Scene

Un état lumineux (ou "tableau") sur scène, réalisé sur le pupitre grâce à une combinaison des niveaux de sortie des circuits traditionnels et des automatiques.

Scroller (changeur de couleurs)

Accessoire qui se monte à l'avant d'un projecteur et comportant un rouleau (*scroll*) de filtres de couleur qui se positionne grâce à des moteurs de manière à ce qu'on puisse changer de couleur par un contrôle à distance, généralement en DMX.

Setup

La partie du logiciel du JesterML où les paramétrages peuvent être modifiés. La combinaison SHIFT+MODE permet d'y accéder.

Shift Button

Une touche importante sur le JesterML. Elle procure un accès à des fonctionnalités additionnelles du programme.

Size X/Y

Les paramètres X et Y d'un effet de mouvement (**Movement Effect**). Les paramètres X et Y d'un effet de mouvement sont contrôlés par les roues lorsque le groupe approprié de roues de POSITION est sélectionné pour une machine disposant du Pan/Tilt. En mettant l'un de ces deux paramètres à 0 dans un effet d'**Ellipse**, on obtient une ligne horizontale ou verticale.

Slider (curseur)

Voir **Fader**.

Snap

Transfert instantané.

Snapshot

Mode de fonctionnement pour l'entrée DMX dans lequel les niveaux instantanés des 512 circuits DMX sont enregistrés dans la mémoire ou le submaster en cours d'enregistrement.

Solo

Un des différents modes d'utilisation des flashes : le circuit flashé à 100% (soumis au niveau du Grand Master) et tous les autres à zéro. C'est une action temporaire qui prend fin quand on lâche le bouton Flash.

Sound2Lite

Cette fonction permet de contrôler le rythme d'un chenillard en fonction du tempo de la musique. Le JesterML possède une entrée audio sound2lite qui analyse le son entrant, et qui, suivant les réglages du chenillard, modifie les éclairages en fonction du tempo.

Special Button

Cette touche transforme les touches MFK et les roues en commandes pour les transferts. En mode RUN, le réglage du mode Flash s'effectue aussi avec ces touches.

Speed (vitesse)

La vitesse d'un chenillard est contrôlée par les roues quand CHASES est sélectionné.

La vitesse d'un effet de mouvement est contrôlée par les roues lorsque le groupe approprié de roues de POSITION est sélectionné pour une machine disposant du Pan/Tilt.

Stack

Voir **Playback**

Start Address

Un automatique occupe un bloc de circuits DMX contigus, démarrant à une Start Adress (*adresse de démarrage*). Le nombre de circuits du bloc dépend du type de machine, défini par son profil chargé depuis la bibliothèque d'automatiques du pupitre (**Fixture Library**).

Store

Fonction du bouton PROGRAM/GO lorsque le pupitre est en mode **Etendu (Wide)**. Le bouton est éclairé en jaune et alterne entre A FADERS B STORED, et B FADERS A STORED.

Submaster

Souvent appelé « Sub » en abrégé, c'est une scène ou un chenillard enregistré sous un potentiomètre permettant un accès immédiat quand on est en restitution de spectacle. Les submasters sont disponibles sur tous les pupitres JesterML, contrôlables par les potentiomètres d'un **Wing (extension)** quand il n'y en a pas sur le pupitre lui-même.

Tag/Untag Button

Cette touche est utilisée en conjonction avec d'autres sur le pupitre, ainsi qu'avec les roues, pour tagger ou non les paramètres en vue de l'enregistrement.

Tagging

C'est la méthode employée pour marquer les paramètres qui doivent être enregistrés. En **Partial Mode**, seuls les paramètres taggés sont enregistrés.

Terminator (bouchon DMX)

Résistance de 120Ω soudée entre les contacts 2 et 3 d'un connecteur XLR 5 mâle, qui protège des parasites sur le signal DMX. À brancher sur le dernier élément d'une chaîne DMX.

Tilt

Le mouvement de haut en bas (vertical) d'un projecteur asservi (voir **Pan**). Peut être automatiquement contrôlé avec un effet de mouvement (**Movement Effect**).

Time

Le JesterML permet de définir un temps de montée et un temps de descente pour chaque mémoire, qui détermineront à quelle vitesse se déroulera le transfert entre deux mémoires.

Topset (limiteur)

C'est la possibilité de limiter un circuit à un niveau donné. En général le limiteur est directement appliqué sur les gradateurs eux mêmes. Le JesterML ne permet pas cette fonction.

Tri

Triangle. Un des nombreux effets de mouvement (**Movement Effects**) possibles sur le JesterML pour des projecteurs asservis disposant du Pan/Tilt. On peut sélectionner cet effet de mouvement à l'aide des roues lorsque le groupe approprié de roues de POSITION est sélectionné.

Trigger

Ce qui déclenche la restitution d'une mémoire, soit une pression sur la touche GO, soit de manière automatique à la fin du temps d'attente (**Dwell Time**) de la mémoire précédente.

Update/Upgrade

La bibliothèque d'automatiques (**Fixture library**) et le logiciel du pupitre peuvent être mis à jour de temps en temps. De nouvelles versions sont mis en en ligne sur le site Web de Zero 88. Consultez le régulièrement pour vérifier.

USB

Universal Serial Bus. Un standard pour l'échange et l'enregistrement des données. Le JesterML possède un port USB sur sa face avant permettant la sauvegarde des spectacles et l'importation de profils d'asservis. Un clavier USB peut également être connecté pour accélérer la saisie de noms et de nombres.

USITT

United States Institute for Theatre Technology. Les initiateurs du protocole DMX, maintenant reconnu comme un standard ANSI.

Virtual Channel

Un circuit (par ex. l'intensité) défini dans un profil d'asservi même s'il n'existe pas physiquement sur l'appareil lui-même. Ce circuit peut être utilisé pour piloter le niveau maximum d'autres circuits qui sont liés entre eux (par ex. Rouge, Vert, Bleu).

VGA

Video Graphics Array. La sortie moniteur à l'arrière du pupitre est une sortie VGA – voir le menu Displays Setup dans le Setup pour plus d'informations.

Wheel (roue)

Il y a trois roues de contrôle sur le pupitre qui sont utilisées pour définir les paramètres des automatiques, la vitesse des chenillards, et les temps de transfert. Le nom et la valeur d'un item contrôlé par une roue s'affichent sur l'écran LCD au dessus des roues.

Wide (étendu)

Ce mode permet d'utiliser tous les potentiomètres du JesterML comme des potentiomètres de circuit. Dans ce mode, la Préparation B correspond à la seconde moitié des circuits.

Wing (extension)

Un pupitre externe (par ex. un Jester 24 ou 48) connecté à l'entrée DMX du JesterML, et utilisé pour contrôler les préparations et les submasters. Généralement utilisé avec le JesterML basique, qui n'a pas de potentiomètres de circuits/submasters.

www.zero88.com

L'adresse du site Web de Zero 88.

X-fade

Un autre nom pour **Crossfade** : un transfert d'une scène vers une autre, avec des temps de montée et de descente prédéfinis.

XLR

Le type de connecteur utilisé pour l'entrée et la sortie DMX512 ainsi que pour l'alimentation du JESTER, situés à l'arrière du pupitre. Il existe plusieurs types de connecteurs XLR, principalement :

- 3-pin : utilisé pour l'audio et certains appareils DMX
- 4-pin : utilisé pour l'alimentation et les changeurs de couleurs. *Attention, n'utilisez jamais l'alimentation en XLR4 d'un appareil donné avec un autre appareil, sauf s'ils sont prévus pour fonctionner ensemble : les fabricants utilisant des tensions différentes sur les contacts, les conséquences pourraient être destructrices pour l'un des deux ou pour les deux appareils.*
- 5-pin : utilisé pour la plupart des appareils DMX512-A

Yellow (Jaune)

La couleur du bouton PROGRAM/GO quand le pupitre est en mode PRESET (préparation).

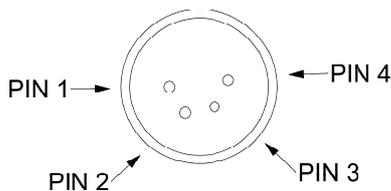
Zero88

Le fabricant du JesterML.

Caractéristiques Techniques

Ce chapitre présente les différentes entrées, sorties et autres connexions présentes sur le pupitre.

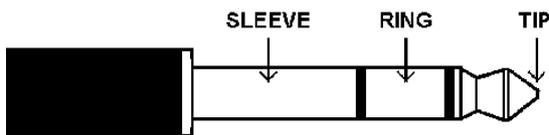
Alimentation



Pin 1	0V
Pin 2	+5V
Pin 3	+12V
Pin 4	NC
Blindage	Masse

Une alimentation externe est nécessaire pour alimenter le JesterML. Elle est reliée au pupitre via un connecteur XLR 4.

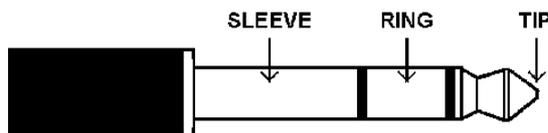
Entrée Audio



Tip	Gauche
Ring	Droite
Sleeve	Masse

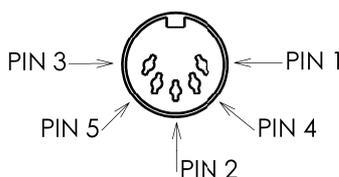
Le pupitre possède une entrée audio à l'arrière, en JACK Stéréo 6,35. Elle est utilisée avec la fonction *Sound2lite* du pupitre.

Entrée de la commande à distance



Une prise Jack 6,35 permet de créer une commande à distance. Fermer le circuit en reliant la pointe et le corps (tip et sleeve) simule une pression sur un bouton du pupitre.

MIDI



MIDI Input	
Pin 1	NC
Pin 2	NC
Pin 3	NC
Pin 4	Entrée opto-isolée
Pin 5	Entrée opto-isolée

MIDI Thru	
Pin 1	NC
Pin 2	Masse
Pin 3	NC
Pin 4	Sortie
Pin 5	Sortie

Le pupitre possède une entrée MIDI et un MIDI Thru sur DIN 5 broches.

Port USB

Vous trouverez un port USB externe sur la face avant du pupitre. Il est compatible avec les clés USB de stockage de données et les claviers USB. Il n'est pas possible de raccorder un hub USB sur le JesterML. Notez qu'en raison des limitations de ressource interne, il n'est pas possible d'utiliser un clavier USB lorsque le mode MIDI est activé, ni lorsque vous avez besoin d'accéder à une clé USB dans le menu Setup (par ex. pour charger ou sauvegarder)

Lecteur de disquette externe

Si nécessaire, vous pouvez connecter un lecteur de disquette au port USB 1.1 du pupitre.

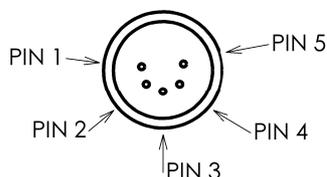
Unités de Sauvegarde externes (Clés USB)

La méthode basique de sauvegarde des données pour le JesterML est sur clé USB. (également appelée en Anglais Flash Disk ou Mass Storage Device). A connecter sur le port USB du pupitre.

Sortie Video

Connecteur Sub D 15 broches, sortie VGA, mode texte non-entrelacé, de 80x50 caractères visibles, mode graphique d'une résolution de 640x400 pixels, au total 800x449 pixels, taux de rafraichissement de 70Hz, fréquence de balayage 31,5 Hz, 64 couleurs. La résolution du moniteur peut être modifiée - voir le menu Displays Setup dans le Setup pour plus d'informations.

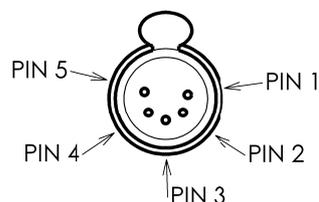
Entrée DMX



Pin 1	Masse isolée
Pin 2	Signal -
Pin 3	Signal +
Pin 4	NC
Pin 5	NC

Le pupitre possède une entrée DMX 512-A opto-isolée, sur un connecteur XLR 5 mâle. Les canaux DMX entrant sont mélangés aux circuits du pupitre et envoyés sur la sortie DMX.

Sortie DMX



Pin 1	Masse isolée
Pin 2	Signal -
Pin 3	Signal +
Pin 4	NC
Pin 5	NC

Le pupitre possède une sortie DMX 512-A non isolée, sur un connecteur XLR 5 femelle. Le connecteur de sortie DMX est aussi utilisé pour le RDM. La ligne DMX doit **toujours** être fermée avec un bouchon de terminaison (résistance 120 Ω).

Index

- Aide en ligne, **67**
- Alimentation, **86**
- Assigner les automatiques, 54
- Attack, 35
- ATTACK**, 29
- Attaque**, 22, **35**
- automatique plusieurs**, 38
- Beat, **34**
- bibliothèque d'automatiques, 55
- Blackout**, 6
- Bouton Insert**, 35
- Charger, 50
- chenillard, 13
- chenillard programmer, 22
- Chenillard, **22**
- Circuits virtuels, 45
- Clear Mem/Subs, 59
- Clés USB, 87
- commande à distance, 60
- copier des contenus, 16
- Couleur, 37
- Couleur/Faisceau/Position**, 22
- Date/Heure, 62
- deux Préparations, 9
- Direction, 22, 29
- DIRECTION**, 29
- DMX, 87
 - Input**, 25
 - Patch, 53
- Dwell Time**, 19, 28, 31
- DWELL TIME**, 28
- Edit, 16
- EDIT*, 29
- EFFACEMENT*, 16
- Effacer, 20, 50
- Effacer les Palettes, 59
- Effacer Mém/Sub, 59
- Effacer un chenillard**, 25
- Effacer un Pas, 24
- Effets, 43
- Entrée Audio, **61**, 86
- entrée DMX, 25, 61
- Entrée DMX, 46
- Envoyer une mémoire, 30
- éventail, 38
- Fade Time**, 16
- FADE TIME**, 28
- Faisceau, 37
- Fixtures Multiple*, 38
- Flash, 10, 12
- Glossaire, **69**
- Grand Master**, 6
- HOME, 39
- HTP, 32
- Insérer, **23**
- Insérer un Pas, 23
- Insérer une Mémoire, 23
- Interrompre un transfert**, 31
- Langue de l'aide, 62
- LCD**, 15, 28, 62
- LTP, 32, 39
- Mémoire « Scène », 18
- Mémoire zéro, 15, 30
- Memory Master**, 28
- MIDI, 65, 86
 - Setup, 61
- Mise à jour de la bibliothèque d'automatiques, 59
- Mises à jour du logiciel, 67
- Mode**, 6
 - mode étendu, 11
 - mode étendu (*wide*), 8
 - mode Preset, 41
 - Mode Preset, 8
 - mode Program, 13, 41
 - mode Run, 41
 - Mode Run, 27
- Modifier les niveaux des circuits, 20
- niveau de mémoire, 14
- nom, 23
- nommer les mémoires, 23
- nommer les palettes, 23
- nommer les submasters, 23
- Options d'enregistrement, 57
- Palettes, 41
 - palettes de Couleur, 41
 - palettes de faisceaux, 41
 - palettes de positions, 41
- Pan/Tilt options, 57
- Pan/Tilt Options, 63
- paramètres 16 bits**, 45
- Patch, 53
- Patch DMX, 51
- Position, 37

Power Supply, 86
Préparations, 31
Préparations deux, 9
Prévisualisation d'un Submaster, 36
Prévisualisation d'une mémoire, 35
Program/Go, 7, 8, 16, 29
PROGRAM/GO, 16
Programmer, 18
projecteurs automatisés, 37
RDM, 64
 Options, 56
 Rig Check, 57
RDM assigner, 55
RDM mise à jour, 53
RDM patch, 53
Récupération des mémoires, 60
Réenregistrement, 20
Réenregistrement d'un Submaster, 19
Réenregistrement d'une Mémoire, 19
Réenregistrer un Pas, 25
Remise à zéro du pupitre, 59
Remote input, 29
Remote Input, 60, 86
Reset, 59
Restitution, 27
Restitution d'un chenillard, 33

Rig Check, 57
Sauvegarder, 50
Scène, 13, 18
sens du Chenillard, 35
Séparer les temps de transfert, 18
Setup, 37, 50
Solo, 10, 12
Son, 34
Sortie Video, 87
Sound Input, 62
Spécifications Techniques, 86
Submaster, 13, 32
Submaster « Scène », 18
Tag Untag, 44
Tagge, 37
taggé, 44
Tagging, 14
TEMPS DE TRANSFERT, 8
transfert et projecteurs automatisés, 39
Trigger, 19, 28
TRIGGER, 17
USB, 84, 87
Verrouiller/Déverrouiller le pupitre, 58
vitesse, 22
Wide, 84
Wing, 47

	Pour des news, des vues, et les derniers logiciels visiter notre site Web à : www.zero88.com	Zero 88 Usk House Llantarnam Park Cwmbran Gwent NP44 3HD	Tel: +44 (0)1633 838088 Fax: +44 (0)1633 867880 email: sales@zero88.com Web: www.zero88.com
---	--	--	--