

GUIDE LUMIERES UTILES DU PRONTO 1

Guide lumières utiles du PRONTO AVAB

SOMMAIRE

- **Page 2 = Généralités**
•
- **Page 4 = Le Patch**
•
- **Page 5 = Créer une machine**
•
- **Page 6 = Sélection et Manipulation de projecteurs**
•
- **Page 8 = Les Palettes**
•
- **Page 9 = Les Preset**
•
- **Page 10 = Les Séquences**
•
- **page 11 = les attributs dans la mémoire**
•
- **Page 12 = Les Dynamiques**
•
- **page 13 = Page de master , séquentiel et organisation.**
•
- **page 14 = les fonctions spéciales**
•
- **page 15 = la touche wizard**
•
- **page 16 = le scroller**
•
- **page 18 = Lexique**

Généralités

Présentation de la console:

Console de gestion des projecteurs asservis et traditionnels (système complet).

Peut gérer jusqu'à 256 circuits sur deux univers DMX et extension possible en ethernet.

Possibilité de sauvegarde sur le disque dur.

Possibilité d'y sauvegarder des shows et des machines.

Chacun des masters du Pronto! est un séquentiel.

Possibilité d'enregistrement de palette (raccourcis d'actions manuelles). Possibilité d'enregistrement de Preset (= Mémoires). Possibilité de création de machines.

3 groupes de fonctions sont disponibles pour les projecteurs asservis : Focus (PAN, TILT et vitesse de PAN et TILT), Color (Trichromie, roue de couleur, correcteur) et Beam (tout le reste: couteaux, gobos, rotations, zoom, ...).

Allumage:

Bouton ON/OFF à l'arrière de la console

Appuyez sur la touche P du clavier lorsque la demande vous est faite sur l'écran

Pour éteindre la console : Alt + X (au clavier) ou aller dans « fichier » et « quitter »

Pour faire varier l'intensité des lampes, de l'écran, ... presser la touche 'modify' en même temps que la touche 'displaymode'. Modifier ensuite à partir de l'écran les paramètres voulus.

Conduite :

Dans l'onglet Pronto choisir l'opération à effectuer, les fichiers sont sauvegardés sur disque dur .

Remise à zéro de la console:

Aller dans « fichier » sur l'écran, puis « nouveau" . On vous demande alors si vous voulez effacer la conduite actuelle.

La Console:

40 registres avec potentiomètre et bouton affectable qui peuvent être utilisés en masters, circuits, palettes, ...

1 ou 2 écran + clavier et éventuellement souris.

2 lampes de régie

1 pavé « Function » pour l'édition

2 playback = 2 séquentiels manuels ou automatisés.

1 Black Out (bouton rouge) protégé.

« Special Functions » : 4 potentiomètres rotatifs (ne sont pas pris en compte lors des enregistrements)

« Moving Lights »: Ecran numérique et ses boutons + 4 roue. Sert à la gestion des projecteurs à attributs et à la configuration de la console (build séquence activé: tout enregistrement de preset est affecté à la séquence principale et désactivé: les preset ne

s'inscrivent pas automatiquement dans une séquence).

Pour naviguer dans les différents menus de la console sur l'écran, utilisez soit la souris, soit les flèches haut et bas de la console elle-même ou du clavier, soit les raccourcis clavier (ex= R pour entrer dans le menu Pronto, la lettre R en rouge. Pour entrer dans les différents menu, utilisez la touche 'modify' de la console ou la touche 'entrer' du clavier. Console en syntaxe polonaise inversée (pour modifier cela, se rendre dans le setup des paramètres et modifier le « at mode »).

2

Les fenêtres

La Pronto! fonctionne comme un ordinateur à ce niveau là: lorsque vous ouvrez un nouveau menu, c'est une fenêtre qui s'ouvre sur votre écran.

En bas de chaque fenêtre ouverte, vous avez une indication sur les touches de la pronto! que vous pouvez utiliser alors.

La majorité des fenêtres disponibles sur le jeu d'orgue sont accessibles par les grand menu situés en haut de l'écran (accessibles avec la souris ou les flèches haut et bas de la console)

Dans le setup des paramètres de la console il est possible de passer la configuration de 1 à 2 écrans en mode moniteurs multiples puis redémarrage de la console.

la touche view permet de modifier les formats d'affichage de l'écran, la touche combinées avec d'autres permet de visualiser différents menu de fonctions.(ex: view + output permet de voir le patch...)

Affichage des séquences:

La scène A indique ce que l'on a sur scène au moment présent.

La scène B indique ce qui est en attente, ce qui va monter sur scène après ce qui est en scène A.

Pas de séquence : ils sont toujours dans l'ordre chronologique et en chiffres rond (pas de virgule). Ces pas sont les repères de la console, pas du pupitreur, qui lui, va faire attention aux numéros de mémoires: Mémoire : Les mémoires sont attribuées à des pas. Contrairement au pas de séquence, on peut attribuer le numéros que l'on veut à la mémoire.

Out: Temps de sortie de la mémoire précédant celle envoyée. Par défaut, ce temps est de 5 secondes (peut être modifier dans le setup des paramètres).

In: Temps de montée de la mémoire envoyée. Par défaut, ce temps est de 5 secondes (peut être modifier dans le setup des paramètres).

Délai: Temps de retard sur le In ou le Out, au choix.

Wait: Temps durant laquelle la mémoire envoyée va rester sur scène. La mémoire suivante se lancera alors toute seule à la fin de ce temps.

3

Le Patch

Patcher un projecteur traditionnel sans attributs:

Aller dans le "pronto" , puis "liste des circuits"
dans la colonne out put , faire Modify attribuer les output choisis au numéro de circuits
en utilisant la touche insert pour patcher plusieurs grada au même circuit.

Patch droit ou patch vide :

C + out put
+ patch droit
+ effacer le patch

Patcher un projecteur asservi :

Pour patcher un projecteur qui a des attributs, il faut affecter des Templates à des Devices.

Aller dans « Pronto! » en haut de l'écran. Choisir « Liste des Device » et presser la touche 'modify'. Lorsque vous êtes sur DEVICE, presser la touche insert. Choisir ensuite le projecteur voulu dans TEMPLATE: aller sur cette fonction et presser 'modify'. Sélectionner le projecteur. Insérer ensuite l'adresse de départ DMX de ce projecteur.

Pour insérer le prochain projecteur, retourner sur DEVICE et presser la touche '2' puis la touche 'insert'.

Lorsque vous êtes dans la liste des Device, vous pouvez également utiliser la touche 'wizard' pour patcher plusieurs projecteurs identiques à la suite en une seule fois. sélectionner les numéro de circuit à patcher, on appuie sur la touche WIZARD, une fenêtre s'ouvre : patch des devices

→ choix du template
→ choix du port
→ adresse DMX de départ du 1er circuit puis exécuter.

Les machines patchées sont affichées en jaune sur l'écran (ou la partie de l'écran, cela dépend du nombre de moniteurs que vous avez installé) des circuits.

Pour patcher un projecteur traditionnel avec un changeur de couleur (par exemple) procéder de la même manière.

Créer une machine

Aller dans « Pronto! » et ouvrir la « Liste des Template ».

Presser la touche '1' puis 'inser'.

Dans « Param », indiquer le nombre d'attributs du projecteur à créer (pour 24 attributs par exemple, presser les touche '2' puis '4' puis 'modify'). Une nouvelle fenêtre s'ouvre alors pour créer les différents attributs de la machine : c'est « l'Editeur de Template ».

« Type param » = HTP8, LTP8, HTP16 ou LTP16 (8 et 16 correspondent à 8 ou 16 bits).

En règle générale les dimmers sont en HTP (higher takes priority) et les attributs en LTP (Last takes priority)

« Defaut » = valeur envoyée au canal DMX lors qu'aucune action n'est envoyée, précisée (ex: allumage de la console)

« Highlight » = Fonction surbrillance : permet de repérer un projecteur parmi d'autres en lui affectant des valeurs d'attributs permettant de la mettre en évidence (blanc, pas de gobo et à Full, shutter open...) Lorsqu'un projecteur est en Highlight, les modifications liées au Highlight ne sont pas enregistrables, seul le Pan et le Tilt sont enregistrables. (Pour l'activer: presser 'displaymode', aller dans « device » sur l'écran de « Moving Lights », puis « Highlight » et l'activer.

Sélectionner alors normalement un projecteur, il sera mis en surbrillance.)

« Snap » = Un canal auquel les temps de fade ne s'appliquent pas.

« Inverse » = Permet d'inverser le 0 et le 255 sur un canal DMX .

« Range » = Nombre d'intervalle sur un canal.

« Low DMX » = 2ème canal utilisé pour les fonctions en 16 bits

Dans la colonne DMX, ne pas oublier de changer sa valeur au fur et à mesure que les attributs sont créés. Remarquez que lorsque vous êtes en 16 bits (imaginons que ce soit la cas sur l'attribut 13 par exemple), Vous passerez directement à la valeur 15 l'attribut suivant.

Vous pouvez alors patcher le projecteur créé comme expliqué précédemment.

Sélection et manipulation de projecteurs

Sélectionner un projecteur :

Pour sélectionner un projecteur, presser son numéro de circuit puis 'CH'.

Pour en sélectionner plusieurs successifs, presser le numéro du premier circuit, puis 'CH', puis le numéro du dernier circuit et enfin, 'THRU'.

Pour sélectionner des circuits non successifs, presser le numéro de l'un des circuits, puis 'CH', puis le numéro du circuit suivant, puis +, puis le numéro du circuit suivant, puis +, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les projecteurs voulus soient sélectionnés.

La touche 'ALL' permet de sélectionner tous les circuits dont l'intensité est supérieure à 0.

"O channel" désélectionne tous les circuits.

Un carré brun autour des numéros de circuits sur l'écran indique que ces circuits sont sélectionnés.

Création d'un groupe projecteur :

Créer un groupe de projecteurs:

Aller dans l'onglet Conduite, puis « liste des groupes », insérer un nouveau numéro de groupe (ex: presser la touche '1' puis 'inser'), marquer le nom du groupe dans la colonne appropriée, ajouter les circuits dans le groupe en les sélectionnant normalement.

ATTENTION: les circuits ne sont alors sélectionnés que dans la fenêtre active, pas sur l'écran général des circuits.

les mémoires 900 peuvent être considérés comme des groupes, ce sont des mémoires non inclusives dans la conduite.

Autre méthode pour enregistrer des groupes :sélectionner les circuits et les enregistrer dans une mémoire terminée par un point.

Manipuler un projecteur :

Pour augmenter ou diminuer l'intensité d'un circuit, sélectionnez-le et utiliser le tambour à côté du pavé numérique, ou bien, sélectionner les projecteurs voulu et donner leur un pourcentage (0 % = 0 et 100%= 255) d'intensité en tapant le pourcentage voulu suivi de la touche '@ level'.

Pour manipuler les différents attributs d'un projecteur asservi, il faut utiliser les 3 groupes de fonctions (focus, color et beam) grâce à l'écran et aux boutons de la partie « Moving Lights » de la console.

Pour entrer dans l'un de ces 3 groupes, appuyer sur la touche lui correspondant. Sur l'écran, apparaissent alors les différents fonctions disponibles par groupe de 4.

Chaque fonctions alors disponible peut être manipulé par la roue qui se trouve juste en dessous.

Mais il existe 2 familles de paramètres: linéaires (manipulation indiquée ci-dessus; une pression sur la touche permet de passer de 0 à Full et inversement) ou snap (= avec des ranges).

Pour ces dernier, une led rouge s'allume au-dessus du bouton (qui se trouve au-dessus des roues) correspondant.

6

Pour les manipuler, appuyer alors sur le bouton. Les différentes fonctions disponibles apparaissent alors. Maintenir le bouton enfoncé et faire tourner la roue correspondante pour sélectionner l'une des fonctions.

Le groupe de fonctions nommé Beam peut contenir parfois plus de 4 fonctions différentes. Or Lorsque vous appuyer sur 'Beam', vous ne pouvez en voir que 4. Réappuyer alors sur La touche 'Beam' pour accéder aux fonctions suivantes autant de fois qu'il le faudra pour trouver la fonction recherchée.

Pour changer le nom des ranges des canaux snap, aller dans la « Liste des Template », se situer sur la ligne du projecteur où se situent les ranges, aller sur Ranges, ouvrir l'éditeur de ranges et modifier le texte.

⇒ Allumage de lampe et contrôle des projecteurs

Sur l'écran moving light sélectionner Device puis contrôle et on accède aux fonctions lamp off, lamp on, reset pour les projecteurs sélectionnés. Pour manipuler le dimmer d'un projecteur asservi, le procédé est le même que pour régler l'intensité d'un projecteur traditionnel (contrôle de circuit).

Fonction éventail :

maintenir la touche 'C' enfoncée et manipuler le paramètre que l'on veut manipuler en fonction éventail. l'écart de valeurs entre chaque projecteur est constant c'est cet écart que l'on augment ou diminue.

* Χονδριονσ πουρ αωοιρ δε λα λυμι\ρε:

~ allumer la lampe

~ shutter ouvert

~ dimmer ouvert

7

Les Palettes

Enregistrement de Palettes :

Les palettes sont des raccourcis d'actions manuelles.

Avant d'enregistrer vos palettes, n'oubliez surtout pas de sélectionner tous les projecteurs sur lesquels elles vont servir.

Pour enregistrer une palette, presser la touche 'record', et presser à la fois l'une des touche focus, color ou beam, suivant ce que vous voulez enregistrer sur votre palette.

Pour enregistrer dans une palette l'ensemble des éléments (palette all) que vous venez de

mettre en place, presser alors la touche palette au lieu de l'une des trois autres. Cela donnera donc: presser les touches 'record' et 'palette' à la fois.

Une fenêtre s'ouvre alors lorsque vous demandez l'enregistrement de votre palette. Elle vous indique alors le numéro de votre palette et vous demande d'indiquer son nom (pour enregistrer une palette avec son numéro, on rentre son numéro puis RECORD F/C/B/P). Lorsque c'est fait, presser la touche 'modify'. L'enregistrement de palette filtre automatiquement les fonctions, elle n'enregistre que les fonctions du groupe F/C/B/P.

Restitution de Palettes :

Le principe même des palettes est d'être restitué uniquement pour les circuits sélectionnés.

Pour voir toutes les palettes d'un groupe de fonction (ex: color), pressez la touche 'modify' et la touche 'color' à la fois.

Apparaissent alors toutes les palettes de couleur que vous avez enregistré. Sélectionner la palette à restituer et presser la touche 'modify'.

Pour affecter une palette à un master : Ouvrir la fenêtre « Registres Master », dans le « Type », indiqué la fonction que vous voulez attribuer à ce master (ici, Focus par exemple.

Pour une palette all, ce sera Pal), puis indiquer le numéro de la palette à attribuer à ce master.

En appuyant alors sur le flash du master, votre palette est restituée.

Dans le « Registres Master », vous pouvez également attribuer un temps In qui agira lors de l'appui sur la flash correspondant.

Il est également possible de restituer les palettes grâce à l'écran du « Moving Lights »: presser la touche 'displaymode', puis choisir l'un des 3 groupes de fonctions et choisir la palette à l'aide des roues. Valider avec Select.

Pour voir toutes les palettes attribuées à un seul projecteur: presser la touche '1' (pour le circuit numéro 1), puis 'CH' puis 'Modify' et 'Palette' (ou color, beam, focus) à la fois.

On peut visualiser les palettes avec la touche View ajouté à F/C/B/P.

Les Preset

Les preset sont les mémoires. C'est l'unité de base de cette console.

Les preset sont différents des palettes: il n'y a pas de temps assimilés aux palettes lors de leur enregistrement, contrairement aux mémoires.

Un preset peut être composé de palettes ; en cas de modification des palettes tous les presets composés à partir de celle-ci sont ajustés.

Pour enregistrer un preset:

Créer un état lumineux, donner le numéro du preset dans lequel on veut enregistrer les paramètres mis en place, puis presser la touche 'record' et 'attribute' simultanément.
(le setup de la console permet l'enregistrement par défaut des attributs avec les circuits)

Affecter les mémoires sur des masters: numéro du preset puis la touche 'preset' et, simultanément flash master.

Affectation de preset successifs sur des masters : maintenir la touche preset enfoncée et choisir les masters avec leur touche Flash.

Edition des preset :

Appuyer sur la touche preset ou par le menu liste des mémoires depuis le menu conduite, apparaît alors la liste des presets ainsi que les circuits concernés pour chacun d'entre eux ; il est possible de modifier les circuits dans cette fenêtre, il faut alors valider avec Modify.

La fenêtre liste des mémoire permet d'appliquer des masque d'attributs, de donner des fades et des délai aux différents groupes de fonctions F/C/B

9

Les Séquences

Créer une séquence:

Ouvrir la « liste des séquences » (touche SEQ, taper son numéro puis "inser".

Editer une séquence :

Se placer sur la séquence dans la liste des séquence et presser Modify pour ouvrir l'éditeur de séquence, pour insérer une mémoire se placer sur le pas de séquence voulu, taper le numéro de mémoire puis 'inser' un pas sera automatiquement créé après le pas choisit et avec la mémoire choisie.

Le pas de séquence :

Possibilité de modifier la mémoire, le fade out , fade in, délai out , délai in, le temps de wait, éditer un texte, choisir "go on go" ou "go in B" éditer un channel time, choisir un channel time, affecter un lien master , une page master .

les temps de fade et de délai à l'entrée ou à la sortie sont par défaut de 5 sec (ce temps est modifiable dans le setup) ; ces temps sont ceux du pas dans la séquence et non pas

ceux des attributs, ils concernent les intensités des circuits.

Le "Go on Go" ou "Go in B" permet de choisir le mode de déclenchement des attributs, soit lors du transfert de la mémoire auquel ils sont attribués (go on go), soit automatiquement, dès que le circuit concerné par ses attributs est au noir (go in B)

Le channel time permet d'éditer des temps de transfert distincts pour des groupes de circuits différents pour la même mémoire. pour cela il est nécessaire de se placer sur channel time , et de faire modify pour ouvrir l'éditeur de channel time.

Dans cet éditeur, avec insert, créer un groupe, choisir les circuits qui lui sont affectés puis leur donner un temps de délai et de transfert. Il est possible d'avoir plusieurs groupe de channel time pour la même mémoire.

Le lien master permet de lier l'exécution d'un master d'une page à un pas de séquence, (ex : déclenchement d'un chase)

L'affectation de page master permet, lors de l'exécution du pas de séquence, de charger la page master sur le pronto.

Dans la liste des séquence, on peut changer le mode des séquences pour les passer en chaser.

On peut alors régler leur vitesse en pourcentage, le mode du défilement du chase (simple ou aller retour), le choix de l'exécution simple ou en boucle et le rythme en BPM.

Les attributs dans la mémoire

Les attributs affectés aux circuits dans une mémoire peuvent s'éditer avec la touche modify dans la colonne attribut, on ouvre alors l'éditeur des attributs dans la mémoire, les pressions successives dans la touche view permettent d'ouvrir les éditeurs des temps de fade, puis des delay et enfin des dynamiques. les changements peuvent s'opérer dans ces tableaux pour chaque attribut de chaque circuit.

Les attributs peuvent être modifiés uniquement par l'intermédiaire de palette. édition des masques : dans la liste des mémoires, se placer sur la colonne masque et presser modify ouvre l'éditeur de masque des paramètres, si le masque d'un paramètre est sur ON alors ce paramètre ne sera pas enregistré dans la mémoire.

Les Dynamiques

Les dynamiques sont des états lumineux non statiques.

Pour les déclencher, appuyer sur "dynamics", choisir un effets et les déclencher avec modify.

Pour visualiser les paramètres des dynamiques, appuyer simultanément sur view et dynamics, alors la fenêtre groupe de dynamiques s'affiche.

La fenêtre groupe de dynamiques permet de visualiser les dynamiques actifs, de modifier l'effet utilisé (librairie), modifier les circuits affectés à l'effet (circuit), modifier la taille de l'effet (taille) , affecter un circuit au contrôle de la taille de l'effet (S-CH: Size CHange), changer la vitesse de l'effet (vitesse), affecter un circuit au contrôle de la vitesse de l'effet (R-CH : Rate Channel), affecter un offset à la réalisation de l'effet (décalage entre les projecteurs)

Pour arrêter un dynamics, faire delete sur la ligne concernée dans la fenêtre "groupe de dynamiques"

On peut les gérer en allant dans la « liste des mémoires » , choisir une mémoire, aller sur les attributs. On a lors plusieurs vue différentes lorsqu'on appuie sur la touche 'view': une pression = on entre dans « l'éditeur d'attributs »; 2 pression = On peut alors gérer les délais des attributs; 3pressions = On gère alors les dynamiques; 4 pressions = On revient sur les valeurs de départ.

Pour voir les dynamiques : presser la touche 'view' et la touche 'dynamique' en même temps. Pour ajouter une dynamique: presser la touche 'inser' sur « librairie ». Par défaut, on est sur l'effet circle, mais en pressant la touche 'modify', on obtient le reste des dynamique disponibles.

S-ch = on peut affecter grâce à cette fonction un canal pour la vitesse du cercle.

R-ch = on peut affecter grâce à cette fonction un canal pour la taille du cercle.

OffsRel = Pour effectuer un décalage en angle sur le cercle.

DelRel = éventail, décalage.

Affectations sur les masters et les séquentiels

Chaque séquences, chaque palette, dynamique, preset, palette F/C/B est affectable directement sur un master. exemple: faire 5 puis simultanément SEQ et touche Master affecte la séquence 5 sur la touche master choisie, il en va de même pour les presets et autre. (Les touches flash des masters fonctionnent alors en GO ou en STOP.)

Pour affecter une séquence à l'un des 2 Playback : presser le numéro de la séquence voulue, puis presser 'Seq' et 'Playback' à la fois.

Pour vider un master, appuyer sur C et simultanément sur la touche master

Pour créer une page master , ouvrir la liste des page master en appuyant sur la touche MAST PAGE, taper le numéro de page voulu puis insert, pour enregistrer le contenu d'une page (affectations sur les masters) taper le numéro de page à enregistrer puis simultanément PAGE MASTER.

Il est possible de rendre transparente une page master, exemple : la mémoire 1 est affectée sur le master 1 en page 1 . en page 2 le master 1 est vide, si la page 2 est déclarée transparente, alors la mémoire 1 apparaît sur le master 1 en page 2,

Il existe une deuxième méthode : l'appuie sur la touche MASTER permet de visualiser le contenu de la page active et de modifier le contenu des masters, on peut affecter un temps de delay, de montée et de sortie des master , configurer la touche Flash, et le niveau du Flash.

Les quatre Masters de fonctions spéciales :

Ces Masters contrôlent tout groupe de circuits de trois manières différentes :

1. **Inclusif** : Ils fonctionnent comme des Masters normaux, mais les contenus qu'ils restituent directement ne peuvent être enregistrés en mémoires.
- 2.
3. **Inhibit (niveaux en rouge sur l'écran circuits)** : ce sont des Masters d'inhibition pour les circuits enregistrés avec un niveau. Si plusieurs fonctions sont configurées en inhibition et ont des circuits qui se chevauchent, le Master le plus Haut exerce le contrôle. Le résultat sur scène peut être enregistré en mémoires.
- 4.
5. **Exclusif (niveaux en bleu sur l'écran circuits)** : Un "registre constant variable" pour les circuits qu'il contient. Ceci peut être utilisé pour des circuits à exclusion du contrôle normal. Le Blackout, le Grand Master, les CH, le Scale ou toute autre fonction

normale de circuits ne les concernent pas.

6.

NOTE : 0% est affiché pour indiquer que ces circuits sont contrôlés par une fonction spéciale.

1.

Utiliser les Masters de fonctions spéciales :

1. **Maintenir SETUP et tourner le bouton du Master à éditer, un pop up est affiché avec une vue de circuits en partie supérieure.**

2. **Utiliser toutes les fonctions circuits pour créer un groupe dans ce Master. Presser RECORD. 3) Sélectionner le mode désiré (Inclusif/Inhibit/Exclusif) en pressant MODIFY dans la colonne.**

3.

Le bouton FREEZE : Ce bouton permet de "geler" la sortie de la console, et de travailler en aveugle avec n'importe quelle fonction.

Le bouton black out : Ce bouton permet de mettre à 0 toutes les intensités des projecteurs gérés par la console.

Le grand master : Ce potentiomètre permet de gérer l'intensité de sortie de la console, tous les projecteurs sont affectés par son état.

14

La touche WIZARD

Cette touche ouvre la fenêtre de l'éditeur Wizard.

Le type d'éditeur Wizard ouvert dépend de la fenêtre active au moment où la touche est pressée.

Le Wizard éditeur de circuits : Presser WIZARD sans qu'aucune autre fenêtre ne soit ouverte.

Permet de modifier les niveaux de circuits dans toute la conduite, ou dans une série de mémoires.

Le Wizard Palette : Presser WIZARD dans la Liste des Palette ouverte Permet de créer des palettes de couleurs automatiquement pour les appareils. Très utilisé pour les changeurs.

Truc utile : pour changer les intensités des LED de l'écran ou des desk light, presser MODIFY(maintenir) DISP MODE Apparaissent les intensités sur l'écran de la Pronto, faire les réglages à l'aide des molettes sous celui-ci.

Le scroller

Assigner à un circuit un Scroller (des changeurs de couleurs):

Dans le Menu PRONTO,
cliquer sur set up circuits,
aller dans la colonne ScrRoll,
presser [WIZARD],
ouverture de l'éditeur de changeur de couleur,
Sélectionner tous les circuits bénéficiant d'un changeurs de couleur,
sélectionner le changeur de couleur déjà défini !!,
Sélectionner « execute » pour assigner le rouleau choisi aux circuits sélectionnés.

Configuration complète d'un Scroller:

Dans la Menu pronto, ouvrir la fenêtre « Scroller Rolls ».
Appuyer sur [INSERT] et son numéro de circuit pour crée un nouveau rouleau de couleur,
Presser [MODIFY], ouverture de l' « éditeur des rouleaux de changeurs de couleurs »,
vous pouvez :
Indiquer le nombre de couleur à créé et donner un nom visible sur l'écran au dessus des
roue de niveau.
Indiquer la valeur Fan (ventilateur) pour chaque position de couleur, le ventilateur peut
être au minimum quand un changement doit se faire dans la silence.
Indiquer la vitesse de changement de postion de couleur à une valeur choisit le changeur
peut se déplacer lentement sans bruit.

Calibration d'un Scroller:

Question:

la manipulation doit t'elle se faire circuit par circuit ?

Presser [MODIFY], et ouvrir le lien « calibration » pour le circuit sélectionné, une fenêtre
s'ouvre pour régler les position individuelles. Pour reconnaître les positions, au préalable
dans l' « éditeurs de rouleaux de changeurs de couleurs » un nom aura été donné au
position de couleur.

Utiliser la roue de Niveau pour calibrer directement chaque position.

Presser [ESC] pour sortir du lien. Assigné un paramètre d'Asservi à un Master et
enregistrer sur une page Master: