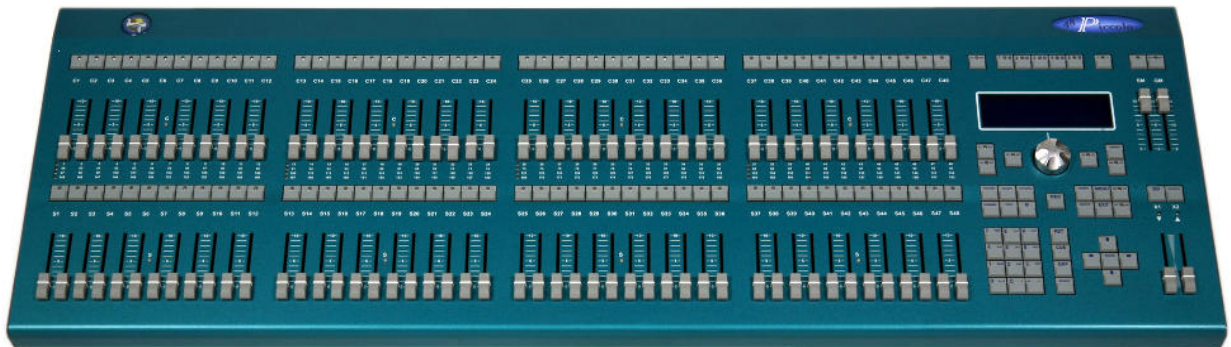




PICCOLO 12/48
PICCOLO 24/48
PICCOLO 36/144
PICCOLO 48/192



Manuel d'utilisation

Version 1.52

RVE TECHNOLOGIE

Siège social : Rue Gutenberg Z.I. Les Carreaux 77440 LIZY SUR OURCQ
Tél : +33 (0)1 60 61 53 00, Fax : +33 (0)1 60 01 19 10, E-mail : contact@rvetec.com

Service commercial : 23, rue Beausire 93250 VILLEMOMBLE
Tél : +33 (0)1 48 54 31 63, Fax : +33 (0)1 45 28 67 53, E-mail : commerce@rvetec.com

Service après-vente : Z.I. Les Carreaux 77440 LIZY SUR OURCQ
Tél : +33 (0)8 91 67 01 60, Fax : +33 (0)1 60 01 19 10, E-mail : support@rvetec.com

piccolo_mu2_29/10/08

Ce manuel est édité par RVE TECHNOLOGIE, uniquement à titre d'information et **les fonctionnalités de certains chapitres ou paragraphes (ETHERNET...)**
évolueront rapidement. Toutes les informations qu'il contient peuvent être modifiées sans préavis.
RVE TECHNOLOGIE ne saurait en aucun cas être responsable des dommages tant directs qu'indirects, pouvant résulter de son utilisation.
2008 RVE TECHNOLOGIE. Tous droits réservés. Imprimé en FRANCE.

TABLE DES MATIERES

1. LA FAMILLE DES CONSOLES PICCOLO ET LES CONNEXIONS	page 7
1.1 LA FAMILLE PICCOLO	
1.2 CARACTERISTIQUES TECHNIQUES	
1.2.1 Caractéristiques générales	
1.2.2 Caractéristiques électriques :	
1.2.3 Ambiance :	
1.3 SERVICE TECHNIQUE	
1.4 INSTALLATION ET DEMARRAGE	
1.5 CONNEXIONS	
2. A PROPOS DE CE MANUEL	page 11
2.1 CONVENTIONS	
2.2 LES TABLEAUX D'EDITION	
2.3 LES FENETRES D'OPTIONS	
3. CONFIGURATION DE LA CONSOLE	page 13
3.1 LES FONCTIONS DES TOUCHES DE SOFT	
3.2 SELECTION DES MODES D'EXPLOITATION	
3.2.1 Le mode SINGLE	
3.2.2 Le mode DOUBLE	
3.2.3 Le mode THEATRE	
3.2.4 Sélection ou changement de mode d'exploitation	
3.2.5 Accès aux circuits dans les différents modes	
3.2.5.1 : <i>Contrôle des circuits en mode SINGLE</i>	
3.2.5.2 : <i>Contrôle des circuits en mode DOUBLE</i>	
3.2.5.3: <i>Contrôle des circuits en mode THEATRE</i>	
3.3 LES ECRANS DU MONITEUR	
3.4 LES ECRANS DU DISPLAY	
3.5 CONFIGURATION DU MONITEUR	
3.5.1 Modifier le fond de l'écran	
3.5.2 Auto scroll	
3.6 AIDE EN LIGNE	
3.7 INFORMATIONS SUR LE SHOW EN COURS	
4. PATCH DES CIRCUITS	page 17
4.1 PROGRAMMATION DU PATCH	
4.2 PATCH TOOLS	
4.2.1 Reset du patch	
4.2.2 Supprimer des assignations (dimmer libre)	
4.2.3 Copie de dimmers	
4.2.4 Echange entre dimmers	
4.3 LES COURBES DE REPONSE DES DIMMERS	
4.4 LES ECLAIRAGES DE SALLE OU DE SERVICE	
5. PATCH DES MACHINES (FIXTURES)	page 21
5.1 EDITION DU PATCH	
5.2 LA LISTE CACHE	
5.3 DEFINITION DES MACHINES	
5.3.1 Données d'identification	
5.3.2 Définition des paramètres	
5.4 LES SCROLLERS / CHANGEURS DE COULEURS	
5.4.1 Attribuer 1 dimmer au scroller	
5.4.2 Les librairies des scrollers (fonction dark gel, ajustement des gélaines)	
6. L'EDITEUR DES CIRCUITS	Page 25
6.1 SELECTION PAR DEFAUT	
6.2 EDITION DES CIRCUITS	
6.2.1 Edition par les potentiomètres	
6.2.2 Edition par le clavier	
6.2.2.1 <i>Sélections des circuits :</i>	
6.2.2.2 <i>Assignation d'un niveau</i>	
6.2.2.3 <i>Visualisation sur le moniteur</i>	
6.2.2.4 <i>Sélectionner tous les items dans l'éditeur</i>	
6.2.2.5 <i>Autres sélections</i>	
6.2.2.6 <i>Effacer les items de l'éditeur</i>	
6.3 EDITION DE CIRCUITS EN MODE THEATRE	
6.4 EDITION DE CIRCUITS EN MODE SINGLE	
6.5 EDITION DE CIRCUITS EN MODE DOUBLE	
7. L'EDITEUR DES MACHINES	page 29
7.1 LES MACHINES DANS L'EDITEUR	
7.2 LTP et TRACKING	
5.3.3 A propos des paramètres des machines	
7.3 LA SELECTION DES MACHINES	
7.4 SELECTIONNER ET EDITER LES PARAMETRES	
7.5 EDITION D'UN PARAMETRE	
7.6 EDITION NUMERIQUE D'UN PARAMETRE	
7.6.1 Dimmer	
7.7 ALLUMAGE, EXTINCTION ET RESET DE MACHINES	
7.8 EFFACER LES ITEMS DES MACHINES DE L'EDITEUR	

7.9 EDIT +	
8. MEMOIRES ET GROUPES	page 33
8.1 ENREGISTREMENT DES MEMOIRES ET DES GROUPES	
8.1.1 Appeler des restitutions et des données dans l'éditeur :	
8.1.2 Examen des mémoires et des groupes	
8.1.3 Associer un texte aux mémoires et aux groupes	
8.1.4 Effacer des mémoires et des groupes :	
8.1.5 Modifier des mémoires ou des groupes	
8.1.7 Copie de mémoires ou de groupes	
8.1.8 Echanger les données de mémoires ou de groupes	
8.2 LES TEMPS DANS LES MEMOIRES ET LES GROUPES	
8.2.1 Programmation des temps dans les mémoires et les groupes	
8.3 LES TEMPORISATIONS	
8.3.1 Définir le type de temporisation par défaut	
8.3.2 Edition des temporisations des mémoires et des groupes	
9. LES SOUS MAITRES ET LES PAGES	page 37
9.1 LES SOUS MAITRES	
9.1.1 Chargement de groupes dans les sous maîtres	
9.1.2 Chargement de mémoires dans les sous maîtres	
9.1.4 Les sous maîtres sur les moniteurs	
9.1.5 Vider les sous maîtres	
9.1.6 Examen des sous maîtres	
9.2 TABLEAU D'EDITION DES SOUS MAITRES	
9.3 LES SOUS MAITRES EN SCENE	
9.4 LES COMMANDES DE SOUS MAITRES	
9.4.1 Commande manuelle	
9.4.2 Commande automatique	
9.4.3 Les commandes de flash	
9.5 LE GENERAL DES SOUS MAITRES	
9.7 LES PAGES DE SOUS MAITRES	
9.7.1 Enregistrement d'une page	
9.7.2 Texte associé aux pages	
9.7.3 Examiner les pages	
9.7.4 Chargement d'une page dans les sous maîtres	
9.7.5 Assignation d'une page dans les crossfaders	
9.7.6 Sélection d'une page dans les sous maîtres et les crossfaders	
9.7.7 Modification d'une page	
9.7.8 Effacement des pages	
10. LES EFFETS / CHASERS	page 43
10.1 ENREGISTRER UN EFFET	
10.2 MODIFIER UN EFFET	
10.3 MODIFIER LES PARAMETRES D'UN EFFET	
10.4 EXAMINER DES EFFETS	
10.5 EFFACER DES EFFETS	
10.6 RESTITUTION DES EFFETS	
10.6.1 Chargement d'un effet	
10.6.2 Activer un effet	
10.7 FONCTION LEARN TIME (LN TM)	
10.8 LES MACHINES DANS LES EFFETS	
11. LES SEQUENCES / CROSSFADERS	page 47
11.1 CHARGEMENT D'UNE SEQUENCE	
11.1.1 Chargement d'une séquence dans le crossfader X1 / X2	
11.1.2 Chargement d'une séquence dans un sous maître	
11.2 VIDER UNE SEQUENCE	
11.3 RESTITUTION DE SEQUENCES	
11.3.1 Restitution manuelle	
11.3.1.1 <i>Dans le crossfader X1 / X2</i>	
11.3.1.2 <i>Dans les sous maîtres</i>	
11.3.2 Restitution automatique	
11.3.2.1 <i>Dans le crossfader X1 / X2</i>	
11.3.2.2 <i>Dans les sous maîtres</i>	
11.4 CONFIGURATION DES CROSSFADERS	
11.4.1 Dipless crossfade	
11.5 ORDRE DES MEMOIRES	
11.5.1 Saut programmé (Jump)	
11.5.2 Déplacement manuel dans les séquences	
11.6 CONTROLE MANUEL DE LA VITESSE	
11.6.1 Dans les crossfaders	
11.6.2 Dans les sous maîtres	
11.7 CONTROLE MANUEL DU NIVEAU	
11.8 LES COMMANDES POSSIBLES DANS LES CROSSFADERS	
11.9 LEARN TIMES DANS LES CROSSFADERS	
12 . LES MACROS	page 53
12.1 EDITER UNE MACRO	
12.2 MODIFICATION DE MACROS	
12.3 EXAMEN DES MACROS	
12.4 EFFACER UNE MACRO	

12.5 RESTITUTION DES MACROS	
12.5.1 A partir de l'éditeur	
12.5.3 A partir de la séquence / association à une mémoire	
12.6 POWER UP MACRO	
13. LES MENUS	page 55
13.1 GENERALITES	
13.2 MENU 10 – DISK POUR SAUVEGARDER OU CHARGER UN SHOW	
13.2.1 Enregistrer un nouveau show	
13.2.2 RE Enregistrer un show	
13.2.3 Charger un show dans la console	
13.2.4 Effacer un show	
13.2.5 Les formats de fichiers show LT et ASCII	
13.2.6 Sélection du format	
13.3 MENU 11- PRINTER IMPRIMER LE SHOW DE LA CONSOLE	
13.4 SETUP CONFIGURATION MENU 30	
13.4.1 MENU 30 : Editor & Times	
13.4.2 MENU 31 : Playbacks	
13.4.3 MENU 32 : System	
13.4.4 MENU 33 : Dmx Setup	
13.4.5 MENU 34 : Power-Up Macro	
13.4.6 MENU 35 : Remote & Pocket PC	
13.4.7 MENU 36 : Wireless Dmx	
13.5 LES COMMANDES SPECIALES	
13.5.1 MENU 70 : Multimedia Panel	
13.5.2 MENU 71 : Status & Playbacks Zero	
13.5.3 MENU 77 : Security & Default	
13.5.4 MENU 79 : TOOLS	
13.6 TESTS	
13.6.1 MENU 80 : Inputs	
13.6.2 MENU 81 : Outputs	
13.6.3 MENU 82 : Vga & Display	
13.6.4 MENU 83 : Dmx In	
13.6.5 MENU 84 : Dmx Out	
13.6.6 MENU 85 : Memory	
13.6.7 MENU 86 : Midi	
13.6.8 MENU 88 : LT Link	
14. DMX IN	page 63
15. MIDI	page 65
15.1 LE MENU MIDI	
15.1.1 La ligne de setup	
15.1.2 La charte midi	
15.1.2.1 Edition de potentiomètres	
15.1.2.2 Edition de touches	
15.2 EXEMPLES DE LIAISONS	
15.3 CONNEXION ENTRE 2 PICCOLO	
15.3.1 Connexion de démarrage	
15.3.2 Connexion finale	
16. TIME CODE ET LISTE DES EVENEMENTS	page 69
16.1 MTC, CLOCK & INTERNAL	
16.2 LA LIGNE SETUP	
16.3 LISTE DES EVENEMENTS	
16.4 ACTIVATION DE LA LISTE D'EVENTS	
17. RESET ET UPDATE	page 71
17.1 RESET	
17.2 SOFTWARE UPDATE	
18. EDITEUR OFF LINE (OLE)	page 73
18.1 PC SYSTEM	
18.1.1 Installation	
18.1.2 Utilisation de l'éditeur off line OLE	
18.1.3 OLE et Ethernet	
18.1.4 Démo OLE	
19. ETHERNET	page 75
20. FONCTIONS DE LA TOUCHE OPTIONS	page 77
20.1 LA TOUCHE OPTIONS POUR LES MEMOIRES ET LES GROUPES	
20.1.1 Lors de l'enregistrement	
20.1.2 Lors d'une modification	
20.1.3 Modification des attributs d'une mémoire ou un groupe en live	
18.1.4 Démo OLE	
20.2 LA TOUCHE OPTIONS POUR LES EFFETS	
20.2.1 Lors de l'enregistrement ou d'une modification	
20.1.2 Modification des attributs d'un effet en live	
20.3 LA TOUCHE OPTIONS POUR LES PAGES	

1. LA FAMILLE DES CONSOLES PICCOLO ET LES CONNEXIONS

1.1 LA FAMILLE PICCOLO

PICCOLO la nouvelle console pour Salles polyvalentes, Théâtres, Ecoles, Centres de congrès, Music Halls, TV-Studios.....

PICCOLO est une console très compacte équipée de fonctions inhabituelles sur cette catégorie de console. L'utilisation est très simple, intuitive et offre de nombreuses fonctions pour réaliser des conduites complexes parfois demandées en théâtre ou en Live.

PICCOLO associe la simplicité avec les nouvelles techniques (Ethernet, USB...). **PICCOLO** peut être utilisé comme une console manuelle 1 ou 2 préparations. Les Sous-maîtres peuvent être chargés avec des mémoires, des groupes, et des effets. Tous ces éléments peuvent avoir des temps programmés pour un contrôle temporisé. Les mémoires peuvent être exécutées dans une séquence restituable manuellement ou avec des temps de transfert et d'attente.

PICCOLO intègre plusieurs modes de travail, permettant de s'adapter au niveau d'utilisateurs multiples. Pour que chacun ait sa console, **RVE** a développé 4 modèles couvrant ainsi toute la gamme.

MODELE PICCOLO	Nbre MAXIMUM DE CIRCUITS	Nbre de SOUS MAITRES	SORTIE DMX	CARTE VIDEO
PICCOLO 12 / 48	48	12	1	Option 191310-000130
PICCOLO 24 / 96	96	24	1	Option 191310-000130
PICCOLO 36 / 144	144	36	1	Option 191310-000130
PICCOLO 48 / 192	192	48	1	Option 191310-000130

1.2 CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

1.2.1 Caractéristiques générales

CARACTERISTIQUES	PICCOLO 12/48	PICCOLO 24/96	PICCOLO 36/144	PICCOLO 48/192
Canaux DMX patchables	512	512	512	512
Circuits de commande gradateurs	48	96	144	192
Circuits de commande projecteurs asservis	32	32	32	32
Sortie DMX (DMX OUT)	1	1	1	1
Entrée DMX (DMX IN)	1	1	1	1
Crossfader de séquence / nombre de pas de la séquence	1 / 999 *	1 / 999 *	1 / 999 *	1 / 999 *
Crossfaders sous maîtres	oui	oui	oui	oui
SSM avec touche de flash et assignation pour restituer des circuits, groupes, mémoires, effets et séquences	12	24	36	48
Général des SSM configurable en contrôle du DMX IN	1	1	1	1
Général maître et touche de noir sec	1	1	1	1
Display électro luminescent	240 x 64	240 x 64	240 x 64	240 x 64
Roue codeuse	1	1	1	1
Groupes	999 *	999 *	999 *	999 *
Mémoires + mémoires avec décimale	999 *	999 *	999 *	999 *
Effets (chasers)	999*	999*	999*	999*
Pages de SSM	999*	999*	999*	999*
Macros	999*	999*	999*	999*
Courbes de réponse des gradateurs	5 dont linéaire, halogène, fluo, ON – OFF et parcage			
Simulateur software	Sur PC séparé de la console			
Compatibilité des shows dans la famille PICCOLO	oui			
Moniteur	Option 191310-000130			
Sauvegarde des shows	Sur une clé USB et mode LT ou ASCII			
Clavier alphanumérique	Sur les touches du pavé numérique			
Sortie pour lampe de travail sur XLR 3	1	1	2	2
Ethernet	En développement			
USB	2	2	2	2
RS485 (LT link)	oui			
MIDI	IN - OUT			
Alimentation externe	12 V / 1.5 A			
Imprimante	Sur un PC par un fichier texte sur une clé USB			
Dimensions mm	490x400x50/100	720x400x50/100	950x400x50/100	1180x400x50/100
Poids Kg	3.5	5	6.25	7.5
Mode single (1 préparation)	Tous les potentiomètres de la console sont dédiés aux circuits de gradateurs avec accès direct			
Mode double (2 préparations)	Les potentiomètres de la rangée du haut contrôlent les mêmes circuits que ceux de la rangée du bas			
Mode théâtre	Les potentiomètres de la rangée du haut contrôlent les circuits et ceux de la rangée du bas sont des sous maîtres temporisés			

* le nombre dépend de la mémoire disponible

1.2.2 Caractéristiques électriques :

PICCOLO est livré avec une alimentation séparée :

Tension d'alimentation : 90/260 Vca 50/60 Hz
Tension de sortie : 12 Vcc Intensité : 1.5 A Connecteur de sortie : standard P1J (+ au centre)

PICCOLO est équipé d'un interrupteur. Si vous n'utilisez pas le console il est préférable de déconnecter l'alimentation.

1.2.3 Ambiance :

Température : -15 à 45°C Humidité : 80% sans condensation

1.3 SERVICE TECHNIQUE

Usine : ZI les carreaux – 77440 Lizy sur Ourcq – France Tel : 00 33 1 60 61 53 00 / Fax : 00 33 1 60 01 19 10
Antenne commercial : 23 Rue Beausire – 93250 Villemomble – France Tel : 00 33 1 48 54 31 63 / Fax : 00 33 1 45 28 67 53
Update du software et liste des distributeurs : www.rvetec.com

1.4 INSTALLATION ET DEMARRAGE

Sortir la console de son emballage. A l'intérieur de l'emballage :

- la console PICCOLO,
- une alimentation,
- un câble USB,
- un quick manuel,
- un CD contenant :
 - Un manuel détaillé en PDF
 - Un quick manuel en PDF,
 - le simulateur OLE,
 - le fichier des machines chargeables dans la liste cache les consoles PICCOLO,
 - le fichier de la dernière UPDATE.

Note : Si une irrégularité est remarquée sur l'emballage due au transport (Coups, traces d'humidité...), ne pas mettre la console sous tension et suivre la procédure permettant de résoudre ce type de problème.

- Placer la console sur une surface plane.
- Si l'option existe, connecter le moniteur sur le connecteur VGA à l'aide des câbles vidéo standards.
- Connecter la sortie DMX OUT.
- Connecter l'alimentation sur l'embase DC-IN de la console et raccorder l'autre extrémité au secteur ou sur un onduleur. Par sécurité, il est souhaitable que l'alimentation soit facilement accessible.
- Mettre la console sous tension.

RECOMMANDATIONS : Connecter autant que possible la console à un onduleur pour éviter les principaux problèmes liés aux coupures d'alimentation.

- Monter les potentiomètres GM ⚡ et SM ⚡ à 100% et désactiver **BLK OUT** (La led doit être éteinte).

Lire attentivement ce manuel d'utilisation
Si ces instructions ne sont pas respectées, la sécurité de l'équipement pourrait être remise en cause.

1.5 CONNEXIONS



ALIMENTATION : séparée à connecter sur l'embase DC-IN. Tension 90 – 260 Vca 50 / 60Hz.

DMX : 1 sortie DMX 512 opto isolée. Connecteur femelle XLR 5 br.
1 entrée DMX 512 opto isolée. Connecteur mâle XLR 5 br.

Pin 1 : 0 V ref	Pin 2 : Data –	Pin 3 : Data +	Pin 4 : NC	Pin 5 : NC
-----------------	----------------	----------------	------------	------------

Toujours utiliser des paires de câbles blindées et torsadées, avec une impédance de 120 ohms et de faible capacité.
Câble pour transmission RS485. Ne pas utiliser de câbles audio. Les signaux Data+ et Data – doivent être véhiculés par la même paire.

Recommandations :

Ne pas connecter plus de 32 appareils sur la même ligne DMX sans amplificateur
 Utiliser des câbles multipaires type BELDEN 9842 de maximum 100 mètres de long.
 Placer des bouchons terminaux de ligne ou de réseaux complexes entre les pins 2 et 3 du dernier connecteur DMX utilisé.

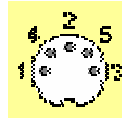
Veiller à ne pas créer de boucle de masse.

Utiliser des Splitter DMX pour connecter plus d'appareils ou de longs câbles.

Note : Le signal DMX des **PICCOLO** est défini avec les paramètres suivants :

Paramètre	PICCOLO valeur moyenne	Norme DMX 512 –1990
Longueur du Break	90 µs	Minimum 88 µs
Longueur du MAB	48 µs	Minimum 8 µs
Bytes / Packet	512 circuits	1-512 circuits
Break to Break	25 000 µs	170 µs – 3 secondes.
Updates / s	40	1 – 44

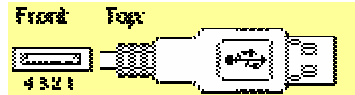
MIDI IN et OUT : 2 connecteurs DIN 180° femelle 5 br.
 Utiliser des câbles standards MIDI



MIDI IN	Pin 1 : NC	Pin 2 : NC	Pin 3 : NC	Pin 4 : Signal	Pin 5 : Retour
MIDI OUT	Pin 1 : NC	Pin 2 : masse	Pin 3 : NC	Pin 4 : Retour	Pin 5 : Signal

Câble pour transmission RS485. Ne pas utiliser de câbles audio. Les signaux Data+ et Data – doivent être véhiculés par la même paire.

HOST A et B (USB) : connecteurs utilisés pour raccorder une clé USB



	Pin 1 : V bus (+5 Vcc)	Pin 2 : DATA -	Pin 3 : DATA +	Pin 4 : 0 V ref	
--	------------------------	----------------	----------------	-----------------	--

DEVICES : connecteur utilisé pour raccorder un PC pour les mises à jour du soft



	Pin 1 : V bus (+5 Vcc)	Pin 2 : DATA -	Pin 3 : DATA +	Pin 4 : 0 V ref	
--	------------------------	----------------	----------------	-----------------	--

ETHERNET : Connecteur RJ 45 femelle.

Pin 1 : TX +	Pin 2 : TX -	Pin 3 : RX +	Pin 4 : NC	Pin 5 : NC	Pin 6 : RX -	Pin 7 : NC	Pin 8 : NC
--------------	--------------	--------------	------------	------------	--------------	------------	------------

Cette option est en cours de développement mais les liaisons sont déjà intégrées.

LT LINK : 1 connecteur SUB D 9, standard RS 485 pour raccorder des extensions comme la télécommande HF (référence 3038).

VGA (option) : 1 connecteur SUB D 15, vidéo standard. Si la console est équipée du kit, il est possible de connecter un moniteur SVGA compatible.

LAMPE DE TRAVAIL : 1 ou 2 connecteurs femelles XLR3 pour lampes 12 – 15 Vdc / 5W. Les lampes sont graduées par le soft de la console.

Pin 1 : 0 Vcc	Pin 2 : 12 Vcc	Pin 3 : 0 Vcc		
---------------	----------------	---------------	--	--

2. A PROPOS DE CE MANUEL

2.1 CONVENTIONS

- Les touches physiques sont identifiées par leur nom et écrites de la façon suivante : **MENU**
- Un clic sur une touche est écrit comme une touche : **ENTER**
- Un appui maintenu sur une touche : **ENTER ▼**
- Le relâchement d'une touche enfoncée : **ENTER ▲**
- Les potentiomètres : **Potentiomètre ⇅**
- Les potentiomètres de circuits : **C #⇅**
- Les potentiomètres de sous maîtres : **S #⇅**
- Les touches flash des sous maîtres : **S1**
- Un quelconque potentiomètre de sous maîtres ou une quelconque touche flash : **M#⇅ ou M#**
- Rotation de l'encodeur numérique : **ENCODEUR ↻**
- Une pression l'encodeur numérique : **ENCODEUR ▼**
- Rotation + pression l'encodeur numérique : **ENCODEUR ▼ ↻**
- Les données numériques : **0, 9, 88 etc.**
- Une donnée numérique en général : **#** (Les données numériques sont saisies à partir du pavé numérique de la console).
- Les drapeaux de la ligne d'état du moniteur et le texte de la ligne de commande : **PICCOLO**
- Les fonctions de menu ainsi que les cellules d'édition des tableaux d'édition sont nommées par leurs noms, par exemple : **Jump**
- Touches soft : **1B, 2B, 3B etc...**
- Touche soft + texte associé dans le display : **1B MODE**
- Lorsque l'appui sur une touche n'est pas obligatoire : **(ENTER)**

2.2 LES TABLEAUX D'EDITION

Certaines éditions sont faites dans des tableaux et certains menus sont configurés dans des tableaux, ce sont les tableaux d'édition.

Dans les tableaux d'édition, le curseur permet de sélectionner la cellule désirée.

- ⇒ Déplacement du curseur vers les cellules de droite.
- ⇐ Déplacement du curseur vers les cellules de gauche.
- ↑ Déplacement du curseur vers les cellules du haut.
- ↓ Déplacement du curseur vers les cellules du bas.

Après avoir édité une donnée sélectionnée, entrer une donnée numérique, pour accepter cette nouvelle donnée, il suffit de déplacer le curseur ou d'appuyer sur **ENTER**.

Certaines cellules donne le choix à une liste d'options. Pour sélectionner une option **1 : #####** entrer le numéro correspondant à l'option désirée.

Seules les cellules texte, TEXT, sont éditées en utilisant le clavier alphanumérique du **PICCOLO**.

Pour quitter une page d'examen, les tableaux d'édition ou les menus, appuyer sur **EXIT**.

2.3 LES FENETRES D'OPTIONS

1 : LIN
2 : SQR
3 : INV
4 : O-F
5 : PRK

Lors de l'édition ou de l'exploitation des consoles apparaissent des fenêtres proposant des choix.

Sélectionner le N°souhaité puis **ENTER** (exemple : pour sélectionner SQR, taper **2 ENTER**)

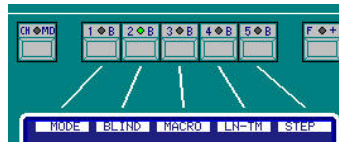
3. CONFIGURATION DE LA CONSOLE

3.1 LES FONCTIONS DES TOUCHES DE SOFT

Pour limiter le nombre de touches et ne conserver que celles qui sont essentielles **PICCOLO** est équipé de touches de soft **1 B** à **5 B** qui permettent de valider des fonctions annexes. La fonction affectée à la touche est inscrite sur la ligne haute du display et les fonctions en cours sont signalées par la Led allumée de la touche correspondante.

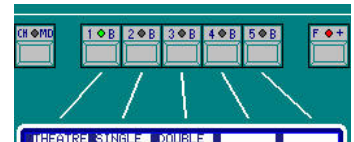
Il existe 3 menus principaux et 1 sous menu. Pour passer d'un menu à l'autre : taper **F +**

MENU PRINCIPAL 1



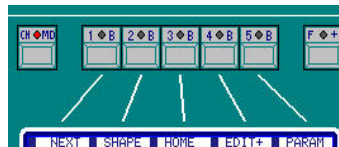
- MODE** = Sélection des modes SINGLE, DOUBLE et THEATRE
- BLIND** = Sélection des modes BLIND ou stage
- MACRO** = Sélection du mode MACRO (enregistrement, exam)
- LN-TM** = Validation de la fonction Learn time (saisies de valeurs en temps réel dans la séquence)
- STEP** = Fait avancer un effet pas à pas (STEP maintenue + S#)

SOUS MENU



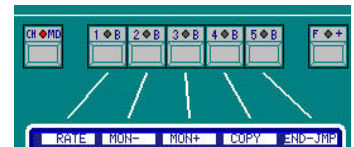
- THEATRE** = Sélection du mode THEATRE
- SINGLE** = Sélection du mode 1 préparation
- DOUBLE** = Sélection du mode 2 préparations

MENU PRINCIPAL 2 par F +



- NEXT** = Sélection de l'item suivant
- SHAPE** = Sélection de figures pour les machines
- HOME** = Retour à l'état par défaut pour les machines
- EDIT +** = Modification du mode d'édition des machines
- PARAM** = Sélection de paramètre(s) de machine(s)

MENU PRINCIPAL 3 par F +



- RATE** = Reprise de la vitesse du crossfader X
- MON -** = Actuellement inactif
- MON +** = Actuellement inactif
- COPY** = Sélection de la fonction copie (mem, grp)
- END-JMP** = Arrêt du jump de la séquence

3.2 SELECTION DES MODES D'EXPLOITATION

PICCOLO possède 3 modes d'exploitation adaptés aux utilisations diverses

3.2.1 : Le mode SINGLE

Dans ce mode, tous les potentiomètres du console (**C#** et **S#**) activent des circuits. Ce mode permet l'accès à tous les circuits sur seulement 2 banques en utilisant tous les potentiomètres. Dans ce mode le crossfader est actif, mais pas les sous maîtres.

3.2.2 : Le mode DOUBLE

Dans ce mode, les potentiomètres **S#** permettent de contrôler les circuits en aveugle pendant qu'un effet est sur scène. Le crossfader contrôle le changement de scène. Les potentiomètres **C#** permettent de reprendre le niveau des circuits envoyés. Les fonctions du séquenceur et des sous-maîtres ne sont pas accessibles.

3.2.3 : Le mode THEATRE

Dans ce mode les potentiomètres de la rangée supérieure **C#** activent des **circuits**, et les potentiomètres du bas, **S#** sont des **sous-maîtres**. Ce mode de travail est conventionnel pour les consoles de théâtre, il est alors possible d'utiliser toutes les fonctions telle que la séquence, les effets, les mémoires, les groupes.... Et d'utiliser le clavier pour la création des états lumineux dans l'éditeur.

3.2.4 : Sélection ou changement de mode d'exploitation

- Trouver le display dans l'état ci contre.
- S'il n'y est pas déjà : taper **F+**
- Taper **1B** **MODE**

- Taper **1B** **THEATRE** Pour valider le mode THEATRE
- Taper **2B** **SINGLE** Pour valider le mode SINGLE
- Taper **3B** **DOUBLE.** Pour valider le mode DOUBLE

Les Leds des touches validées s'allument et le restent chaque fois que le menu concerné est validé.



Il est possible de changer de mode à n'importe quel moment, et autant de fois que nécessaire. Aucune donnée n'est perdue lors du changement, seul l'accès aux différentes fonctions et possibilités est modifié.

3.2.5 : Accès aux circuits dans les différents modes

En fonction des modes choisis, les circuits sont accessibles par la touche **CH MD** qui modifie la banque des circuits actifs.

Exemple sur une console PICCOLO 12/48

Visualisation lorsque la banque des circuits 1 à 12 est validée par CH FD

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48

Visualisation lorsque la banque des circuits 25 à 36 est validée par CH FD

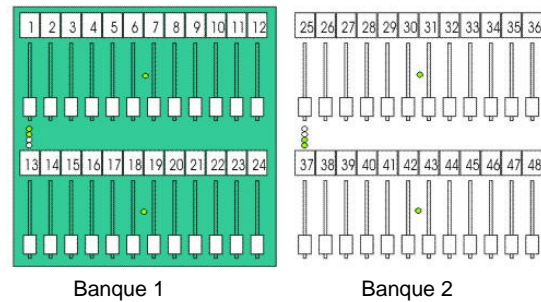
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48

Tableau de répartition des circuits dans les banques en fonction du modèle de console

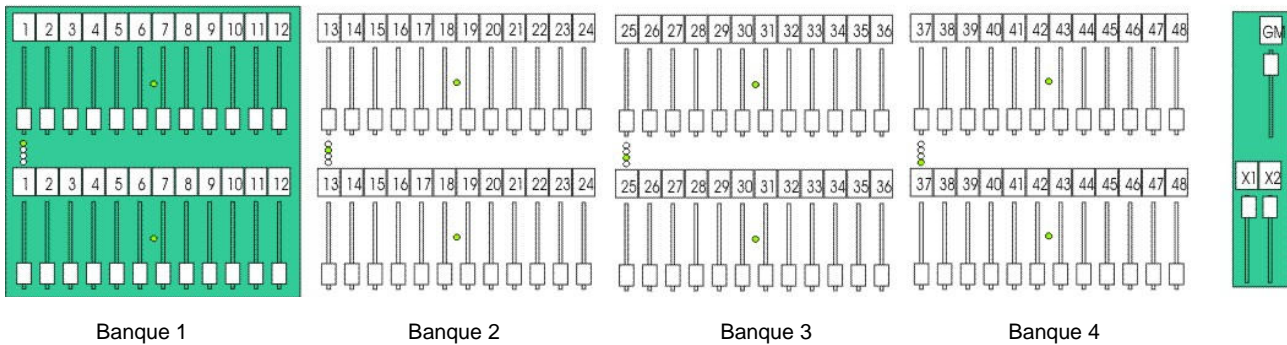
MODELE PICCOLO	MODE SINGLE		MODES DOUBLE ET THEATRE			
	Banque 1	Banque 2	Banque 1	Banque 2	Banque 1	Banque 2
PICCOLO 12 / 48	C 1 - 24	C 25 - 48	C 1 - 12	C 13 - 24	C 24 - 36	C 37 - 48
PICCOLO 24 / 96	C 1 - 48	C 49 - 96	C 1 - 24	C 25 - 48	C 49 - 72	C 73 - 96
PICCOLO 36 / 144	C 1 - 72	C 73 - 144	C 1 - 36	C 37 - 72	C 73 - 108	C 109 - 144
PICCOLO 48 / 192	C 1 - 96	C 97 - 192	C 1 - 48	C 49 - 96	C 97 - 144	C 145 - 192

3.2.5.1 : Contrôle des circuits en mode SINGLE (exemple sur un console 12/48)

Dans ce mode, les leds C sont allumées en vert sur les 2 rangées de potentiomètres

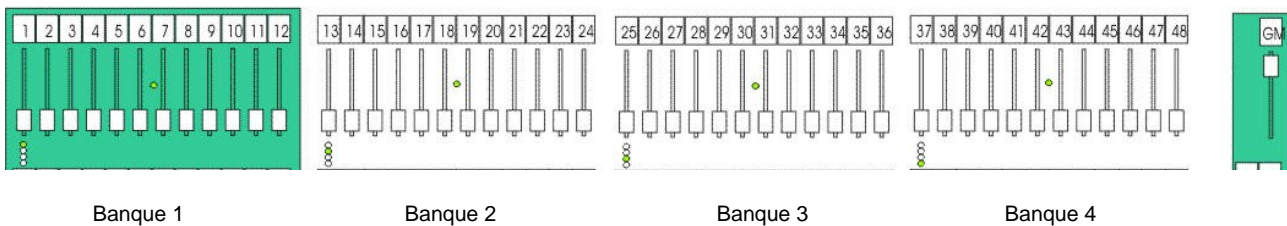


3.2.5.2 : Contrôle des circuits en mode DOUBLE (exemple sur un console 12/48)



Dans ce mode, les leds C sont allumées en vert sur les 2 rangées de potentiomètres

3.2.5.3: Contrôle des circuits en mode THEATRE (exemple sur un console 12/48)

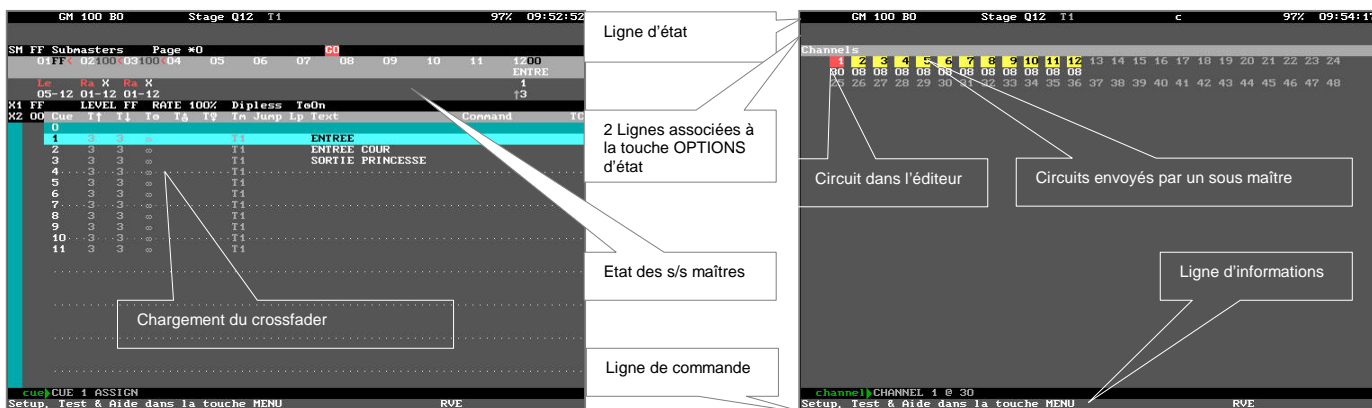


Dans ce mode, les leds C sont allumées en vert sur la rangée haute de potentiomètres et les leds S sont allumées en rouge sur la rangée basse de potentiomètres.

3.3 LES ECRANS DU MONITEUR

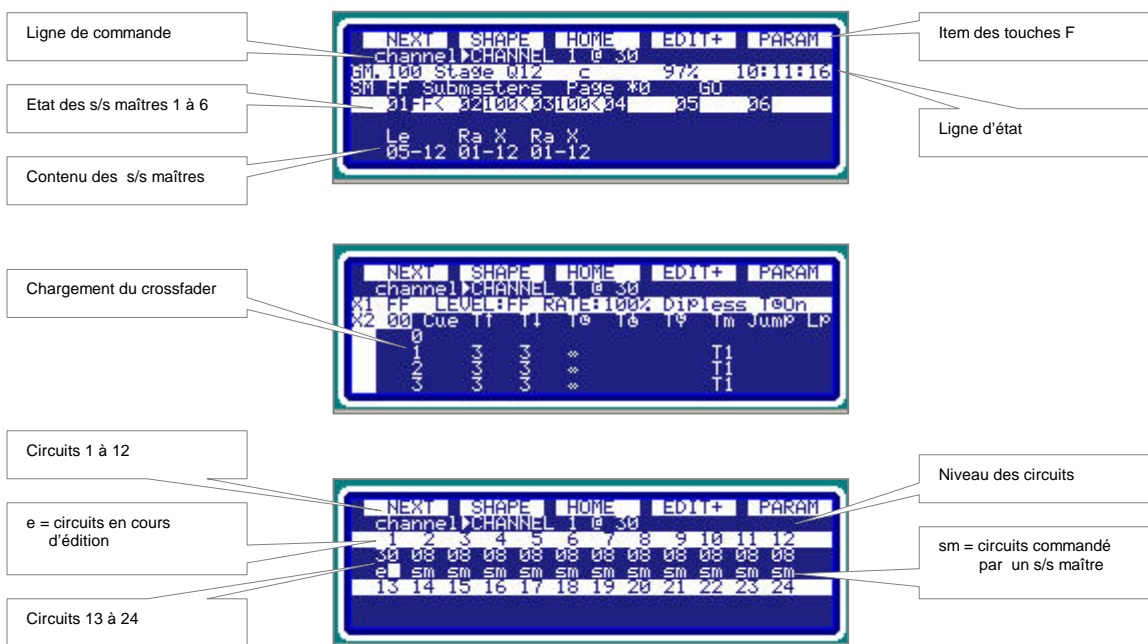
Si l'option existe le moniteur possède :

- **Une ligne d'état :** en haut de l'écran, indiquant l'état général du système.
- **Une ligne de commande :** avant dernière ligne en bas de l'écran indiquant les actions en cours.
- **Une ligne d'information :** en bas de l'écran, indiquant le nom du show ainsi que les messages d'alerte qui apparaissent en rouge.



Sauf pour les consoles PICCOLO 12/48 et 24/96 dont les écrans présentent les circuits, les sous maîtres et la séquence sur un même écran, le passage entre les différents écrans se fait en tapant sur ↑ ou ↓.

3.4 LES ECRANS DU DISPLAY



- Pour passer du display SOUS MAITRES à celui de la SEQUENCE : taper ↑ ou ↓
- Pour voir les autres groupes de SOUS MAITRES : taper ⇨ ou ⇩
- Pour voir les autres paramètres de la SEQUENCE : taper ⇨ ou ⇩
- Pour voir le display CIRCUITS : taper ↑ ou ↓ autant de fois que nécessaire
- Pour voir les autres groupes de CIRCUITS : taper ⇨ ou ⇩ autant de fois que nécessaire

Les différents états du display ne peuvent pas donner une visualisation globale de ce qui est envoyé sur scène, par quelles restitutions les scènes sont envoyées , si les contraintes d'exploitation nécessitent ces fonctions, nous recommandons d'équiper la console de l'option carte vidéo. Cette option pouvant être ajoutée si votre console ne la possède pas. Contacter le service technique chapitre 1.3.

3.5 CONFIGURATION DU MONITEUR

3.5.1. Le fond de l'écran

Le fond de l'écran peut être clair ou foncé pour faciliter sa lecture. Cette option est sélectionnable par **MENU 32 SYSTEM - MONITOR**

Si l'option **0 : LIGHT** est sélectionnée, le fond de l'écran est clair

Si l'option **1 : DARK** est sélectionnée, le fond de l'écran est gris

3.5.2 Auto scroll

Cette fonction permet l'affichage automatique des machines à l'écran en cas d'édition. Elle est sélectionnable par **MENU 30 EDITOR & TIMES – Auto scroll**

Si l'option **0 : DISABLED** est sélectionnée, l'auto scroll est désactivé, il faut utiliser les touches \uparrow \downarrow pour obtenir l'écran souhaité

Si l'option **1 : ENABLED** est sélectionnée, l'auto scroll est désactivé

3.6 AIDE EN LIGNE

Une aide conceptuelle est disponible pour lire la fonction des touches des **PICCOLO**.

Pour sélectionner cette aide : taper **HELP**.

Taper **HELP** pour sortir

3.7 INFORMATIONS SUR LE SHOW EN COURS

Le nom du show chargé depuis le disque USB est visible sur la ligne d'information

Pour connaître l'état des préparations en cours dans un show, taper **EXAM EXAM**. On peut y lire le nombre et les N° des mémoires, groupes, positions.....utilisés, si un patch est utilisé.

EXIT pour sortir

4. PATCH DES CIRCUITS

Un patch de circuits est l'assignation relative entre les circuits de contrôle de la console (**cha** comme channel) et les adresses DMX des gradateurs (**dimmers**).

Par défaut, les circuits de la console sont affectés aux adresses DMX des gradateurs dans l'ordre numérique, le circuit 1 de la console commande le gradateur dont l'adresse est 1 le circuit 192 de la console commande le gradateur dont l'adresse est 192

Ces assignations peuvent être totalement éditées selon les conventions suivantes

- 1 Gradateur ne peut être contrôlé que par un circuit ou être libre.
- 1 Circuit peut contrôler autant de gradateurs que nécessaire.

Nota : Editer le patch **AVANT** de faire la programmation du show.

Pour éditer un patch circuits, taper **MENU 02** ou **CHANNEL CHANNEL**. Pour sortir : **EXIT**

Channels			
Cha	Dmx	Li	Cu
1	1	FF	Lin

Dimmers						
Dmx	Li	Cu	Cha	Fxt	SM.D	
1	FF	Lin	1			
2	FF	Lin	2			
3	FF	Lin	3			
4	FF	Lin	4			

La liste contient tous les dimmers. Chaque dimmer (un par ligne) présente le circuit auquel il est affecté, sa courbe et son niveau maximum.

Il est aussi possible de partir d'un patch vide voir chapitre 4.2.2.

PICCOLO peut commander jusqu'à 512 circuits DMX
Un circuit peut être assigné à autant de dimmers que nécessaire. Un dimmer ne peut assigné qu'à un seul circuit

4.1 PROGRAMMATION DU PATCH

Chaque ligne contient les informations concernant un dimmer :

Dmx : Numéro du dimmer. Ce numéro ne peut pas être modifié. Ces cellules sont utilisées pour chercher un dimmer à éditer.

Li : Valeur du niveau maximum affecté au dimmer. La sortie du dimmer ne dépassera pas ce niveau **Limit**. Si cette valeur est FF (100%) le dimmer n'est pas limité.

Cu : Courbe de réponse du dimmer

Cha : Numéro du circuit de la console assigné au dimmer.

Fxt : Canal DMX de machine (changeur de couleur) attribué au canal DMX gradateur. Cette indication ne permet que de savoir qu'un canal de machine a été affectée à ces adresses. Les valeurs ne sont pas éditables. Cette fonction est utilisé lors de l'utilisation de changeurs de couleurs associés à un canal DMX de gradateur. (Voir le patch des machines)

SM.D Permet d'affecter un canal DMX au général SM (par exemple les éclairages salle)

- Dans la colonne **Dmx** rechercher le **dimmer** à éditer en tapant son N° puis E NTER
- Dans la colonne **Li** donner le niveau **limite** du dimmer puis ↑ ↓ ⇒ ⇐
- Dans la colonne **Cu** donner la **courbe de réponse** dimmer puis ↑ ↓ ⇒ ⇐
- Dans la colonne **Cha** donner le N° du **circuit de la console** puis ↑ ↓ ⇒ ⇐
- Dans la colonne **Fxt** visualiser si une machine existe à cette adresse DMX
- Dans la colonne **SM.D** donner le N°un canal DMX affecté au général SM

Pour effacer un circuit édité, taper : **DELETE**

Pour insérer le circuit suivant taper : **INSERT**

Toutes les programmations faites sont détaillées dans la zone **channel** visible uniquement sur le moniteur

Dimmers						
Dmx	Li	Cu	Cha	Fxt	SM.D	
1	80	Sqr	1			
2	FF	Lin	15			
3	FF	Lin			SM.D	
4	FF	Lin	1			
5	FF	0			SM.D	
6	FF	Lin	6			

Channels			
Cha	Dmx	Li	Cu
1	1	80	Sqr
	4	FF	Lin

Dimmers						
Dmx	Li	Cu	Cha	Fxt	SM.D	
1	80	Sqr	1			
2	FF	Lin	15			
3	FF	Lin			SM.D	
4	FF	Lin	1			

4.2 PATCH TOOLS

Les commandes suivantes peuvent être utilisées pour éditer, copier, échanger, effacer ou retourner à la valeur par défaut d'un dimmer ou d'une série, elles sont incluses dans l'option Patch Tools.

Taper **OPTIONS**

```

23 FF Lin 23
24 FF Lin 24
25 FF Lin 25
26 FF Lin 26
27 FF Lin 27
0: Default
1: Delete
2: Copy
3: Exchange
P -----
From-To -> Target [ENTER] execute, [EXIT] close
Default Dimmer 1 1
channel 0
Edition Page
  
```

4.2.1 RESET du patch

Utiliser la fonction **0 : Default** comme celle de l'exemple ci dessous

COMMANDE	Item	From	To	Target	RESULTAT
0 : Default	Dimmer	1.1	1.1		Reset des valeurs par défaut du dimmer 1
0 : Default	Dimmer	2.1	4.1		Reset des valeurs par défaut des dimmers 2 jusqu'à 4
0 : Default	Dimmer	.1	.1		Reset des valeurs par défaut de tous les dimmers

Après la sélection, taper **ENTER** pour exécuter ou **EXIT** pour sortir

4.2.2 SUPPRIMER des assignations

Utiliser la fonction **1 : Delete** comme celle de l'exemple ci dessous

COMMANDE	Item	From	To	Target	RESULTAT
1 : Delete	Dimmer	1.1	1.1		Suppression des assignations du dimmer 1
1 : Delete	Dimmer	2.1	4.1		Suppression des assignations des dimmers 2 jusqu'au 4
1 : Delete	Dimmer	.1	.1		Suppression des assignations de tous les dimmers PATCH VIDE

Après la sélection, taper **ENTER** pour exécuter ou **EXIT** pour sortir

4.2.3 COPIE de dimmers

Utiliser la fonction **2 : Copy** comme celle de l'exemple ci dessous

COMMANDE	Item	From	To	Item	Target	RESULTAT
2 : Copy	Dimmer	1.1	1.1	Dimmer	2.1 2.1	Copie du dimmer 1 dans le dimmer 2
2 : Copy	Dimmer	2.1	6.1	Dimmer	12.1 16.1	Copie des dimmers 2 à 6 dans les dimmers 12 à 16

Après la sélection, taper **ENTER** pour exécuter ou **EXIT** pour sortir

4.2.4 ECHANGE entre dimmers

Utiliser la fonction **3 : Exchange** comme celle de l'exemple ci dessous

COMMANDE	Item	From	To	Item	Target	RESULTAT
3 : Exchange	Dimmer	1.1	1.1	Dimmer	2.1 2.1	Echange entre le dimmer 1 et le dimmer 2
3 : Exchange	Dimmer	2.1	6.2	Dimmer	12.1 16.1	Echange entre les dimmers 2 à 6 et les dimmers 12 à 16

Après la sélection, taper **ENTER** pour exécuter ou **EXIT** pour sortir

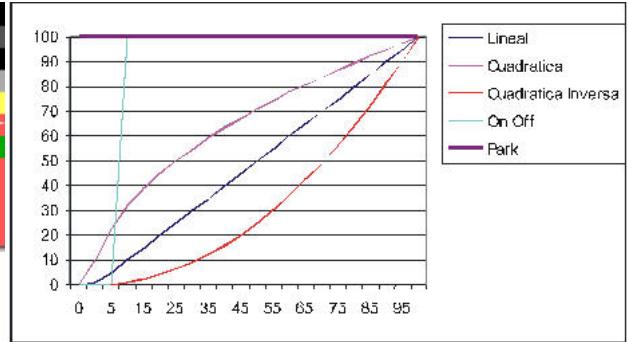
Toutes ces commandes ne demandent pas de confirmation

4.3 LES COURBES DE REPONSE DES DIMMERS

PICCOLO possède 5 courbes de réponse pré-programmées pouvant être assignées aux dimmers.

Le paramétrage des courbes est accessible dans le menu **02 : Dimmers**, et dans la colonne **Cu**

Dmx	Li	Cu	Cha
1	80	Sqr	15
2	FF		
3	FF		1: LIN
4	FF		2: SQR
5	FF		3: INV
6	FF		4: O-F
7	FF		5: PRK



Courbe linéaire
Courbe Square

1 : LIN Courbe de réponse linéaire en tension.

2 : SQR C'est une courbe de démarrage rapide dite « halogène ». Elle permet de compenser l'inertie des lampes de forte puissance.

Courbe Square Inversée
Courbe On-Off

3 : INV C'est une courbe de démarrage lent dite « fluorescente »

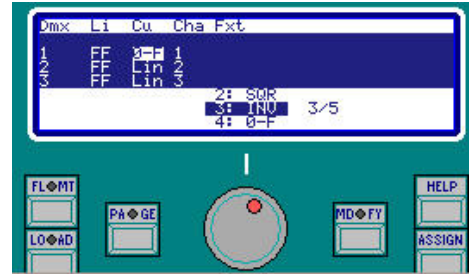
4 : O-F C'est une courbe Non Dim ou RS. Cette courbe ne fait pas de gradation et dès que le niveau de commande dépasse 6%, la sortie de puissance passe à 100%. Cette courbe est très utilisée pour les lampes à décharge.

Courbe Park

5 : PRK Un circuit avec la courbe park est toujours à 100%. Sa sortie est indépendante du niveau de contrôle et n'est pas prise en compte dans les mémoires, groupes ou effets. Cela sert d'éclairage de service avec des circuits scéniques.

En l'absence de moniteur :

- Sélectionner le circuit à éditer (colonne Dmx) par ↑ ↓ ⇒ ⇐
- Sélectionner la colonne Cu par ↑ ↓ ⇒ ⇐. Les choix possibles sont visibles au dessus de l'encodeur
- **ENCODEUR** ↻ pour choisir la courbe souhaitée
- **ENCODEUR** ▼ pour valider le choix. Celui ci est visible dans la colonne Cu



4.4 LES ECLAIRAGES DE SALLE OU DE SERVICE

Cette fonction puissante permet de contrôler l'éclairage salle ou un service.... avec le potentiomètre général **SM**.

Si un ou plusieurs circuits sont affecté à **SM**, ils n'entrent plus ni dans l'éditeur, ni dans les groupes ou mémoires ou effets enregistrés et ne sont plus soumis au général maître **GM**

Taper **MENU 02** ou **CHANNEL CHANNEL**. Pour sortir : **EXIT**

Dimmers Patch			
Cha	Dmx	Li	Cu
3	3	FF	Lin

Dimmers					
Dmx	Li	Cu	Cha	Fxt	SM.D
1	80	Sqr	1		
2	FF	Lin	15		
3	FF	Lin	3		
4	FF	Lin	1		
5	FF	Lin			0: SM.D

Pour affecter un canal DMX au général **SM**

- Se placer sur la ligne du canal Dmx à affecter et dans la colonne SM.D
- Taper 0 puis ENTER

Dimmers Patch					
Cha	Dmx	Li	Cu	Fxt	SM.D
	3	FF	Lin		

Dimmers					
Dmx	Li	Cu	Cha	Fxt	SM.D
1	80	Sqr	1		
2	FF	Lin	15		
3	FF	Lin			SM.D
4	FF	Lin	1		
5	FF	Lin			SM.D
6	FF	Lin	6		

Dans l'exemple ci dessus, les canaux DMX 3 et 5 sont affectés au général **SM**

Cette option pour la général SM peut être changée à tout moment à partir du MENU 31 : PLAYBACKS/SM

5. PATCH DES MACHINES (FIXTURES)

La conception des consoles **PICCOLO** n'est pas principalement étudiée pour l'utilisation de projecteurs asservis. Cependant, pour permettre de gérer des changeurs de couleurs ou des machines simples, 32 circuits ont été ajoutés à ceux disponibles pour les gradateurs et consacrés aux projecteurs asservis.

Si vos besoins s'orientaient d'avantage vers l'utilisation de projecteurs de ces types, nous vous encourageons à découvrir les **HYDRA**

Par défaut, aucune machine n'est patchée dans **PICCOLO**.

Le **PATCH** des machines permet de configurer le type et le nombre de machines à contrôler. Cette configuration est nécessaire avant de travailler avec des projecteurs asservis ou des changeurs de couleurs.

Le patch des machines est accessible dans le **menu 04 : Fixtures**. Pour accéder à ce menu : **MENU 04** ou **FIXTURE FIXTURE**

Cet écran se décompose en 3 zones :



Cache : liste des types de machines instantanément disponibles pour créer le patch.

Fixture définition, renseigne sur les paramètres de la machine sélectionnée dans la partie **Cache** ou dans le patch.

Patch, c'est la configuration des machines incluant les types des spots utilisés, leurs adressages DMX, leurs sens de mouvement X et Y, etc.

Après un reset cette partie est vide

Pour les déplacements dans chaque zone, utiliser les touches: ↑ ↓ ⇒ ⇐

Pour les déplacements de zone à zone, taper : **OPTIONS**

5.1 EDITION DU PATCH

Chaque ligne de la zone **Patch** contient la configuration d'une machine. Chaque machine connectée doit être définie dans le patch. Pour accéder au patch taper : **FIXTURE FIXTURE**

Chaque machine est définie par :

COLONNE	DEFINITION
Fxt	Numéro de la machine = le numéro à utiliser pour sélectionner une machine
Type	Nom de la machine qui est édité en entrant le numéro d'index de la liste Cache (1 à 4)
Dmx--dmx	Adressage DMX = les canaux DMX utilisés par les machines (seul le 1 ^{er} numéro est éditable par ligne)
X-Y	Mouvement de roue : Permet de changer ou d'inverser le mouvement des paramètres Pan et Tilt afin d'obtenir un mouvement homogène des machines quelle que soient leurs positions physiques sur scène.
dm	Dimmer externe . Indiqué lorsqu'une machine (scroller ou lyre) est associée pilotée par un circuit/gradateur externe. Dm est le numéro DMX de ce circuit.
Sc	Cet index apparaît lorsque la machine est un scroller (changeur de couleur) . Cela permet de connaître, éditer ou de modifier les valeurs des bibliothèques des scrollers utilisés.

La machine sélectionnée est surlignée en **jaune** et la cellule active est surlignée en **marron**. Utiliser les touches flèches pour sélectionner la cellule désirée.

Chaque fois qu'une donnée est éditée, sa cellule est surlignée en **rouge**. Dans cet état il est alors possible de :

- Pour accepter la donnée : taper **ENTER** ou déplacer le curseur vers une autre cellule.
- Pour effacer la donnée : taper **C**

Lorsque la donnée active est dans la colonne **Fxt** : Il est possible de sélectionner une machine de la liste.

EXEMPLE : Pour sélectionner la machine 2, taper **2** dans une cellule Fxt puis **ENTER**

Lorsque la donnée active est dans la colonne **Type** : Pour entrer le modèle de machine désirée, taper le numéro d'index correspondant à cette machine dans la liste **Cache**.

EXEMPLE : Pour éditer un modèle GOLDS, taper **3** puis **ENTER**

Pour effacer complètement une machine configurée, taper **DELETE**

Pour copier une machine du même modèle que la machine précédente, taper **INSERT**. Le système peut même assigner à cette machine les adresses DMX suivantes.

Lorsque la donnée active est dans la colonne Dmx--dmx : Il est possible d'entrer la première d'adresse DMX pour cette machine. L'adresse DMX doit être la même que l'adresse physique de la machine.

Pour entrer cette adresse, taper le numéro de canal DMX sous la forme **CDU**

CDU = l'adresse DMX de la machine (entre 1 et 512)

EXEMPLE : pour adresser l'adresse DMX 49 à la machine 1, sélectionner la fxt 1 puis taper 49 dans la colonne Dmx--dmx

Pour entrer automatiquement l'adresse DMX suivante (par rapport à la machine précédente) taper : **INSERT**

Pour effacer l'adresse DMX (et seulement l'adresse) taper : **DELETE**

Lorsque la donnée active est dans la colonne X-Y : il est possible de configurer la réponse du pan (X) et du tilt (Y) de cette machine lors de sa manipulation car les machines ne sont physiquement pas toujours montées de la même manière et le Pan de l'une peut être, sur scène le Tilt d'un autre.

Dans cette cellule, les options apparaissent dans une fenêtre rouge. Taper le numéro d'index de l'option désirée.

Lorsque la donnée active est dans la colonne dm : valable pour les scrollers, cela permet de considérer un scroller associé à un circuit gradateur/dimmer comme une machine. Il est possible de donner une adresse au dimmer associé au scroller.

Fxt	Type	Dmx--dmx	X-Y	dm	Sc
1	SCR11	49 49	1	+	+
2	SCR11	50 50	2	+	+
3	SCR11	51 51	3	+	+
4	MC500	52 67	x+y↑		
5	MINIS	68 71	x+y↑		

EXEMPLE : Le scroller 1 est un SCR 11 (scroller 11 couleurs) dont le dimmer est connecté au canal gradateur 1. La machine 1 est adressée à partir du canal 49

Si la fixture 1 est appelée dans l'éditeur, le contrôle sera effectif sur le niveau de gradateur affecté au dmx 1 et au rouleau de couleurs affecté au dmx 49.

5.2 LA LISTE CACHE

Ty	Name	Ch	Fi
1	MC500	16	MC500
2	MINIS	4	MA
3	GOLDS	12	MA
4	SCR11	1	

La liste **Cache** est accessible par : **OPTIONS** et elle contient 4 modèles de machines, avec leur numéro d'index (**Ty**), leur nom d'identification (**Name**) et le nbre de canaux DMX nécessaire à leur contrôle (**Ch**).

Cette liste n'est pas éditable mais si le modèle de machine souhaité n'est pas dans la liste, il peut être téléchargé (www.rvetec.com) et remplacer un modèle qui n'est pas déjà utilisé dans le patch.

Les différents modèles de machines peuvent être téléchargés à partir de la librairie des asservis disponible dans le CD fourni avec la console puis stockée sur un disque USB dans un fichier nommé FIXTURES.

Depuis le CD fourni ou après un téléchargement sur le site :

- Charger le dossier #####.zip sur le PC dans un dossier PICCOLO ou OLE (agir ainsi pour retrouver ce fichier ultérieurement),
- Dézipper le dossier #####.zip, ce qui crée un dossier ##### dans lequel le fichier FIXTURES existe.
- C'est ce fichier FIXTURES qui est à charger sur le disque UBS.

NOTA : attention de mettre le dossier FIXTURE dans la RACINE du disque USB car la console PICCOLO ne cherchera pas ce dossier dans un autre fichier

Pour remplacer une machine de la liste Cache :

- Eteindre la console, introduire le disque USB dans le port HOST A puis rallumer la console.
- Taper **FIXTURES FIXTURES** ou **MENU 04**
- Accéder à la zone Cache par **OPTIONS**
- Sélectionner la machine à remplacer
- Sélectionner l'option **0: Load**. Un message **Wait ...** signale que le chargement des fichiers des machines, ce qui peut prendre quelques minutes.
- La librairie présente sur le disque USB et classée par fabricant (**manuf**) apparaît.
- Sélectionner le fabricant par son N° puis ENTER ou **ENCODEUR** ↻ puis **ENCODEUR** ▼.
- Sélectionner la machine à charger par les touches ↑ ↓
- Valider par **0: Load**.

5.3 DEFINITION DES MACHINES

La zone fixture définition ne peut pas être éditée et est actualisée lorsqu'une nouvelle machine est sélectionnée pour connaître son paramétrage usine

5.3.1 Données d'identification

Name = Nom abrégé du Type : 5 caractères.

Ch = Nombre de circuits DMX utilisées pour contrôler le spot. Ce nombre est calculé par le système (en gris à l'écran) et ne peut être édité.

Comment = Nom constructeur du type de machine

Cache	Fixture Definition		
Ty	Name	Ch	Comment
1	MC500	16	Mac500 Mode4
2			Manuf Id File M X ² Y ²
3	0: Load	MARTIN 1001	MAC500M4.--- H 440 306
4	SCR11	1	
	Num	Name	Ch+Fn I L F Hom St
	---	Control	1 - - - 0 3
	1	21 Shutter	1 d 49 8
	2	20 Dimmer	2 f 255 1
	3	42 Color	2 - 0 22

- Manuf** = Nom du fabricant de la machine.
- Id** = Numéro d'identification. Les deux premiers digits de ce numéro sont donnés par le fabricant (en gris à l'écran).
- File** = Nom du fichier MD-DOS dans lequel est stocké le **Type**. Chaque File est unique.
- M** = Caractéristique de mouvement de la machine : **NONE**, **MIRROR** ou **HEAD**.
- X°- Y°** = Amplitudes angulaires des mouvements **Pan** (horizontal) et **Tilt** (Vertical)

5.3.2 Définition des paramètres

Chaque paramètre d'une machine est défini en concordance avec ses fonctions effectives. Tous les paramètres ont la même structure excepté le paramètre **Control** :

Ils ne sont pas éditables dans PICCOLO (si besoin, voir les consoles HYDRA)

- Num** = Numéro index indiquant la fonction du paramètre. La liste des index est accessible en déplaçant le pointeur dans la colonne **Num**
Les fonctions des paramètres sont divisées en 6 groupes qui sont les suivants :
- POS** : Paramètres de position.
- DIM** : Paramètres dimmers. Les paramètres de Dimmer sont utilisés comme des HTP.
- COL** : Paramètres de couleurs
- GOB** : Paramètres de gobos
- BEAM** : Paramètres de faisceaux incluant les paramètres de couteaux.
- X-TRA** : Reste des paramètres de la machine : prismes, effets, macros, vitesses etc.

Les paramètres des machines sont toujours classés par ordre de fonctionnalité.

- Name** = Nom du paramètre (8 caractères) qui, par défaut, prend la donnée dans la liste **Num**.

- Ch+Fn** = N°DMX pour le paramètre concerné. Un paramètre simple (8 Bits) n'a qu'une adresse DMX (**Ch**) et un paramètre avec un contrôle fin (16 Bits) utilise 2 adresses DMX (**Ch+Fn**) L'adresse DMX du contrôle fin est éditée dans la colonne **Fn**.

Pour les paramètres Dimmer, il est possible d'éditer une caractéristique **EXTERNE** permettant d'utiliser un dimmer externe pour graduer cette machine. L'**External Dimmer** de ces machines est configuré dans le patch des machines.

- I** = Permet d'inverser le paramètre. Exemple : Si un iris est ouvert à 0 et fermé à 100%, il est possible d'inverser ce paramètre afin d'ouvrir l'iris à 100% et de le fermer à 0%. Un paramètre inversé présente à l'écran son niveau surligné en violet pas la valeur Hom surligné en bleu.
- L** = Il permet d'inclure ou non le paramètre dans une des bibliothèques du système (pos, dim, col, gob, beam ou x-tra) Pour cette raison, un paramètre devant être stocké dans une bibliothèque doit être assigné à cette bibliothèque.
- F** = Il permet de déterminer si un paramètre doit apparaître progressivement (fade) ou instantanément (cut) pendant une restitution.
- Hom** = Valeur neutre du paramètre. (Entre 0 et 255)
- St** = C'est le nombre de pas du paramètre (En gris). Ce numéro est calculé par le système et ne peut être édité.
Taper **ENTER** pour entrer dans la zone de définition des pas.

St	prend les valeurs de 0 à 99
0	lorsque le paramètre est disponible (Sans pas)
1	lorsque le paramètre est continu (1 pas seulement de 0 à 255). Les paramètres continus sont : X, Y, Zoom, Iris, Dimmer...
2, 3, ...34	lorsque le paramètre est défini avec des pas (2, 3, ...99) La définition de ces pas peut être faite dans la zone Steps definition .
- Control** = ce paramètre **spécial** est utilisé pour définir les commandes de la machine. Habituellement ces commandes sont utilisées pour allumer et éteindre la lampe, faire un Reset, etc.

-----POS-----	
0: X	1: Y
2: XY-Func	19: S-Pos
-----DIM-----	
20: Dimmer	21: Shutter
22: Strobo	39: S-Dim
-----COL-----	
40: Cyan	41: Magenta
42: Yellow	43: Red
44: Green	45: Blue
46: Amber	47: Color
48: Col-Fnc	49: Correct
59: S-Col	
-----GOB-----	
60: Gobo	61: Gobo->
79: S-Gob	
-----BEAM-----	
80: Focus	81: Iris
82: Frost	83: Zoom
84: Shaper	85: Blade A
86: Blade B	87: Blade C
88: Blade D	89: Blade->
99: S-Beam	
-----XTRA-----	
100: Effect	101: Prism
102: Prism->	103: XY-Spd
104: Col-Spd	105: Speed
106: Control	107: User
119: S-Xtra	

5.4 LES SCROLLERS / CHANGEURS DE COULEURS

Les consoles PICCOLO sont très performantes pour assurer la gestion des scrollers qui sont considérées comme des machines / fixtures.

Cependant, il est possible :

- D'attribuer un circuit dimmer au scroller
- De connaître et d'ajuster les valeurs data affectées aux couleurs
- De connaître, éditer ou modifier les couleurs affectées aux valeurs de data

5.4.1 Attribuer un dimmer au scroller

Exemple : attribuer le circuit dimmer 1 au scroller 1 permettant, ainsi, de contrôler le niveau de lumière et les couleurs en appelant la FIXTURE 1

- Sélectionner la ligne de la fixture 1
- Colonne dm donner le N°1 par le clavier
- **ENTER**

Le circuit dimmer affecté est déconnecté du patch dimmer et n'est plus commandé les potentiomètres de circuit mais peuvent l'être par **ENCODEUR** ☺.

Fixtures Patch											
Cache			Fixture Definition				Patch				
Ty	Name	Ch	Name	Ch	Comment	Fxt	Type	Dmx--dmx	X-Y	dm	Sc
1	MC500	16	SCR11	1	Generic Scroller 11Frames	1	SCR11	49	49	1	+
2	MINIS	4	Manuf Id	File	M X° Y°	2	SCR11	50	50	2	+
3	GOLDS	12	DEVIC	0911	SCROLLER.11-	3	SCR11	51	51	3	+
4	SCR11	1	Num	Name	Ch+Fn	I	L	F	Hon	St	
			1	50	Scroller	1	c	f	0	11	
			2	20	Dimmer	EXT	f	0	1		

5.4.2 Les bibliothèques des scrollers

Les bibliothèques de couleurs peuvent exister par défaut avec le scroller chargé ou peuvent être créées si elles n'existent pas ou modifiées en cas de besoin, par exemple si un nouveau rouleau de gélatures est créé.

Avec PICCOLO, il est possible de connaître la bibliothèque programmée, de la créer ou de la modifier par le déplacement sur la cellule **Sc+** **ENTER**

Fixtures Patch					
Fixture(Scroller) SCR11 Definition					
Name	COLOR1	COLOR2	COLOR3	COLOR4	COLOR5
Palette	White	Red	Orange		
Dark					
Steps->	01	02	03	00: NONE	
Fxt 1	011	035	058	01: WHITE	
Fxt 2	011	035	058	02: YELLOW	
Fxt 3	011	035	058	03: AMBER	
				04: ORANGE	
				05: RED	
				06: MAGENT	
				07: PINK	
				08: CYAN	
				09: LAVEND	
				10: BLUE	
				11: GREEN	
				12: CONGO	
				13: PURPLE	
				14: COL>	

Affecter un label à la couleur : sur la ligne Palette, faire apparaître la liste des couleurs et taper le N° de la couleur souhaitée

Modifier la valeur du data de la couleur : cette fonction permet d'ajuster la valeur du data de position de la gélature si un décalage existe entre la couleur souhaitée et sa position réelle .
Se placer dans la cellule à modifier puis donner la nouvelle valeur au clavier ou **ENCODEUR** ☺.
Attention, cette valeur doit être comprise entre les valeurs des couleurs précédentes et suivantes.
Faute de cette précaution, la console refusera la valeur donnée.
Pour voir la valeur sur scène : taper **TEST**

Fonction DARK GEL :

Cette fonction permet d'augmenter la durée de vie des gélatures foncées en plaçant le même gel sur 2 couleurs consécutives puis, après validation de la fonction dark gel, de faire osciller lentement le scroller entre les 2 couleurs pour limiter les effets du point chaud.

Sur la ligne **Dark** placer entre les 2 couleurs à coupler jusqu'à voir apparaître la fenêtre de choix
Choisir **1: DARK**
Un Y signale les couleurs couplées

Fixtures Patch					
Fixture(Scroller) SCR11 Definition					
Name	COLOR1	COLOR2	COLOR3	COLOR4	COLOR5
Palette	Purple	Purple	Lavend	Lavend	
Dark		<Y>			
Steps->	01	02	03	04	05
Fxt 1	034	035	058	0: NO DARK	05
Fxt 2	011	035	058	1: DARK	05
Fxt 3	011	035	058	082	105

6. L'ÉDITEUR DES CIRCUITS

L'éditeur est utilisé pour sélectionner les circuits de gradateurs et leur donner un niveau dans l'objectif de créer l'image lumineuse désirée sur scène et de la stocker dans une mémoire ou dans un groupe.

Dans les mémoires et les groupes, l'effet sur scène est enregistré en incluant le contenu de l'éditeur et l'état issu des restitutions en cours.

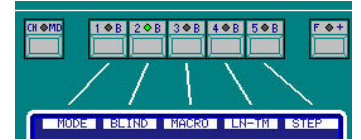
PICCOLO a deux éditeurs, ce qui permet d'éditer les scènes créées en Live (visible sur scène) ou en Aventure.

L'éditeur **Stage** travaille en LIVE, contrôlant totalement les effets lumineux présents sur scène. (Y compris les restitutions en cours)
L'éditeur **Blind**, AVEUGLE n'affecte par les restitutions en cours.

Seul, un de ces deux éditeurs peut être actif.

Pour basculer entre les éditeurs **Stage** et **Blind**.

- Trouver le display dans l'état ci contre.
- S'il n'y est pas déjà : taper **F+**
- Taper **2B** **BLIND**



En mode **Blind**, la led de la touche **2 B** est allumée et l'inscription **Blind** apparaît sur la ligne statut de l'écran..

En mode **stage**, la led de la touche **2 B** est éteinte et l'inscription **stage** apparaît sur la ligne statut de l'écran,

Les deux éditeurs utilisent les mêmes commandes pour faire les mêmes actions.

6.1 SELECTION PAR DEFAUT

Avec l'option MONITEUR, chaque item est sélectionné en appuyant sur la touche de fonction et son numéro correspondant. EXEMPLES : **CHANNEL 25, GROUP 3**

Dans le but de raccourcir le temps de la programmation, au début de la ligne de commande, reste en mémoire le dernier type d'appareil utilisé, c'est ce qui s'appelle la sélection par défaut.

EXEMPLE : Si au début de la ligne de commande apparaît **Channel** ►, pour sélectionner le circuit 25, il suffit de taper **25** à la place de **CHANNEL 25**



La sélection par défaut peut être : **channel**, **fixture**, **group** ou **cue**. Après un reset, la sélection par défaut est : **channel**

En suivant sur la ligne de commande apparaissent ensuite toutes les touches utilisées. Ces touches sont effacées de la ligne chaque fois qu'une action est faite.

Pour effacer la dernière touche présente sur la ligne de commande, taper **C**. Cette fonction est utilisée pour effacer un numéro tapé par erreur et n'affecte pas le contenu de l'éditeur.

Pour effacer complètement la ligne de commande taper **C** ou **C C**

6.2 EDITION DES CIRCUITS

PICCOLO possède 48, 96, 144, ou 192 circuits (en fonction du modèle). Ces circuits sont accessibles à partir des potentiomètres et à partir du clavier numérique.

Le Grand master et sa touche blackout sont les contrôleurs généraux de la sortie sur scène de tous les niveaux des circuits. Pour obtenir les circuits à leur niveau maximum, il est nécessaire de :

- Mettre **GM** à son maximum
- Désactiver le **[BLK.OUT]** (LED éteinte).

Si cela est nécessaire, éditer le patch des circuits avant de commencer à éditer des scènes. (Voir chapitre 4). Les circuits sont utilisés pour contrôler les dimmers conventionnels et se comportent en **HTP**.

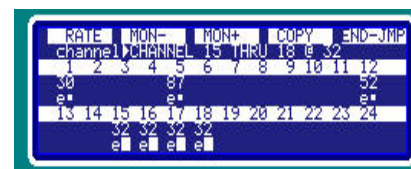
6.2.1 : Edition par les potentiomètres

Chaque circuit est contrôlé par son potentiomètre. La touche flash est équipée d'une LED informant sur le niveau du circuit.

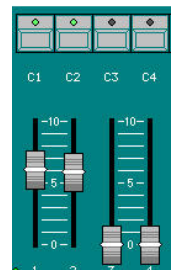
Le potentiomètre permet de choisir le niveau de sortie du circuit en le déplaçant de 0% à 100%. La LED associée (dans la touche flash) est allumée en fonction du niveau réglé pour le circuit sur scène.

La touche flash permet de mettre le circuit à 100% (FF) aussi longtemps que l'on appui sur la touche, lorsque cette touche est relâchée, le circuit revient à son niveau précédent.

La place des circuits dans les banques, la possibilité d'édition à partir du clavier numérique, et l'utilisation d'un playback font qu'il est possible que le niveau de sortie du circuit et le niveau du potentiomètre soient différents.



Visualisation sur le display



Dans ce cas le potentiomètre est "verrouillé" et il n'a pas de contrôle direct sur le niveau

Pour reprendre le contrôle :

- Déplacer le potentiomètre pour atteindre le niveau de sortie du circuit,
- Le potentiomètre sera lors déverrouillé et un bip est émis,
- Le potentiomètre reprend alors le contrôle du circuit.

6.2.2 : Edition par le clavier

Il est aussi possible, et parfois plus rapidement, d'éditer les circuits en utilisant le clavier. Il reste à noter que les 2 méthodes peuvent être utilisées simultanément.

PICCOLO est équipé de plusieurs touches dédiées à l'édition de la valeur des circuits :

CHANNEL	Utilisée pour sélectionner les circuits éventuellement, un ou plusieurs circuits non consécutifs,
THRU	Utilisée pour sélectionner une série de circuits,
@	Utilisée pour entrer un niveau numérique pour des circuits,
ENCODER ↻	Utilisée pour choisir ou éditer un niveau aux circuits, en mode continu,
EXCEPT	Utilisée pour exclure des circuits d'une sélection,
RST	Utilisée pour "effacer" la sélection,



6.2.2.1 Sélections des circuits :

Sélectionner le circuit #	CHANNEL #
Sélectionner une série du circuit # au circuit #'	CHANNEL # THRU #'
Sélectionner une série du circuit # au dernier circuit	CHANNEL # THRU
Sélectionner le circuit # et le circuit #'	CHANNEL # CHANNEL #'
Sélectionner le circuit suivant	CHANNEL # B1 <u>NEXT</u>

Les sélections basiques peuvent être combinées pour gagner du temps et **ENTER** peut être utilisé comme une fonction **ET**. Exemples :

Sélectionner les circuits de 1 à 45 et de 50 à 52 :	CHANNEL 1 THRU 45 CHANNEL 50 THRU 52 CHANNEL 1 THRU 45 ENTER 50 THRU 52
Sélectionner les circuits 1, 45 et 58	CHANNEL 1 CHANNEL 45 CHANNEL 58 CHANNEL 1 ENTER 45 ENTER 58

La touche **EXCEPT** permet d'exclure des circuits d'une sélection. Exemples :

Sélectionner les circuits 1 à 57 sauf les circuits 5, 7 et de 10 à 15	CHANNEL 1 THRU 57 EXCEPT 5 EXCEPT 7 EXCEPT 10 THRU 15
---	--

6.2.2.2 Assignment d'un NIVEAU :

Après avoir sélectionné les circuits {channels}, il est possible de leur assigner un niveau à partir d'une des méthodes suivantes :

{Channels} ENCODER ↻	Ajustement du niveau par l'encodeur vertical.
{Channels} @ ##	Assignment du niveau en tapant 2 chiffres de 00 à 99
{Channels} @ @	Niveau à 100%
{Channels} @ 0 0	Ramener un circuit au niveau 0

Pendant que le circuit est sélectionné, il est possible de modifier le niveau autant de fois que nécessaire.

Exemples pour le circuit 1 :

CHANNEL 1 ENCODER ↻	Contrôle manuel du niveau
CHANNEL 1 @ 05	Assigner le niveau à 5%
CHANNEL 1 @ @	Assigner le niveau à 100%

Lorsque ces éditions sont faites en éditeur live, elles sont actives sur scène et prennent le contrôle par rapport aux autres outils de restitutions déjà envoyés.

6.2.2.3 Visualisation sur le moniteur

Dans l'éditeur un circuit peut être :

- Présent** : Le circuit provient d'une édition précédente et est présenté à l'écran surligné en marron **5**.
- Pré-sélectionné** : Le circuit est dans l'éditeur en attente d'un niveau et est présenté en rouge à l'écran. **7**.
- Sélectionné** : Le niveau du circuit est édité et peut être modifié à nouveau, présenté à l'écran surligné en rouge **10**.

Channels																																																						
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48							
30				87							52			32	32	32	32																																					

6.2.2.4 Sélectionner tous les items dans l'éditeur

Si des circuits sont présents dans l'éditeur (surlignés en marron) et sélectionnés (surlignés en rouge), il est possible de sélectionner tous ces circuits (qui seront alors en rouge) pour les éditer. Taper : **CHANNEL THRU**

Il est possible d'éditer proportionnellement par **ENCODEUR** ↻ ou de les assigner à la même valeur (@##).

6.2.2.5 Autres sélections

Re sélectionner la dernière sélection de circuits	CHANNEL ●
Sélectionner tous les circuits présents dans l'éditeur et sur scène	CHANNEL THRU THRU
Sélectionner des séries de circuits présents sur scène et dans l'éditeur	CHANNEL #' THRU THRU #'

EXEMPLES :

Les circuits impairs de 1 à 17 sont sur scène.

Pour sélectionner les circuits 1, 3, 5 et 7 taper :

CHANNEL 1 CHANNEL3 CHANEL 5 CHANNEL 7 ENTER

Pour sélectionner les circuits 1 à 7 taper :

CHANNEL 1 THRU THRU 7 ENTER

Pour sélectionner les circuits 1 à 17 taper :

CHANNEL THRU THRU

6.2.2.6 Effacer les items de l'éditeur

Pour effacer une sélection de circuits (surlignée en rouge ou marron) :

{Channel #} RST	Le circuit sélectionné disparaît en 2 secondes.
{Channel # Channel # ' etc.} RST	Les circuits sélectionnés disparaissent en 2 secondes.
{Channel # THRU #' } RST	La suite de circuits sélectionnée disparaît en 2 secondes.
{Channel # THRU #' } RST	La suite de circuits sélectionnée disparaît sans temporisation
RST	Efface les derniers circuits sélectionnés
RST RST	Efface tous les circuits édités

Les résultats des actions ci dessus sont visibles sur les Leds des touches flash des circuits et sur le moniteur si cette option est présente.
L'option moniteur permet de beaucoup mieux matérialiser les actions t les résultats.

6.3 EDITION DE CIRCUITS EN MODE THEATRE

- Editer une scène à partir du clavier et/ou à partir de **C#↑**.
- Si nécessaire, enregistrer la scène dans un **groupe** ou une **mémoire** (voir chapitre 8), ou charger cette scène directement dans un **sous-maître**.
- Editer une nouvelle scène, en partant de la scène précédente ou en repartant de 0.

6.4 EDITION DE CIRCUITS EN MODE SINGLE

- Editer une scène à partir du clavier et/ou à partir de **C#↑ & S# ↑**
- Si nécessaire, enregistrer la scène dans un **groupe** ou une **mémoire** (voir chapitre 8)
- Editer une nouvelle scène, en partant de la scène précédente ou en repartant de 0.

6.5 EDITION DE CIRCUITS EN MODE DOUBLE

Ce mode est utilisé pour faire une séquence manuelle. Chaque nouvelle séquence est préparée en aveugle avec les potentiomètres du bas **S#↑**. Les potentiomètres **X1/X2↑** contrôlent le transfert (crossfader) de la scène actuelle à la scène préparée.

- Placer les potentiomètres **X1/X2↑** en position extrême,
- Placer les potentiomètres **S#↑** pour une créer nouvelle scène, ou utiliser le clavier pour entrer une valeur (changer de banque de circuits si nécessaire). Cette manipulation est faite en mode aveugle.
- Faire le transfert entre la scène en cours et la nouvelle scène en déplaçant **X1/X2↑** à leur autre extrémité. Pendant ce déplacement :
 - la scène créée à partir des potentiomètres **S#↑** apparaît sur scène.
 - Si une scène était déjà envoyée, elle disparaît de scène.
- Répéter le processus autant de fois que cela est nécessaire.

NOTA :

- Pour modifier en live une scène envoyée, agir sur les potentiomètres **C#↑**. L'action des potentiomètres **C#↑** disparaîtra lors du transfert suivant.
- Par défaut, au moment du démarrage du transfert, la scène préparée dans les potentiomètres **S#↑** est enregistrée dans des mémoires, en commençant par la mémoire 800 puis les suivantes 801, 802 En repassant en mode THEATRE, ces mémoires pourront être exécutées à partir du séquenceur.
- Le premier N° de mémoire enregistré (800 par défaut peut être modifié dans le menu 30 SETUP – EDITOR &TIMES - Double Cue N.
- Si nécessaire, il est possible d'enregistrer la scène en cours dans un **groupe** ou une **mémoire** (voir chapitre 8).
- **GO** engage le transfert avec les temps par défaut
- **PS BACK** arrête le transfert.
- **PS BACK PS BACK** en cours de transfert retour à l'état précédent

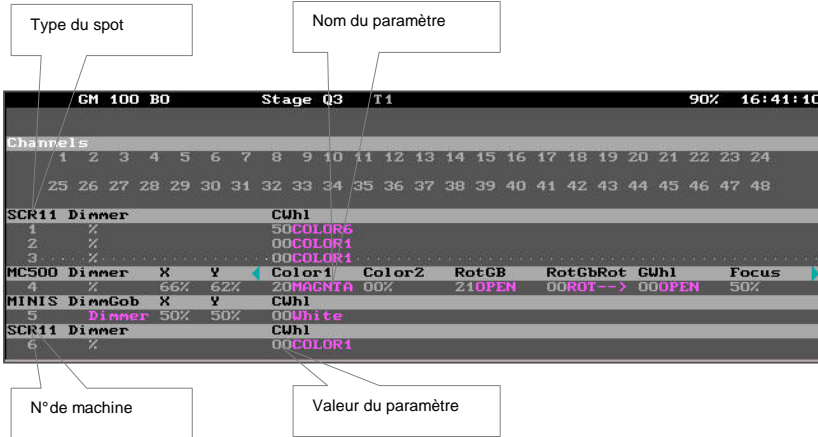
7. L'ÉDITEUR DES MACHINES

La conception des consoles **PICCOLO** n'est pas principalement étudiée pour l'utilisation de projecteurs asservis. Cependant, pour permettre de gérer des changeurs de couleurs ou des machines simples, 32 circuits ont été ajoutés à ceux disponibles pour les gradateurs et consacrés aux projecteurs asservis.

Si vos besoins s'orientaient d'avantage vers l'utilisation de projecteurs de ces types, nous vous encourageons à découvrir les **HYDRA**.

Fixture est un item permettant de contrôler une machine comme channel est l'item pour les gradateurs. Chaque projecteur asservi est géré par un numéro de fixture. Ce numéro donne accès à tous les paramètres du projecteur asservi.

La première étape est de configurer le modèle et le nombre de projecteurs asservis qui seront contrôlés. Pour accéder à cette configuration, taper : **menu 04 : Fixtures** ou **FIXTURE FIXTURE** (Voir chapitre 4 – Patch des machines).



Ce chapitre est basé sur la configuration suivante

- Fixtures 1 à 3 : scrollers 11 couleurs (SCR11)
- Fixture 4 : machine (MAC 500)
- Fixture 5 : machine (MNINS)
- Fixture 6 : scroller 11 couleurs (SCR11)

7.1 LES MACHINES DANS L'ÉDITEUR

Comme pour les circuits, il est possible de sélectionner une machine, un groupe de machines ou une série de machines pour éditer / modifier en même temps un ou plusieurs de leurs paramètres. Une machine est composée de paramètres, chacun d'entre eux contrôle une fonction du projecteur asservi.

Dans l'éditeur, les machines peuvent être :

- Présente**, c'est le reste de l'édition précédente, marquée par une flèche **marron** à côté de leur numéro.
- Sélectionnée**, elles ont été éditées et sont marquées par une flèche **rouge** à côté de leur numéro.

Dans l'éditeur, un paramètre de machine peut être :

- Présent**, c'est le reste de l'édition précédente, surligné en **marron**
- Pré-sélectionné**, en attente d'édition, sa valeur est en **rouge** à l'écran
- Sélectionné**, qui a été édité, surligné en **rouge**.

- Présent** : Les informations proviennent d'une édition précédente et sont présentées à l'écran surligné en marron **FF**.
- Pré-sélectionné** : La machine est dans l'éditeur en attente d'un niveau ou paramètre, présentée à l'écran surligné en rouge **22**.
- Sélectionné** : Les informations sont sous contrôle, présentées à l'écran surligné en rouge **22**.



Les paramètres de machines, excepté le dimmer, travaillent en mode **LTP** et **Tracking**. Le dimmer s'il existe travaille en mode **HTP** et **NO-Tracking**, comme un circuit.

7.2 LTP et TRACKING

LTP : Le paramètre prend la dernière valeur reçue parmi les restitutions qui le contrôle. En d'autres termes, la dernière restitution activée est la celle qui contrôle le paramètre.
Exception : Un paramètre présent dans l'éditeur Stage (live) est toujours contrôlé par l'éditeur; l'éditeur Stage est toujours prioritaire sur les restitutions.

TRACKING : Lorsque la restitution qui contrôle un paramètre est désactivée ou lorsque le paramètre est éliminé de l'éditeur Stage, la valeur du paramètre est maintenue en mode tracking. La valeur est maintenue jusqu'à ce qu'une restitution ou l'éditeur la change.

5.3.3 A propos des paramètres des machines

Les paramètres des machines sont groupés par fonctionnalités :

Paramètres Position : Ils contrôlent le mouvement du miroir ou de la lyre. Leurs principaux paramètres de positions sont X (pan) et Y (tilt).
Paramètres Dimmer : Ils contrôlent l'intensité du faisceau lumineux. Le dimmer fonctionne en HTP et No-Tracking.
Paramètres de couleur : Ils contrôlent la couleur du faisceau lumineux.
Paramètres Gobos : Ils contrôlent les gobos.
Paramètres Beam : Ils contrôlent le diamètre du faisceau.
Paramètres X-tra : Ils contrôlent le reste des fonctions non incluses dans les groupes précédents (Prism, macro, speed, etc....).

Pour accéder aux paramètres des machines (après en avoir sélectionné une) :

- Accéder au display ci contre par **F +**
- Taper **5B** **PARAM** puis voir § 5.3.6 : édition d'un paramètre

Pour accéder à la valeur HOME des paramètres des machines :

- Accéder au display ci contre par **F +**
- Taper **3B** **HOME**

A ce moment, tous les paramètres, édités ou non, reviennent à une position neutre constructeur. Exemple : La valeur HOME du paramètre COLOR1 le blanc



7.3 LA SELECTION DES MACHINES

Les sélections basiques :

Sélectionner la machine #	FIXTURE #
Sélectionner une série de machines de # à #	FIXTURE # THRU #'
Sélectionner une série de machine de # jusqu'à la dernière	FIXTURE # THRU
Sélectionner la machine # et la machine #'	FIXTURE # FIXTURE #'
Sélectionner toutes les machines présentes dans l'éditeur	FIXTURE THRU
Rappeler la dernière sélection	FIXTURE ●
Sélectionner toutes les machines présentes dans l'éditeur et sur scène	FIXTURE THRU THRU
Sélectionner toutes les machines de la série qui sont présentes sur scène et dans l'éditeur	FIXTURE #' THRU #'

Les sélections basiques peuvent être combinées pour gagner du temps et **ENTER** peut être utilisé comme une fonction **ET**. Exemples :

Sélectionner les machines de 1 à 3 et de 5 à 8	FIXTURE 1 THRU 3 FIXTURE 5 THRU 8 / FIXTURE 1 THRU 3 ENTER 5 THRU 8
Sélectionner les machines 1, 5 et 8	FIXTURE 1 FIXTURE 5 FIXTURE 8 / FIXTURE 1 ENTER 5 ENTER 8

Pour exclure des machines d'une sélection, utiliser **EXCEPT**. EXEMPLE :

Sélectionner les machines 1 à 8 excepté les machines 4 à 6	FIXTURE 1 THRU 8 EXCEPT 4 THRU 6
--	---

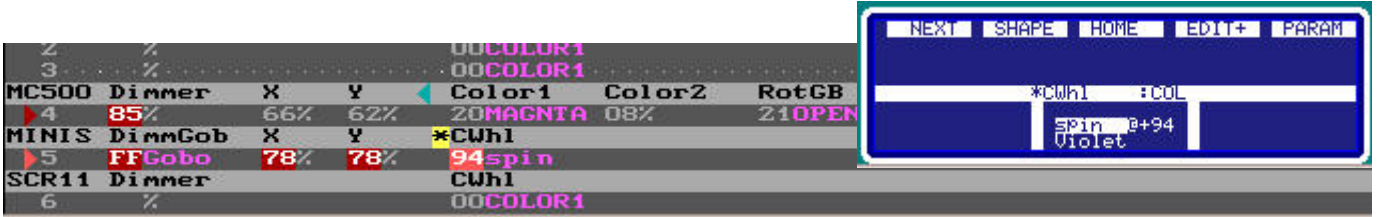
De façon général, les commandes de sélection de machines sont les mêmes que les commande de sélection de circuits.

7.4 SELECTIONNER ET EDITER LES PARAMETRES

Les machines sélectionnés sont programmées en éditant 1, plusieurs ou tous leurs paramètres.

- Sélectionner une machine par **FIXTURE #**. Le signe ► apparaît.
- Le premier paramètre à régler est souvent le dimmer : activer l'**ENCODEUR** ☺ ou taper **@ ##** (valeur du niveau)
- Taper ⇒ pour accéder au paramètre suivant puis activer l'**ENCODEUR** ☺ jusqu'à la valeur souhaitée. Cette valeur et sa correspondance dans le paramètre évoluent en même temps.
- Taper ⇒ pour accéder aux autres paramètres jusqu'à ce que la scène corresponde au désir.

Sur le moniteur, le nom du paramètre présent dans la banque active est marqué avec un *surligné en jaune.



7.5 EDITION D'UN PARAMETRE



La première étape dans l'édition d'un paramètre est sa sélection. Pour sélectionner le paramètre d'une ou de plusieurs machines taper : **{Fixture} 5B PARAM # ENTER.**

Cette première manipulation est obligatoire, au moins pour allumer les lampes des machines

Lorsque l'on appui sur **5B PARAM**, la fenêtre rouge ci contre s'ouvre pour montrer les numéros d'index des paramètres des machines (#)

Nota : Si les machines sélectionnées sont de différents modèles (MAC500 et MINIS), la fenêtre **Param** montre uniquement les paramètres du premier modèle de machine (MC500).

Exemple :

Pour sélectionner le paramètre Iris des machines 1 à 3 et 6 : **FIXTURE 1 THRU 3 FIXTURE 6 5B PARAM 11 ENTER**

La sélection d'un paramètre implique:

- Sa localisation dans l'écran auxiliaire pour le visualiser
- Sa sélection pour le contrôler en utilisant l'**ENCODEUR** ⤴
- Son activation pour pouvoir lui appliquer une édition numérique @

7.6 EDITION NUMERIQUE D'UN PARAMETRE

Pour éditer numériquement un paramètre sélectionné, taper :

Mettre le paramètre # à la valeur #* (valeur composée de 2 chiffres)	{fixtures} 5B PARAM # @ #
Mettre le paramètre # à full	{fixtures} 5B PARAM # @ @



Quand la commande @ est sélectionnée une fenêtre s'ouvre indiquant les valeurs du paramètres afin de sélectionner la valeur désirée plus facilement.

Se rappeler : La valeur #* est toujours composée de 2 chiffres.

EXEMPLE : Sélectionner le paramètre 5 (Color 1) de la machine 4 et le passer en BLUE en tapant : **FIXTURE 4 5B PARAM 5 @ 06**

7.6.1 Dimmer

Le dimmer des machines sélectionnées {fixtures} peut être édité de plusieurs façons différentes :

{fixtures} ENCODEUR ⤴	Manuellement, en bougeant l' ENCODEUR ⤴
{fixtures} @ ##	Directement, en assignant un niveau numérique à 2 chiffres (00 à 99)
{fixtures} @ @	Directement à 100% (FF)

7.7 ALLUMAGE, EXTINCTION ET RESET DE MACHINES

Les projecteurs motorisés ont parfois un paramètre pour contrôler des fonctions spéciales depuis la console. **PICCOLO** est équipé d'un dispositif de contrôle de certaines de ces fonctions spéciales comme l'allumage de la lampe, l'extinction de la lampe, le Reset complet du projecteur.

Pour allumer les lampes d'une sélection de machines (ON)	{fixtures} 5B PARAM 91
Pour éteindre les lampes d'une sélection de machines (OFF)	{fixtures} 5B PARAM 92
Pour faire un reset complet d'une sélection de machines (RST)	{fixtures} 5B PARAM 93

Nota : Chaque fois qu'une lampe est éteinte, et en fonction du type de lampe, il est nécessaire de la laisser refroidir avant de pouvoir la rallumer.

7.8 EFFACER LES ITEMS DES MACHINES DE L'EDITEUR

Lorsque des machines (spots) sont effacés de l'éditeur en mode Live, seuls les paramètres Dimmer descendent à 0%. Le Dimmer a le même comportement que les circuits traditionnels. Les autres paramètres de machines maintiennent leur valeur sur scène en tracking mode.

Pour effacer une sélection de machines ou paramètres ou dimmers (surlignée en rouge ou marron) :

{fixture #} @ 00	Le Dimmer de la machine sélectionnée disparaît.
{fixture # fixture #' etc.} @ 00	Les Dimmers des machines sélectionnées disparaissent.
{fixture # } 5B PARAM # RST	Pour effacer un paramètre de la machine sélectionnée
{fixture # fixture #' } 5B PARAM # RST	Pour effacer un paramètre des machines sélectionnées

Pour effacer tous les items (présents en marrons et sélectionnés en rouges) taper : RST

7.9. EDIT +

Cette fonction est validée par la touche soft 4B EDIT + qui sélectionne un mode spécial permettant d'utiliser les palettes pré-programmées pour les machines.

Lorsque la fonction Edit + est validée, la console et la présentation sur le moniteur changent d'état pour permettre d'éditer par catégorie en regroupant les types de paramètres comme dimmers, positions, couleurs, gobos, de façon simple et rapide.

Cette fonction est très utilisée pour chercher les couleurs après la sélection de machines

- Sélectionner la catégorie à éditer par ⇨ ⇐
- Editer la valeur par l'ENCODEUR ⌚



Présentations en mode normal

Tous les paramètres sont présentés

Affichage de la valeur + du nom du paramètre.
exemple : 28 GREEN

Fixture	Type	Param 1	Param 2	Param 3	Param 4	Param 5	Param 6	Param 7	Param 8
SCR11	Dimmer	CWhl							
1	%	FFCOLOR1							
2	%	00COLOR1							
3	%	00COLOR1							
MC500	Dimmer	X	Y	Color1	Color2	RotGB	RotGbRot	GWhl	Focus
4	60%	50%	50%	28GREEN	00%	41GDB03	00ROT-->	00OPEN	50%
MINIS	DimmGob	X	Y	CWhl					
5	Dimmer	78%	78%	94spin					
SCR11	Dimmer	CWhl							
6	%	00COLOR1							

Présentations en mode EDIT +

Les paramètres sont regroupés par catégorie

Seul le nom du paramètre est affiché.
exemple : Green

Fixture	Type	Pos	Dim	*Col	Gob	Beam	Xtra
SCR11	Dimmer	Pos	Dim	*Col			
1	%		Track	Track			
2	%		Track	Track			
3	%		Track	Track			
MC500	Dimmer	Pos	Dim	*Col	Gob	Beam	Xtra
4	60%	Track	60%	Green	G0B0 3	Track	Track
MINIS	DimmGob	Pos	Dim	*Col	Gob	Beam	Xtra
5	Dimmer	Track	Track	Track			
SCR11	Dimmer	Pos	Dim	*Col	Gob	Beam	Xtra
6	%		Track	Track			

P = le paramètre est issu d'une palette

8. MEMOIRES ET GROUPES

PICCOLO enregistre dans des mémoires (CUES) et des groupes (GRP), les circuits et paramètres de machines actifs dans l'éditeur (**rouge** ou **marron**) et les sélections restituées sur scène, **ON ENREGISTRE CE QUE L'ON VOIT SUR SCENE**. Les mémoires sont ensuite restituées à partir des effets (chasers), sous maîtres et crossfaders. Les groupes sont utilisés comme aides dans les sélections et peuvent être restitués dans les sous-maîtres et les effets.

Une organisation du processus d'enregistrement des mémoires et des groupes fait gagner beaucoup de temps au moment de configurer les outils de restitution.

Les **mémoires** sont numérotées de 1 à 999.9, acceptant les nombre décimaux (EXEMPLE : 55.5, 1.9 etc...).

Les **groupes** sont numérotés de 1 à 999.

Le nombre de mémoires et de groupes pouvant être enregistré dans le système dépend de leur contenu et de la mémoire disponible sur le disque dur de la console.

8.1 ENREGISTREMENT DES MEMOIRES ET DES GROUPES

Pour enregistrer une mémoire, créer sur scène l'effet de lumière souhaité par les potentiomètres, le clavier ou les autres restitutions :

- Sélectionner les circuits et leur donner un niveau
- Sélectionner les machines et donner des valeurs à leurs paramètres

Le résultat de cette édition sera appelé par la suite **{editor}**

Pour enregistrer un groupe éditer sur scène l'effet de lumière souhaité par les potentiomètres, le clavier ou les autres restitutions.

- Sélectionner les circuits et optionnellement leur donner un niveau. Si aucun niveau n'est assigné les circuits seront enregistrés à 100%
- Sélectionner les machines et optionnellement donner des valeurs à leurs paramètres. Si aucune valeur n'est donnée aux paramètres, les machines sont enregistrées avec leur paramètre Dimmer à 100%. Exception : Si une machine n'a pas de paramètre Dimmer, il est alors nécessaire d'éditer quelques paramètres pour l'enregistrer dans un groupe.

Le résultat de cette édition est appelé par la suite **{sélection/editor}**

Enregistrer la mémoire #	{editor} CUE # REC
Enregistrer la mémoire suivante	{editor} CUE REC ou {editor} REC
Enregistrer un groupe #	{sélection/editor} GROUP # REC
Enregistrer le groupe suivant	{sélection/editor} GROUP REC
Enregistrer un groupe directement dans un sous maître	{sélection/editor} LOAD M#

Le numéro de mémoire (ou groupe) suivant est le dernier numéro de mémoire utilisé +1.

Dans le cas des mémoires, le numéro de mémoire suivant est affiché sur la ligne de commande du moniteur : **Q1**

Si le numéro de mémoire (ou groupe) que l'on souhaite enregistré existe déjà, le système demande une confirmation. Taper sur **REC** pour confirmer ou sur **C # REC** pour enregistrer sous un autre numéro.

Nota : Lorsqu'une mémoire ou un groupe ont été enregistré, le contenu de l'éditeur est maintenu. Il est alors possible d'utiliser cet éditeur comme point départ de la mémoire ou groupe suivant, ou de vider l'éditeur en appuyant sur **RST RST**.

8.1.1 Appeler des restitutions et des données dans l'éditeur :

Il est possible d'appeler dans l'éditeur des éléments déjà envoyés sur scène et qui doivent former une partie de l'éditeur.

Appeler (Sélection avec niveau) dans l'éditeur d'éléments présents sur scène	
Appeler tous les circuits ou machines qui sont sur scène	CHANNEL THRU THRU puis ENCODEUR ↻ FIXTURE THRU THRU puis ENCODEUR ↻
Appeler une série de circuits ou machines qui sont sur scène	CHANNEL # THRU THRU #' ENTER puis ENCODEUR ↻ FIXTURE # THRU THRU #' ENTER puis ENCODEUR ↻
Appeler les sorties du crossfader / séquence	ENTER ASSIGN puis ENCODEUR ↻
Pré-sélection (Sélection sans niveau) dans l'éditeur d'éléments absents sur scène	
Pré-sélectionner les sorties de 1 ou plusieurs sous-maîtres :	ENTER S# (S# est la touche flash du sous-maître désiré) ENTER ▼ S# S# S# ... ENTER ▲ Remarque : ▼ : Maintient la touche enfoncée ▲ : Relâchement de la touche.
Pré-Sélection du contenu d'une mémoire, d'un groupe, ou d'une série	
Pré-sélectionner le contenu d'une mémoire ou d'un groupe	CUE # ENTER ou GROUP # ENTER
Pré-sélectionner le contenu d'une série de mémoires ou de groupes	CUE # THRU #' ENTER ou GROUP # THRU #' ENTER

8.1.2 Examen des mémoires et des groupes

Il est possible d'examiner, en AVEUGLE, une mémoire, un groupe, ou une liste de mémoires ou de groupes.

Pour examiner la liste des mémoires	CUE EXAM
Pour examiner la liste des groupes	GROUP EXAM
Pour examiner la mémoire #	CUE # EXAM
Pour examiner le groupe #	GROUP # EXAM

L'examen des listes de mémoires ou de groupes permet de visualiser les mémoires ou groupes avec le texte qui leur est associé mais également leurs autres principales composantes. Il permet également de voir de quoi est composé chaque mémoire ou groupe (csSf)

Pour faire défiler la liste utiliser : ↑ ou ↓

L'écran d'examen d'une mémoire ou d'un groupe montre le contenu de cette mémoire ou de ce groupe, son texte associé et ses paramètres généraux. Pour en savoir plus sur cette mémoire ou ce groupe ou pour voir la prochaine mémoire ou le prochain groupe ou la mémoire précédente ou le groupe précédent utiliser ↑ ↓ ⇒ ⇐

Pour quitter les écrans d'examen, taper **EXIT**

La fonction EXAM ne permet pas de modifier une mémoire ou un groupe, elle n'autorise que la consultation

8.1.3 Associer un texte aux mémoires et aux groupes

Pour associer un texte à une mémoire ou à un groupe, accéder à la liste d'édition de la façon suivante :

Pour les mémoires	CUE MDFY ou CUE CUE
Pour les groupes	GROUP MDFY ou GROUP GROUP

Sélectionner la cellule Text de la mémoire ou du groupe désiré et taper le texte sur le clavier comme sur un téléphone portable. Pour quitter, taper **EXIT**.

Les textes sont visibles à chaque fois que les mémoires ou les groupes sont chargés dans des restitutions

8.1.4 Effacer des mémoires et des groupes :

Effacer une mémoire	CUE # DELETE
Effacer une série de mémoires	CUE # THRU #' DELETE
Effacer toutes les mémoires de la console	CUE DELETE
Effacer un groupe	GROUP # DELETE
Effacer une série de groupes	GROUP # THRU #' DELETE
Effacer tous les groupes de la console	GROUP DELETE

Avant chaque effacement, le système demande une confirmation. Taper **DELETE** pour confirmer ou sur **C** pour abandonner.

8.1.5 Modifier des mémoires ou des groupes

Le contenu d'une mémoire ou d'un groupe peut être modifié à vue ou en aveugle à n'importe quel moment. Pour cela :

- Sélectionner l'éditeur désiré, **Stage** ou **Blind**, en validant **2B** **BLIND**, si nécessaire.
- Vider l'éditeur en appuyant sur **RST RST**

Sélectionner la mémoire ou le groupe à modifier en utilisant l'une des méthodes suivantes :

Sélectionner la mémoire #	CUE # MDFY
Sélectionner le groupe #	GROUP # MDFY
Sélectionner la mémoire ou le groupe chargés dans S#	MDFY S#

La mémoire ou le groupe sélectionné apparaît dans l'éditeur en 2 secondes. Sur la ligne de statut apparaît alors :

Modify Q# lorsque la modification sera faite sur la mémoire # ou **Modify G#** lorsque la modification sera faite sur le groupe #

- Modifier en ajoutant, éditant ou supprimer des circuits ou des machines, **{modifications}**
- Enregistrer la modification en appuyant sur **REC** ou annuler la modification en appuyant sur **RST**
Dans tous les cas, **Modify M#** ou **Modify G#** disparaît et l'éditeur se vide en 2 secondes.

Résumé : **CUE # MDFY {modifications} REC**
GROUP # MDFY {modifications} REC

8.1.7 Copie de mémoires ou de groupes

Il est possible de copier une mémoire ou un groupe dans une autre mémoire ou un autre groupe en copiant le contenu, le texte, et dans le cas de mémoires les temps et les commandes associés.

Copier la mémoire # dans la mémoire #	CUE # COPY #' ENTER
Copier une série de mémoire dans une autre série	CUE # THRU #' COPY #' ENTER
Copier le groupe # dans le groupe #	GROUP # COPY #' ENTER
Copier une série de groupes dans une autre série	GROUP # THRU #' COPY #' ENTER

EXEMPLES: Copier la mémoire 1 dans la mémoire 25 : **CUE 1 COPY 25 ENTER** (si la mémoire 25 existe, elle sera modifiée pas créée).
 Copier les mémoires de 1 à 10 dans les mémoires de 21 à 30 : **CUE 1 THRU 10 COPIE 21 ENTER**
 La copie de série garde les numéros originaux. Par exemple dans l'exemple précédent, si la mémoire 1.5 est enregistrée, après la copie, la mémoire 21.5 sera créée.

8.1.8 Echanger les données de mémoires ou de groupes

Il est possible d'échanger 2 mémoires ou 2 groupes en échangeant leur contenu, les textes et dans le cas de mémoires leurs temps et leurs commandes associées.

Echanger 2 mémoires	CUE # COPY COPY #' ENTER
Echanger 2 séries de mémoires	CUE # THRU #' COPY COPY #' ENTER
Echanger 2 groupes	GROUP # = COPY COPY #' ENTER
Echanger 2 séries de groupes	GROUP # THRU #' COPY COPY #' ENTER

EXEMPLES : Echanger les mémoires 1 et 25: **CUE 1 COPY COPY 25 ENTER**. Si la mémoire 25 n'existe pas elle sera créée et la mémoire 1 sera effacée.

Echanger les mémoires de 1 à 10 avec les mémoires de 21 à 30 : **CUE 1 THRU 10 COPY COPY 21 ENTER**
 L'échange de série respecte les numéros originaux.

8.2 LES TEMPS DANS LES MEMOIRES ET LES GROUPES

Les temps programmés dans les mémoires sont utilisés lors de l'exécution de ces mémoires dans le crossfader (séquences) et dans les sous-maîtres.

Les temps programmés dans les groupes sont utilisés lors de l'exécution de ces groupes dans les sous-maîtres.

Ces temps sont :

	Elément concerné	
T↑	Mémoires et groupes	Temps de montée de l'effet qui vient sur scène
T↓	Mémoires et groupes	Temps de descente de l'effet qui disparaît sur scène. T↓ <i>Lorsque la mémoire est exécutée dans un crossfade, son T↓ est appliqué à la mémoire précédente.</i> <i>Lorsque la mémoire est exécutée dans un sous-maître, le T↓ est appliqué à cette mémoire</i>
T⌚	Mémoires et groupes	Temps de maintien de l'effet sur scène avant de passer à l'effet suivant. <i>Lorsque cette mémoire est exécutée dans un crossfade, après le temps d'attente, la mémoire suivante démarre automatiquement.</i> <i>Lorsque la mémoire est exécutée dans un sous-maître, après ce temps d'attente le sous-maître commence automatiquement son processus de sortie de scène.</i>
T↑⌚	Mémoires seulement	Temps d'attente à la montée de l'effet qui vient. <i>Après le GO, temps pendant lequel la mémoire attend avant de commencer son processus d'entrée en scène</i>
T↓⌚	Mémoires seulement	Temps d'attente à la descente de l'effet sur scène. <i>Après le GO, temps pendant lequel la mémoire attend avant de commencer son processus de sortie de scène</i> <i>Lorsque la mémoire est exécutée dans un crossfade, son T↓⌚ est appliqué à la mémoire précédente.</i> <i>Lorsque la mémoire est exécutée dans un sous-maître, le T↓⌚ est appliqué à cette mémoire.</i>

Ces temps peuvent être programmés ou non. Toutes les combinaisons de temps sont possibles.

Nota : Les temps de transfert, T↑ et T↓, ne sont appliqués qu'aux circuits et au dimmers des machines. Les scrollers et autres paramètres des machines ne seront concernés par ces temps que s'ils sont définis comme **Fade** dans le menu **04 : FIXTURES**.

Chaque fois qu'une mémoire ou un groupe sont enregistrés, des temps par défaut sont assignés. Ces temps par défaut sont : T↑ = T↓ = 3 secondes et T⌚ = ∞ (Infini) mais ils peuvent être édités dans le menu **31** ou dans l'écran accessible par **OPTIONS**.

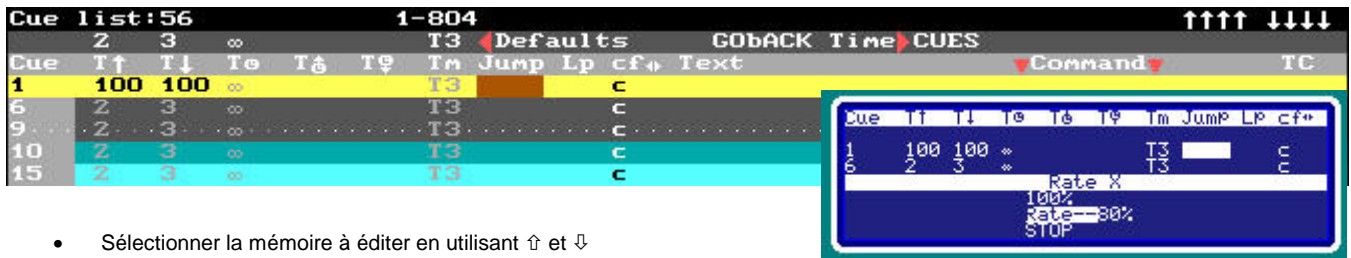
Les temps admis vont de 0.1 à 999 secondes (environ 16 minutes). Lorsque le temps est supérieur à 100 secondes, le point décimal n'est pas représenté mais il est pris en compte par le système.

8.2.1 Programmation des temps dans les mémoires et les groupes

La programmation des temps des mémoires et des groupes se fait dans :

- la liste des mémoires accessible par : **CUE CUE** ou **CUE MDFY**
- la liste des groupes accessible par : **GRP GRP** ou **GRP MDFY**

Dans la liste des mémoires ou groupes, les temps, et les autres paramètres généraux peuvent être édités. La mémoire ou le groupe en cours d'édition est surligné en jaune et la donnée en cours d'édition est surlignée en marron.



- Sélectionner la mémoire à éditer en utilisant ↑ et ↓
- Sélectionner la donnée à éditer en utilisant ⇒ et ⇐

Pour éditer cette liste, sélectionner la donnée de la mémoire ou du groupe et entrer sa valeur.

Pour accepter la donnée appuyer sur **ENTER** ou sélectionnée une autre donnée par ↑ ↓ ⇒ ⇐ . Pour quitter cet écran taper **EXIT**

Dans la liste des mémoires et des groupes, on peut voir les temps par défaut en gris. Ces temps seront changés lorsque les temps par défaut seront modifiés dans le menu. Taper **OPTIONS** et les modifier les temps. Pour revenir dans la liste des mémoires, taper **OPTIONS**.

Pour accéder directement à une mémoire : dans la colonne **Cue** , taper # (N° de la mémoire souhaitée) **ENTER**

Pour accéder directement à un groupe : dans la colonne **Group** , taper # (N° du groupe souhaité) **ENTER**

Sur une ligne on peut lire tout ce qui se passe lorsqu'on appuie sur GO du crossfader

8.3 LES TEMPORISATIONS

PICCOLO a 3 types de temporisations différentes (**T1 à T3**) **pré-configurés**. Cela permet de différencier le fonctionnement des HTPS et LTPS, par exemple, de faire passer les couleurs, les positions lorsque la lumière est au noir. Le type de temporisation définit le comportement de la mémoire ou du groupe dans les outils de restitution comme les sous-maîtres et crossfaders.

Le type de temporisation de la mémoire ou du groupe peut être édité à n'importe quel moment.

T1 : Toutes les composantes de la mémoire ou du groupe apparaissent en tenant compte des temps programmés (ou du mouvement du sous maître), sauf les paramètres définis comme NO FADE passent directement à leur valeur programmée.

T1 est le type de temporisation par défaut, c'est la temporisation qui est toujours appliquée après un RESET de la console.

T2 : Toutes les composantes de la mémoire ou du groupe apparaissent sur scène au **début du déplacement** du sous-maître ou du crossfader sauf les paramètres DIMMER et les CIRCUITS qui tiennent compte des temps programmés (ou du mouvement du sous maître).

Utiliser T2 pour éviter que les Ltps ne soient pas transférés sur scène avec le temps de montée, ils prennent ainsi leurs valeurs programmée dès le début du transfert. Cette fonction est à utiliser pour les scrollers.

T3 : Toutes les composantes de la mémoire ou du groupe apparaissent sur scène au **début du déplacement** du sous-maître ou du crossfader sauf les paramètres DIMMER, X (pan), Y (tilt) et les CIRCUITS qui tiennent compte des temps programmés (ou du mouvement du sous maître).

Utiliser T3 lorsqu'il est souhaitable que les mouvements s'effectuent à vue.

8.3.1 Définir le type de temporisation par défaut

Le type de temporisation par défaut est celui qui sera associé à chaque nouvelle mémoire ou groupe si aucun autre type de temporisation n'est spécifié.

Il existe 3 façons de définir le type de temporisation par défaut :

- A partir de l'option Timing du menu **30 : Editor & Times**
- A partir de la ligne de Setup de l'écran de la liste des mémoires ou des groupes. Pour accéder taper : **OPTIONS**

8.3.2 Edition des temporisations des mémoires

La temporisation de mémoire ou groupe (T1 à T3) peut être éditée à partir de la liste des mémoires.

Taper : **CUE CUE** {colonne Tm sur la ligne de la mémoire à modifier} puis choisir la temporisation T1 à T3

Taper : **GRP GRP** {colonne Tm sur la ligne du groupe à modifier} puis choisir la temporisation T1 à T3

9. LES SOUS MAITRES ET LES PAGES

9.1 LES SOUS MAITRES

Les sous-maîtres sont des outils de restitution pouvant envoyer sur scène :

- Un **groupe** (En mode Normal, Absolute ou Inhibit)
- Une **mémoire** (En mode Normal, Absolute ou Inhibit)
- Une **séquence** ou une liste de mémoires (Voir chapitre 11)
- Un **effet** / chaser avec vitesse et niveau de contrôle (Voir chapitre 10)
- Un **circuit**.

Chaque sous-maître est composé d'une touche (**S#**) et d'un potentiomètre (**S#⇅**)

Dans ce manuel : **S#** sera utilisé pour indiquer l'appui sur une touche **S1** à **S48**
S#⇅ sera utilisé pour indiquer l'utilisation d'un potentiomètre **S1** à **S48**

Le potentiomètre général **SM⇅** permet de contrôler les sorties des sous maîtres. Les touches: **FLMT** et **LOAD** valident des fonctions spéciales relatives aux sous maîtres. La première action est de charger le contenu de chaque sous maître.

Le processus de chargement d'un sous maître est le suivant : **{sélectionner le contenu} LOAD {sélectionner l'option et le sous maître}**

En général, lorsque l'on appui sur **LOAD**, la fenêtre d'options ci dessous s'ouvrent. On peut voir dans cette fenêtre :

En gris : Les options non disponibles pour le chargement en cours
En Blanc : Les options disponibles pour le chargement en cours. Définir le contenu à charger, appuyer sur **LOAD** et entrer le numéro d'index. (**#**)
En jaune : Les options sélectionnées par défaut.



9.1.1 Chargement de groupes dans les sous maîtres

Pour charger un groupe non enregistré dans un SSM, taper : {créer la scène dans l'éditeur} puis **LOAD S#**
Dans ce mode, le N° du premier groupe enregistré est celui qui est préparé dans le menu 30 : EDITOR & TIMES – load grp num (chapitre 13.3.1). Ce N°est groupe 500 par défaut mais peut être modifié. Cela permet de séparer clairement les groupes enregistrés directement et ceux qui ont été numérotés volontairement

Pour charger un groupe enregistré dans un SSM, taper : **GROUP # LOAD S#**
EXEMPLE : pour charger le groupe 5 dans le sous maître 8 : **GROUP 5 LOAD S8**

Pour charger une série de groupes dans plusieurs sous-maîtres :

- Option A, SSM qui ne se suivent pas, taper : **GROUP # LOAD ▼ S# S#' ... LOAD ▲**
- Option B, SSM qui se suivent, taper : **GROUP # THRU #' LOAD S#**

EXEMPLE : pour charger les groupes 6,7 et 8 dans S6, S15 et S17 taper : **GROUP 6 LOAD ▼ S6 S15 S17 LOAD ▲**
pour charger les groupes 1 à 5 dans les SSM S11 à S15 taper : **GROUP 1 THRU 5 LOAD S11**

A propos de l'option B :

Si le dernier groupe de la série n'est pas précisé, **PICCOLO** prend le dernier enregistré.
EXEMPLE : Charger à partir du groupe 1 jusqu'au dernier enregistré à partir du SSM 11 : **GROUP 1 THRU LOAD S11**

Si le premier et dernier groupe de la série n'est pas précisé, **PICCOLO** prend le premier et le dernier enregistré.
EXEMPLE : Charger du premier au dernier groupe dans les SSM à partir du 11 : **GROUP THRU LOAD S11**

Pour charger une série de groupes dans les SSM et en commençant au SSM 1, taper : **GROUP # LOAD FLMT**

Se rappeler : Un SSM peut être chargé directement avec l'effet en scène (éditeur + autres restitutions). Dans ce processus le système enregistre le nouveau groupe avec ce qui est en scène dans le SSM sélectionné, taper : {restitution} + {édition de circuits ou de machines} **LOAD M#**

EXEMPLE : Charger un nouveau groupe dans le SSM 14 avec les circuits 1 à 5 et le contenu de S1 : pousser S1⇅ puis taper CHANNEL 1 THRU 5 LOAD S14

Nota : lorsque des groupes sont chargées dans des sous maîtres, les temps affectés par défaut ou dans la liste des groupes (GRP GRP) sont aussi chargés. Le texte associé est aussi chargé et apparaît à l'écran sous le N° du sous maître

9.1.2 Chargement de mémoires dans les sous maîtres

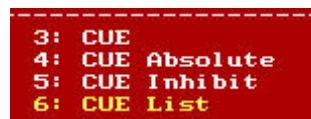
Pour charger une mémoire dans un SSM, taper : **CUE # LOAD S#**
EXEMPLE : Charger la mémoire 5 dans le sous maître 8 : **CUE 5 LOAD S8**

Pour charger une séquence dans un SSM, taper : **CUE # THRU #' LOAD S#**
EXEMPLE : Charger la séquence des mémoires 1 à 5 dans le sous maître 8 : **CUE 1 THRU 5 LOAD M8**

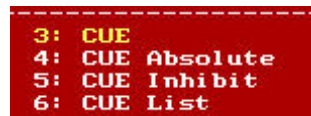
Pour charger une série de mémoires dans plusieurs sous-maîtres :

- Option A, SSM qui ne se suivent pas, taper : **CUE # LOAD ▼ S# S# ... LOAD ▲**
 - Option B, SSM qui se suivent, taper : **CUE # THRU #'' LOAD LOAD S#**
- EXEMPLE : pour charger les mémoires 6,7 et 8 dans S6, S15 et S17 taper :
CUE 6 LOAD ▼ S6 S15 S17 LOAD ▲
 pour charger les mémoires 1 à 5 dans les SSM S11 à S15 taper :
CUE 1 THRU 5 LOAD LOAD S11

Après la sélection d'une série de mémoires, lors de l'appui sur **LOAD**, si l'option sélectionnée est **6 : CUE List**, la série de mémoires sera chargée dans un seul SSM qui devient un crossfader simplifié



Dans la même situation, si l'option sélectionnée est **3 : CUE**, la série sera chargée dans les SSM S#, S#+1, S#+2(idem pour les options 4 et 5)



A propos de l'option B :

Si la dernière mémoire de la série n'est pas précisée, **PICCOLO** prend respectivement la première et la dernière mémoire enregistrée.

EXEMPLE : Charger à partir de la mémoire 1 jusqu'à la dernière mémoire enregistrée dans les sous maître à partir du 11 : **CUE 1 THRU LOAD LOAD S11**

Si la première et la dernière mémoire de la série ne sont pas précisées, **PICCOLO** prend respectivement la première et la dernière mémoire enregistrée.

EXEMPLE : Charger de la première à la dernière mémoire enregistrée dans les sous maîtres à partir du 11 : **CUE THRU LOAD LOAD S11**

Pour charger une série de mémoires dans les SSM et en commençant au SSM 1, taper : **CUE # LOAD FLMT**

Nota : lorsque des mémoires sont chargées dans des sous maîtres, les temps affectés par défaut ou dans la liste des mémoires (**CUE CUE**) sont aussi chargés. Le texte associé est aussi chargé et apparaît à l'écran sous le N° du sous maître

9.1.3 Modes de fonctionnement des sous maîtres

Une mémoire ou un groupe chargés dans un SSM peuvent avoir différents 3 modes de fonctionnement :

Normal	Le SSM contrôle la sortie sur scène de sa mémoire ou de son groupe
Inhibit	Le SSM enlève son contenu sur scène. C'est un effet soustractif
Absolute	Le SSM envoie son contenu sur scène en enlevant le contenu de tous les autres SSM. C'est un effet prioritaire

Pour charger une mémoire ou un groupe dans un de ces modes, utiliser les commandes suivantes :

Pour les groupes :

Modes	Méthode
GROUP	GROUP # LOAD S#
GROUP Absolute	GROUP # LOAD LOAD S#
GROUP Inhibit	GROUP # LOAD LOAD LOAD S#

Pour les mémoires :

Modes	Méthode
CUE	MEM # LOAD S#
CUE Absolute	MEM # LOAD LOAD S#
CUE Inhibit	MEM # LOAD LOAD LOAD S#

Normal : Lorsqu'un circuit, un groupe ou une mémoire est contrôlé par un SSM, son contenu apparaît surligné en **jaune** dans l'écran auxiliaire.

Absolute : Lorsqu'un circuit, un groupe ou une mémoire est contrôlé avec un SSM, son contenu (circuits, et / ou paramètres de machine) apparaît surligné en **jaune** dans les écrans auxiliaires et le niveau de sortie autres SSM est progressivement forcé à 0%.

Inhibit : Lorsqu'un circuit, ou groupe ou une mémoire est contrôlé avec un SSM, les contenus Htps (circuits et dimmers) de ce SSM vient en soustraction de ceux des autres restitutions. Le niveau de sortie des circuits et des dimmers concernés apparaît surligné en **noir**.

9.1.4 Les sous maîtres sur les moniteurs

SM	FF	Submasters	Page	#999	CU						
0100	0200	0300	04	0500	0600	0700	0800	09	10	11	12
pre	Jean	grada		paul	marie		rve				
G 1	G 2	G 3		1	6	10	0				
↑2	↑2	↑2		↑100	↑2	↑2	15				

< Ligne d'état des SSM
 < N° du SSM et niveau sur scène
 < texte associé à la mem ou au grp
 < Contenu des SSM

< informations sur les temps associés

La ligne d'état des sous maîtres montre de la gauche vers la droite :

- SM** = le niveau du général des SSM,
- FF** = de 0 à FF. Si le niveau du **SM** est inférieur à 100%, son niveau apparaît surligné en **rouge**. Si la touche black out de **SM** est active, le symbole **SM** apparaît.
- Submasters** = indique la configuration de **SM** : **Masters** = général des SSM, **DMX In** = contrôle l'entrée DMX, **Disabled** = désactivé
- Page ...** = donne le N° de la page des SSM chargée. Lorsque le contenu de certains SSM a été modifié, près du numéro de la page apparaît *. Après le numéro de la page apparaît le texte du nom associé à cette page.
- GO** = au bout de la ligne apparaît le mode de fonctionnement des touches M#, toujours surlignées en rouge. 3 modes sont possibles **GO**, **FLASH** ou **SOLO**

Numéro de SSM et niveau de sortie : Chaque SSM est identifié par son numéro (de 00 à 48). Ce numéro apparaît en **blanc** lorsque le SSM n'est pas actif sur scène (Led **S** à 50%), en **jaune** lorsque le SSM est actif sur scène (Led **S#** à 100% ou clignotante). Près du numéro du SSM apparaît son niveau de sortie (de 0 à FF) en **noir**.
Lorsque le niveau de sortie n'est pas le même que le niveau physique du SSM lorsque le SSM est verrouillé, le symbole < apparaît en rouge près du niveau.

Texte des groupes et des mémoires : Sous le numéro du SSM, apparaît le texte associé de la mémoire ou du groupe chargé.

Contenu des sous maîtres et mode de fonctionnement :

Sous la zone de texte, le contenu du sous maître apparaît et :

- Une mémoire normale est montrée avec son numéro : Voir SSM 05
- Une mémoire absolue est montrée avec son numéro et précédée d'un petit **A** en rouge : Voir SSM 06
- Une mémoire inhibitive est montrée avec son numéro précédée d'un petit **I** en rouge : Voir SSM 07
- Un groupe normal est montré avec son numéro précédé d'un **G** en rouge : Voir SSM 01
- Un groupe absolu est montré avec son numéro précédé de **GA** en rouge : Voir SSM 02
- Un groupe inhibitif est montré avec son numéro précédé de **GI** en rouge : Voir SSM 03

Information sur le temps :

Sous le contenu du sous maître, les informations concernant ses temps apparaissent.

9.1.5 Vider les sous maîtres

- Vider un sous maître chargé, taper : **DELETE S#**
- Vider plusieurs sous maîtres chargés, taper : **DELETE ▼ S# S# ... DELETE ▲**
- Vider tous les sous maîtres, taper : **DELETE FLMT**

9.1.6 Examen des sous maîtres

- Examiner le contenu d'un sous maître, taper : **EXAM S#**
- Examiner tous les sous maîtres, taper : **EXAM FLMT**

9.2 TABLEAU D'EDITION DES SOUS MAITRES

Toutes les fonctions de chargement des SSM peuvent être faites à partir du tableau d'édition des SSM.

Pour accéder à ce tableau, Taper : **MDFY FLMT**

Pour charger un SSM à partir de ce tableau, accéder au SSM désiré en utilisant les touches flèches.

Sélectionner le mode de chargement désiré parmi les options de la fenêtre en entrant le numéro d'index puis.

Déplacer le curseur avec la flèche ⇨ et entrer le numéro du groupe, de la mémoire, etc. en fonction de la donnée précédente.



A partir du tableau d'édition des sous maîtres deux options supplémentaires sont accessibles : **10 RATE** et **11 LEVEL**.

10 : RATE Permet contrôler la **vitesse** des restitutions choisies **Ra**

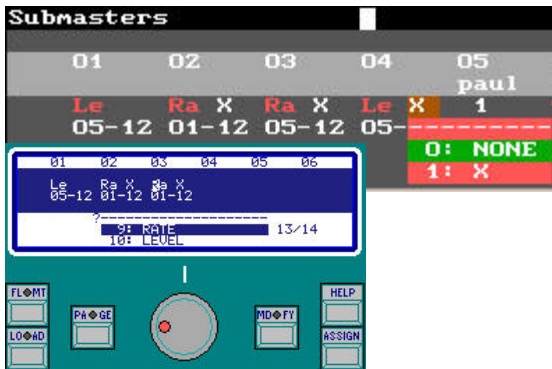
11 : LEVEL Le SSM devient le **général** des restitutions choisies **Le**

Un SSM avec une fonction **RATE** ou **LEVEL** permet de configurer les restitutions (SSM et séquences) sur lesquelles le SSM à le contrôle.

Par exemple, un SSM peut :

- Devenir le général de quelques ou tous les SSM
- Ralentir ou accélérer la vitesse d'exécution des restitutions de quelques ou tous les SSM,
- Ralentir ou accélérer la vitesse d'exécution du crossfader X,
- Contrôler le niveau lumineux des circuits d'un ou plusieurs effets (chaser)
- Ralentir ou accélérer la vitesse d'un ou plusieurs effets (chaser)

Dans l'exemple ci contre :



Le SSM 1 est configuré avec **LEVEL**. Ce SSM devient le général des SSM 5 à 12. Sur la ligne de dessous, il est possible d'entrer les N° des SSM contrôlés par ce général.

Le SSM 2 est configuré avec **RATE**. Ce SSM accélère ou ralentit la vitesse d'exécution du crossfader X

Le SSM 3 est configuré avec **RATE**. Ce SSM accélère ou ralentit la vitesse d'exécution du crossfader X et des SSM 5 à 12.

Pour sortir de ce tableau d'édition des sous maîtres : **EXIT**

9.3 LES SOUS MAITRES EN SCENE

Le comportement d'un SSM dépend de sa configuration et de son contenu. Ceux ci sont visibles sur les moniteurs de la façon suivante :

EN NORMAL : Les circuits et paramètres de machines sont surlignés en JAUNE

EN ABSOLUTE : Les circuits et paramètres de machines sont surlignés en JAUNE et les niveaux des autres SSM disparaissent

EN INHIBIT : Niveaux des circuits et paramètres de machines sont surlignés en NOIR

9.4 LES COMMANDES DE SOUS MAITRES

Un SSM chargé avec un circuit, un groupe ou une mémoire peut être commandé dans les 3 modes suivants :

- Manuel** par les potentiomètres de SSM
- Automatique** par les touches **S#** en **GO**
- Flash** par les touches **S#** en **FLASH / FLASH SOLO**

9.4.1 Commande manuelle

Le contrôle manuel d'un SSM est fait en déplaçant son potentiomètre **S#**. La valeur de la sortie est proportionnelle à la position du potentiomètre (de 00 à FF). Si **S#** n'est pas à 0, le SSM est actif, la led **S#** est à 100%.

9.4.2 Commande automatique

En automatique, une mémoire est contrôlée en utilisant ses temps programmés et ses types de temporisations. Les groupes et les circuits sont contrôlés en utilisant leurs temps de transfert généraux, **Group/Ch T**. Les groupes sont aussi contrôlés en fonction du type de temporisation par défaut.

Envoi sur scène le contenu du SSM en tapant sur les touches **S#**

- Si le SSM est inactif, un appui sur **S# (GO)** fait monter à 100% (**FF**) en tenant compte du temps affiché.
- Si le SSM est actif à 100%, un appui sur **S# (Go)** fait redescendre à 0% (**00**) en tenant compte du temps affiché.

Pour ce fonctionnement, il faut que le mode **GO** soit sélectionné, led de **FLMT** éteinte, et **GO** sur l'écran dans la barre d'état des SSM. Si ce n'est pas le cas, taper sur **FLMT** autant de fois que nécessaire.

Pendant ces transferts, la led **Mn** clignote (le sous maître est temporisé) et il est possible de :

- Appuyer sur **S# (PAUSE)** pour stopper le transfert en cours.
- Bouger le potentiomètre **S#** pour arriver au niveau du transfert en cours et reprendre la main manuellement.

Si une mémoire a un temps d'attente à la montée **T** ↑ : ce temps est pris en compte **avant de commencer la montée**.
 Si une mémoire a un temps d'attente **T** ⊕ : ce temps est pris en compte **après le temps de montée** avant de déclencher

automatiquement le temps de descente. En d'autres mots, le SSM est activé, envoyé sur scène et sorti de scène automatiquement.

Si une mémoire a un temps d'attente à la descente T Ⓢ ↓ : ce temps est pris en compte **avant de commencer la descente**.

9.4.3 Les commandes de flash

FLASH : Envoi sur scène le contenu des SSM en gardant sur les touches **S#** enfoncées

Pour ce fonctionnement, il faut que le mode **FLASH** soit sélectionné, led de **FLMT** allumée et **FLASH** sur l'écran dans la barre d'état des SSM. Si ce n'est pas le cas, taper sur **FLMT** autant de fois que nécessaire

FLASH SOLO : Envoi sur scène le contenu du SSM en gardant sur la touche **S#** enfoncées et inhibe les sorties des autres SSM.

Pour ce fonctionnement, il faut que le mode **FLASH SOLO** soit sélectionné, led de **FLMT** clignotante et **FLASH SOLO** sur l'écran dans la barre d'état des SSM. Si ce n'est pas le cas, taper sur **FLMT** autant de fois que nécessaire

La fonction **FLASH SOLO** peut influencer sur les sorties des crossfaders. Le niveau du Flash ou du Flash Solo (par défaut 100%) peut être changé. Ces options peuvent être modifiées dans le menu **31 : Playbacks**. Voir chapitre 13 MENUS.

9.5 LE GENERAL DES SOUS MAITRES

SM Ⓢ peut être configuré comme le général des sous maîtres (par défaut) ou comme général de l'entrée DMX ou comme la commande des circuits (par exemple les graateurs de salle) ou désactivé .

Cette configuration est faite dans le menu **03 : DMX IN** ou dans le menu **31 : Playbacks**. **SM**

9.7 LES PAGES DE SOUS MAITRES

PICCOLO permet l'enregistrement de 999 pages. Ces pages contiennent les contenus de toutes les restitutions (Sous maîtres et crossfaders). Les informations stockées dans les pages, peuvent être rappelées à n'importe quel moment de façon simple et rapide.

9.7.1 Enregistrement d'une page

La première étape pour enregistrer une page est de charger les SSM avec le contenu désiré (contenu, modes, temps) et si nécessaire d'assigner dans les crossfaders les mémoires désirées puis taper :

PAGE # REC ou **PAGE REC** (# est le numéro de la page à enregistrer). Si aucun numéro n'est donné, la page suivante sera enregistrée. Si la page # existe déjà, le système demande une confirmation. Appuyer sur **REC** pour confirmer, ou donner un nouveau numéro de page et réenregistrer.

9.7.2 Texte associé aux pages

Pour associer un texte à une page, taper : **PAGE MDFY** ou **PAGE PAGE** {Sélectionner la cellule **Text** souhaitée et taper le texte qui lui sera associée} **EXIT**.

9.7.3 Examiner les pages

- Pour examiner la page #, taper : **PAGE # EXAM**
- Pour examiner la page suivante ou la page précédente, taper Ⓢ Ⓢ.
- Pour examiner la liste des pages, taper : **PAGE EXAM**
- Pour examiner le contenu des SSM, taper : **EXAM FLMT**
- Pour fermer cet écran, taper : **EXIT**

9.7.4 Chargement d'une page dans les sous maîtres

Il est possible de retrouver le contenu d'une page dans les SSM. Il existe 2 modes de chargement d'une page dans les sous maîtres :

Mode	Commande	Commentaire
Normal	PAGE # LOAD	Seuls les SSM ayant des informations enregistrées dans la page sont chargés. Le reste des SSM gardent leur contenu. De cette façon il est possible d'enregistrer des pages seulement pour quelques SSM et de les cumuler en restitution
forcé	PAGE # LOAD LOAD	Tous les SSM sont chargés avec le contenu de la page, incluant les SSM vides.

Le numéro et le texte de la page chargée apparaissent dans la ligne d'état des SSM.

Si un SSM de cette page est modifié, le numéro apparaît marqué d'un *. Pour conserver cette modification, taper : **PAGE # REC REC**

Dans tous les cas, lorsqu'un SSM est actif, son ancien contenu est maintenu sur scène jusqu'au passage à 00 du SSM.

Le Numéro des SSM actifs mais n'appartenant pas à la page chargée apparaissent en rouge. Ils se chargent avec le contenu du même SSM de la page chargée lors du passage à 00.

Nota : Une page chargée selon cette méthode n'affecte pas les crossfaders.

9.7.5 Assignment d'une page dans les crossfaders

Pour retrouver le contenu des crossfaders enregistrés dans une page, 2 modes

Normal : **PAGE # ASSIGN**, seules les mémoires en attente **X2** sont chargées. Dans ce mode, la sortie des crossfaders en cours n'est pas affectée.

Forcé : **PAGE # ASSIGN ASSIGN**, les mémoires en **X1/X2** sont chargées. Dans ce mode, la sortie des crossfaders est affectée.

Nota : Une page assignée de cette façon n'affecte pas les sous maîtres.

9.7.6 Sélection d'une page dans les sous maîtres et les crossfaders

Pour retrouver toutes les informations enregistrées dans une page dans les sous maîtres et les crossfaders en même temps, deux modes sont possibles :

Normal : **PAGE # ENTER**

Forcé : **PAGE # ENTER ENTER**

9.7.7 Modification d'une page

Pour modifier les contenus d'une page, taper **PAGE # MDFY** (Sélectionner la donnée à modifier ou éditer et entrer la nouvelle donnée). **EXIT** pour fermer cet écran.

9.7.8 Effacement des pages

- Pour effacer la page #, taper : **PAGE # DELETE** Confirmer : **DELETE**
- Pour effacer une série de page, taper : **PAGE # THRU #' DELETE** Confirmer : **DELETE**
- Pour effacer toutes les pages, taper : **PAGE DELETE** Confirmer : **DELETE**

10. LES EFFETS / CHASERS

PICCOLO possède 999 Effets (Chasers) et peut restituer en même temps de 14 à 48 effets selon le modèle

Un effet est créé avec des mémoires, des groupes ou des circuits. Les effets sont restitués en utilisant les sous-maîtres.

Un effet est une suite ordonnée de mémoires (circuits ou groupes). Sur scène l'effet active ces mémoires (circuits ou groupes) dans l'ordre dans lequel il a été programmé. Chaque mémoire (circuit ou groupe) est un pas et chaque pas reste un certain temps sur scène avant d'être remplacé par le pas suivant. Un effet est défini par :

Paramètre	Nom	Commentaires
Numéro	#	Numéro d'identification de chaque Effet. (de 1 à 99)
Type	CHANNELS GROUPS MEMS	Type de composantes des pas. Si le pas est édité avec une mémoire, un circuit ou un groupe. Tous les pas de l'effet doivent être du même type.
Titre	Text	C'est le texte associé à cet effet
Temps de transfert	T ⇕	Temps de montée du premier pas lorsque le Go est activé. Ce temps est valable au début et à la fin de l'effet pour éviter des sauts de lumière sur scène.
Temps de pas	StepT	Temps pendant lequel chaque pas sera sur scène. Lorsque l'effet est activé manuellement (Pas à pas), ce temps n'est pas pris en compte.
Direction	> < ><	Ordre de succession des pas sur scène : Ascendant (1, 2, 3, 4...8, 9) Descendant (9, 8 ... 4, 3, 2, 1) Cyclique (1, 2, 3, 4.. 8, 9 puis 9, 8.. 4, 3, 2, 1)
Attributs de pas	↓ / \ /\ XX XF	C'est le mode utilisé par les pas pour entrer et sortir de scène : Chaque pas est activé ou désactivé sans gradation. Chaque pas est activé avec une gradation et désactivé sans gradation. Chaque pas est activé sans gradation et désactivé avec gradation. Chaque pas est activé et désactivé avec gradation. Les pas sont activés et désactivés comme dans un crossfader splitter. Les pas sont activés et désactivés comme dans un crossfader dipless. (Dans un crossfader dipless, un niveau ne descend jamais au dessous du niveau minimum enregistré, dans un crossfader splitter, ce niveau peut descendre en dessous du niveau minimum enregistré).
Attributs de l'Effet	NORMAL INVERT BUILD + BUILD - SHADOW RANDOM CHAOS	Défilement positif 1 pas allumé et les autres éteints Inverse de normal 1 pas éteint et les autres allumés L'effet commence à 00 puis les pas apparaissent successivement jusqu'au dernier, puis s'éteignent tous et recommence L'effet commence à FF puis les pas disparaissent successivement jusqu'au dernier, puis se rallument et recommence. L'effet commence à 00, puis les pas apparaissent successivement jusqu'au dernier puis s'éteignent successivement jusqu'au premier 1 par 1, les pas et les temps sont activés aléatoirement. Très utilisé pour créer des effets de feux. Plusieurs pas et les temps sont activés aléatoirement.
Mémoire de base	Cue	Cette mémoire est activée et désactivée en même temps que l'effet. Elle est utilisée comme une partie statique de l'effet.
Steps		C'est le tableau formé par les pas de l'effet. Le nombre de pas est illimité. Tous les pas d'un effet sont du même type (mémoires, groupes, ou circuits). Les pas sont ordonnés et sont activés en fonction de la direction, des attributs et du temps de pas.

10.1 ENREGISTRER UN EFFET

Un effet est enregistré dans l'écran d'édition des effets.

Pour ouvrir cet écran afin d'enregistrer un effet, taper :

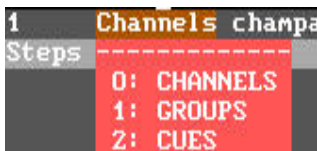
EFFECT # REC = Ouverture de l'écran d'édition de l'effet # (1 à 99)
EFFECT REC = Pour ouvrir l'écran d'édition de l'effet suivant.

The screenshot shows the effect editor interface with the following callouts:

- N° de l'effet**: Points to the 'Effect of' column.
- Type**: Points to the 'Type' column.
- Titre**: Points to the 'Text' column.
- Temps de transfert**: Points to the 'T' column.
- Temps des pas**: Points to the 'StepT' column.
- Type de mouvement**: Points to the 'Dir' column.
- Temps total d'un cycle**: Points to the 'Effect' column.
- Contenu de chaque pas**: Points to the 'Steps' column.
- Pas en cours d'édition**: Points to the '59' value in the 'Steps' column.
- Direction**: Points to the '>' value in the 'Dir' column.
- Attribut des pas**: Points to the 'RANDOM' value in the 'Attributes' column.
- Mémoire associée**: Points to the '1' value in the 'Cue' column.
- Nbre de pas de l'effet**: Points to the '7' value in the 'Effect' column.

Lorsque cet écran est ouvert, le curseur est placé sur la zone supérieure où il est alors possible d'éditer les paramètres généraux de l'effet.

Pour éditer les paramètres généraux :



- Déplacer le curseur en utilisant les touches flèches afin d'activer le paramètre désiré.
- Entrer les données numériques et les valider en appuyant sur **ENTER** ou en déplaçant le curseur. Certains paramètres présentent une fenêtre d'options. Dans ces cas, entrer le numéro index de l'option désirée.
- La saisie du texte implique l'utilisation du clavier alpha numérique.

Nota : Le type d'effet (CHANNELS, GROUPS ou MEMS) doit être sélectionné avant d'éditer les pas et ne peut être changé après leur édition. Le temps de pas (StepT) et le temps de transfert (T ⇅) peuvent être compris entre 0.1 à 2000.9 secondes. Les temps supérieurs à 100s avec une décimale ne montrent pas la décimale à l'écran mais elle est prise en compte lors de l'exécution de l'effet.

Pour passer de la zone des paramètres généraux d'effet à la zone des pas d'effet et vice et versa, taper : **OPTIONS**.
 Pour passer de la zone des paramètres généraux d'effet à la zone des pas d'effets, taper : ↓.

Dans la zone d'édition des pas, chaque cellule admet un numéro de mémoire, de circuit, ou de groupe en fonction du type d'effet qu'il aura été choisi de faire.

Pour éditer ces pas, entrer le numéro de mémoire, de groupe ou de circuit (#). Pour valider un pas, déplacer le curseur ou taper **ENTER**.

Fonctions spéciales pour l'édition des pas :

- Pour insérer un pas composé de la mémoire, du groupe ou du circuit suivant entre deux pas déjà édités, taper : **INSERT**
- Pour insérer entre deux pas déjà édités un pas composé de la mémoire, groupe ou circuit #, taper : **# INSERT**
- Pour effacer un pas sélectionné, taper **DELETE**. Les pas suivants sont alors déplacés afin de maintenir l'ordre de l'effet.
- Pour éditer un pas au noir total, taper : **0**

Pour fermer l'écran d'édition de l'effet, taper : **EXIT**

10.2 MODIFIER UN EFFET

L'effet est modifié à partir de son écran d'édition. Ouvrir l'écran d'édition de l'effet désiré (#) de la façon suivante : **EFFECT # MDFY**
 ou **EFFECT # REC**

Il est alors possible de modifier n'importe quelle donnée de l'effet (Excepté le type) en suivant les instructions du paragraphe précédent.

Pour quitter, taper : **EXIT**

Nota : Les données peuvent être modifiées à n'importe quel moment, même si l'effet est actif sur scène.

10.3 MODIFIER LES PARAMETRES D'UN EFFET

Pour modifier seulement les paramètres généraux d'un ou plusieurs effets : Ouvrir la liste des effets, taper : **EFFECT MDFY** ou **EFFET EFFET**

Déplacer le curseur sur la donnée souhaitée et entrer la nouvelle donnée numérique (seul le texte est édité à partir du clavier alphanumérique). Valider la nouvelle donnée avec **ENTER** ou en déplaçant le curseur et fermer cet écran en appuyant sur **EXIT**.

Il est possible d'accéder à n'importe lequel des effets enregistrés. Dans la colonne Effect (zone grise), taper : **# (N° de l'effet recherché) ⇅**
 Ou : **# (N° de l'effet recherché) ENTER**

10.4 EXAMINER DES EFFETS

Pour examiner tous les effets de façon générale, taper :

EFFECT EXAM
EFFECT # EXAM

Pour examiner l'effet #, taper :

Dans tous les écrans d'examen, il est possible de paginer les informations en utilisant les touches flèches.

Pour quitter, taper :

EXIT

10.5 EFFACER DES EFFETS

• Pour effacer l'effet # :

EFFECT # DELETE

• Pour effacer une série d'effets :

EFFECT # THRU #' DELETE

• Pour effacer tous les effets :

EFFECT DELETE

DELETE pour confirmer

10.6 RESTITUTION DES EFFETS

Par défaut, chaque effet utilise 1 potentiomètre **S#⇅** pour le contrôle de sa vitesse et la touche **S#** pour son envoi.

Si la touche F5 : STEP est maintenue, l'effet avance pas à pas lors des appuis successifs sur la touche **S#**

10.6.1 Chargement d'un effet

Un effet peut être chargé dans un sous maître selon deux modes :

7 : EFFECT Rate dans lequel le potentiomètre **S#** contrôle de la **vitesse de l'effet** (mode par défaut)
8 : EFFECT Level dans lequel le potentiomètre **S#** contrôle du **niveau de sortie de l'effet**.

Pour charger un effets le mode vitesse, taper : **EFFECT # LOAD 7 S#** ou **EFFECT # LOAD S#**
 Pour charger un effets le mode niveau, taper : **EFFECT # LOAD 8 S#** ou **EFFECT # LOAD LOAD S#**
 Pour charger une série d'effets dans des SSMs consécutifs en mode vitesse, taper : **EFFECT # THRU #' LOAD 7 S#**
 Pour charger une série d'effets dans des SSMs consécutifs en mode niveau, taper : **EFFECT # THRU #' LOAD 8 S#**
 Pour charger une série d'effets dans des SSMs à partir de l'effet #, en mode vitesse, taper : **EFFECT # LOAD ▼ 7 S# S#' ... LOAD ▲**
 Pour charger une série d'effets dans des SSMs à partir de l'effet #, en mode niveau, taper : **EFFECT # LOAD ▼ 8 S# S#' ... LOAD ▲**

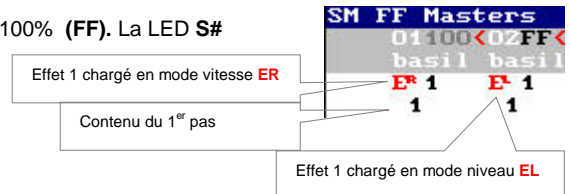
LOAD	
0:	GROUP
1:	GROUP Absolute
2:	GROUP Inhibit

3:	MEM
4:	MEM Absolute
5:	MEM Inhibit
6:	MEM List

7:	EFFECT Rate
8:	EFFECT Level

9:	CHANNEL

Après un chargement, l'effet n'est pas actif, sa vitesse est à 100% et son niveau est 100% (FF). La LED **S#** est allumée à 50%. Il n'est pas nécessaire de déplacer **S#** pour restituer l'effet avec les valeurs programmées.
 Dans l'exemple ci contre, le même effet a été chargé dans les 2 modes, chacun dans un SSM différent.



Un effet en mode contrôle de la vitesse (**ER**) est toujours exécuté avec son niveau de sortie à 100% (FF). **S#** contrôle la vitesse de l'effet.
 Un effet en mode contrôle du niveau (**EL**) est toujours exécuté avec sa vitesse à 100%. **S#** contrôle le niveau de l'effet.

Si c'est nécessaire, chaque SSM peut être paramétré en vitesse ou en niveau pour pouvoir contrôler ces paramètres lors des restitutions.

Exemple : pour que le SSM 1 contrôle la vitesse de l'effet 1, le SSM 2 contrôle le niveau de l'effet 1 et les touches S1 et S1 sont le GO de l'effet 1.

- Charger l'effet en mode vitesse dans le SSM 1, taper : **EFFET 1 LOAD S1**
- Entrer dans l'écran des modifications des SSM, taper : **MDFY FLMT**
- Sélectionner le SSM 2 dans le mode vitesse, taper : **8 (EFFECT Level)**
- Dans la case sous **Le** donner le N° du SSM associé : **2** dans l'exemple

Masters	
Group/Ch	T ↕ 3
01	02
basil	basil
E* 1	Le
	01-01
13	14
marie	marie

Pour vider un sous maître chargé d'un effet, taper : **DELETE S#**

10.6.2 Activer un effet

Lorsqu'un effet est chargé dans des SSM, il peut être dans les modes et états suivants :

Les leds **S#** indiquent les états et modes suivants :

ETATS DE L'EFFET	MODE	LED S#
Désactivé	Chargé	Allumée à 50%
	Non Chargé	Eteinte
Activé	Auto	Clignotante

Si la mémoire de base existe, elle est activée en même temps que l'effet, et est désactivée lorsque l'effet est terminé. Le temps de transfert T ↕ est utilisé seulement si un effet est activé en mode auto et lorsque qu'il est désactivé. Ce temps de transfert agit sur le niveau des pas et le niveau de la mémoire de base.

Pour restituer un effet, il est possible de :

Potentiomètre / Touche	Commentaires
S# ↕	Si l'effet est dans le mode niveau EL , le potentiomètre contrôle le niveau de sortie de l'effet. Lorsqu'un effet est chargé, ce SSM est verrouillé à 100%. La première fois, pour prendre son contrôle, le pousser jusqu'à son maximum. Si l'effet est dans le mode niveau ER , le potentiomètre contrôle la vitesse de l'effet. Lorsqu'un effet est chargé, ce SSM est verrouillé à 100%. La première fois, pour prendre son contrôle, le pousser à 50%.
S# GO de l'effet	Taper sur S# pour envoyer l'effet sur scène en mode auto. Il atteint ses 100% après son temps T ↕. L'effet reste présent jusqu'au moment où l'utilisateur le désactivera. Taper sur S# . L'effet est désactivé et atteint le niveau 0 après son temps T ↕.
F5 STEP ▼ S#	L'effet avance pas par pas à chaque appui sur S#

Les circuits et paramètres de machines contrôlés par un effet, apparaissent en jaune sur l'écran.

Nota : Les effets chargés sont enregistrés dans les pages de sous-maîtres. La fonction flash n'a pas d'effet sur les S# des effets.

10.7 FONCTION LEARN TIME (LN TM)

Il est possible d'apprendre le temps entre les pas (StepT) à un effet. Ce sera son rythme de défilement.

Charger l'effet dans les SSM souhaités (EFFECT 1 LOAD S#) puis :

- Valider la fonction **4 B LN TM** par la touche de soft dont la Led s'allume,
- Appuyer sur **S#**, sur l'écran, à la droite de la ligne d'état, **LN tM** apparaît, lorsque **4 B LN TM** est active.
- Appuyer sur **S#**, (dans **LN tM ###**, ### est le temps StepT en secondes pris en compte pour l'effet). **4 B LN TM** est désactivé.

10.8 LES MACHINES DANS LES EFFETS

Lorsqu'un effet a un paramètre de machine (excepté le Dimmer) dans un de ses pas :

1. Le niveau de l'effet n'affecte pas la valeur du paramètre. Il envoie sa valeur sur scène même si le niveau est à 0%
2. Chaque fois qu'un pas est désactivé, les paramètres gardent leur valeur sur scène (tracking). Seul un autre pas (ou autre outil de restitution) peut changer ces valeurs sur scène.
3. L'effet prend le contrôle des LTPs sur scène lorsqu'il est activé (GO), mais il ne prendra pas le contrôle pour chaque nouveau pas.

EXEMPLE :

L'effet 1 est composé des mémoires 1, 2 et 3 (dans cet ordre)

La mémoire 1 chargée avec : la machine 1 à 50% et en rouge

La mémoire 2 chargée avec : la machine 2 à 75% et en bleu

La mémoire 3 chargée avec : la machine 1 et 2 à 25%

Le comportement de l'effet est alors le suivant :

Pas actif	Contenu du pas	Sur scène
1	Fixture 1 @ 50% et Rouge	Fixture 1 @ 50% Rouge
2	Fixture 2 @ 75% et Bleu	Fixture 1 @ 0% Rouge Fixture 2 @ 75% Bleu
3	Fixture 1 @ 25%, fixture 2 @ 25%	Fixture 1 @ 25% Rouge Fixture 2 @ 25% Bleu
1	Fixture 1 @ 50% et Rouge	Fixture 1 @ 50% Rouge Fixture 2 @ 25% Bleu
Rien		Fixture 1 @ 0% Rouge Fixture 2 @ 0% Bleu

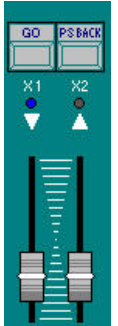
11. LES SEQUENCES / CROSSFADERS

PICCOLO dispose d'un crossfaders X1 / X2 permettant de restituer des mémoires en séquences. Un crossfade est un double transfert entre deux mémoires, l'une sort de scène pendant que l'autre entre en scène.

PICCOLO permet également d'exécuter une séquence à partir de n'importe lequel des sous maîtres S#.

Le crossfader X1/ X2 composé de :

- La touche **GO** qui provoque le transfert du pas suivant de la séquence,
- La touche **PS BACK** pour laquelle le premier appui provoque la **PAUSE** du transfert et dont un second appui provoque le retour au pas de séquence précédent, fonction **GO BACK**.
- Les potentiomètres **X1** et **X2** pour une restitution manuelle.
- Les leds **X1** et **X2** pour information sur l'état du transfert.
- La touche **ASSIGN** permet le chargement d'une séquence dans le crossfader **X1 / X2**
- La touche de soft **1B RATE** associée avec l'**ENCODEUR** qui valide la reprise manuelle des temps



CUE CUE permet d'entrée dans la page de paramétrage des temps et autres fonctions de la séquence.

Lorsqu'une séquence de mémoires est chargée dans un **SOUS MAITRE**, les fonctions du SSM sont pratiquement les mêmes :

- Taper sur **S# = GO**
- Potentiomètres **S#↑ = contrôle manuel de la séquence**
- La Led **S# donne les informations.**



NOTA : Chaque SSM peut être configuré pour contrôler de la vitesse de la séquence comme l'ENCODEUR associé à la touche 1B RATE.

11.1 CHARGEMENT D'UNE SEQUENCE

Pour exécuter une séquence, il faut tout d'abord enregistrer les mémoires souhaitées, puis charger la liste des mémoires dans le crossfader ou le / les sous-maître(s).

Lors du chargement d'une série de mémoires, la première mémoire de la liste est chargée comme une mémoire en attente.

10.1.1 Chargement d'une séquence dans le crossfader X1 / X2

- Pour charger une série de mémoires, taper : **CUE # THRU # ASSIGN**. La série chargée apparaît immédiatement à l'écran
- Pour charger toutes les mémoires enregistrées, taper : **CUE THRU ASSIGN**. Si une nouvelle mémoire est créée elle n'est pas chargée
- Pour charger toutes les mémoires enregistrées, taper : **CUE ASSIGN**. Si une nouvelle mémoire est créer elle est chargée ou insérée (S#. #) .

X1	FF	LEVEL	FF	RATE	105%	Dipless	T0n													
X2	00	Cue	T↑	T↓	T0	T1	T2	Tm	Jump	Lp	Text	Command								
3	2	3	∞			T1					repos 24 , 1.68									
1	5	6	∞			T1					paul et virginie									
2	2	3	∞			T1					serenity z10									
3	2	3	∞			T1					repos 24 , 1.68									
6	2	3	∞			T1					marie									
9	2	3	∞			T1					texte									
10	2	3	∞			T1														
15	2	3	∞			T1					rve									

- Barre graphique des temps édités
- Liste des mémoires chargées
- Mémoire en cours dans X1, surlignage en bleu foncé
- Mémoire en attente dans X2, surlignage en bleu clair

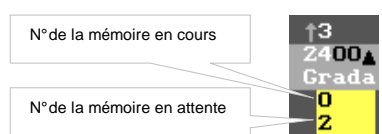
Dans la liste des mémoires **CUE CUE**, le même code de couleurs est utilisé et évolue selon d'état d'avancement de la séquence.

10.1.2 Chargement d'une séquence dans un sous maître

- Pour charger une série de mémoires, taper : **CUE # THRU # LOAD S#**. La série chargée apparaît immédiatement à l'écran
- Pour charger toutes les mémoires enregistrées, taper : **CUE THRU LOAD S#**. Si une nouvelle mémoire est créée elle n'est pas chargée

Le contenu du SSM chargé apparaît surligné en jaune

- Pour examiner le contenu d'un SSM, taper : **EXAM S#**
- Pour éditer la liste des mémoires chargées, taper : **MD FY S#**



11.2 VIDER UNE SEQUENCE

Pour vider une séquence dans le crossfader X, taper : **DELETE ASSIGN**
 Pour vider une séquence dans un SSM, taper : **DELETE S#**

11.3 RESTITUTION DE SEQUENCES

11.3.1 Restitution manuelle

Crossfader	Sous maître	Fonction
X1		Contrôle le niveau de la mémoire sur scène (X1) de FF à 00
X2		Contrôle le niveau de la mémoire suivante (X2) de 00 à FF
	S#	Contrôle le niveau de la mémoire suivante. Le SSM se comporte comme X1+X2, en mode inverse. Exemple : Si le SSM est en position haute, lorsque la mémoire suivante est à 75%, la mémoire sur scène est à 25%.

11.3.1.1 Dans le crossfader X1 / X2

Le mouvement des potentiomètres **X1** et **X2** contrôle le transfert entre les mémoires assignées en **X1** et **X2**. Les potentiomètres ont une échelle inversée, lorsqu'ils sont tous les deux à la même extrémité, l'un est à 100% l'autre est à 0%

Le transfert commence avec les deux potentiomètres à la même extrémité (**X1** à 100% et **X2** à 0%), et finit lorsque les deux potentiomètres atteignent leurs autres extrémités (**X1** à 0% et **X2** à 100%). A ce moment, la mémoire en **X2** se charge en **X1** pendant que la mémoire suivante de la liste se charge en **X2** à 0%. Un nouveau transfert est prêt.

RAPPEL : La mémoire sur scène est contrôlée par X1 et la mémoire suivante est contrôlée par X2. Les 2 mémoires sur scène peuvent être restituées en même temps en agissant indépendamment sur X1 et X2.

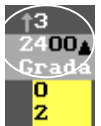
Les leds des crossfaders **X1** et **X2** indiquent la direction du mouvement des potentiomètres

11.3.1.2 Dans les sous maîtres

Le mouvement des potentiomètres **S#** contrôle le transfert entre la mémoire sur scène et la suivante. Le potentiomètre contrôle l'ensemble des mémoires avec une échelle inversée, à la même extrémité, la mémoire sur scène est à 100%, la mémoire suivante est à 0%

Le transfert commence avec le potentiomètre à une extrémité (Scène à 100% et suivante à 0%) et finit lorsque le potentiomètre arrive à l'autre extrémité (Scène à 0% et suivante à 100%) A ce moment, la mémoire suivante arrive sur scène à 100% pendant qu'une nouvelle mémoire de la liste passe en mémoire suivante à 0%. Un nouveau transfert est prêt.

La direction du mouvement du potentiomètre à suivre pour terminer le transfert en cours apparaît prêt du niveau de la mémoire suivante (près du numéro de SSM).



11.3.2 Restitution automatique

Dans une restitution automatique, il existe toujours une MEMOIRE qui APPARAÎT sur scène et une MEMOIRE qui DISPARAÎT de scène avec un ou plusieurs temps associés et visible dans la liste des mémoires **CUE CUE**.

- GO** = commande du départ d'un nouveau transfert, dans lequel la mémoire suivante remplace la mémoire sur scène. Pendant le transfert, il est possible de prendre le contrôle manuellement avec les potentiomètres, de le stopper ou d'inverser le sens du transfert.
- ⊕ = temps d'attente qui permet de lier deux transferts. En d'autres termes, si une mémoire est arrivée sur scène, la mémoire suivante sera automatiquement envoyée après que le temps d'attente soit terminé sans GO. Si le temps d'attente est infini, il sera nécessaire de refaire un **GO** pour démarrer le transfert suivant.
- T↑ = temps d'apparition sur scène de la mémoire qui arrive sur scène.
- T↓ = temps de disparition de la mémoire qui disparaît de scène.
- T⊕↑ = temps de retard à la montée de la mémoire qui arrive sur scène (non valide lors des restitutions avec les sous-maîtres.)
- T⊕↓ = temps de retard à la descente de la mémoire qui disparaît de scène (non valide lors des restitutions avec les sous-maîtres).
- Jump = modification du déroulement de la séquence dans l'ordre numérique (la prochaine mémoire est celle qui est associée à jump)

Crossfader	Sous maître	Fonction
GO	S#	Démarrer un nouveau transfert.
PS BACK		Stoppe le transfert en cours.
PS BACK PS BACK		Inverse le sens du transfert en cours ou démarre un nouveau transfert en sens inverse.

11.3.2.1 Dans le crossfader X1 / X2

Pour DEMARRER un nouveau transfert automatique, taper : GO. Pendant ce transfert, les leds X1 ou X2 clignotent et indiquent la direction du mouvement.

A la fin du transfert, la mémoire suivante est prête. Si la mémoire en X1 a un temps d'attente⊕, ce temps est pris en compte puis le transfert suivant est lancé automatiquement.

Pour ARRETER le transfert en cours taper **PS BACK**. Lorsque le transfert est stoppé, il est possible :

- De le redémarrer en tapant sur **GO**
- De revenir en arrière en tapant sur **PS BACK**
- De terminer le transfert manuellement en utilisant les potentiomètres.

Pour changer la direction du transfert en cours en retournant à la mémoire précédente sur scène ou démarrer un nouveau transfert à la mémoire précédente, taper **PS BACK**. A chaque appui sur **PS BACK**, le transfert revient à la mémoire précédente. Cette touche peut être enfoncée autant de fois que nécessaire, restituant la séquence en sens inverse.

La fonction **PS BACK** ne prend pas en compte le temps d'attente. Cette commande peut être configurée pour exécuter un crossfade inversé avec les temps de mémoires programmés ou en utilisant un temps fixe, le **GOBACK Time**. Ce temps peut être édité à partir du menu **30 : Editor & Times** ou à partir de la liste des mémoires **CUE CUE**.

Sur le moniteur, les barres graphiques montre le transfert en cours. Les codes couleur de ces barres sont :

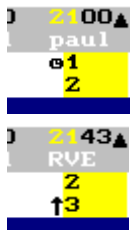
Code	T↑	T↓	⊕	T⊕↑	T⊕↓
X1 / X2	Cyan Clair	Cyan	Bleu Foncé	Gris foncé	Gris

11.3.2.2 Dans les sous maîtres

Pour DEMARRER un transfert automatique, taper : S#. Pendant ce double transfert, la Led S# clignote.

A la fin de ce transfert, le transfert suivant est prêt. Si la mémoire sur scène à un temps d'attente⊕, ce temps est pris en compte puis le transfert suivant est démarré automatiquement.

Sur le moniteur, il est possible d'observer la progression du transfert :



Le transfert calcule le temps d'attente programmé dans la mémoire 1.

Flèche montante = transfert normal, la mémoire 3 (suivante) est transférée avec la mémoire 2 (sur scène)
Flèche descendante = transfert inversé, la mémoire 3 sort de scène et la mémoire 2 entre.

11.4 CONFIGURATION DES CROSSFADERS

Les crossfaders X peuvent être configurés en choisissant le type de crossfade : **Dipless** ou **Split** et de choisir si le crossfade prend en compte les **T⊕ On** ou **T⊕ Off**.

Taper : **ASSIGN** puis le N° de l'option choisie,

La configuration active apparaît dans la ligne d'état.



11.4.1 Dipless crossfade

Dans un transfert **Dipless**, les circuits et paramètres des machines qui sont présents dans les mémoires X1 et X2 ne descendront jamais à un niveau inférieur à celui enregistré dans la mémoire présente en X2.

Lorsqu'un transfert est configuré comme **T⊕ Off**, il ne prend pas en compte le **T⊕** programmé dans les mémoires.

Nota : Lorsqu'une séquence est exécutée en utilisant un SSM, ces options ne sont pas disponibles. Ces séquences sont toujours **Dipless** et ont un **T⊕ actif (T⊕ On)**

11.5 ORDRE DES MEMOIRES

Les mémoires assignées dans un crossfader ou un SSM sont exécutées dans l'ordre numérique ascendant mais cet ordre peut être modifié de 2 façons différentes : Avec un saut programmé ou avec un déplacement manuel.

10.5.1 Saut programmé (Jump)



La fonction **JUMP** permet le saut d'une mémoire à une autre mémoire (non consécutive) qui deviendra la suivante en omettant celles qui sont insérées entre ces deux N°.

La fonction **Lp** est le nombre de fois que la séquence programmée sera exécutée (de 1 à 99).

Si aucun saut n'est programmé, la mémoire suivante sera la mémoire venant juste après dans la liste des mémoires.

Si la fonction **Lp** n'est pas programmée, le saut programmé sera toujours exécuté.

Pour effacer un saut ou le **Lp** entrer un **0**.

EXEMPLE : Séquence avec 5 mémoires N°1 à 6, un saut programmé de la mémoire 6 à la mémoire 20, un saut programmé avec un Lp = 6 de la mémoire 20 à la mémoire 1.

Lorsque les mémoires 1 à 20 sont assignées dans le crossfader X (par exemple) la liste des mémoires se présente à l'écran et dans le display comme ci dessus.

11.5.2 Déplacement manuel dans les séquences

- Dans le Crossfader, pour sélectionner une mémoire comme mémoire suivante (#), taper : **CUE # ASSIGN**. La mémoire # est alors assignée en X2.

11.6 CONTROLE MANUEL DE LA VITESSE

11.6.1 Dans les crossfaders

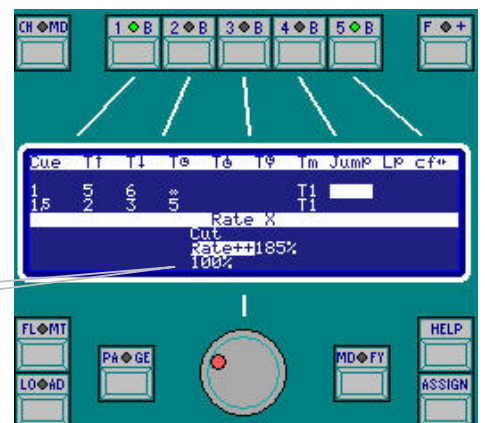
Un crossfader peut être accéléré ou ralenti en jouant sur sa vitesse de contrôle, taper : **1B RATE**

L'**ENCODEUR** \odot contrôle le crossfader X

Sur un moniteur, la valeur de la vitesse est indiquée en pourcentage sur la ligne d'état du crossfader. Lorsque cette valeur n'est pas à 100% elle est surlignée en rouge.

Les valeurs d'accélération ou de décélération sont visibles sur le display

Pour quitter cette fonction, taper : **1B RATE**



RAPPEL : Pour avoir un contrôle de la vitesse par les SSM configuré comme **RATE** à partir du tableau **MDFY FLMT** (voir chapitre 8.2). Dans l'exemple ci dessous, le sous maître 24 est configuré comme **RATE** du crossfader X.

11.6.2 Dans les sous maîtres

Lorsqu'une séquence est exécutée en utilisant un SSM, le contrôle de la vitesse peut être réalisé par un autre SSM configuré comme **RATE** à partir du tableau **MDFY FLMT** (voir chapitre 8.2)

Dans l'exemple, le SSM 12 est configuré comme **RATE** des SSM des séquences chargées en SSM 10 et 11 ainsi que du crossfader X.

10	11	12
RVE		
1	25	Ra X
5	65	10-11
22	23	24
		Ra X

11.7 CONTROLE MANUEL DU NIVEAU

Si une séquence est exécutée par un SSM ou un crossfader, le niveau général peut être contrôlé par un autre SSM, configuré comme **LEVEL** à partir du tableau **MDFY FLMT** (voir chapitre 8.2) , pour une ou plusieurs restitutions.

Dans l'exemple, le SSM 12 contrôle le niveau des séquences chargées dans les SSM 10 et 11 et celui des crossfaders X.

10	11	12
RVE		
1	25	Le X
5	65	10-11

11.8 LES COMMANDES POSSIBLES DANS LES CROSSFADERS

Si la mémoire à une commande associée, celle-ci sera exécutée à partir du crossfader ou du SSM lorsque le transfert de la mémoire commence. Ces commandes permettent d'exécuter une macro (ultérieurement une commande RS232).

Chaque mémoire ne peut avoir qu'une seule commande associée dans l'écran **CUE CUE** colonne **Command.** Pour chaque mémoire, les options de commandes associées sont :

0 : NONE Editer **0** dans cette ligne de commande afin d'effacer la commande précédente déjà associée.

1 : MACRO Editer **1** dans cette ligne de commande et appuyer sur \Rightarrow pour entrer le numéro de macro (#) qui sera exécutée par cette commande.

Pour la commande de type **MACRO**, voir le chapitre 12 – Les Macros.

11.9 LEARN TIMES DANS LES CROSSFADERS

Il est possible d'apprendre les temps d'attente et de les charger dans le crossfader X en l'exécutant manuellement ou automatiquement.

Assigner les mémoires désirées au crossfader X puis taper sur la touche de soft **4B LNTM** (sa led s'allume). Il est alors possible de :

- **EN AUTOMATIQUE** : seul le temps d'attente peut être chargé dans la colonne **T** de la liste des mémoires **CUE CUE**,
 - appuyer sur **GO** pour envoyer la mémoire sur scène. Le temps d'attente se décompte en rouge dans la colonne **T**
 - au moment désiré. Appuyer sur **GO** pour envoyer la mémoire suivante. A ce moment, le temps d'attente entre directement dans la colonne **T**.
 - Répéter ce processus autant de fois que nécessaire
 - Pour terminer le processus d'apprentissage des temps appuyer à nouveau sur **4B LNTM** (sa led s'éteint).

Nota : le décompte du temps d'attente commence à la fin du transfert.

- **EN MANUEL** : tous les temps peuvent être chargés dans leurs colonnes respectives en fonction du déplacement des potentiomètres X1 et X2. **PICCOLO** apprend les temps pendant le déplacement d'une extrémité à l'autre de chaque potentiomètre :
 - Les temps de montée **T↑** et de descente **T↓**
 - Les temps de retard **T↑** et **T↓** si les circonstances le justifie
 - A la fin du transfert, le temps d'attente **T** sera appris.
 - Répéter ce processus autant de fois que nécessaire.
 - Pour terminer le processus d'apprentissage des temps appuyer à nouveau sur **4B LNTM** (sa led s'éteint).

Ces deux méthodes peuvent être alternées en exécutant un transfert manuel puis en tapant sur **GO** pour le transfert suivant...

Pour fonctionner la fonction **LNTM** impose un transfert depuis le début (X1 à 100% et X2 à 0).

A la droite de la ligne d'état général, **Ln tM ##** apparaît lorsque **LNTM** est actif. **###** est le chronomètre en cours.

12 .LES MACROS

PICCOLO possède 999 macros individuellement programmables. Chaque macro est composée d'appuis sur touches exécutés en même temps et restituables à n'importe quel moment.

Une macro accepte n'importe quelles touches mais n'accepte pas le mouvement des potentiomètres ou de l'encodeur.

Une macro peut être exécutée lorsqu'elle est associée à une mémoire dans la liste des mémoires.

12.1 EDITER UNE MACRO

Les macros sont éditées en **live**. Pour enregistrer une macro, appuyez sur les touches désirées, gardant à l'esprit que les touches appuyées exécuteront leur fonction. La macro collecte ces touches dans l'ordre d'appui. Ensuite, la macro répète le procédé chaque fois qu'elle est exécutée.

- Enregistrement de la macro #, taper : **3B MACRO # REC** # est le N° de la macro souhaitée
- Enregistrement de la macro suivante, taper : **3B MACRO REC**

La liste des macros existantes avec leur label apparaît dans le display et le moniteur. Il est ainsi plus facile de sélectionner le numéro de la macro souhaitée.

A l'appui sur **REC**, **RecMac** apparaît sur la ligne d'état. En même temps, la led de la touche **3B MACRO** clignote et le processus d'enregistrement commence.

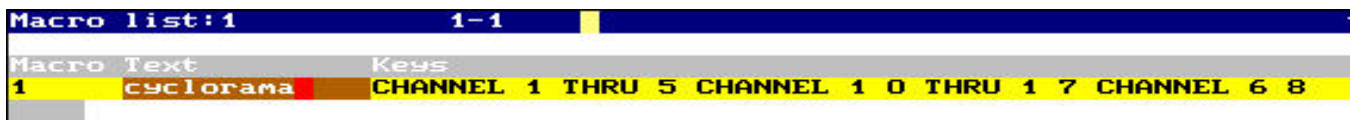
- Appuyer sur les touches désirées **{Touches}**
- Pour achever et vérifier la programmation, taper : **3B MACRO**. La macro est enregistrée.
- La liste des macro s'ouvre, il est alors possible d'éditer un texte pour cette nouvelle macro **{texte}**.
- Quitter la liste des macros en tapant : **EXIT**

En résumé : **3B MACRO # REC {Touches} 3B MACRO {texte} EXIT**

Par la suite, la liste des macros peut être ouverte en tapant : **MACRO MDFY**

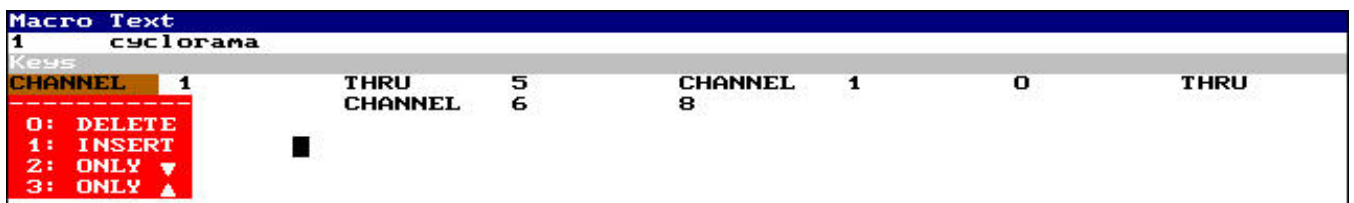
EXEMPLE : Enregistrer la macro 1 pour sélectionner les circuits du cyclorama : 1 à 5, 10 à 17 et 68.

3B MACRO 1 REC CHANNEL 1 THRU 5 CHANNEL 10 THRU 17 CHANNEL 68 3B MACRO {cyclorama} EXIT



12.2 MODIFICATION DE MACROS

Lorsqu'une macro est enregistrée, il est possible de modifier n'importe laquelle de ses touches en insérant une nouvelle touche ou tapant une nouvelle touche.



Pour modifier la macro #, appuyer sur **3B MACRO # MDFY**

Sélectionner la touche à modifier avec le curseur et choisir l'option désirée :

- 0 : DELETE** Permet d'effacer une touche (channel dans l'exemple)
- 1 : INSERT** Permet d'insérer une nouvelle touche
- 2 : ONLY** Permet d'indiquer au système que la touche est seulement appuyée.
- 3 : ONLY** Permet d'indiquer au système que la touche est seulement relâchée.

Les deux dernières fonctions sont utilisées pour exécuter des fonctions flash, car les macros ne pouvant enregistrées de temps, les fonctions flash ne peuvent être exécutées à partir de macros directement. Pour faire un flash, on utilise alors deux macros, une pour activer le flash, le second pour désactiver le flash.

OPTIONS donne accès à la ligne de setup de cet écran. Et il est possible d'éditer le texte.

EXIT pour fermer cet écran.

12.3 EXAMEN DES MACROS

Il est possible d'examiner une macro concrète ou la liste complète des macros.

Pour examiner la macro, taper **3B** **MACRO** # EXAM
 Pour examiner la liste complète des macros, taper **3B** **MACRO** EXAM .

12.4 EFFACER UNE MACRO

Pour effacer la macro # taper **3B** **MACRO** # DELETE
 Pour effacer une série de macros, taper **3B** **MACRO** # THRU #' DELETE
 Pour effacer toutes les macros, taper **3B** **MACRO** DELETE

12.5 RESTITUTION DES MACROS

Une macro peut être exécutée en utilisant une des méthodes suivantes :

- A partir de l'éditeur
- A partir des crossfaders ou sous maîtres, lorsque les macros sont associées aux mémoires dans des séquences

12.5.1 A partir de l'éditeur

A n'importe quel moment, la macro # peut être exécutée, taper : **3B** **MACRO** # ENTER

Pour faciliter la sélection du numéro de macro, une fenêtre rouge apparaît à l'appui sur **3B** **MACRO**.
 Dans cette fenêtre sont visibles les numéros de macros ainsi que le texte qui leur est associé.

Pour paginer cette fenêtre si nécessaire : **ENCODEUR** ↻.

Macro	
1	: arrivee
2	: noir
5	: cyclorama
6	: sortie
7	: contre jour

12.5.3 A partir de la séquence / association à une mémoire

Une macro peut être exécutée par la séquence lorsqu'elle est associée à une mémoire. Une mémoire accepte n'importe quel numéro de macro comme **Command**. Lorsqu'une mémoire commence sa montée sur scène, la macro est exécutée.

Pour associer une macro à une mémoire, ouvrir la liste des mémoires, taper : **CUE CUE** et accéder à la colonne **Command**

- Choisir la mémoire à laquelle sera associée la macro par la souris ou les touches flèches
- Accéder à la colonne **Command** de la mémoire souhaitée et sélectionner **1 : MACRO**

Cue	T↑	T↓	T0	T&	T?	Tm	Jump	Lp	cf	Text	Command	TC
1	06	06	28			T1				paul		
2	33	33	45			T1						
3	38	38	32			T1						
6	19	19				T1			c	marie	0: NONE	
9	2	3				T1			c	texte	1: MACRO	

- Accéder à la cellule suivante ⇒ pour ouvrir la fenêtre de sélection,
- Sélectionner le numéro de macro # souhaitée,
- Taper **EXIT** pour sortir de la liste des mémoires

Cue	T↑	T↓	T0	T&	T?	Tm	Jump	Lp	cf	Text	Command	TC
1	06	06	28			T1				paul	Macro	0
2	33	33	45			T1					1 : arrivee	0
3	38	38	32			T1					2 : noir	
6	19	19				T1			c	marie	5 : cyclorama	
9	2	3				T1			c	texte	6 : sortie	
10	2	3				T1			c		7 : contre jour	
15	2	3				T1			c	rve		
18	2	3				T1			c			
19	2	2				T1			c			

Cette méthode permet de synchroniser une action (Restitution de sous-maîtres, restitution d'effets, chargement de pages, etc..) dans les crossfaders.

12.6 POWER UP MACRO

Une macro peut être configurée pour être exécutée chaque fois que la console est mise en route. De cette façon, il est possible d'exécuter n'importe quoi dès la mise en route. Cette fonction est très utilisée pour les expositions et petits spectacles lorsque la console fonctionne sans opérateur.

Cette macro est programmée à partir du menu **35 : Power-Up Macro**

13. LES MENUS

PICCOLO est munie d'un puissant système de paramétrage (**MENUS**) permettant de configurer ou de personnaliser le système d'exploitation de la console. Tous les paramètres enregistrés seront sauvegardés lors de l'enregistrement du show.

Pour accéder au menu # taper : **MENU**

L'écran ci contre apparaît puis choisir l'item souhaité en tapant son numéro (exemple **02** pour **PATCH Dimmers**)

Pour fermer un écran de menu actif, taper : **EXIT**



Agir sur les touches fléchées pour faire défiler les pages du menu



Dans ce chapitre sont détaillés tous les menus exceptés les menus qui ont leur propre chapitre :

- Menu 02 : Chapitre 4 – Patch dimmers
- Menu 03 : Chapitre 14 – DMX IN
- Menu 04 : Chapitre 5 – Patch fixtures (machines)
- Menu 21 : Chapitre 15 – Midi
- Menu 23 : Chapitre 16 – Time code
- Menu 40 : Chapitre 19 – Ethernet configuration

13.1 GENERALITES

Dans les menus, le curseur est déplacé pour sélectionner la donnée à éditer en utilisant les touches flèches \uparrow \downarrow . La donnée est éditée en entrant le numéro lui correspondant ou en la sélectionnant par la souris.

13.2 MENU 10 – DISK POUR SAUVEGARDER OU CHARGER UN SHOW

Toutes les données d'un show peuvent être enregistrées dans un fichier que un disque (clé) USB connecté dans la prise **HOST A**. Ces fichiers peuvent être récupérés à n'importe quel moment pour rappeler un show.

IMPORTANT : Enregistrer le show régulièrement. Le procédé prend quelques secondes et peut sauver des heures de travail. PICCOLO met quelques secondes pour lire la clé Usb, soyez patient.

Il est préférable d'insérer le disque USB avant la mise sous tension de la console. Si ce n'était pas le cas, les shows présents sur le disque USB peuvent ne pas s'afficher. Pour les afficher : taper **3 : Update list** dans la cellule **F**

Pour ouvrir ce menu, taper : **MENU 10**

Dans ce menu, la console présente le directory des fichiers de shows du disque USB. Chaque show utilise une ligne pour présenter ses informations.

Un show est défini par :


- un nom (**Name**). Ce sera aussi le nom du fichier lors de l'exploitation avec le simulateur OLE dans le dossier SHOWS d'un PC
- un titre (**Title**) Ce titre sera visible sur le moniteur et permettra de vérifier l'identité du show en cours
- le modèle et la version de la console avec laquelle il a été enregistré – **Ver & Board** ,
- la capacité du show en **Kbytes** ,
- La date et l'heure de création (**Date & Time**).

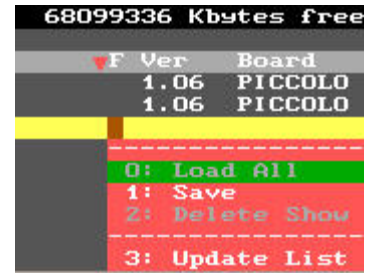


Le directory présente toujours une dernière ligne vide (surlignée en jaune) qui sera utilisée pour enregistrer un nouveau show. Chaque ligne a une cellule **F** qui présente les fonctions d'enregistrement, de chargement et d'effacement proposées.

Chaque fois qu'un show LT est sélectionné, la zone Exam présente les informations le concernant.

13.2.1 Enregistrer un nouveau show

- Insérer le disque USB
- Choisir le format du fichier LT ou ASCII (disponible selon la version de soft)
- Sélectionner la ligne vide (surlignée jaune) et ouvrir la cellule  par les touches fléchées ↑ ↓ ⇒ ⇐ .
- Enregistrer le show en sélectionnant l'option **1 : Save** : **1 ENTER**
- Confirmer en tapant : **ENTER**



Chaque nouveau show est automatiquement nommé avec un nom de type #NEW-000.LT qu'il est possible de changer :


- Sélectionner sa cellule Name ou / et Title
- Entrer le texte désiré à partir du pavé alphanumérique
 - name = 8 caractères + une extension de 3 caractères.
 - Title = texte libre de 20 caractères au maximum.

IMPORTANT : si un fichier de show est renommé dans les cellules Name ou Title, ne pas oublier de remplacer les extensions .LT (pour le format LT) ou .TXT (pour le format ASCII), ceci pour faciliter la lecture du type de fichier sur un PC.

Nous recommandons d'enregistrer le show dans les 2 formats disponibles LT et ASCII (voir chapitre 13.2.6)


13.2.2 RE Enregistrer un show

Pour réenregistrer un show déjà enregistré avec ses dernières modifications :

- Insérer le disque USB puis sélectionner le show enregistré avec le curseur
- Sélectionner sa cellule 
- Sélectionner l'option **1 : Save** **1 ENTER**
- Confirmer **ENTER**. Le show est alors réenregistré avec ses nouvelles données.

13.2.3 Charger un show dans la console

Pour charger un show enregistré dans la console :

- Insérer le disque USB
- Choisir le format du fichier LT ou ASCII (disponible selon la version de soft *)
- Sélectionner le show enregistré avec le curseur
- Sélectionner sa cellule 
- Sélectionner l'option **0 : Load all** **0 ENTER**
- Confirmer **ENTER**.


Le show est chargé dans le système. A la fin du chargement, un écran d'examen du show apparaît à l'écran. Appuyer sur n'importe quelle touche pour fermer cet écran. La page de SSM en cours lors de la sauvegarde est automatiquement chargée.

Si un show était chargé dans la console, il est automatiquement écrasé

(*) Selon les versions de soft, le format ASCII peut ne pas être disponible sur votre console PICCOLO. Dans ce cas :

- Soit faire un Upgrade de votre console (chapitre 17)
- Transformer le fichier au format ACSII en format LT en passant par le simulateur OLE (chapitre 18).

13.2.4 Effacer un show

- Insérer le disque USB puis sélectionner le show enregistré avec le curseur
- Sélectionner le show enregistré avec le curseur
- Sélectionner sa cellule 
- Charger le show en sélectionnant l'option **2 : Delete show** **2 ENTER**
- Confirmer **ENTER**.

13.2.5 Les formats de fichiers show

PICCOLO peut utiliser des fichiers de show aux formats LT ou ASCII (selon les versions de soft)

Le format LT est le format idéal car TOUTES LES DONNEES du show sont enregistrées, le processus d'enregistrement et de chargement est très rapide. Il est recommandé de toujours utiliser ce format.

Le format ASCII est un format auxiliaire utilisé pour exporter les shows **PICCOLO** vers d'autres consoles ou importer des shows provenant d'autres consoles vers **PICCOLO**. Ces autres consoles peuvent provenir de n'importe quel fabricant ayant adopté le format ASCII.

Un show en format ASCII est composé des mémoires avec les temps $T\uparrow$ et $T\ominus\uparrow$, des groupes, des labels donnés aux pas de la séquence, du patch des circuits et des courbes. Les mémoires et groupes ayant seulement des informations concernant les circuits sont sauvegardés. Les mémoires contenant des informations sur les machines seront exclus.

Le format ASCII est un standard de l'USITT contenant le plus d'éléments. Utiliser ce format lorsqu'il est nécessaire d'exporter un show LT vers une console d'un autre fabricant ou vice et versa. Si un show ASCII a été chargé dans **PICCOLO**, ne pas oublier de l'enregistrer en format LT pour continuer à travailler avec ce show LT.

Le processus de chargement d'un show ASCII peut prendre plusieurs minutes (En fonction de la taille du show), pendant ce processus, l'écran présente l'évolution du chargement.

Un show LT peut être édité sur un PC en utilisant l'éditeur ou simulateur Off Line PICCOLO (OLE)
 Un show ASCII peut être édité sur un PC en utilisant n'importe quel éditeur de texte.

13.2.6 Sélection du format

Disk		68156884 Kbytes free				↑↑↑↑ ↓↓↓↓	
N	LT Shows	F	Ver	Board	Kbytes	Date	Time
N 0:	LT Shows		1.06	PICCOLO	8	02-01-2008	18:16
N 1:	ASCII Shows etc		1.06	PICCOLO	8	02-01-2008	18:17
	NEW_002.LT		1.06	PICCOLO	8	03-01-2008	09:24

Selon la version du soft, le système permet de sélectionner le format du show (LT ou ASCII)

- Pour basculer de la ligne de Setup à la directory de shows, et vice et versa, taper **OPTIONS**.
- Sélectionner la première cellule et choisir le format désiré, **0 : LT Shows** ou **1 : ASCII Shows** en entrant son numéro d'index, #
- Accepter ces options en tapant : **OPTION** ou **ENTER** ou ↵

Chaque fois que cette option est changée, le système update le directory pour présenter les shows avec le format sélectionné. Si ce n'est pas le cas, taper **3 : Update list** dans le cellule **F**

**ATTENTION : Si la sélection ASCII n'est pas disponible sur la version de soft :
 POUR CHARGER UN SHOW D'UNE AUTRE CONSOLE SUR PICCOLO**

- Exporter le fichier sur un PC équipé du simulateur OLE par le disque (clé) USB,
- Copier le fichier #####.TXT (nom du fichier à copier) souhaité dans le fichier SHOW du simulateur. Si ce fichier n'existe pas, le créer en enregistrant un show sur le simulateur.
- Charger le show souhaité (voir chapitre 13.2.3 : charger un show dans la console)

POUR CHARGER UN SHOW DE PICCOLO SUR UNE AUTRE CONSOLE

- Enregistrer le show en format LT de la PICCOLO sur un disque USB
- Exporter le fichier sur un PC équipé du simulateur OLE par le disque (clé) USB,
- Copier le fichier #####.LT (nom du fichier à copier) souhaité dans le fichier SHOW du simulateur. Si ce fichier n'existe pas, le créer en enregistrant un show sur le simulateur.
- Charger le fichier sur le simulateur
- Réenregistrer le show en format ASCII sur le simulateur. Son nom deviendra #####.TXT
- Recopier ce fichier sur le disque USB
- Se conformer ensuite aux méthodes de récupération des autres consoles

13.3 MENU 11- PRINTER IMPRIMER LE SHOW DE LA CONSOLE

Cette fonction n'est disponible que sur l'éditeur off line OLE sur un PC Windows.

Après avoir enregistré un show sur le disque USB depuis la console, connecter ce disque sur le PC et ouvrir l'éditeur OLE.

Taper **MENU** et sélectionner **11 : Printer**

L'écran présente une liste avec tous les éléments imprimables. Il est possible d'imprimer un élément, quelques éléments, tous les éléments.

Pour les bibliothèques, les mémoires, les groupes, les effets, les pages et les macros, 2 options d'impression sont possibles :

Impression d'une liste générale (**List**) et du contenu (**Data**)

Sélectionner individuellement les éléments à imprimer

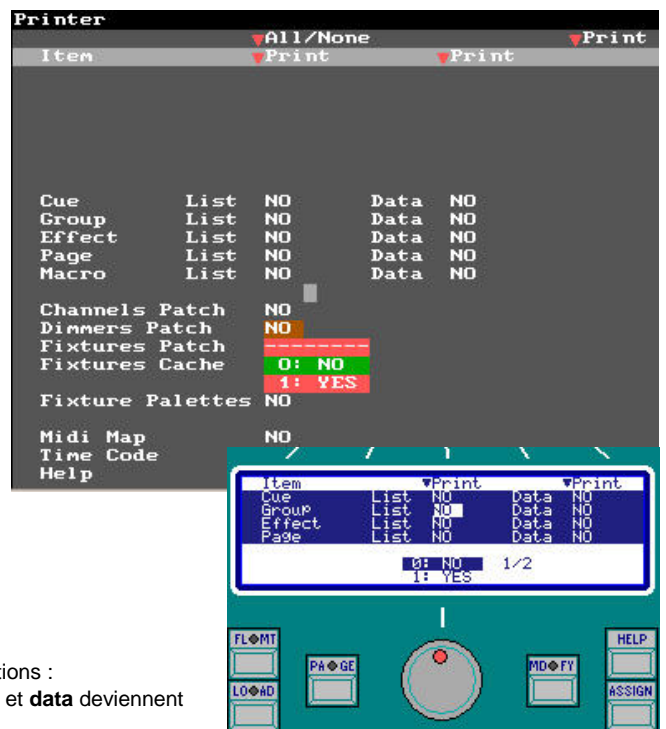
A partir de la cellule **Print** de chaque élément, il est possible de sélectionner ou non son impression en sélectionnant les options

0 : NO ou **1 : YES** en tapant 0 ou 1 ou en manipulant l' **ENCODEUR** ⤴

Sélectionner de globalement les éléments à imprimer

Taper **OPTIONS** puis sélectionner **All / None** et choisir l'une de ces options :

- Pour ne pas imprimer, taper **0 : NONE** les éléments des **listes** et **data** deviennent **NO**
- Pour imprimer, taper **1 : ALL** les éléments des **listes** et **data** deviennent **YES**



Imprimer des éléments sélectionnés

- Taper OPTION et sélectionner ▼ Print puis 0 **0 : to print\xxx.TXT** qui crée un dossier PRINT



- Dans le directory OLE, un dossier est créé incluant les fichiers texte (***.txt) qui peuvent être renommés pour correspondre aux noms des shows enregistrés.



A partir de là, le fichier peut être visualisé ou / et imprimé.

Dans ces conditions, il n'est plus nécessaire de posséder une imprimante dédiée uniquement à la console

13.4 SETUP CONFIGURATION MENU 30

Tous les menus de configuration sont regroupés sous l'appellation **SETUP**. Ils permettent de personnaliser la plupart des paramètres d'exploitation du système. Ils sont répartis sur le même écran de Menu.

Pour accéder à cet écran, taper : **MENU 30**

Pour fermer cet écran, taper : **EXIT**



13.4.1 MENU 30 : Editor & Times

- Editor Time** = Temps utilisé dans les fonctions **RST**, Par défaut : 2 secondes
- Cue/Group T↑** = Temps d'apparition par défaut pour les mémoires. Par défaut : 3 secondes
- Cue/Group T↓** = Temps de disparition par défaut pour les mémoires. Par défaut : 3 secondes
- Cue/Group T⇅** = Temps d'attente par défaut pour les mémoires. Par défaut infini. Taper 0 pour assigner cette valeur
- GOBACK Time** = Temps pour la fonction **PSBACK**. Il peut celui de la mémoire précédente **0 : CUES**. Pour les autres temps, entrer une valeur **###**.
- Timing** = Le type de temporisation par défaut sélectionnée dans le système (de T1 à T3) .
- Load Grp Num** = Définit le premier N° de groupe en chargement direct dans les sous maîtres. Par défaut le groupe 500.
- Double Cue N.** = Définit le N° de la première mémoire enregistrée par défaut lors d'un transfert en mode double.
- Virtual dm** = Cette fonction permet de créer un gradateur virtuel pour des machines qui n'en possèdent pas comme les projecteurs à leds RGB. Cela permet de commander simultanément les 3 canaux de couleurs avec la même commande. Cette fonction ne fonctionne qu'en édition.

13.4.2 MENU 31 : Playbacks

- Flash Level** = Niveau maximum des flashes (0-100)
- Solo Off X+Y.** = **0 : ENABLED** la fonction **Flash-SOLO** force à 0 les sorties du crossfader X
1 : DISABLED la fonction **Flash-SOLO** n'est pas active sur les sorties du crossfader X.
- SM** = **0 : SUBMASTERS** **SM⇅** fonctionne en général des sous maîtres
1 : DMX IN **SM⇅** fonctionne en général du DMX IN
2 : SM.DIMMERS **SM⇅** affecté pour les éclairages de salle ou de service
2 : DISABLED **SM⇅** désactivé
- GM** = Configuration du **GM⇅** sur une échelle de 0 à **100%** ou 0 à **200%** ou **désactivé**. Par défaut 100%.
- BL KOUT-SM** = **0 : ENABLED** Touche **BL KOUT** de **SM⇅** active
1 : DISABLED Touche **BL KOUT** de **SM⇅** inactive
- Dipless Mode** = **0 : T↑** Les circuits de la mémoire C et C-1 font un crossfade avec le temps d'apparition de la mémoire C-1. C'est le choix par défaut.
1 : T↑↓ Les circuits des mémoires C et C-1 font un crossfade en tenant compte du temps d'apparition de mémoire C.
- Return track** = **0 : DISABLED** Quand la fonction est inactive, les paramètres LTP restent sur scène à la valeur de la dernière restitution même en cas de mise à zéro des playbacks
1 : ENABLED Quand la fonction est active, les paramètres LTP disparaissent sur scène en cas de mise à zéro des playbacks.
- Shape base** = Fonction en développement.

13.4.3 MENU 32 : System

LANGUAGE	=	Sélection de la langue des messages et des alertes.
BEEP	=	0 : DISABLED le beep d'alerte est inactif 1 : ENABLED le beep d'alerte est actif.
LIGHT MONITOR	=	Gradation du niveau d'éclairage des lampes de travail (0-100%). Par défaut à 0%
DATE	=	0 : LIGHT = fond d'écran blanc 1 : DARK = fond d'écran noir.
TIME	=	Mise à la date actuelle.
Numeric pad	=	Mise à l'heure actuelle.
DISPLAY	=	Inverse la fonction des touches C et 0 du clavier. Utiliser cette fonction avec précaution. Contraste du display.

13.4.4 MENU 33 : Dmx Setup

Il est possible de régler la vitesse de transmission de la sortie DMX pour éviter les problèmes lors de l'utilisation d'anciens récepteurs DMX.

0 : FAST	=	La sortie DMX est rafraîchie 20 fois par seconde. C'est l'option par défaut et la norme ASCII
1 : MEDIUM	=	La sortie DMX est rafraîchie 10 fois par seconde
2 : SLOW	=	La sortie DMX est rafraîchie 6,6 fois par seconde
3 : CHANGE	=	La sortie DMX est rafraîchie seulement lorsqu'il y a un changement dans ses informations.

13.4.5 MENU 34 : Power-Up Macro

Il est possible de choisir une macro qui sera exécutée chaque fois que la console est mise sous tension. Sélectionner **Macro** puis choisir un numéro de macro de 1 à 99. Utiliser **0 : NONE** pour effacer une macro déjà définie.

13.4.6 MENU 35 : Remote & Pocket PC

Ce menu permet de valider ou de dévalider la commande de la console par une télécommande HF (ref 3038)

Enabled	0 : NONE	=	La télécommande HF est inactive
	1 : REMOTE	=	La télécommande HF est active
Remote ID		=	choix du canal de dialogue. Ce canal est 5 par défaut et, il est préférable de l'utiliser ainsi.

13.4.7 MENU 36 : Wireless DMX

Fonction en développement

13.5 LES COMMANDES SPECIALES

Les menu 70 et 71 sont placés sur le même écran.

13.5.1 : MENU 70 Multimedia Panel

Permet de sélectionner les options multimédia actives (Midi et Time code) en exploitation du show. Choisir **1 : ON** ou **0 : FF** pour activer ou désactiver l'option.

13.5.2 : MENU 71 : Status & Playbacks Zero

Ce menu regroupe plusieurs commandes utilisées pour retourner à une situation connue.

Status.....Zéro
All Playbacks.....Zéro
All Masters.....Zéro
All Crossfaders.....Zéro

Status initialise quelques fonctions temporaires et quelques fonctions spéciales. Après une commande **Status** :

- L'éditeur actif est l'éditeur en mode **Stage**
- Tous les écrans d'examen, d'édition et de menu sont fermés.
- Les fonctions blackout des **SM** ⇄ **GM** ⇄ sont activées.
- Cette commande stoppe l'enregistrement de la macro en cours.
- La fonction **LNTM** est désactivée.

All Playbacks exécute toutes 2 commandes suivantes, masters et Crossfaders.

All Masters met à 0% la sortie de tous les SSM actifs. Le contenu des SSM n'est pas affecté. Dans le cas de SSM d'effets, celui ci est stoppé et le système verrouille le SSM de niveau à 100% et celui de vitesse à 100%.

All Crossfaders vide les mémoires chargées en X1 (mémoires sur scènes), et place ces mémoires en X2 à 0%. Les crossfaders n'interviennent plus sur scène.

Pour exécuter une de ces commandes, sélectionner la ligne lui correspondant puis, taper : **0 ENTER**

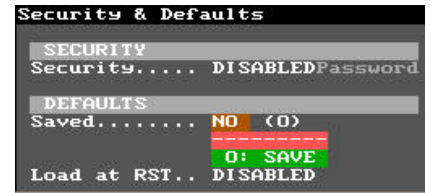
NOTA : Ces commandes peuvent provoquer des sauts de lumière sur scène. Ces commandes sont très utilisées pour revenir à 0 pendant un processus de restitution ou d'édition.

13.5.3 : MENU 77 : Security & Defaut

PICCOLO a la possibilité d'enregistrer le patch (pour les circuits et les machines) comme patch par défaut... Dans ce cas, ce patch sera restauré automatiquement lorsque le **PICCOLO** est reseté. Cette fonction est très utile pour la personne installant le système car elle peut être protégée par un mot de passe. De cette façon, personne ne pourra changer le patch par erreur s'il n'est pas détenteur du mot de passe.

- Créer le patch à sauvegarder
- Aller sur le menu **DEFAULT** **saved** et taper **0: SAVE ENTER**. l'information NO devient YES signalant qu'un patch est sauvegardé.
- Aller sur **Load at RST ..** et valider **1: ENABLED ENTER**.
- Aller sur le menu **SECURITY** puis sur **password** et taper le code avec 8 caractères. Le système demande **repeat** il faut retaper le code.
- **DISABLED** devient **ENABLED**, signalant que la sécurité est active.

A ce moment, chaque fois qu'un reset est fait sur la console, le patch revient dans l'état sauvegardé même s'il a été changé intentionnellement ou non.



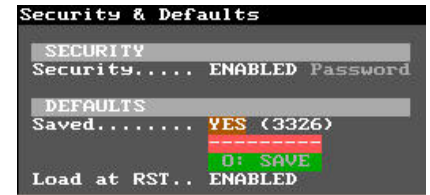
AVANT LA SECURITE

Annuler la sécurité :

- Aller sur le menu **SECURITY** puis sur **password** et taper le code avec 8 caractères. Le système demande **repeat** il faut retaper le code.
- **ENABLED** devient **DISABLED**, signalant que la sécurité n'est plus active.

Pour protéger un nouveau patch, reprendre le processus depuis le début en commençant par la création du patch à sécuriser.

Pour sortir : taper EXIT



APRES LA SECURITE

13.5.4 : MENU 79 : TOOLS

Développement en cours

13.6 TESTS

Les tests ont pour but d'aider l'utilisateur à régler d'éventuels problèmes et à consulter les buffers DMX d'entrée et de sortie.

NOTA : La plupart de ces tests stoppent le fonctionnement normal de la console. Seuls les tests à partir de 80 jusqu'à 84 peuvent être exécutés n'importe quel moment, y compris pendant la restitution d'un show.

13.6.1 : MENU 80 : Inputs

Ce menu permet de tester :

Les touches	Chaque touche enfoncée doit apparaître surlignée en rouge à l'écran.
Les potentiomètres	Chaque potentiomètre déplacé doit apparaître surligné en rouge à son niveau (0-255)
La télécommande	Le code des touches enfoncées sur la télécommande est présenté sous le label REMOTE . Ce code à le format suivant : ID (Identification Device) FUNC (Function code) et ST (Status)

13.6.2 : MENU 81 : Outputs

L'écran présente toutes les options à tester : Lampes de travail, chaque LED de la console et l'afficheur de la console. Sélectionner les éléments à tester en utilisant $\leftarrow \rightarrow$. Dès qu'un élément est sélectionné, un auto-test est réalisé.

13.6.3 : MENU 82 : Vga & Display

Ce test permet de visualiser sur le moniteur connecté la charte des couleurs et des caractères. Le display de la console présente également sa charte de caractères.

13.6.4 : MENU 83 : Dmx In

Cet écran présente le buffer DMX d'entrée (les 512 circuits d'entrée, chacun avec son niveau). Pour se déplacer dans cet écran $\uparrow \downarrow$.

13.6.5 : MENU 84 : Dmx Out

Cet écran présente le buffer DMX de sortie de la sortie DMX (les 512 circuits et leurs niveaux associés, pour chaque ligne) Pour se déplacer dans cet écran $\uparrow \downarrow$ pour voir plus de circuits.

13.6.6 : MENU 85 : Memory

Le système fait un auto-test et présente l'état de la mémoire de donnée. Ce test n'affecte pas les données du show.

13.6.7 : MENU 86 : Midi

Ce test permet de tester le port **MIDI**. Suivre ensuite les instructions à l'écran.

13.6.8 : **MENU 88** : LT Link

Ce test permet de tester le port Lt Link. Suivre ensuite les instructions à l'écran.

14. DMX IN

L'entrée **DMX IN** de **PICCOLO** peut être utilisée pour contrôler des circuits conventionnels, pour éditer des machines, pour exécuter des macros ou plus simplement, pour mélanger cette ligne DMX externe à une ligne de sortie DMX de la console.

Cette entrée DMX est configurée dans le menu **03 : Dmx In**. En tapant : **MENU 03**

Status :

Sélectionner **0 : ENABLED** pour activer l'entrée DMX
Sélectionner **1 : DISABLED** pour désactiver l'entrée DMX

Inputs..... :

Une ligne DMX est composée de 12 à 192 canaux selon le modèle de PICCOLO. Il est possible de sélectionner un nombre maximum de canaux à utiliser.

EXEMPLE : si l'on contrôle avec une ligne DMX 12 gradateurs, il est possible de configurer cette option à 12, évitant ainsi que la console ne lise plus de 12 canaux DMX.

Les circuits d'entrée commencent toujours par le 1.

Mode :

Pour définir le comportement de l'entrée DMX, sélectionner l'option désirée :

0 : ADD TO STAGE (Channels)

Permet d'utiliser l'entrée DMX pour contrôler un nombre de circuits égal, au maximum, au nombre de circuits contrôlé par la console concernée (exemple 48 circuits pour une PICCOLO 12/48, et 192 circuits pour une PICCOLO 48/192). Le niveau des circuits qui ont été lus à partir de l'entrée DMX apparaît en **bleu** à l'écran.

1 : ADD TO DMX OUT

Les informations du **DMX IN** sont mixées avec les informations de la ligne de sortie. Dans ce mode, l'utilisateur n'a pas le contrôle de l'entrée DMX. Ces options sont très souvent utilisées lorsqu'il y a 2 consoles et seulement 1 ligne DMX physique.

EXEMPLE : Une console X... contrôle les circuits (1 à 48) et une autre console contrôle d'autres circuits (49 à 72). Si la sortie de la première console est connectée à l'autre console et si « **ADD TO DMX OUT** » est sélectionné, tous les circuits de 1 à 72 sont envoyés par la sortie DMX.

2 : RUN MACROS

Les circuits de l'entrée **DMX IN** exécutent des macros (99 maximum). Lorsque l'entrée du channel excède 5%, la macro correspondante est alors exécutée. (La correspondance entre les circuits et les macros est de 1 à 1 : Channel 1 – Macro 1, Channel 2 – Macro 2 etc...)

3 : ADD TO STAGE (Fixtures)

Permet d'utiliser l'entrée **DMX IN** pour contrôler un maximum de 32 paramètres de machines (Les 32 premiers paramètres du système). Les valeurs de paramètres qui sont lues à partir de l'entrée DMX apparaissent en **bleu** à l'écran.

Nota : Les paramètres à 0% sont aussi capturés à partir de l'entrée DMX dans ce mode.

Astuce : Utiliser le **M#**⤵ comme contrôleur du **DMX IN** lorsque ce mode est sélectionné.

SM

Permet de configurer le comportement du potentiomètre **SM#**⤵ qui peut travailler comme un général des sous-maîtres, comme un contrôleur de l'entrée DMX ou être désactivé.

Pour configurer le potentiomètre **SM#**⤵ entrer le numéro d'index de l'option appropriée.

Pour fermer cet écran de menu : **EXIT**

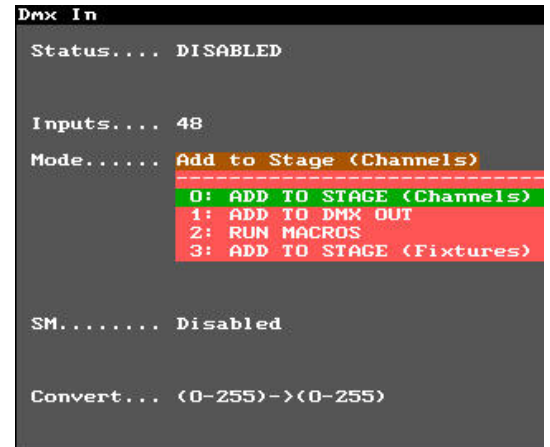
Convert

Cette fonction permet une conversion du signal de commande utilisé dans le DMX IN.

0 : (0-255) -> (0-255) : c'est la conversion linéaire 1 : 1

1 : (0-1, 2-255) -> (0, 2-255) : c'est une conversion spéciale dans laquelle les niveaux reçus à 1% sont traduits en 0%. Cette conversion permet la compatibilité avec quelques consoles qui envoient un niveau les circuits avec un niveau 01 (alors qu'ils devraient être à 00%)

Pour fermer cet écran de menu, taper : **EXIT**



15. MIDI

MIDI (Musical Instruments Digital Interfaces) est un protocole digital série, développé à l'origine pour les instruments de musique et maintenant utilisé par la plupart des ordinateurs et des équipements multimédia.

A partir du port **MIDI**, il est possible de communiquer avec n'importe quel équipement MIDI mais également avec une seconde console.

Le niveau le plus basique d'utilisation de la communication **MIDI** est la transmission de NOTES de musique (qui sont associées aux touches de la console) et de CONTROLLERS musicaux (qui sont associés aux potentiomètres de la console).

MIDI transmet par 16 canaux de communication. Chaque canal de communication transmet 128 NOTES et 128 CONTROLLERS. Les NOTES et CONTROLLERS sont transmis au moment où une touche est enfoncée ou un potentiomètre bougé.

Nota : Compte tenu du nombre de potentiomètres des grands modèles de **PICCOLO**, **2 circuits MIDI** peuvent être nécessaires pour transmettre et recevoir toutes les touches ou potentiomètres.

Le **MIDI** utilisé dans **PICCOLO** accepte le « » pour augmenter la vitesse de transmission du **MIDI**.

15.1 LE MENU MIDI

IMPORTANT : Avant d'engager toute action de programmation **MIDI**, il est essentiel de savoir :

Si le port MIDI doit être validé ou pas (ON ou OFF dans le Setup). Si le port est émetteur (OUT dans le setup) ou récepteur (IN dans le setup).

Sélectionner le canal de dialogue (1 à 16). Si besoin, adresser les notes ou controllers.

Si un des éléments de cette liste est omis, le fonctionnement sera imparfait.

Les associations entre NOTES et touches et entre CONTROLLERS et potentiomètres ainsi que la configuration du port **MIDI** sont accessibles dans le menu **21** : **MIDI**. Pour ouvrir ce menu, taper **MENU 21**

L'écran du menu **21** : **Midi** est divisé en 2 zones : La ligne de setup et la charte **MIDI**. Pour passer d'une zone à l'autre, utiliser la souris ou taper **MENU**. Taper **EXIT** pour fermer ce menu :

The screenshot shows the MIDI menu with the following options:

- Off** (dropdown)
- Out** (dropdown)
- Channel 1** (dropdown)
- 1:1** (dropdown)
- Disable/Enable** (dropdown)
- Key** (list of keys and their MIDI numbers)
- Fad** (list of faders and their MIDI numbers)

Callouts in the image identify:

- Ligne SETUP**: Points to the dropdown menus.
- Choix de la fonction de la touche ou du potentiomètre de la console (ACTIF ou INACTIF)**: Points to the 'Disable/Enable' dropdown.
- Touche ou potentiomètre de la console**: Points to the 'Key' and 'Fad' lists.
- Note ou controller affecté aux touches ou potentiomètres de la console**: Points to the MIDI numbers in the lists.
- Charte MIDI**: Points to the overall MIDI chart area.

15.1.1 La ligne de setup

Les options de la ligne de setup permettent :

Off

= Activer (**0: ON**) ou désactiver (**1: OFF**) le port **MIDI**. Cette option est aussi disponible dans le menu **70** : **Multimedia Panel**

Out

= Choix du mode de communication. Sélectionner **0: OUT** pour que la console soit l'émetteur MIDI ou sélectionner **1: IN** pour que la console soit le récepteur MIDI

Channel 1

= Choix du canal de communication (de 1 à 16) en entrant son numéro.

1:1

= Retour à la charte MIDI par défaut en exécutant l'option **0: Default**

Disable / Enable

= Cette option inclus quelques commandes d'édition rapides.

0 : Disable Keys

= Désactiver la transmission / réception de tous les Touches et Notes associées.

1 : Enable Keys

= Activer la transmission / réception de tous les Touches et Notes associées

2 : Disable Faders

= Désactiver la transmission / réception de tous les Potentiomètres et Controllers associés.

3 : Enable Faders

= Activer la transmission / réception de tous les Potentiomètres et Controllers associés.

15.3 CONNEXION ENTRE 2 PICCOLO

Pour que 2 consoles PICCOLO travaillent simultanément, il est possible de connecter les consoles pour que l'une des deux consoles travaille comme la console principale, et l'autre comme une console de secours.

15.3.1 Connexion de démarrage

Pour connecter les deux consoles, il est nécessaire de commencer à partir d'un état connu :

- Faire un Reset des 2 consoles
- Charger le même show dans les deux consoles
- Connecter le câble MIDI sur MIDI-OUT (sur la console principale) et sur MIDI-IN (sur la console auxiliaire)
- Sur la console auxiliaire : configurer le port MIDI **MENU 21** en **ON** / **IN** / **0 : Default** et en utilisant le même canal de communication dans la ligne SETUP du menu que pour la console principale.
- Sur la console principale : configurer le port MIDI **MENU 21** en **ON** / **OUT** / **0 : Default** et en utilisant le même canal de communication dans la ligne SETUP du menu que pour la console auxiliaire.

A partir de ce moment, toute action faite sur la console principale sera transmise à la console de secours. Chaque action sera ainsi répétée sur les deux consoles.

NOTA :

- Ne pas oublier d'insérer un disque USB dans chaque console pour enregistrer le show.
- Les actions faites sur la console auxiliaire ne sont pas transmises à la console principale.

15.3.2 Connexion finale

Les consoles étant synchronisées pour l'édition et la restitution. Si la console principale tombe en panne, il suffit de débrancher le câble MIDI entre les deux consoles et de continuer à travailler avec la console de secours.

Une mesure préventive peut être prise : désactiver le port MIDI de la console auxiliaire (**OFF**)

16. TIME CODE ET LISTE DES EVENEMENTS

16.1 MTC, CLOCK & INTERNAL

PICCOLO permet de synchroniser une liste d'évènements avec un Time Code qui peut être :

- Un Time Code Externe : MTC (Midi Time Code)
- Un Time Code de l'horloge de la console : CLOCK
- Un Time Code interne (simulé) : INTERNAL

Un Time Code sera écrit TC en référence à chacun de ces types : MTC, CLOCK ou INTERNAL.

TC est une valeur de temps au format : hh : mm : ss : ff dans lequel :

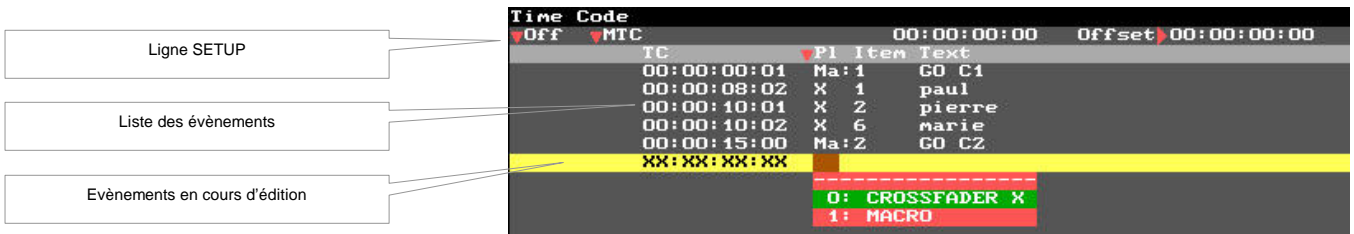
- hh = Heures (0 à 23)
- mm = Minutes (0 à 59)
- ss = Secondes (0 à 59)
- ff = Fractions de secondes (0 à 29), donnant une précision au 30^{ième} de seconde.

Un événement / event est une action de restitution associé à un time code. L'évènement est exécuté au moment de son TC, et il possède les données concernant l'action à faire. L'action peut être :

- Exécuter une mémoire dans le Crossfader X
- Exécuter une macro, MACRO

Le menu **23 : Time Code** permet de configurer le type de Time Code à utiliser et permet d'éditer la liste des évènements à exécuter.

Pour ouvrir le menu, taper : **MENU 23**



L'écran est séparé en deux zones : La ligne de Setup et la liste des Evènements. Taper **OPTIONS** pour basculer d'une zone à l'autre.

16.2 LA LIGNE SETUP

Les fonctions et options de la ligne de **Setup** sont :

ON = Active (**ON**) ou désactive (**OFF**) l'utilisation des évènements. Si cette option est **OFF**, aucun évènement ne sera exécuté. Cette option est aussi disponible à partir du menu **70 : Multimedia Panel**.

MTC = Sélectionner le type de **Time Code** qui contrôlera les évènements.

Lorsque le **TC** choisi est **0 : MTC**, **1 : CLOCK** ou **2 : INTERNAL**, l'utilisateur n'a pas le contrôle du TC, qui est créé par une source externe ou l'horloge de la console. Dans ces cas l'unique valeur de temps programmable est l'**Offset** qui permet d'avancer ou de retarder l'exécution des évènements par rapport au TC en cours.

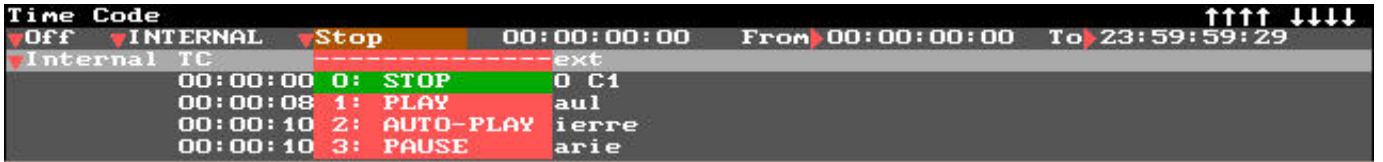
Offset = Editer ce temps pour ajuster l'Offset. La valeur d'Offset est ajoutée à la valeur du TC en cours.

EXEMPLE : En travaillant avec le INTERNAL TC, le temps en cours est 11:29:23:11, si un Offset de 1 heure est appliqué (01:00:00:00), le compteur TC affiche 12:29:23:11, si un Offset de 23 heures est appliqué (23:00:00:00) le compteur TC affiche 10:29:23:11.

Sur le moniteur, la présence d'un time code se visualise comme ci dessous



Il est possible d'exécuter les évènements avec un TC différent du TC externe sans avoir à reprogrammer la liste des évènements.



Lorsque le TC est du type **3 : INTERNAL**, l'utilisateur contrôle plus concrètement le TC

- STOP** =
 - 0 : STOP** Stoppe le compteur TC et le remet à sa valeur initiale
 - 1 : PLAY** Démarre le compteur TC qui compte à partir de son temps actuel jusqu'à la valeur du temps programmée dans To.
 - 2 : AUTOPLAY** Démarrer le compteur TC, en mode cycle dans lequel le TC est actif à partir de la valeur From jusqu'à la valeur To, puis répété en boucle jusqu'à un Stop ou un Pause.
 - 3 : PAUSE** Stoppe momentanément le compteur TC.
- From** = Première valeur du TC INTERNAL, par défaut : 00:00:00:00. Les évènements avec un TC plus bas que celui programmé dans From ne sont pas exécutés. Cette valeur peut être éditée dans la ligne de setup, ou dans la liste des évènements en sélectionnant son option **0 : SET FROM** dans la colonne **Internal**
- To** = Dernière valeur du TC INTERNAL, par défaut : 23 : 59 : 59 : 29. Les évènements avec un TC supérieur à To ne sont pas exécutés. Cette valeur peut être éditée dans la ligne de setup, ou dans la liste des évènements en sélectionnant son option **1 : SET TO** dans la colonne **Internal**

Nota : Dans la liste des évènements, les cellules **Internal** ne sont activées que lorsque le type de TC est **INTERNAL**

A la droite de la ligne de setup, le TC en cours est indiqué.

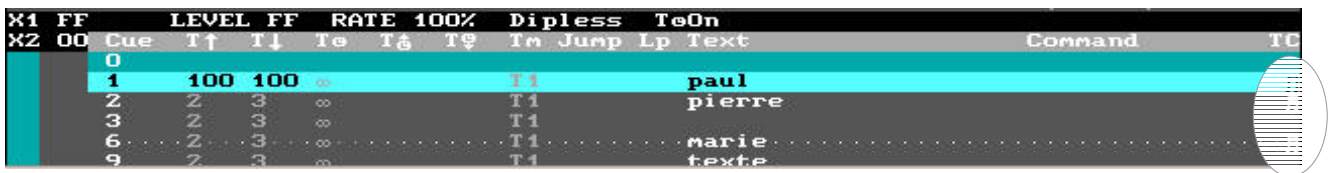
16.3 LISTE DES EVENEMENTS

La liste des évènements est composée d'un évènement par ligne, et chaque ligne est décomposée en 5 colonnes qui sont :

- Internal** = Ces cellules sont actives seulement lorsque le TC est de type INTERNAL. Elles sont utilisées pour donner les valeurs de From et To.
- TC** = C'est la valeur du time code dans lequel l'évènement sera exécuté (Cette valeur peut être éditée ou capturée).
- PI** = Élément restitué dans l'évènement. Les options disponibles sont :
 - 0 : CROSSFADER X** Exécuter une mémoire dans le crossfader X
 - 2 : MACRO** Exécuter une Macro
- Item** = Numéro de la mémoire à exécuter par le crossfader, numéro de la macro ou numéro de la commande.
- Text** = Texte associé à la mémoire, macro ou commande. Non éditable.

16.4 ACTIVATION DE LA LISTE D'EVENEMENTS

Pour exécuter la liste des évènements, elle doit être active (**ON**). Lorsque la liste des évènements est active, une **note de musique** surlignée en rouge apparaît sur la ligne d'état.



Pour voir la liste des évènements et l'entrée des **TC** en cours, sélectionner l'écran de base 2 en tapant **MENU 60** {Base 1}

Chaque fois qu'un évènement est exécuté, il disparaît de la liste et l'évènement suivant apparaît. Les évènements sont toujours classés dans l'ordre chronologique des valeurs de leur **TC**.

Lorsque le time code en cours arrive à un time code évènement celui ci est automatiquement exécuté.

Les mémoires programmées dans des évènements présentent une note de musique en bout de leur ligne dans la liste des mémoires.

17. RESET ET UPDATE

17.1 RESET

IMPORTANT : Enregistrer le show sur une clé USB avant de faire un Reset. Le processus de Reset efface toutes les données de la console y compris les configurations et les patches.

- Eteindre la console
- Appuyer et maintenir la touche ▼ ⇐
- Mettre la console sous tension.
- Après quelques secondes, puis relâcher la touche ▲ ⇐

La console est initialisée avec toutes ses données par défaut. Toutes les mémoires, bibliothèques, groupes, pages, patches etc. ont été effacés.

17.2 SOFTWARE UPDATE

Pour obtenir la dernière version de software en accès libre, composer : www.rvetec.com sur internet ou contacter le revendeur RVE le plus proche.

IMPORTANT Enregistrer le show avant de faire un update de software. Le processus entraîne un Reset.

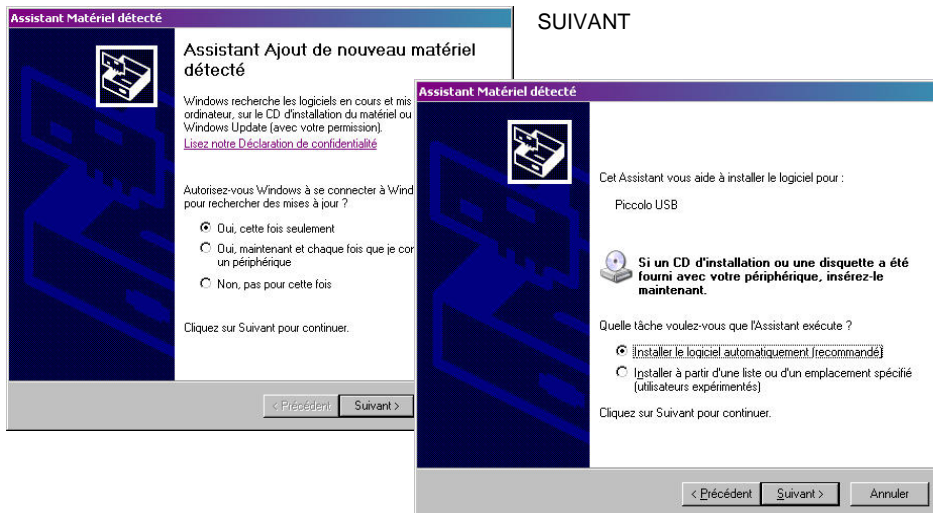
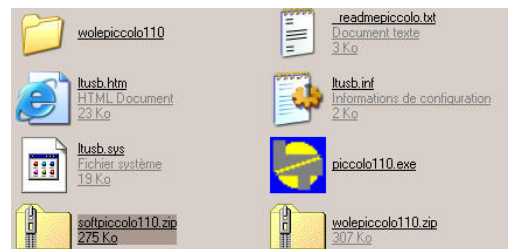
La console est updaté en reliant sa connexion USB à un PC. Pour cela il sera nécessaire:

- 1 PC 486 (minimum) avec WIN95/WIN98/WIN2000, ME, WIN-NT or WIN-XP (VISTA non certifié).
- Un câble USB type AB (mâle)
- Le Software d'update
- Le driver Piccolo USB : **Itusb.sys**



Processus de mise à jour :

- Sur le site www.rvetec.com, trouver la fiche PICCOLO et " télécharger la dernière version du logiciel interne"
- Charger le document "upgrade_piccolo_###.zip" dans un dossier "piccolo" du PC,
- Extraire le document " upgrade_piccolo_###.zip " dans le même dossier du PC que précédemment,
- CONNECTER LE CABLE sur le port DEVICES du PICCOLO et un des ports USB du PC.
- Le PC signale qu'un nouveau matériel est connecté



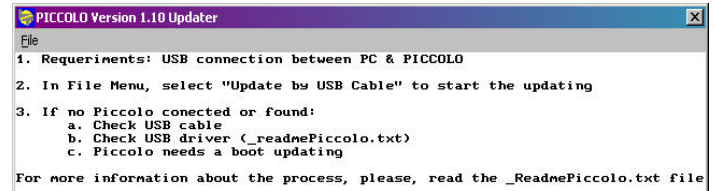
- L'assistant installe le logiciel par transport de fichier
- S'il ne l'est pas, ouvrir le driver
- Double clic sur le fichier



"**Itusb.sys**" contenu dans le dossier "piccolo" du PC

"**piccolo###.exe**" contenu dans le dossier "piccolo" du PC

- Sélectionner "File" puis "Update by USB cable"



- L'installation se fait par transfert de fichiers. Le dernier fichier contient l'information "**PICCOLO updated**"

Si plusieurs UPDATES sont réalisées avec le même PC, il est possible que l'ensemble des phases ci dessus n'apparaissent pas. Dans ce cas, attendre que le dernier fichier contienne l'information "**PICCOLO updated**" apparaisse pour que l'opération soit terminée.

18. EDITEUR OFF LINE (OLE)

PICCOLO possède un simulateur PC **Off Line (OLE)** permettant de retrouver la console sur un PC. Ce software peut être utilisé pour se former sur la console mais également pour éditer et modifier des shows ou pour des fonctions comme l'impression d'un show ou la lecture et l'écriture d'un show en format ASCII...

Le simulateur OLE présente sur le PC la façade des consoles et les moniteurs. Le résultat des actions est visible en temps réel.

Pour échanger les données entre le console et OLE (ou vice et versa) enregistrer votre show sur un disque (clé) USB et le copier dans le même dossier que le programme de la directory OLE. Il peut alors être chargé par le OLE et enregistré à cet endroit. Si le show est modifié ou qu'un nouveau show est créé à partir du OLE, il peut être chargé dans le console de façon inverse (Chargement du show sur le disque USB puis chargement du show dans le console).

ATTENTION : Chaque version de software PICCOLO a un OLE correspondant, et seules des versions compatibles peuvent fonctionner ensembles.

18.1 PC SYSTEM

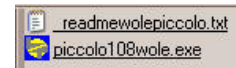
Choisir un PC 486 minimum ou plus performant

Système opératoire : WIN95/WIN98/WIN2000, ME, WIN-NT et WIN-XP

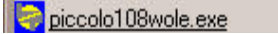
Si l'ordinateur n'a pas assez de mémoires vidéo, le programme OLE peut être ralenti. Dans ce cas, il est recommandé de configurer la vidéo du PC à 256 couleurs (16 Bits).

18.1.1 Installation

- Sur le site www.rvetec.com, trouver la fiche PICCOLO et télécharger "emulateur PC"
- Charger le document "emulateur_piccolo###.zip" dans un dossier "piccolo" du PC,
- Extraire le document "emulateur_piccolo###.zip" dans le même dossier du PC que précédemment,



18.1.2 Utilisation de l'éditeur off line OLE

- Ouvrir le fichier type 
- Le simulateur s'ouvre et tout ce qui peut être fait sur la console peut être réalisé sur le simulateur

L'éditeur **Off Line** a une correspondance entre les touches de **PICCOLO** et les touches du clavier alphanumérique du PC, mais il est plus facile de travailler avec la souris du PC en cliquant sur la touche et en faisant glisser les boutons des potentiomètres.

Les dessins de la console et du moniteur peuvent être placés n'importe où sur le moniteur.

Pour bouger 2 faders ou appuyer sur 2 touches simultanément :

- Appuyer sur **Ctrl** et cliquer avec la souris sur l'un des faders (ou touches)
- En laissant **Ctrl** appuyé, déplacer la souris jusqu'aux autres faders (Ou cliquer sur une autre touche)

18.1.3 OLE et Ethernet

Développement en cours

18.1.4 Démo OLE

OLE a une sortie DMX vers Ethernet si OLE est connecté à la console (comme backup). Si le Piccolo n'est pas connecté, OLE fonctionne comme "démo" et la sortie DMX vers Ethernet ne fonctionne que 20 minutes.

19. ETHERNET

Développement en cours, mais les éléments connexions existent déjà. Lorsque les évolutions seront disponibles, elles pourront être téléchargées en composant : www.rvetec.com sur internet ou en contactant le revendeur RVE le plus proche.

20. FONCTIONS DE LA TOUCHE OPTIONS

La touche **OPTIONS** est déjà associée à des fonctions lorsqu'elle est utilisée dans les patchs channels et fixtures, voir les chapitres 4 et 5. Cependant elle peut être utilisée dans d'autres configurations pour raccourcir le temps de travail et pour rationaliser les processus d'enregistrement.

Le principe est le suivant : Chaque fois qu'un item (mémoire, groupe, effet.....) sauf les macros est enregistré ou en cours de modification, le système affiche les attributs de l'item concerné dans les lignes 2 et 3 sur le moniteur. Si cela est nécessaire, il est possible de modifier ces attributs en tapant sur la touche **OPTIONS** et en réalisant les modifications comme si elles étaient effectuées dans d'autres menus.

20.1 LA TOUCHE OPTIONS POUR LES MEMOIRES ET LES GROUPES

20.1.1 : Lors de l'enregistrement

Après les processus d'édition **{éditeur} CUE # REC** ou **{éditeur} GRP # REC** ou **{éditeur} LOAD S #**, sur les lignes 2 et 3 apparaissent les attributs (temps, jump, lp, textes) liés ou programmés pour cette mémoire ou ce groupe.

Exemple pour une mémoire

Lignes 2 et 3

Attributs éditables

GM 100 B0		Stage Q59 T1										c -		96% 11:54:20										
Cue	T↑	T↓	Tø	Tð	Tç	Tm	Jump	Lp	cf+	Text	Command		TC											
58	3	3	∞			T1				c -														
Channels																								
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
FF	FF	FF	FF					FF	65	FF	80	FF	FF	FF										
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	

Taper : **OPTIONS**

La ligne devient jaune et chaque attribut peut être modifié comme si l'on était dans cue list ou group list

GM 100 B0		Stage Q59 T1										c -		96% 12:04:34										
Cue	T↑	T↓	Tø	Tð	Tç	Tm	Jump	Lp	cf+	Text	Command		TC											
58	3	3	∞			T1				c -														
Channels																								
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
FF	FF	FF	FF					FF	65	FF	80	FF	FF	FF										
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	

Taper : **OPTIONS**

La fonction disparaît

GM 100 B0		Stage Q59 T1										c -		96% 12:07:55										
Cue	T↑	T↓	Tø	Tð	Tç	Tm	Jump	Lp	cf+	Text	Command		TC											
58	3	3	∞			T1				c -														
Channels																								
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
FF	FF	FF	FF					FF	65	FF	80	FF	FF	FF										
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	

20.1.2 : Lors d'une modification

Après le processus **CUE # MDFY** ou **GRP # MDFY**, sur les lignes 2 et 3 apparaissent les attributs (temps, jump, lp, textes) liés ou programmés pour cette mémoire ou ce groupe.

Attributs éditables

GM 100 B0		Stage Q59 T1										Mdfy Q58		c -		96% 12:10:17								
Cue	T↑	T↓	Tø	Tð	Tç	Tm	Jump	Lp	cf+	Text	Command		TC											
58	3	3	∞			T1				c -														
Channels																								
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
FF	FF	FF	FF					FF	65	FF	80	FF	FF	FF										
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	

Taper : **OPTIONS**

La ligne devient jaune et chaque attribut peut être modifié comme si l'on était dans cue list ou group list

GM 100 B0		Stage Q59 T1										Mdfy Q58		c -		96% 12:12:13								
Cue	T↑	T↓	Tø	Tð	Tç	Tm	Jump	Lp	cf+	Text	Command		TC											
58	3	3	∞			T1				c -														
Channels																								
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
FF	FF	FF	FF					FF	65	FF	80	FF	FF	FF										
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	

Taper **OPTIONS** :

la fonction disparaît

20.1.3 : Modification des attributs d'une mémoire ou un groupe en live :

Cette fonction permet de modifier instantanément les attributs d'une mémoire ou d'un groupe sans avoir besoin d'accéder au processus de modification ni dans les cue list ou group list.

Pour accéder aux attributs d'une mémoire, taper : **CUE # OPTIONS** puis **{modifier les attributs souhaités}**. **OPTIONS** pour sortir
 Pour accéder aux attributs d'un groupe, taper : **GRP # OPTIONS** puis **{modifier les attributs souhaités}**. **OPTIONS** pour sortir

A la suite des opérations d'enregistrement et de modifications des attributs, la mémoire ou le groupe concerné peuvent être directement chargés :

- dans un sous maître en tapant : **LOAD S #**
- en X2 de la séquence en tapant : **ASSIGN**

20.2 LA TOUCHE OPTIONS POUR LES EFFETS

20.2.1 : Lors de l'enregistrement ou d'une modification

Après les processus d'édition **EFFET # REC {éditeur}**, la touche **OPTIONS** permet de passer de la zone des paramètres généraux (attributs) à la zone des pas d'effet et à tout moment de changer les temps, directions

A la suite des opérations d'enregistrement et de modifications des attributs, l'effet concerné peut être directement chargé dans un sous maître en tapant : **LOAD S #**

20.2.2 : Modification des attributs d'un effet en live :

Cette fonction permet de modifier instantanément les attributs d'un effet sans avoir besoin d'accéder au processus de modification ni dans l'effet list .

Effect of	Text	I↓	StepI	Dir	Attributes	Cue	Effect	Steps
2	Cues	lili	05	>	_! SHADOW	0	15	3
Channels								
1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24			

Pour accéder aux attributs d'un effet, taper : **EFFET # OPTIONS** puis {modifier les attributs souhaités}. **OPTIONS** pour sortir

A la suite des opérations d'enregistrement et de modifications des attributs, l'effet concerné peut être directement chargé dans un sous maître en tapant : **LOAD S #**

20.3 LA TOUCHE OPTIONS POUR LES PAGES

Lors de l'enregistrement d'une page on peut attribuer un texte en tapant **OPTIONS**.
OPTIONS ou **EXIT** pour sortir

Page	Text
5	RVE TECHNO
Channels	
1	2
3	4
5	6
7	8
9	10
11	12
13	14
15	16
17	18
19	20
21	22
23	24

Le nouvel état de la page peut être directement chargé en tapant **LOAD** ou **ASSIGN** .