



Aide en ligne

Comprenant le  & le 

Bienvenue

Bienvenue dans le système d'aide en ligne du JesterML, qui est destiné à vous donner un guide de base pour l'exécution des fonctions usuelles du JesterML. Pour une aide plus complète, veuillez consulter le Manuel d'utilisation.

Le JesterML fonctionne dans quatre modes distincts : Preset, Program, Run et Setup. Le mode choisi se repère grâce à la LED située à côté de la touche MODE. Les modes sont distingués sur le moniteur par des couleurs différentes. Chaque mode a son propre usage. Ces modes sont expliqués dans les quatre sections suivantes :

Preset Mode	- préparations manuelles: aucune programmation, tout est envoyé en direct.
Program Mode	- pour enregistrer des données dans le pupitre, et modifier ces données ensuite.
Run Mode	- pour restituer les mémoires et les submasters.
Setup	- pour paramétrer les réglages du pupitre.

Assistance

Pour plus d'informations sur le JesterML, veuillez consulter le Manuel d'utilisation. Une version à jour du Manuel est téléchargeable depuis le site Web de Zero88, www.zero88.com.

Pour une assistance technique sur n'importe quel produit Zero88, appelez le **+44 (0)1633 838088** ou envoyez un e-mail à techsupp@zero88.com. Hors U.K., les utilisateurs ont intérêt à contacter l'importateur ou leur distributeur local.

Les mises à jour du logiciel JesterML sont régulièrement mises en ligne. Pour obtenir la dernière mise à jour, visitez le site Web de Zero88 où vous pouvez également obtenir des instructions détaillées sur la procédure de mise à jour.

Nous offrons également un forum informel de discussion libre sur Internet où les clients peuvent obtenir des conseils et des suggestions pour de nouvelles fonctionnalités sur l'ensemble de nos produits. Un lien vers ce forum, ainsi que le détail des sessions de formation et des informations sur les nouveaux produits sont accessibles depuis le site Web de Zero88.

Mode Preset

Le Mode Preset (préparations) procure un contrôle direct des appareils. Pour déterminer dans quel mode vous vous trouvez, regardez la LED à gauche de la touche MODE. Elle indique le mode d'opérations en cours. Pour passer en Mode Preset à partir de n'importe quel autre mode, appuyez et maintenez la touche MODE pendant 1 seconde.

En Mode Preset, les touches multi fonctions (MFK) permettent de sélectionner et régler les projecteurs automatisés. Les trois roues dédiées permettent de manipuler les paramètres affichés sur l'écran LCD situé au dessus d'elles.

Les potentiomètres sont physiquement présents sur le pupitre lui-même, ou bien sur un pupitre utilisé comme extension (*Wing*) et raccordé à l'entrée DMX. La rangée supérieure de potentiomètres permet le contrôle des sources raccordées à la première moitié des circuits, tandis que la rangée inférieure peut être commutée pour contrôler soit la première moitié, soit la deuxième moitié des circuits. Chaque rangée possède son propre Master, situés en haut du pupitre. Les deux Masters de préparations fonctionnent tête-bêche, permettant un transfert entre les deux préparations en poussant les deux potentiomètres de Master dans le même sens.

Les scènes peuvent être réglées sur les potentiomètres de la préparation A, le Master A contrôlant le niveau général. Une autre scène peut être réglée sur la préparation B, puis les deux Masters étant maniés ensemble, la préparation B sera envoyée sur scène tandis que la préparation A disparaîtra. Ce transfert s'effectue en fonction de la position des deux potentiomètres de Master.

Pour passer en mode étendu, appuyez sur la touche PAGE B et la LED du bas s'allumera. La préparation B contrôle alors la deuxième moitié des circuits. Le JesterML permet cependant de faire des transferts manuels entre deux préparations en mode étendu, comme expliqué ci-après.

Une fois la scène réglée, appuyez sur la touche STORE jusqu'à ce que l'écran LCD affiche B FADERS A STORED. Ceci indique que le Master A contrôle maintenant le niveau général de la scène enregistrée temporairement et que le Master B contrôle la sortie « live » des potentiomètres.

Vérifiez que le Master B est à 0%, vous pouvez alors préparer une scène en aveugle. Lorsque celle-ci est réglée, déplacez simultanément les deux Masters A & B vers le bas pour effectuer un transfert entre la scène précédente et la nouvelle. Quand le Master B est à full et le Master A à 0%, appuyez sur la touche STORE pour envoyer la scène enregistrée aux sorties. Le LCD et le moniteur changent l'affichage pour A FADERS B STORED. Vous pouvez alors préparer une nouvelle scène en utilisant les potentiomètres des deux préparations, et quand elle est prête effectuer le transfert avec les Masters, puis appuyer sur la touche STORE. Ces opérations s'effectuent dans le sens des aiguilles d'une montre sur la face avant du pupitre, dans l'ordre suivant : FADERS, MASTERS, STORE.

Vous pouvez flasher un circuit en appuyant sur le bouton FLASH situé sous son potentiomètre. Le mode Flash se paramètre sur les touches MFK, en appuyant sur SPECIAL. Le flash envoie un circuit à 100% , en mode Solo il envoie le circuit à 100% et tous les autres à 0%. Dans les deux modes il s'agit d'une action temporaire qui prend fin quand on relâche la touche. Le mode Flash peut aussi être réglé sur OFF, ce qui rend les boutons de flash inactifs en mode Preset.

Mode Program

Le mode Program est utilisé pour enregistrer des scènes et des chenillards dans les mémoires ou les submasters, ainsi que pour enregistrer et utiliser des palettes. En mode Program, la touche PROGRAM/GO est de couleur rouge et agit comme une touche PROGRAM en enregistrant les informations désirées à l'emplacement sélectionné. Des temps peuvent être associés aux mémoires et on peut également leur donner un nom si nécessaire.

Pour programmer une scène dans une mémoire vierge, utilisez les flèches pour sélectionner la mémoire. Une fois sélectionnée, utilisez les potentiomètres et les roues pour créer la scène que vous souhaitez programmer, et réglez le temps de transfert voulu en mettant les roues en mode Spécial. Une fois que vous avez défini tous les paramètres de la scène, appuyez sur la touche PROGRAM pour mémoriser la scène.

Pour enregistrer un chenillard, enregistrez le premier pas comme décrit ci-dessus. Puis re-sélectionnez la mémoire et réglez le second pas du chenillard. Appuyez sur PROGRAM et sélectionnez <Make Chase>. Le JesterML convertit la mémoire en chenillard, et vous pouvez alors appuyer sur PROGRAM chaque fois que vous avez réglé un pas et que vous souhaitez l'enregistrer. Sortez du champ STEP et appuyez sur EDIT pour voir défiler le chenillard en temps réel (la vitesse se règle en déplaçant les roues en mode Chase).

Les chenillards et les scènes peuvent aussi être enregistré(e)s dans un submaster. Au lieu de sélectionner une mémoire, appuyez simplement sur la touche FLASH sous le submaster que vous souhaitez enregistrer. Sinon, appuyez sur PAGE B, puis sélectionnez le submaster en utilisant les touches MFK. Une fois le submaster sélectionné, réglez la scène ou le pas, puis appuyez sur la touche PROGRAM.

Les Palettes sont des petits morceaux de mémoire destinés à être utilisés comme éléments de construction de votre spectacle. Elles sont stockées sous Colour, Beamshape ou Position et sont accessibles depuis les touches MFK. Il y en a 30 pour chaque attribut, procurant des possibilités de stockage pour les couleurs couramment utilisées, pour les positions et les choix de faisceau, sous des palettes selon les besoins. Pour programmer une palette, appuyez simplement sur la touche MFK souhaitée, effectuez les réglages, puis appuyez sur la touche PROGRAM.

Pour donner un nom à un item, il faut d'abord le sélectionner, puis naviguez vers le champ Name (affiché < > sur l'écran LCD). Appuyez sur ENTER et servez vous des touches MFK pour saisir un nom, puis appuyez sur ENTER.

Il est facile d'effectuer des modifications sur le JesterML. Tout d'abord, sélectionnez la mémoire ou le submaster que vous voulez modifier, puis appuyez sur la touche EDIT. Effectuez les modifications en déplaçant les curseurs des circuits appropriés. Le JesterML fonctionne sur un principe de « capture », selon lequel vous devez atteindre le niveau d'un circuit afin de le modifier. Déplacez le potentiomètre pour « capturer » le circuit, puis amener le à son nouveau niveau. Une fois que vous êtes satisfait du nouveau réglage, appuyez sur la touche EDIT pour l'enregistrer à l'emplacement d'origine, ou bien sélectionnez un nouvel emplacement et appuyez sur la touche PROGRAM pour l'enregistrer sur celui-ci.

Pour supprimer une scène ou un pas de chenillard, maintenez la touche CLEAR pendant quelques secondes avec le pas à supprimer en surbrillance. Pour supprimer tout le chenillard, maintenez les touches CLEAR et SHIFT simultanément pendant quelques secondes.

Mode Run

Le mode Run est utilisé pour restituer une séquence de mémoires et utiliser les submasters. Pour passer en mode Run, appuyez et maintenez la touche MODE jusqu'à ce que le JesterML passe en mode Program, puis appuyez une fois sur la touche MODE pour passer en mode Run. La touche PROGRAM/GO passera en VERT, pour indiquer qu'elle fonctionne maintenant comme un bouton GO.

Les potentiomètres peuvent être sur le pupitre lui-même, ou bien sur une extension (*Wing*) raccordée à l'entrée DMX. En mode Run, les potentiomètres de la rangée supérieure contrôlent les niveaux des circuits, tandis que ceux de la rangée du bas contrôlent les submasters. La touche PAGE A permet de définir si la rangée supérieure contrôle la première ou la deuxième moitié des circuits. La touche PAGE B met les touches MFK en mode Submasters, et on peut changer de page de submasters en utilisant les touches Page Up et Page Down des MFK.

Le réglage du mode Flash avec Special détermine le comportement des boutons flash des submasters et des MFK :

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

En mode Run, la touche PROGRAMME/GO fonctionne comme un bouton GO. Il permet de déclencher la mémoire suivante dans la séquence, et aussi d'interrompre un transfert (pause). Pour déclencher une mémoire spécifique, sélectionnez la mémoire voulue en utilisant les flèches (dans le champ <N:>) et appuyez sur GO. La mémoire envoyée sur scène va descendre et la mémoire choisie va monter dans le temps enregistré quand la mémoire a été programmée. Ce temps peut être modifié en « live », en utilisant les roues en mode Spécial. Pour interrompre le transfert, appuyez et maintenez SHIFT et appuyez sur GO. Le transfert sera suspendu jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau sur GO, il reprendra alors là où il a été interrompu.

Si un chenillard est en cours d'exécution dans la séquence, vous pouvez ajuster sa vitesse en « live » en tournant les roues en mode Chase. Une fois qu'une valeur est réglée, vous pouvez augmenter ou diminuer la vitesse comme vous le désirez. Si vous mettez la vitesse en mode manuel, appuyer sur la touche INSERT déclenche le pas suivant.

Les automatiques peuvent aussi être pilotés de manière habituelle en mode Run. Pour accéder aux modes de modification des Fans (*éventails*), appuyez et maintenez la touche SHIFT pendant que vous bougez une roue. Pour changer de mode, appuyez et maintenez la touche SHIFT et appuyez en même temps sur COLOUR, BEAMSHAPE, ou POSITION.

Pour faire une modification rapide en mode Run, appuyez sur la touche EDIT. Le pupitre se met temporairement en mode Program. Quand vous avez terminé les modifications, appuyez de nouveau sur EDIT pour les sauvegarder et retourner en mode Run.

Setup

Le mode Setup permet de modifier les paramètres de fonctionnement du JesterML. Il permet également de sauvegarder et de charger des fichiers de conduite de spectacles. Pour entrer dans le Setup, appuyez et maintenez les touches SHIFT et MODE. Après quelques secondes, le pupitre se met en mode Setup et la LED à côté de la touche MODE s'allume. Pour choisir une option, utiliser les flèches pour naviguer jusqu'à celle-ci, puis appuyer sur ENTER.

Assign Fixtures (assigner les automatiques)

Une des premières options du menu que vous devez explorer est ASSIGN FIXTURES. C'est là que vous pouvez indiquer au pupitre quels projecteurs asservis vous allez utiliser. Les paramètres des automatiques peuvent être chargés à partir de la bibliothèque stockée dans le pupitre, à partir d'une clé USB, ou directement à partir de la machine elle-même en RDM (si implanté).

Entrez dans le menu Assign Fixtures, puis choisissez Add Fixtures, et vous serez guidé dans les menus pour choisir le fabricant et le modèle de la machine souhaitée. Une fois l'automatique sélectionné, choisissez la touche MFK à laquelle vous voulez l'assigner.

Patch DMX

Une fois que vous avez assigné les automatiques, vous devez entrer dans le menu du Patch et régler les adresses DMX pour chaque circuit et chaque machine.

Le Patch par défaut est droit : le circuit 1 contrôle le gradateur 1, le circuit 2 contrôle le gradateur 2, etc. Les automatiques ne sont pas patchés par défaut. Une fois entré dans le menu Patch DMX, sélectionnez l'item que vous voulez patcher (circuit ou machine, en appuyant sur les boutons flash ou les MFK) et choisissez l'adresse DMX. Si besoin, vous pouvez utiliser les touches MFK pour saisir une adresse DMX.

Save/Load (sauvegarder/charger)

Le JesterML permet de sauvegarder et de charger les fichiers de conduite sur/depuis une clé USB. Sélectionnez l'option, et donnez un nom à votre fichier. Vous pouvez aussi effacer des fichiers de conduite à partir de l'écran Load/save Show.

DMX Input Setup (Réglage de l'entrée DMX)


Pour utiliser un autre pupitre raccordé à l'entrée DMX comme extension pour contrôler les submasters, ou les circuits et les submasters, réglez le mode dans ce menu. Le mode par défaut est Snapshot (*capture*), pour pouvoir utiliser le JesterML comme console de backup.

Remote/Sound/LCD Setup (commande à distance/Son/LCD)

Le JesterML permet de définir l'action de la commande à distance, de l'entrée audio, et aussi de régler la luminosité et le contraste des afficheurs LCD. Ces options sont accessibles dans le Setup.

Clear Options (effacer)

Les options Clear et Reset du Setup servent à ramener le pupitre à ses réglages par défaut, ou pour effacer toutes les mémoires, les submasters, et les palettes enregistrés. Naviguez dans le menu jusqu'à l'option choisie, confirmez votre choix, et le pupitre effectuera la tâche demandée.

	Pour des infos, des images et les derniers logiciels, visitez notre site : www.zero88.com	Zero88 Usk House Llantarnam Park Cwmbran Gwent NP44 3HD	Tel: +44 (0)1633 838088 Fax: +44 (0)1633 867880 email: sales@zero88.com Web: www.zero88.com
---	---	---	--