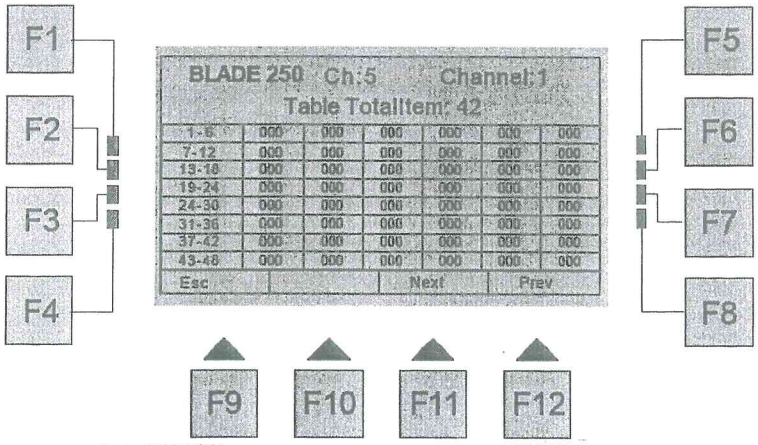
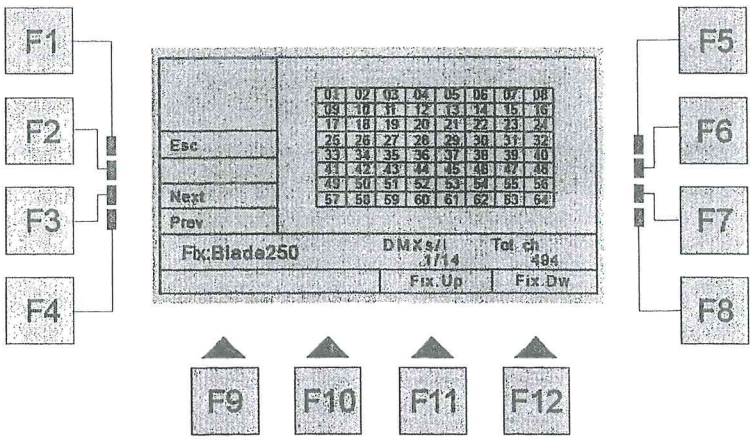
Tabset



Dans le menu de configuration de vos projecteurs, appuyez sur F9 (Tabset) pour accéder au menu Tabset. Il vous permet de pré programmer jusqu'à 48 valeurs de tabulations (0 – 255) de façon à pouvoir accéder directement au canal en appuyant sur la touche correspondant au canal d'assignation. Utilisez d'abord le potentiomètre 1 pour le tableau Total Item compris entre 1 et 48 (Off signifie que cette fonction est désactivée). Puis utilisez le potentiomètre 2 pour entrer la valeur que vous voulez assigner dans la case qui clignote. A l'aide des touches F10 (Next) et F11 (Prev), déplacez-vous de case en case dans le tableau. Assurez-vous que la valeur que vous entrerez sera supérieure à la valeur précédente. Appuyez sur la touche F9 (Esc) pour revenir au menu précédent.

Sauvegarde

Patcher vos projecteurs



Dans le menu de configuration, appuyez sur F4 (FixPatch) pour accéder au menu de patch des projecteurs. Une nouvelle fenêtre apparaît indiquant les 64 projecteurs que contrôle la console. Dans ce menu, vous devrez patcher un type de projecteurs précédemment configuré. Utilisez F3 (Next) et F4 (Prev) pour atteindre le numéro de projecteur voulu (01 – 64), puis sélectionnez le type de projecteurs disponible dans la librairie à l'aide des touches F11 (Fix. Up) et F12 (Fix. Dw). Le type de projecteur s'affiche à l'écran, ainsi que l'adresse de départ (DMX s) de votre projecteur, le nombre de canaux DMX qu'il occupe (DMX l) et le nombre de canaux utilisés par la totalité des projecteurs (Tot ch). Par exemple : Utilisez F3 ou F4 pour vous déplacer jusqu'au numéro 1 puis F11 ou F12 pour sélectionner Ypoc250. Il sera alors assigné comme premier projecteur sur la console. Procédez de manière identique pour les 64 projecteurs. Appuyez sur la touche F1 (Esc) pour quitter ce menu, l'enregistrement se faisant automatiquement. N'oubliez pas que vous ne pouvez dépasser 512 canaux DMX sinon un message d'erreur apparaîtra et vous devrez recommencer l'opération ou bien modifier la configuration des projecteurs.