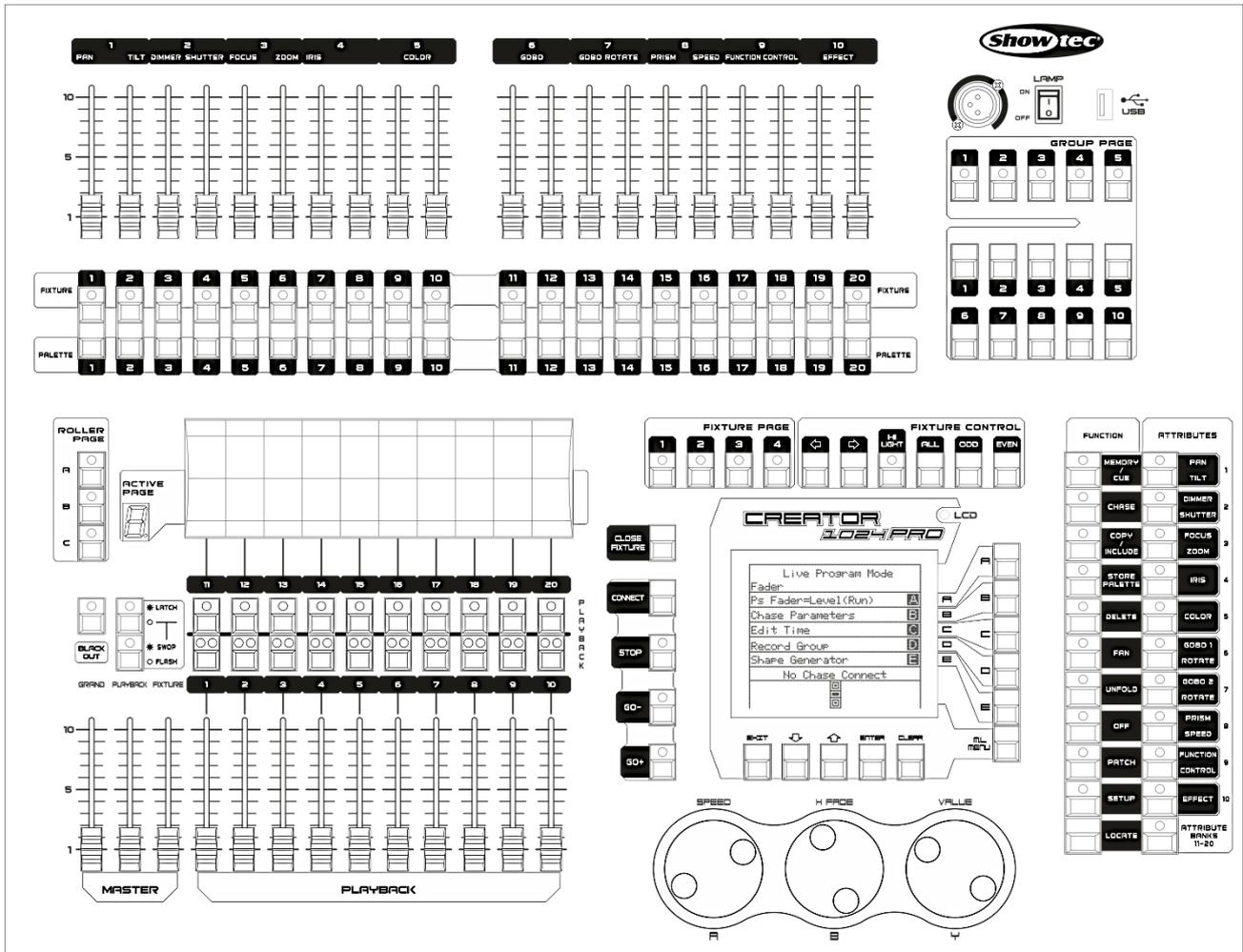




# MANUEL



## FRANCAIS

# Creator 1024 PRO

Code commande : 50731

## Tables des matières

---

<b>1. Aperçu</b> .....	3
1.1 Caractéristiques techniques .....	3
<b>2. Installation</b> .....	4
2.1 Déballage .....	4
2.1 Consignes de sécurité .....	4
<b>3. Fonctionnement</b> .....	8
3.1 Panneau avant .....	8
3.2 Glossaire .....	11
<b>4. Assignment</b> .....	12
4.1 Assignment du variateur d'intensité .....	12
4.2 Assignment des appareils mobiles .....	12
4.3 Visualisation de l'assignment.....	13
4.4 Modification de l'adresse DMX d'un appareil .....	13
4.5 Suppression d'un appareil assigné .....	13
4.6 Utilitaires d'assignment .....	14
<b>5. Contrôle des variateurs d'intensité et des appareils</b> .....	15
5.1 Sélection d'appareils et de variateurs d'intensité pour leur contrôle .....	15
5.2 Modification des attributs des appareils sélectionnés.....	15
5.3 Groupement.....	16
5.4 Navigation parmi les appareils sélectionnés .....	16
5.5 Fonction d'alignement.....	17
5.6 Mode éventail.....	17
5.7 Options avancées .....	17
<b>6. Palette</b> .....	18
6.1 Palette partagée et individuelle .....	18
6.2 Les attributs sauvegardés dans les palettes.....	18
6.3 Sauvegarde d'une palette .....	18
6.4 Rappel d'une palette.....	19
6.5 Suppression d'une palette.....	19
<b>7. Formes</b> .....	20
7.1 Sélection d'une forme .....	20
7.2 Paramètres d'une forme .....	21
7.3 Édition d'une forme .....	21
7.4 Suppression d'une forme .....	21
7.5 Formes avec ou sans référence .....	22
7.6 Paramètres de playback .....	22
<b>8. Scènes</b> .....	23
8.1 Fonctionnement de la Creator 1024 PRO pendant une programmation .....	23
8.2 Création d'une scène .....	23
8.3 Utilisation des formes dans les scènes .....	24
8.4 Utilisation de playbacks avec une scène (« Autoload » / chargement automatique) .....	24
8.5 Canaux HTP et LTP .....	24
8.6 Lecture d'une scène .....	25
8.7 Ouverture de pages de playback.....	25
8.8 Édition d'une scène .....	25
8.9 Fonction d'inclusion .....	26
8.10 Bouton OFF .....	26

8.11 Copie d'une scène .....	26
8.12 Suppression d'une scène .....	26
8.13 Temps .....	27
<b>9. Poursuite .....</b>	<b>29</b>
9.1 Programmation d'une poursuite .....	29
9.2 Utilisation de playbacks avec une étape (« Autoload » / chargement automatique) .....	29
9.3 Ouverture d'une poursuite .....	30
9.4 Connexion d'une poursuite aux contrôles .....	30
9.5 Réglage de la vitesse, du crossfade et de la direction .....	30
9.6 Contrôle manuel de l'étape de poursuite .....	30
9.7 Ajout d'une étape .....	31
9.8 Déploiement d'une poursuite pour son édition .....	31
9.9 Inclusion des données d'une étape de poursuite .....	31
9.10 Suppression d'une poursuite .....	31
9.11 Suppression d'une étape de poursuite .....	31
9.12 Réglage de la vitesse et du temps de fondu grâce aux roues de contrôle .....	31
9.13 Durée globale d'une poursuite .....	32
9.14 Réglage d'une durée spécifique pour une étape .....	33
9.15 Options avancées .....	33
<b>10. Configuration .....</b>	<b>34</b>
10.1 ENREGISTREMENT & CHARGEMENT .....	34
10.2 Maintenance des données .....	34
10.3 Sélection de la langue .....	34
10.4 Gestion des personnalités .....	34
<b>11. Mise à jour .....</b>	<b>34</b>
<b>12. Personality Builder (mise au point d'une personnalité) .....</b>	<b>35</b>
12.1 Interface de la fonction Personality Builder .....	35
12.2 Création d'une nouvelle personnalité (bibliothèque) .....	35
<b>13. Entretien .....</b>	<b>36</b>
<b>14. Dépannage .....</b>	<b>36</b>
14.1 Pas de lumière .....	36
14.2 Pas de réponse du DMX .....	36

## 1. Aperçu

La console DMX Creator 1024 PRO DMX peut contrôler jusqu'à 80 appareils. Compatible avec la bibliothèque en format Avolite Pearl R20, elle intègre des effets de cercle avec mouvements d'inclinaison et d'orientation, des arcs-en-ciel RGB, des vagues d'atténuation des faisceaux, etc. 20 scènes et 20 formes intégrées peuvent en outre être générées simultanément. Les faders permettent de régler la sortie des scènes et d'ajuster l'intensité des canaux du variateur dans les scènes.

### 1.1 Caractéristiques techniques

Canaux DMX	1024
Appareil	80
Adresse de l'appareil réassignable	Oui
Orientation / inclinaison interchangeable	Oui
Sortie du canal inversée	Oui
Modification de la pente du canal	Oui
Canaux pour chaque appareil	40 primaires + 40 à réglage fin
Bibliothèque	Format Avolite Pearl R20 pris en charge
Scène	600
Scènes pouvant être ouvertes simultanément	20
Nombre total d'étapes de scène	600
Contrôle du temps des scènes	Fondu entrée / sortie, pente LTP
Formes pour chaque scène	5
Scène et variateur contrôlables par curseur	Oui
Scène interchangeable	Oui
Flash de scène	Oui
Générateur de formes	Formes du variateur d'intensité, orientation / inclinaison, RGB, CMY, couleur, gobo, iris et mise au point
Formes pouvant être ouvertes simultanément	20
Curseur Master	Global, playback, appareil
Extinction en temps réel	Oui
Réglage de la valeur de canal via la molette de contrôle	Oui
Réglage de la valeur de canal via curseur	Oui
Réglage du variateur d'intensité via curseur	Oui
Mémoire USB	Prise en charge du format FAT32

## 2. Installation



**POUR VOTRE PROPRE SÉCURITÉ, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CE MANUEL  
DE L'UTILISATEUR  
AVANT LA PREMIÈRE MISE EN MARCHÉ DE L'APPAREIL !**



### 2.1 Déballage

Dès réception de ce produit, veuillez déballer le carton soigneusement et en vérifier le contenu pour vous assurer de la présence et du bon état de toutes les pièces. Si une pièce a été endommagée lors du transport ou que le carton lui-même porte des signes de mauvaise manipulation, informez-en aussitôt le revendeur et conservez le matériel d'emballage pour vérification. Veuillez conserver le carton et les emballages. Si un appareil doit être renvoyé à l'usine, il est important de le remettre dans sa boîte et son emballage d'origine.

Le contenu expédié comprend :

- Creator 1024 PRO
- Câble d'alimentation
- Manuel de l'utilisateur
- Protection anti-poussière
- Flightcase

Accessoires en option

- Lampe-cigogne (code commande : 60722)

### 2.1 Consignes de sécurité



**ATTENTION !  
Conservez l'appareil à l'abri de la pluie et de l'humidité !  
Débranchez l'appareil avant d'ouvrir le boîtier !**



Toute personne impliquée dans l'installation, le fonctionnement et l'entretien de cet appareil doit :

- être qualifiée ;
- suivre les consignes de ce manuel.



**ATTENTION ! Soyez prudent lorsque vous effectuez des opérations.  
La présence d'une tension dangereuse peut entraîner un  
risque de choc électrique lié à la manipulation des câbles !**



Avant la première mise en marche de votre appareil, assurez-vous qu'aucun dommage n'a été causé pendant le transport. Dans le cas contraire, contactez votre revendeur.

Pour conserver votre matériel en bon état et s'assurer qu'il fonctionne correctement et en toute sécurité, il est absolument indispensable pour l'utilisateur de suivre les consignes et avertissements de sécurité de ce manuel.

Veuillez noter que les dommages causés par tout type de modification manuelle apportée à l'appareil ne sont en aucun cas couverts par la garantie.

Cet appareil ne contient aucune pièce susceptible d'être réparée par l'utilisateur. Confiez les opérations de maintenance et les réparations à des techniciens qualifiés.

**IMPORTANT :**

le fabricant ne sera en aucun cas tenu responsable des dommages causés par le non-respect de ce manuel ou par des modifications non autorisées de l'appareil.

- Ne mettez jamais en contact le cordon d'alimentation avec d'autres câbles ! Manipulez le cordon d'alimentation et tous les câbles liés au secteur avec une extrême prudence !
- N'enlevez jamais l'étiquetage informatif et les avertissements indiqués sur l'appareil.
- N'ouvrez et ne modifiez pas l'appareil.
- Ne couvrez jamais le contact de masse avec quoi que ce soit.
- Ne laissez jamais traîner de câbles par terre.
- N'insérez pas d'objets dans les orifices d'aération.
- Ne connectez pas l'appareil à un bloc de puissance.
- N'allumez et n'éteignez pas l'appareil à des intervalles réduits. Cela pourrait nuire à sa durée de vie.
- Ne secouez pas l'appareil. Évitez tout geste brusque durant son installation ou utilisation.
- En cas d'orage, n'utilisez pas l'appareil et débranchez-le.
- Utilisez l'appareil uniquement dans des espaces intérieurs et évitez de le mettre en contact avec de l'eau ou tout autre liquide.
- Ne touchez pas le boîtier de l'appareil à mains nues durant le fonctionnement de celui-ci (le boîtier devient très chaud).
- Utilisez l'appareil seulement après vous être familiarisé avec ses fonctions.
- Évitez les flammes et éloignez l'appareil des liquides ou des gaz inflammables.
- Maintenez toujours le boîtier fermé pendant l'utilisation.
- Veillez toujours à garder un espace minimum d'air libre de 50 cm autour de l'unité pour favoriser sa ventilation.
- Débranchez toujours l'appareil lorsqu'il n'est pas utilisé et avant de le nettoyer ! Prenez soin de manipuler le cordon d'alimentation uniquement par sa fiche. Ne retirez jamais celle-ci en tirant sur le cordon d'alimentation.
- Assurez-vous que l'appareil n'est pas exposé à une source importante de chaleur, d'humidité ou de poussière.
- Assurez-vous que la tension disponible n'est pas supérieure à celle indiquée sur le panneau situé à l'arrière.
- Assurez-vous que le câble d'alimentation n'est pas endommagé ou ne comporte pas d'éraflures. Vérifiez régulièrement l'appareil et le câble d'alimentation.
- Si le câble externe est endommagé, il doit être remplacé par un technicien qualifié.
- Si le verre est visiblement endommagé, il doit être remplacé. De cette manière, vous éviterez que des craquelures ou des rayures profondes n'en altèrent le fonctionnement.
- Si vous heurtez ou laissez tomber l'appareil, débranchez-le immédiatement du courant électrique. Par sécurité, faites-le réviser par un technicien qualifié avant de l'utiliser.
- Si l'appareil a été exposé à de grandes différences de température (par exemple après le transport), ne le branchez pas immédiatement. La condensation qui se formerait à l'intérieur de l'appareil pourrait l'endommager. Laissez l'appareil hors tension et à température ambiante.
- Si votre produit Showtec ne fonctionne pas correctement, veuillez cesser de l'utiliser immédiatement. Emballez-le correctement (de préférence dans son emballage d'origine) et renvoyez-le à votre revendeur Showtec pour révision.
- À l'usage des adultes seulement. L'ensemble doit être installé hors de la portée des enfants. Ne laissez jamais l'unité fonctionner sans surveillance.
- En cas de remplacement, utilisez uniquement des fusibles de même type ou de même calibre.
- Laissez le temps à votre appareil de refroidir avant de remplacer la lampe.
- L'utilisateur est responsable du positionnement et du fonctionnement corrects de la Creator 1024 PRO. Le fabricant décline toute responsabilité en cas de dommages causés par la mauvaise utilisation ou l'installation incorrecte de cet appareil.
- Cet appareil est répertorié sous la protection classe 1. Il est donc primordial de connecter le conducteur jaune / vert à la terre.
- Lors de la première mise en marche, de la fumée ou certaines odeurs peuvent émaner de l'appareil. Il s'agit d'un processus normal qui ne signifie pas nécessairement que l'appareil est défectueux.
- Les réparations, maintenances et connexions électriques doivent être prises en charge par un technicien qualifié.
- GARANTIE : jusqu'à un an après la date d'achat.

**Conditions d'utilisation**

- Cet appareil ne doit pas être utilisé en permanence. Des pauses régulières vous permettront de le faire fonctionner pendant une longue période sans problèmes.
- La distance minimum entre la sortie lumineuse et la surface illuminée doit être d'au moins 0,5 mètre.
- La température ambiante maximale de = 45°C ne devra jamais être dépassée.
- L'humidité relative ne doit pas dépasser 50 % à une température ambiante de 45° C.
- Si l'appareil est utilisé de manière différente à celle décrite dans ce manuel, il peut subir des dégâts entraînant l'annulation de la garantie.
- Toute autre utilisation peut être dangereuse et provoquer un court-circuit, des brûlures, un choc électrique, un accident, etc.

Vous mettriez ainsi en danger votre sécurité et celle des autres !

Une mauvaise installation peut provoquer de graves dommages matériels et physiques !

**Branchement au secteur**

Branchez la fiche d'alimentation de l'appareil au secteur.  
 Veillez à toujours connecter le bon câble de couleur à l'endroit approprié.

<b>International</b>	<b>Câble UE</b>	<b>Câble Royaume- Uni</b>	<b>Câble USA</b>	<b>Broche</b>
L	MARRON	ROUGE	JAUNE / CUIVRE	PHASE
N	BLEU	NOIR	ARGENTÉ	NEUTRE
	JAUNE / VERT	VERT	VERT	TERRE

Assurez-vous que votre appareil est toujours correctement connecté à une prise de terre !

**Une mauvaise installation peut provoquer de graves dommages matériels et physiques !**

## **Instructions de retour**

Les marchandises qui font l'objet d'un retour doivent être envoyées en prépayé et dans leur emballage d'origine. Aucun appel téléphonique ne sera traité.

L'emballage doit clairement indiquer le numéro d'autorisation de retour (numéro RMA). Les produits retournés sans numéro RMA seront refusés. Dans ce cas, Highlite refusera les marchandises renvoyées et se dégagera de toute responsabilité. Contactez Highlite par téléphone au 0031-455667723 ou en envoyant un courrier électronique à [aftersales@highlite.nl](mailto:aftersales@highlite.nl) pour demander un numéro RMA avant d'expédier le produit. Soyez prêt à fournir le numéro du modèle, le numéro de série et une brève description de la raison du retour. Veillez à bien emballer le produit. Tout dégât causé lors du transport par un emballage inapproprié n'engagera que la responsabilité du client. Highlite se réserve le droit, à sa discrétion, de décider de réparer ou de remplacer le(s) produit(s). Nous vous conseillons d'utiliser une méthode d'envoi sans risques : un emballage approprié ou une double boîte UPS.

### **Remarque**

**Si un numéro RMA vous a été attribué, veuillez inclure dans la boîte une note écrite contenant les informations suivantes :**

- 1) votre nom ;
- 2) votre adresse ;
- 3) votre numéro de téléphone ;
- 4) une brève description des problèmes.

### **Réclamations**

Le client a l'obligation de vérifier immédiatement les produits à la livraison pour détecter tout défaut et/ou toute imperfection visible. Il doit pour cela attendre que nous ayons confirmé que les produits sont à sa disposition. Les dégâts causés lors du transport engagent la responsabilité de l'expéditeur ; par conséquent, ils doivent être communiqués au transporteur dès réception de la marchandise.

En cas de dégât subi lors du transport, le client doit en informer l'expéditeur et lui soumettre toute réclamation. Les dégâts liés au transport doivent nous être communiqués dans la journée qui suit la réception de la livraison.

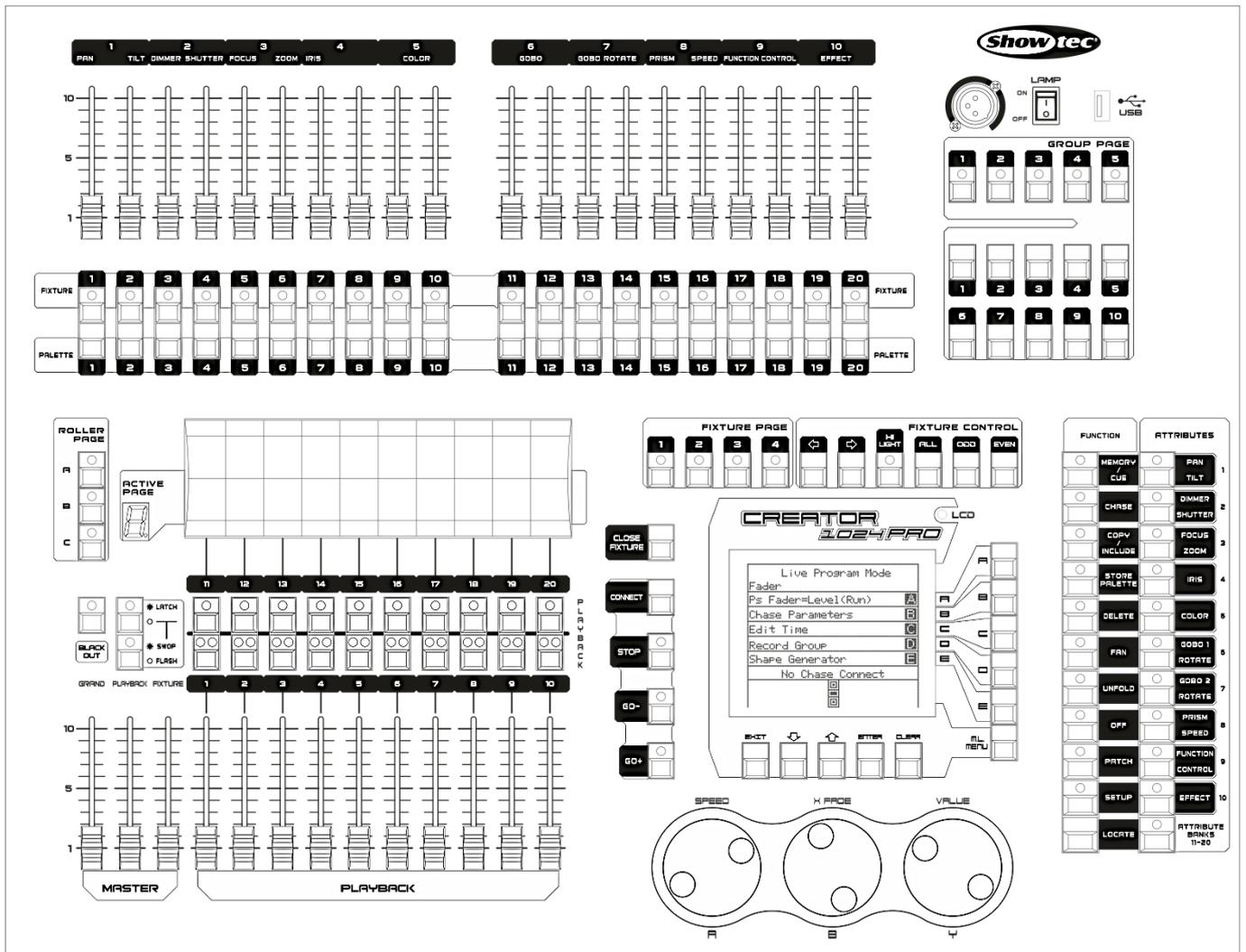
Toute expédition de retour doit être effectuée à post-paiement. Les expéditions de retour doivent être accompagnées d'une lettre en indiquant la ou les raison(s). Les expéditions de retour qui n'ont pas été prépayées seront refusées, à moins d'un accord précis stipulé par écrit.

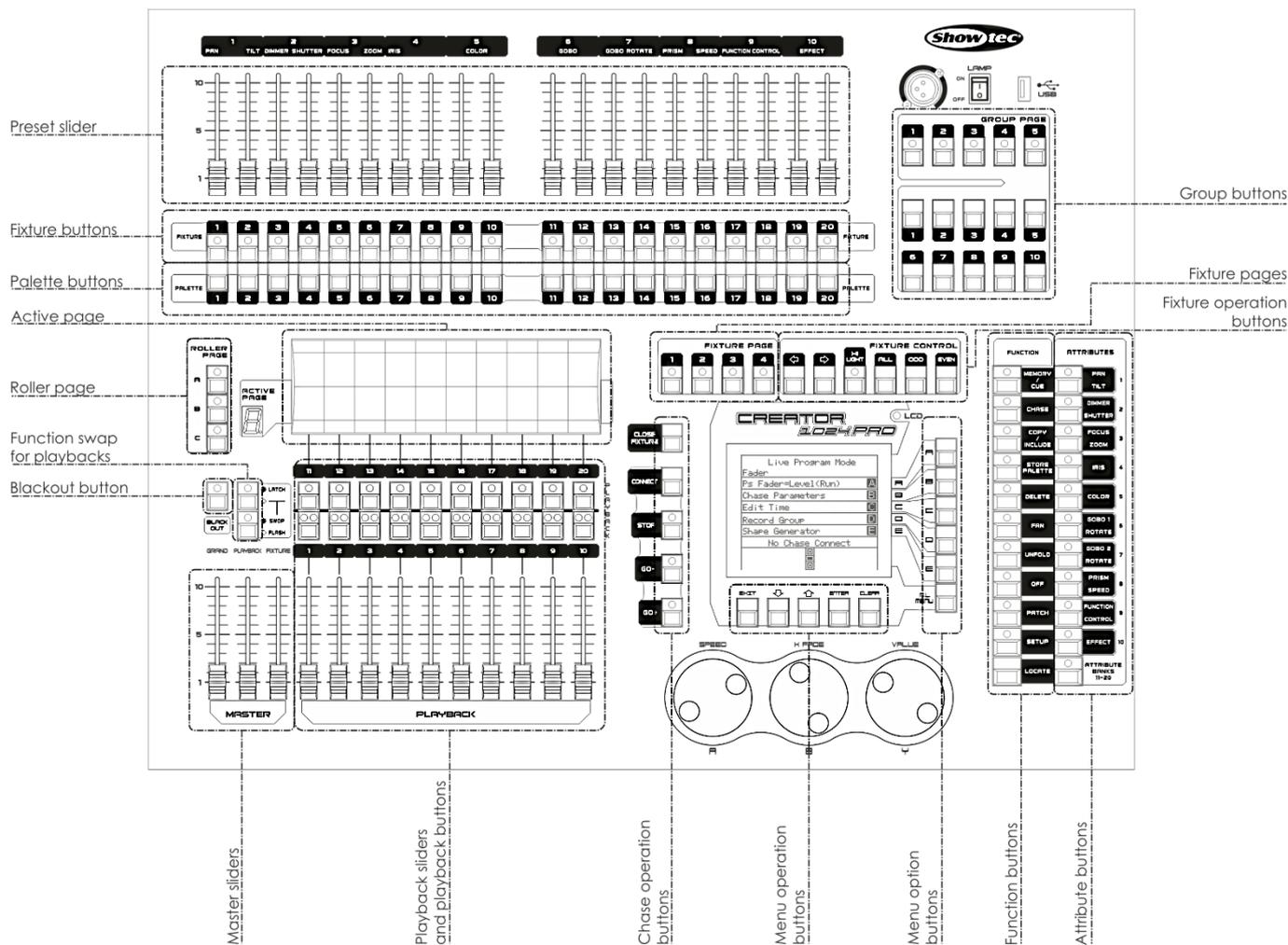
Toute réclamation à notre rencontre doit être faite par écrit ou par fax dans les 10 jours ouvrables suivant la réception de la facture. Après cette période, les réclamations ne seront plus prises en compte.

Les réclamations ne seront alors considérées que si le client a, jusqu'ici, respecté toutes les parties du contrat, sans tenir compte de l'accord d'où résulte l'obligation.

### 3. Fonctionnement

#### 3.1 Panneau avant





- Les  **curseurs de preset**  permettent de contrôler individuellement les canaux du variateur d'intensité et l'intensité ou les attributs de l'appareil.
- Les  **boutons FIXTURE**  permettent d'assigner et de sélectionner des appareils.
- Les  **boutons PALETTE**  permettent d'appliquer rapidement de nombreux effets (couleur, gobo, position) aux appareils.
- Les  **boutons FIXTURE PAGE**  permettent de sélectionner 4 pages pour les appareils et palettes.
- Les  **boutons FIXTURE CONTROL**  permettent de contrôler la sélection de l'appareil de plusieurs manières.
- Avec  **ACTIVE PAGES**  et  **ROLLER PAGES** , vous pouvez sélectionner différentes pages de playback et écrire leur nom sur le rouleau afin de savoir facilement à quoi elles correspondent.
- Grâce à la  **fonction Swap for Playbacks** , il est possible de permuter les fonctions Latch (verrou), Swop (permutation) et Flash associées aux boutons de lecture.
- Les  **curseurs MASTER**  permettent de contrôler la sortie globale des différentes parties de la console. Ces curseurs devront être normalement réglés à fond pour éviter au témoin du bouton d'extinction de continuer à clignoter.
- Le  **bouton BLACKOUT**  permet d'éteindre complètement la console.
- Les  **curseurs et boutons PLAYBACK**  permettent de reproduire les scènes que vous avez programmées au cours d'un spectacle.
- Les  **boutons du menu Operation**  permettent d'annuler, de sélectionner ou de faire défiler une page vers le haut ou vers le bas dans le menu Operation.
- Les  **boutons d'option du menu**  permettent de sélectionner les options de contrôle. L'écran situé à côté de ces boutons affiche l'action de chacun d'entre eux. Les options associées à chaque clé changent en fonction des opérations en cours de la console.
- Les  **boutons FUNCTION**  permettent d'exécuter des fonctions diverses comme la sauvegarde de points cue, la copie et l'enregistrement sur disque, etc. Ces boutons disposent de témoins lumineux

indiquant quand ils sont actifs.

- Les **boutons ATTRIBUTE** permettent de sélectionner les attributs associés à un appareil (par ex. couleur, gobo, orientation, mise au point) que les roues de contrôle peuvent ajuster. Ces boutons disposent de témoins lumineux permettant de savoir quels attributs sont activés.
- Les **boutons FIXTURE GROUP** permettent de grouper les appareils sélectionnés de manière à les activer avec un seul bouton.

### 3.2 Glossaire

- Scène : données d'une scène sauvegardées dans un playback.
- Poursuite : données liées au comportement de l'appareil et sauvegardées dans un playback.
- HTP : type de canaux dotés de la sortie lumineuse la plus élevée (Highest Take Precedence), normalement pour les canaux disposant de variateurs d'intensité.
- LTP : type de canaux dotés de la sortie lumineuse la moins élevée (Latest Take Precedence), normalement pour les canaux ne disposant pas de variateurs d'intensité.
- Fondu d'entrée : quand l'intensité lumineuse passe de l'obscurité à la lumière.
- Fondu de sortie : quand l'intensité lumineuse passe de la lumière à l'obscurité.
- Enregistrement par l'appareil : mode normal de la Creator 1024 PRO. Si vous sauvegardez un point cue, les attributs de chaque appareil qui ont été modifiés seront enregistrés dans le point cue. Donc, le fait de modifier seulement la position d'un appareil permet d'enregistrer la couleur, le gobo, l'intensité et tout autre attribut associés à cet appareil. Cette fonction est utile car elle vous permet d'être sûr(e) qu'en cas de sélection d'un point cue l'ensemble des paramètres enregistrés sera rappelé. Cependant, elle peut être légèrement inflexible si vous voulez combiner des points cue.
- Enregistrement par canal : seulement les attributs modifiés sont enregistrés dans le point cue. De cette manière, si vous changez la position d'un appareil, celle-ci est la seule à être enregistrée. Le fait de rappeler un point cue permet alors de conserver la couleur, le gobo, etc. tels qu'ils ont été définis. Vous pouvez alors utiliser un point cue pour changer la position de certains appareils tout en conservant la couleur définie dans un point cue antérieur, ce qui offre une grande variété de choix durant le spectacle. Cette fonctionnalité puissante est également délicate à gérer. Vous devez être sûr(e) des attributs que vous avez besoin d'enregistrer et de ceux que vous voulez montrer. Durant votre familiarisation avec la console, il est recommandé d'utiliser les points cue enregistrés par les appareils, puis d'en modifier seulement la couleur, le gobo ou d'autres attributs.

## 4. Assignment

Le processus d'assignation vous permet d'indiquer à la Creator 1024 PRO :

- Quel type d'unités lumineuses vous devez connecter.
- Avec quelles adresses DMX ces unités fonctionnent.
- À quelle sortie DMX chaque unité est connectée.
- Quel bouton vous souhaitez utiliser pour accéder à un appareil.

Vous pouvez soit assigner les canaux DMX sur votre console pour les faire correspondre à la structure d'éclairage, soit commencer par configurer votre console avant d'y associer la structure d'éclairage.

### 4.1 Assignation du variateur d'intensité

Chaque canal du variateur d'intensité est alloué à un bouton correspondant à un appareil. Si vous souhaitez relier plusieurs variateurs entre eux, il est possible d'en allouer plusieurs au même appareil.

- 1) Dans le menu de départ, appuyez sur Patch, puis sur <A> [Dimmer / « variateur d'intensité »].
- 2) L'adresse DMX que la Creator 1024 PRO va utiliser pour assigner le variateur apparaît sur la seconde ligne de l'écran. Vous pouvez la modifier en faisant tourner la molette de contrôle V. Vous pouvez aussi utiliser l'option A du menu pour l'assigner à l'autre ligne de sortie DMX.
- 3) Pour assigner un seul variateur, appuyez sur un bouton FIXTURE. Pour assigner une plage de variateurs, maintenez enfoncé le bouton FIXTURE correspondant au premier variateur de la plage tout en appuyant sur le bouton FIXTURE correspondant au dernier variateur. La plage sera alors assignée à des adresses DMX séquentielles.
- 4) Pour assigner plusieurs variateurs à un même bouton FIXTURE, entrez le nouveau canal DMX et appuyez sur le bouton FIXTURE.
- 5) Répétez l'étape 2 pour les autres variateurs.

Il est également possible d'assigner plusieurs variateurs au même bouton FIXTURE en tapotant l'adresse DMX du variateur à assigner et en appuyant sur le bouton FIXTURE.

### 4.2 Assignation des appareils mobiles

Les appareils mobiles sont plus compliqués à assigner que les variateurs car ils ont plus d'attributs contrôlables, comme l'orientation, l'inclinaison, la couleur, etc. Un canal de variateur n'a pour sa part que l'intensité à contrôler. Lors de l'assignation d'un appareil, l'écran affiche qu'il occupe un bloc de canaux DMX plutôt qu'un seul canal.

- 1) Une fois dans le menu de départ, appuyez sur <PATCH>.
  - 2) Si la bibliothèque d'appareils n'est pas disponible dans la console, vous pouvez la copier (en format R20) sur le répertoire racine de la clé USB.
  - 3) Appuyez sur <B> [Select a Fixture / « sélection d'un appareil »]. La bibliothèque d'appareils présente au niveau de la clé USB est utilisée ; si aucune clé USB n'est insérée, c'est la bibliothèque de la console qui est utilisée.
  - 4) Appuyez sur <Up> ou <Down> pour naviguer dans la bibliothèque ; appuyez sur la touche de fonction pour procéder à la sélection. Lorsqu'une bibliothèque est sélectionnée depuis une clé USB, elle est ajoutée ou mise à jour dans la console.
  - 5) L'adresse DMX que la Creator 1024 PRO va utiliser pour assigner le variateur apparaît sur la seconde ligne de l'écran. Vous pouvez la modifier en faisant tourner la molette de contrôle V. Vous pouvez aussi utiliser l'option A du menu pour l'assigner à l'autre ligne de sortie DMX.
  - 6) Appuyez sur un bouton FIXTURE non utilisé pour assigner l'appareil. Si vous voulez utiliser une page d'appareil différente, commencez par sélectionner la nouvelle page.
  - 7) Appuyez sur <EXIT> pour revenir au menu supérieur, puis sélectionnez d'autres types d'appareil.
- Vous pouvez assigner une plage d'appareils en maintenant enfoncé le premier et le dernier bouton FIXTURE de la plage. Faites-en de même pour les variateurs d'intensité.
  - Contrairement aux variateurs, vous ne pouvez pas assigner plus d'un appareil à un bouton FIXTURE. Si

un bouton FIXTURE est déjà utilisé, l'assignation échouera. Choisissez un bouton différent ou supprimez l'appareil assigné si vous ne souhaitez plus l'utiliser.

### 4.3 Visualisation de l'assignation

Suivez les étapes suivantes pour visualiser l'assignation :

- 1) Dans le menu de départ, appuyez sur <PATCH> pour entrer dans le menu Patch.
- 2) Appuyez sur <E> [Patch Information / « information sur l'assignation »] pour visualiser les informations correspondant à l'assignation.
- 3) Le numéro du bouton, le nom de l'appareil et l'adresse s'affichent alors dans le menu. Utilisez les boutons <Up> ou <Down> pour naviguer. Appuyez sur le bouton FIXTURE pour passer à l'appareil suivant.

### 4.4 Modification de l'adresse DMX d'un appareil

Vous pouvez réassigner un appareil à une adresse ou à une ligne de sortie DMX différente. Toute la programmation est conservée.

- 1) Dans le menu de départ, appuyez sur <PATCH> pour entrer dans le menu Patch.
  - 2) Appuyez sur <C> [Repitch Fixtures/ « réassignation des appareils »].
  - 3) L'adresse DMX que la Creator 1024 PRO va utiliser pour assigner le variateur apparaît sur la seconde ligne de l'écran. Vous pouvez la modifier en faisant tourner la molette <Y>. Vous pouvez aussi utiliser l'option A du menu pour assigner l'appareil à l'autre ligne de sortie DMX.
  - 4) Appuyez sur le bouton FIXTURE pour assigner l'appareil à la nouvelle adresse.
  - 5) Appuyez sur <ENTER> pour confirmer le changement.
  - 6) Répétez l'étape 3 si vous voulez modifier un autre appareil.
- Si la nouvelle adresse DMX est déjà utilisée, l'appareil ou le variateur d'intensité présent sur ce bouton sera « mis de côté ». Bien que l'ensemble de la programmation associée au bouton FIXTURE soit préservée, vous devez l'assigner à une nouvelle adresse DMX en utilisant la procédure détaillée ci-dessus avant de pouvoir réutiliser l'appareil. Si vous visualisez l'appareil assigné comme cela est décrit plus haut, « park » s'affiche à l'écran.

### 4.5 Suppression d'un appareil assigné

- 1) Dans le menu de départ, appuyez sur <PATCH> pour entrer dans le menu Patch.
  - 2) Appuyez sur <DELETE> pour entrer dans le menu Delete Patch (suppression de l'assignation).
  - 3) Appuyez sur le bouton correspondant à l'appareil que vous voulez supprimer.
  - 4) Appuyez sur <ENTER> pour valider la suppression.
- Vous pouvez supprimer individuellement des canaux DMX grâce à un bouton FIXTURE en modifiant le numéro du canal au lieu d'appuyer sur le bouton FIXTURE. Ceci peut être utile si vous voulez supprimer des canaux de variateur d'intensité en passant par un bouton FIXTURE auquel plusieurs canaux sont assignés. Faites attention de ne pas supprimer de canaux individuels.

## 4.6 Utilitaires d'assignation

La Creator 1024 PRO dispose de plusieurs options configurables pour chaque appareil ou variateur d'intensité assigné. Une fois en mode assignation, le menu Patch Options est accessible en appuyant sur <D> [Patch utilities / « utilitaires d'assignation »]. Définissez les options avant de commencer la programmation, car les scènes seront reproduites différemment si les options sont activées. Les options disponibles sont les suivantes :

- **Invert (inversion)** – permet d'inverser l'attribut d'un appareil. Si vous réglez la valeur de la sortie lumineuse sur 0, celle-ci sera au maximum. Certains attributs ne peuvent pas être inversés.
  - 1) Dans le menu de départ, appuyez sur <PATCH> pour entrer dans le menu Patch.
  - 2) Appuyez sur <D> [Patch utilities / « utilitaires d'assignation »] pour entrer dans le menu Patch Utilities.
  - 3) Appuyez sur <A> [Set Invert / « régler l'inversion »]
  - 4) Sélectionnez les appareils et appuyez sur les boutons d'attribut pour sélectionner les attributs que vous voulez inverser. Puis, appuyez sur <A> ou <B> situé à droite de l'écran pour procéder à la modification.
  
- **Mode Set/Reset Instant (réglage / réinitialisation du mode Instant)** – permet de faire changer doucement les valeurs LTP des faders de canaux de la Creator 1024 PRO entre deux scènes. Vous pouvez régler le mode Instant pour affecter instantanément le canal à la nouvelle valeur.
  - 1) Dans le menu de départ, appuyez sur <PATCH> pour entrer dans le menu Patch.
  - 2) Appuyez sur <D> [Patch utilities / « utilitaires d'assignation »] pour entrer dans le menu Patch Utilities.
  - 3) Appuyez sur <B> [Set/Reset Instant Mode / « réglage - réinitialisation du mode Instant »].
  - 4) Sélectionnez les appareils et appuyez sur les boutons d'attribut pour sélectionner les attributs que vous voulez modifier. Puis, appuyez sur <A> ou <B> situé à droite de l'écran pour procéder à la modification.
  
- **Swap Pan & Tilt** (permutation de l'orientation et l'inclinaison) - si certains de vos appareils sont montés latéralement, il peut être utile de permuter leurs canaux d'orientation et d'inclinaison.
  - 1) Dans le menu de départ, appuyez sur <PATCH> pour entrer dans le menu Patch.
  - 2) Appuyez sur <D> [Patch Utilities / Utilitaires d'assignation »] pour entrer dans le menu Patch Utilities.
  - 3) Appuyez sur <C> [Swap Pan & Tilt / « permutation de l'orientation et l'inclinaison »] pour entrer dans le mode permettant la permutation.
  - 4) Appuyez sur <Up> ou <Down> pour naviguer dans les informations concernant cette permutation. Vous pouvez modifier les réglages en utilisant les boutons situés à droite de l'écran.

## 5. Contrôle des variateurs d'intensité et des appareils

Pendant la programmation d'un spectacle, voire quand votre spectacle est en cours, il se peut que vous ayez besoin de contrôler manuellement les appareils et variateurs afin d'en régler l'intensité, la position, la couleur, etc. Pour ce faire, vous devez avant tout sélectionner les appareils que vous souhaitez modifier en utilisant les boutons SWOP, puis régler leurs attributs en utilisant les boutons WHEELS et ATTRIBUTES.

### 5.1 Sélection d'appareils et de variateurs d'intensité pour leur contrôle

Utilisez les boutons FIXTURE pour sélectionner les canaux d'appareils ou de variateurs d'intensité que vous voulez contrôler. Vous pouvez sélectionner les appareils ou variateurs un par un ou plusieurs à la fois. Vous pouvez contrôler directement les canaux d'un variateur et l'intensité d'un appareil grâce à leur fader. Vous pouvez également sélectionner les canaux comme cela est décrit ci-dessous et utiliser l'attribut du variateur.

- 1) Appuyez sur les boutons FIXTURE pour sélectionner les appareils que vous voulez. Leur témoin LED s'allume.
- 2) Pour sélectionner une plage d'appareils, maintenez enfoncé le bouton FIXTURE du premier appareil puis appuyez sur celui correspondant au dernier.

Voici une liste de chose à savoir :

- Appuyez sur <LOCATE> pour placer les appareils sélectionnés en position centrale et sur une ouverture en blanc. Ces valeurs ne sont pas chargées dans le programmeur – à moins que vous ne modifiez l'appareil, elles ne seront pas enregistrées dans une scène.
- Si vous voulez allumer un appareil sans en bouger la position, appuyez sur <ML> et sur <B> [Locate without P/T]
- Au cas où vous ayez sélectionné un appareil par erreur, appuyez sur son bouton FIXTURE pour le désélectionner.
- Vous pouvez désélectionner un appareil en appuyant sur le bouton FIXTURE.
- Une fois que vous avez modifié n'importe quel attribut, le fait d'appuyer sur un bouton FIXTURE désélectionnera tous les appareils. Le processus de sélection pourra alors être repris.
- Vous pouvez sélectionner des appareils sur une autre page en appuyant sur l'un des boutons « Pages of Fixtures ».

### 5.2 Modification des attributs des appareils sélectionnés

Les attributs sont les fonctions de l'appareil, comme par exemple son orientation, inclinaison, couleur, variateur d'intensité, etc. Pour sélectionner ceux que vous voulez modifier, utilisez les boutons situés sur le côté droit de la console et réglez les valeurs en utilisant les roues de contrôle qui se trouvent sur la partie inférieure de la Creator 1024 PRO. Les attributs disponibles dépendent du type d'appareil. Les canaux des variateurs possèdent seulement un attribut. La console Creator 1024 PRO peut contrôler jusqu'à 40 attributs par appareil.

Chaque bouton d'attribut contrôle deux attributs, l'un associé à la molette gauche et l'autre à la molette droite.

- 1) Appuyez sur le bouton de l'attribut que vous voulez changer.
- 2) Tournez les roues de contrôle pour régler l'attribut. L'affichage situé en-dessus des roues indique quels sont les attributs que vous êtes en train de contrôler.
- 3) Reprenez depuis l'étape 1 pour modifier d'autres attributs.

Ce que vous devriez savoir au sujet des attributs :

- Les boutons ATTRIBUTES vous laissent sélectionner les 20 premiers attributs. Pour accéder aux 20 autres attributs, appuyez sur le bouton « Attribute Banks 11-20 ». Vous pourrez y découvrir les options étranges et merveilleuses disponibles et conçues pour les appareils DMX de demain. Le témoin lumineux reste allumé quand vous utilisez les 20 attributs principaux.
- Si, quand vous appuyez sur le bouton, l'écran situé en-dessus des roues n'affiche pas d'informations, c'est que l'attribut n'est pas disponible sur les appareils sélectionnés.
- Les curseurs se trouvant en-dessus des boutons FIXTURE disposent de trois modes de fonctionnement. Dans le menu « Live Programming Mode » (mode de programmation live), le fait d'appuyer sur <A> permet de changer le mode de fonctionnement :
  - Variateur d'intensité (programmation) : les curseurs peuvent contrôler les canaux du variateur de l'appareil associé au bouton FIXTURE. Les données entreront alors dans la zone de programmation.
  - Variateur d'intensité (playback) : les curseurs peuvent contrôler les canaux du variateur de l'appareil associé au bouton FIXTURE. Les données n'entreront pas dans la zone de programmation.
  - Attribut : permet de contrôler les attributs des appareils sélectionnés. Les données entreront alors dans la zone de programmation.

### 5.3 Groupement

Vous pouvez créer des groupes d'appareils ou de canaux de variateur d'intensité afin de les sélectionner plus rapidement. Il est par exemple possible de créer un groupe pour chaque type d'appareil, le côté droit ou gauche de la scène, etc.

- 1) Sélectionnez les appareils que vous souhaitez regrouper.
- 2) Dans le menu « Live Programming Mode » (mode de programmation live), appuyez sur <D> [Save Fixture Group / « enregistrer le groupe d'appareils »].
- 3) Sélectionnez un bouton <Fixture Group> pour l'enregistrement.
- 4) Répétez les étapes 1 à 3 pour configurer un autre groupe.

D'autres choses utiles que vous devriez savoir au sujet des groupes :

- Pour sélectionner tous les appareils d'un groupe, appuyez simplement sur le bouton <Fixture Group>. Les autres appareils ne seront pas sélectionnés.
- L'ordre dans lequel vous sélectionnez les appareils prend effet quand vous utilisez le dernier appareil – fonction décrite dans la prochaine section – et quand vous utilisez les modes Shapes (formes) et Fan (éventail).

### 5.4 Navigation parmi les appareils sélectionnés

En cas de sélection d'une plage ou d'un groupe d'appareils, la console Creator 1024 PRO est dotée de fonctions qui permettent de naviguer parmi les appareils sélectionnés un par un. Ceci facilite la programmation d'une plage d'appareils en évitant d'avoir à sélectionner ces derniers manuellement. Il faut alors utiliser les boutons FIXTURE CONTROL, normalement associés au contrôle des poursuites.

- 1) Sélectionnez une plage ou un groupe d'appareils.
  - 2) Appuyez sur <←> (Reverse) et <→> (Forward) pour sélectionner les appareils un par un.
  - 3) Le témoin LED du bouton <HIGHLIGHT> met en valeur la sortie de l'appareil sélectionné (en mode Highlite, ce témoin reste allumé).
  - 4) Le bouton <ALL> sélectionne à nouveau la plage complète des appareils.
- Appuyez sur <ODD> ou <EVEN> pour sélectionner les appareils se trouvant en position odd/eve.
  - Vous pouvez aussi utiliser les touches fléchées droite et gauche pour naviguer parmi les appareils sélectionnés.
  - L'appareil sélectionné dans la plage s'allumera tandis que les autres s'éteindront (si la LED <HIGHLIGHT> est allumée).

## 5.5 Fonction d'alignement

La fonction d'**alignement** permet de copier l'attribut d'un appareil à un autre. Elle est utile si vous voulez appliquer la même inclinaison à une rangée de scanners ou copier la couleur d'un appareil sur d'autres appareils.

- 1) Appuyez sur le bouton correspondant à l'attribut que vous voulez aligner.
  - 2) Sélectionnez l'appareil à utiliser comme référence.
  - 3) Sélectionnez les appareils que vous voulez aligner.
  - 4) Appuyez sur <ML>, puis sur <C> [Align Attribute / « alignement de l'attribut »].
  - 5) L'attribut est copié sur tous les appareils sélectionnés.
- Vous pouvez aligner tous les attributs des appareils en utilisant <B> [Align Fixtures / « alignement des appareils »], quel que soit l'attribut sélectionné.
  - Si vous utilisez un groupe pour sélectionner les appareils, le premier appareil que vous avez sélectionné en enregistrant le groupe sera l'appareil de référence.

## 5.6 Mode éventail

Le mode éventail déploie automatiquement des valeurs sur une plage d'appareils sélectionnés. Utilisé sur l'orientation et l'inclinaison, le résultat déploie des « rayons » de faisceaux lumineux. Le premier et le dernier appareil de la plage sont les plus affectés, les appareils situés sur au centre étant pour leur part moins affectés. Les roues de contrôle permettent de régler la taille de l'éventail.

De même qu'avec les formes, l'ordre de sélection des appareils définit comment l'effet fonctionne. Les appareils que vous sélectionnez en premier et en dernier sont ceux qui changent le plus. Si vous utilisez un groupe pour sélectionner les appareils, leur ordre dans le groupe sera identique à celui choisi lors de sa création.

L'effet éventail, normalement utilisé sur les attributs d'orientation ou d'inclinaison, peut être appliqué sur n'importe quel attribut.

- 1) Sélectionnez les appareils auxquels vous voulez appliquer l'effet.
- 2) Sélectionnez les attributs auxquels vous voulez appliquer l'effet (orientation / inclinaison ou couleur, etc) ;
- 3) Appuyez sur <FAN>.
- 4) Réglez la taille de l'éventail avec les roues de contrôle ;
- 5) Les attributs contrôlables seront affichés sur les deux lignes situées en bas de l'écran.
- 6) L'écran indique quel est l'attribut contrôlé par chaque molette.
- 7) Désactivez l'éventail en appuyant sur le bouton <FAN>.

Le mode éventail doit être utilisé sur un minimum de 4 appareils pour créer des effets intéressants. Si vous disposez d'un nombre impair d'appareils, celui situé au centre sera exclu du mode éventail.

Rappuyez sur le bouton FAN pour quitter le mode. Tous les effets que vous avez réglés seront conservés dans le programmeur.

- Il est facile de laisser le mode éventail allumé par erreur et de se demander pourquoi les roues de contrôle ne fonctionnent pas correctement. Pour éviter cela, éteignez le mode dès que l'effet est terminé.

## 5.7 Options avancées

- **Locate** : place les appareils sélectionnés en position centrale. Ils continuent à émettre de la lumière. Les réglages ne se trouvent pas dans le programmeur. Vous devez alors modifier les valeurs si vous voulez les enregistrer. Les réglages « locate fixture » de chaque type d'appareil sont définis dans le fichier de personnalité (« personality file »).
- **De-Select fixtures** : permet de désélectionner tous les appareils mais ne nettoie pas le programmeur.
- **Close Fixture** : sélectionnez un appareil et appuyez sur <CLOSE FIXTURE>. La sortie de tous les canaux, à l'exception de ceux de l'orientation / l'inclinaison, sera alors réglée sur 0.

## 6. Palette

En cours de programmation, vous remarquerez que certaines positions des couleurs sont fréquemment utilisées. La console permet de sauvegarder les données régulièrement utilisées, à la manière d'un artiste recourant à sa palette. Vous pouvez accéder rapidement à de ces données en appuyant sur un bouton unique. La console dispose de 20 x 4 pages de palettes.

### 6.1 Palette partagée et individuelle

Les palettes peuvent être partagées ou individuelles.

- **Partagée** : si, pendant l'enregistrement d'une palette, un seul appareil est inclus dans le programmeur (ce qui signifie que vous avez modifié seulement un appareil), vous pourrez utiliser cette palette pour tous les appareils du même type. Vous pouvez ainsi enregistrer une valeur pour la couleur rouge sur la première de vos têtes mobiles puis utiliser cette valeur pour toutes les autres têtes. Cette palette partagée est utile si les valeurs (une couleur, un gobo un prisme, etc.) sont identiques pour des appareils de même type. Les palettes préprogrammées sont toutes partagées.
- **Individuelle** : si, lors de l'enregistrement d'une palette, plusieurs appareils sont inclus dans le programmeur, la palette est unique pour chacun d'entre eux. Si vous enregistrez une palette intégrant des positions d'orientation / d'inclinaison pour vos 4 têtes mobiles centrales, ces positions ne seront appliquées qu'à ces appareils. Vous pouvez postérieurement ajouter des valeurs à d'autres appareils. Si vous rappelez une palette, les appareils dont aucune valeur n'a été enregistrée ne changeront pas. Une palette individuelle est utile si les valeurs (comme par exemple l'orientation, l'inclinaison et la mise au point de l'image) varient en fonction de chaque appareil.

### 6.2 Les attributs sauvegardés dans les palettes

Une palette peut sauvegarder n'importe quel attribut d'un appareil, que ce soit une position, une couleur ou un gobo. Cependant, il est plus facile de faire fonctionner la console Creator 1024 PRO si vous disposez de palettes pour la position et d'autres pour la couleur, le gobo, etc. Avec 80 palettes disponibles, vous n'avez pas besoin de les mélanger entre elles.

### 6.3 Sauvegarde d'une palette

Voici comment sauvegarder une palette :

- 1) Appuyez sur <CLEAR> pour effacer le programmeur.
- 2) Sélectionnez les appareils pour lesquels vous voulez sauvegarder les valeurs de la palette. Sélectionnez un seul appareil pour enregistrer une palette partagée.
- 3) Utilisez les boutons ATTRIBUTE et les roues de contrôle pour régler les attributs que vous voulez intégrer à la palette. Vous pouvez sauvegarder certains ou tous les attributs d'un appareil dans une palette. Seuls les attributs que vous avez modifiés seront enregistrés.
- 4) Appuyez sur les boutons ATTRIBUTES pour sauvegarder seulement les attributs que vous voulez (le bouton DIMMER permet pour sa part de sauvegarder tous les attributs). Les boutons s'allument pour indiquer quels attributs vont être enregistrés. Il est recommandé de sauvegarder un seul type d'attribut (par exemple inclinaison / orientation)
- 5) Appuyez sur <Save palette>, puis sur <PALETTE>.

## 6.4 Rappel d'une palette

Voici la procédure pour rappeler une palette :

- 1) Sélectionnez les appareils à modifier. Les palettes partagées peuvent être associées à n'importe quel appareil du même type. Les palettes individuelles définissent pour leur part des valeurs pour chaque appareil.
  - 2) Sélectionnez les attributs de palette que vous voulez rappeler. Le bouton de l'attribut DIMMER rappellera tout ce qui est sauvegardé dans la palette (les témoins LED des boutons indiquent quels attributs sont actifs).
  - 3) Appuyez sur <PALETTE> pour la rappeler.
- Le rappel est plus facile si vous avez sauvegardé un seul type d'attribut (comme l'orientation / l'inclinaison) dans chaque palette. Vous n'avez alors qu'à maintenir enfoncé le bouton de l'attribut du variateur d'intensité lors du rappel de la palette. Si vous sauvegardez un ensemble d'attributs, vous devez toujours vous assurer que ceux-ci sont correctement sélectionnés lors du rappel d'une palette.

## 6.5 Suppression d'une palette

Appuyez sur <DELETE>, puis sur <PALETTE> pour supprimer une palette.

## 7. Formes

Une forme est une séquence de valeurs qui peut être appliquée à n'importe quel attribut d'un appareil. Par exemple, un cercle appliqué à des attributs d'orientation / d'inclinaison fait bouger le faisceau de l'appareil autour d'un motif circulaire. Vous pouvez régler le point central, la taille et la vitesse du mouvement du cercle.

La Creator 1024 PRO ne dispose pas seulement de formes de faisceau, elle est également dotée d'un grand nombre d'autres formes. Celles-ci sont ajustées à un attribut particulier, comme par exemple une couleur, un variateur d'intensité ou une mise au point. Certaines formes ne fonctionneront pas avec certains appareils ; la mise au point, par exemple, peut générer de belles formes sur des appareils disposant de la mise au point DMX et n'en générer aucune sur ceux ne disposant pas de cette fonction. Lorsque vous utilisez une forme avec plusieurs appareils, vous pouvez choisir soit de l'appliquer à l'identique sur tous les appareils, soit de compenser ces derniers pour que la forme se déplace entre eux en créant des effets de type « vague » ou « ballyhoo ». On appelle cela la *propagation* de la forme.

### 7.1 Sélection d'une forme

La sélection d'une forme est similaire à celle d'une valeur à partir d'une palette. Lorsque vous choisissez une forme, celle-ci est appliquée à tous les appareils sélectionnés.

- 1) Sélectionnez les appareils auxquels vous voulez appliquer la forme.
  - 2) Dans le menu de départ, appuyez sur <E> [« Shape Generator » / générateur de formes].
  - 3) Appuyez sur <A> [Playback a Shape / « playback d'une forme »].
  - 4) Sélectionnez un type de forme : orientation / inclinaison, variateur d'intensité, RGB / CMY, roue colorée, roue de gobo, mise au point et iris.
  - 5) Appuyez sur <Up> ou <Down> pour naviguer dans les formes, puis confirmez avec une touche de fonction.
- La plupart des formes se basent sur les réglages actuels de l'appareil : un cercle bougera par exemple autour de la position d'orientation - inclinaison de l'appareil.
  - Si la description de la forme indique « Even » ou « Parallel », il s'agit du style de propagation de la forme. Vous pouvez toujours modifier ce paramètre ultérieurement.
  - Vous pouvez modifier les valeurs de base d'une forme (comme par exemple la forme d'un cercle) en changeant les attributs grâce aux roues de contrôle. Vous pouvez réduire la taille à zéro (voir prochaine section) pour mieux voir quelle est la valeur de base actuellement utilisée.
  - Vous pouvez exécuter plusieurs formes simultanément en répétant la procédure ci-dessus. Il est également possible de faire fonctionner plusieurs formes sur un seul appareil.
  - Chaque forme est conçue pour fonctionner sur un attribut particulier ; la liste sur l'écran de la palette vous indique quel est cet attribut. Il est évident que si les appareils ne disposent pas d'un attribut, vous ne pouvez pas utiliser cette forme avec eux.
  - Il est possible de faire fonctionner simultanément 5 formes internes ; chaque appareil est capable de faire fonctionner 5 formes internes max.
  - Dans le menu Shape, appuyez sur <B> [Edit a Shape / « édition d'une forme »] pour visualiser l'état de fonctionnement des formes.
  - Si vous appliquez les mêmes formes à deux groupes d'appareils différents, ces formes apparaîtront deux fois dans la liste. Vous pouvez régler les deux formes individuellement.
  - Pour supprimer une forme, appuyez sur <E> [Shape Generator / « générateur de formes »], puis sur <DELETE>. Sélectionnez la forme souhaitée et appuyez sur <ENTER> pour valider la suppression.
  - Chaque forme fonctionne sur des attributs spécifiques. Si un attribut concret n'est pas disponible dans un appareil, les formes liées ne pourront pas être appliquées à ce dernier.

## 7.2 Paramètres d'une forme

Il est relativement facile de modifier la plage et la vitesse d'une forme après sa sélection.

- 1) Dans le menu de départ, appuyez sur <E> [Shape Generator / « générateur de formes »].
- 2) Appuyez sur <C> [Shape Parameters / « paramètres de formes »].
- 3) Soulignez la forme voulue avec une touche de fonction. Puis, réglez la valeur avec la molette <Y>.

Autres choses à prendre en compte au sujet de la taille et de la vitesse des formes :

- Si plusieurs formes fonctionnent simultanément, les contrôles s'appliquent à la plus récente. Vous pouvez éditer les paramètres de n'importe quelle forme en fonctionnement grâce à la fonction d'édition de forme (voir plus bas).
- La taille minimum est zéro. Cette valeur masquera la forme et obligera l'appareil à revenir à ses réglages antérieurs. La forme continuera cependant à être active.
- La vitesse minimum correspond à l'arrêt. La forme sera alors mise en pause et compensera la position de l'appareil.
- Taille : amplitude de la forme.
- Vitesse : vitesse de fonctionnement de la forme.
- Répétition : introduction d'une petite compensation au sein du minutage de la forme de chaque appareil.
- Propagation : peut varier en fonction du fait que tous les appareils fonctionnent soit de manière identique, soit sous forme de paires (propagation = 1) au sein d'une distribution uniforme des appareils. Le premier peut ainsi démarrer la forme dès que le dernier a terminé (propagation = uniforme).

## 7.3 Édition d'une forme

L'option B [« Edit a Shape » / édition d'une forme] du générateur de formes peut être utilisée pour éditer une forme en cours de fonctionnement. Seule la forme sélectionnée peut être éditée. Les formes d'une scène ne sont pas éditables.

- 1) Dans le menu de départ, appuyez sur <E> [Shape Generator / « générateur de formes »].
- 2) Appuyez sur <B> [Edit a Shape / « édition d'une forme »].
- 3) L'écran montre quelles formes peuvent être éditées.
- 4) Appuyez sur une touche de fonction pour souligner (sélectionner) une forme.
- 5) Quittez la sélection et éditez les paramètres de la forme.

## 7.4 Suppression d'une forme

- 1) Dans le menu de départ, appuyez sur <E> [Shape Generator / « générateur de formes »].
- 2) Appuyez sur <DELETE>.
- 3) Appuyez sur une touche de fonction pour souligner (sélectionner) la forme que vous voulez supprimer.
- 4) Appuyez sur <ENTER> pour valider la suppression.

## 7.5 Formes avec ou sans référence

Certaines formes fonctionneront en se superposant aux réglages de l'appareil ; une forme circulaire, par exemple, pourra être centrée autour des positions d'orientation et d'inclinaison de l'appareil. Il s'agit alors d'une forme **relative**. Si vous modifiez l'orientation et l'inclinaison de l'appareil, la forme dans son ensemble sera déplacée.

- Toutes les formes liées à une position (inclinaison / orientation), ainsi celles dont le nom inclut « User » ou « Usr », sont des formes relatives.

Les autres formes fonctionnent toujours en fonction d'une valeur fixe. Un arc-en-ciel, par exemple, est centré au milieu des attributs du mixage de couleurs afin d'obtenir la plage complète des couleurs. Il s'agit alors d'une forme **absolue**. Les réglages en cours sont annulés au profit de la forme.

- Les formes ne se basant pas sur une position (couleur, gobo, mise au point, variateur d'intensité, iris) sont normalement des formes absolues, à moins que leur nom inclue « User » ou « Usr ». Par exemple, « Magenta Even » est une forme absolue centrée sur 50 % de magenta, alors que « Magenta Even Usr » est une forme relative qui changera en fonction de la valeur magenta utilisée par l'appareil.

Si vous lancez une scène contenant une forme, le fait de fermer la scène ferme aussi la forme. La forme finale sera conservée en tant que compensation des réglages de l'appareil. L'option E des paramètres de playback (voir page suivante) vous permet de supprimer cette compensation lorsque la forme est arrêtée et que l'appareil revient à ses réglages préprogrammés.

## 7.6 Paramètres de playback

Cette option vous permet de paramétrer une forme sauvegardée dans une liste de lecture / scène. Quand une scène s'ouvre sur un fondu, vous pouvez choisir entre le fait que la forme apparaisse instantanément avec toute sa taille et à pleine vitesse (Static) ou que la vitesse et / ou la taille de la forme fasse également l'objet d'un fondu d'entrée (Timed).

- 1) Dans le menu Shape, appuyez sur <E> [Playback Parameters / « paramètres de playback »].
- 2) Appuyez sur le bouton <PLAYBACK> de la forme que vous voulez paramétrer.
- 3) <A> règle la taille selon l'option choisie (Static ou Timed).
- 4) <B> règle la vitesse de la forme selon l'option choisie (Static ou Timed).
- 5) <C> vous permet de supprimer la compensation causée par une forme lorsque celle-ci est désactivée. Quand vous fermez une scène contenant une forme, les appareils sont compensés avec le dernier état de la forme. Si vous placez cette option sur « Removed », l'appareil revient à ses réglages programmés. Si vous placez cette option sur « Remains », vous préservez la compensation de la forme.

## 8. Scènes

La console possède de nombreuses fonctions permettant de créer des effets lumineux complexes. La scène, en sauvegardant un « look » que vous avez créé, est la partie fondamentale.

La Creator 1024 PRO dispose de 600 playbacks répartis sur 3 x 10 pages. Chaque page contient 20 listes que vous pouvez utiliser pour sauvegarder des scènes et poursuites. En mode Running (fonctionnement), les faders et les boutons <PLAYBACK> sont utilisés pour contrôler les playbacks. En mode Programming (programmation), les boutons <PLAYBACK> sont utilisés pour faire une édition.

### 8.1 Fonctionnement de la Creator 1024 PRO pendant une programmation

La console Creator 1024 PRO est dotée d'une scène interne spéciale appelée le « programmeur ». Chaque fois que vous modifiez l'attribut d'un appareil, les modifications y sont sauvegardées. Pendant l'enregistrement d'une scène, le contenu du programmeur est enregistré dans la scène. Rien d'autre est sauvegardé.

La Creator 1024 PRO possède deux modes de programmation, « Record by Fixture » (enregistrement par appareil = mode normal) et « Record by Channel » (enregistrement par canal). Les différences sont :

- **Record by Fixture** - quand vous modifiez n'importe quel attribut d'un appareil, les autres attributs sont aussi placés dans le programmeur. Lors du rappel de la scène, vous obtenez exactement le résultat attendu. Cependant, vous ne pouvez pas combiner des scènes contenant les mêmes appareils car la nouvelle scène substitue l'ancienne.
- **Record by Channel** - seul l'attribut que vous modifiez est placé dans le programmeur. Vous pouvez enregistrer des scènes ne contenant que des informations liées à une position et les rappeler avec d'autres scènes pour procéder au réglage des couleurs, gobos, etc. Ce processus, bien que beaucoup plus flexible, requiert une plus grande programmation initiale car plusieurs scènes sont nécessaires pour obtenir un résultat convaincant. Mais il peut aussi créer des problèmes si vous ne surveillez pas ce que vous faites. Il s'agit du mode *Tracking (suivi)* sur d'autres consoles.

Quand vous appuyez sur <CLEAR>, tous les appareils sont effacés du programmeur. Il est conseillé de prendre l'habitude d'appuyer sur <CLEAR> avant de commencer à programmer une scène. Le cas échéant, vous pourriez enregistrer des appareils que vous ne vouliez pas enregistrer. Vous devez également appuyer sur <CLEAR> lorsque vous terminez la programmation car, si vous ne le faites pas, les fonctions présentes dans le programmeur se substitueront aux playbacks.

Les attributs inclus dans le programmeur sont affichés sur un fond blanc.

L'activation d'une scène ne place pas les valeurs y étant associées dans le programmeur (la fonction INCLUDE vous permet de le faire). De même, la fonction Locate Fixture ne place aucune valeur dans le programmeur.

### 8.2 Création d'une scène

- 1) Appuyez sur <CLEAR> pour effacer le programmeur. Vous serez sûr(e) de démarrer à partir d'une base de départ vide.
- 2) Configurez l'effet que vous voulez utiliser avec les appareils. Vous pouvez inclure des formes dans une scène. Souvenez-vous que seuls les appareils que vous avez modifiés seront inclus dans la scène.
- 3) Appuyez sur <SCENE>.
- 4) Les scènes vides se mettent à clignoter.
- 5) Appuyez sur le bouton PLAYBACK clignotant pour enregistrer la scène. Commencez par sélectionner une nouvelle page si vous souhaitez utiliser une page différente.
- 6) Appuyez sur <CLEAR> pour effacer le programmeur. Répétez les étapes de 2 à 5 pour programmer plus de scènes.

D'autres choses utiles que vous devriez savoir au sujet de l'enregistrement des scènes :

- Vous pouvez enregistrer la sortie complète de la console (et pas seulement le contenu présent dans le programmeur) en appuyant sur A [Record Stage / « enregistrement de scène »]. Cette option est mise en valeur lorsque le mode d'enregistrement scène est activé.
- Un espace situé au-dessus des faders permet d'écrire le nom de la scène en utilisant la méthode à

la fois rudimentaire et fiable du marqueur et de la bande adhésive. Vous pourrez alors savoir en un simple coup d'œil ce que chaque scène contient.

### 8.3 Utilisation des formes dans les scènes

Comme vous pouvez l'imaginer, toutes les formes que vous avez configurées seront sauvegardées comme une partie de la scène.

Si la valeur de base de la forme ne fait pas partie du programmeur (comme par exemple la position d'orientation / d'inclinaison pour un cercle) et si la forme est de type « User », la scène contiendra une forme relative. Lorsque vous rappelez la scène, la forme se met en mouvement en fonction de la position actuelle de l'appareil. Ceci vous permet de créer de nombreux effets différents en superposant plusieurs scènes - une pour la forme et une autre pour la position de base. Pour obtenir cet effet, vous pouvez utiliser soit le mode « Record by channel » (enregistrement par canal) et, dans ce cas, ne pas définir la position, soit la fonction « Off ».

### 8.4 Utilisation de playbacks avec une scène (« Autoload » / chargement automatique)

Si vous voulez qu'une poursuite fasse partie d'une scène ou qu'une scène existante soit ouverte automatiquement, vous pouvez assigner un chargement automatique de la scène.

- 1) Activez les playbacks que vous voulez assigner lors du chargement automatique.
- 2) Appuyez sur <SCENE>.
- 3) Les scènes vides se mettent à clignoter.
- 4) Appuyez sur <E> [Runing Pb. As AutoLoad]. L'option est alors mise en valeur.
- 5) Appuyez sur le bouton PLAYBACK clignotant pour l'enregistrer. Commencez par sélectionner une nouvelle page si vous souhaitez utiliser une page différente.

Le playback sera activé au moment de l'ouverture de la scène et restera actif jusqu'à la fermeture de celle-ci.

### 8.5 Canaux HTP et LTP

La Creator 1024 PRO peut traiter les canaux de contrôle de deux manières :

- La première est liée au fait que le variateur d'intensité ou l'intensité des canaux fonctionne sur le principe de la « highest takes precedence » (HTP). Si un canal HTP est activé à différents niveaux de plusieurs scènes, le plus haut niveau sera celui de la sortie. Si un fondu de sortie est appliqué à une scène, les canaux HTP sont également affectés.
- La seconde est liée au fait que le déplacement des canaux lumineux fonctionne sur le principe de la « latest takes precedence » (LTP). Le dernier changement amené l'emporte sur les autres valeurs. Ainsi, la dernière scène à avoir été ouverte est celle qui conforme la sortie. Si vous appliquez un fondu à une scène, les canaux LTP ne sont normalement pas affectés (bien que vous puissiez, si vous le souhaitez, appliquer le fondu aux canaux HTP, à l'exception des canaux réglés sur le mode Instant). Ils conservent leurs valeurs quand la scène s'ouvre sur un fondu d'entrée, et ce jusqu'au moment où une autre valeur est définie. Vous pouvez régler la valeur en passant par le menu des réglages utilisateur.

Le fichier de personnalité de l'appareil indique à la console quels canaux de l'appareil sont de type HTP et LTP. Normalement, seuls les attributs du variateur d'intensité sont HTP, tandis que tous les autres sont de type LTP. Au cas où un appareil ne dispose pas d'un canal de contrôle d'intensité, le canal du gobo sera défini sur le mode HTP pour s'assurer que l'appareil s'éteindra après la fermeture d'une scène.

## 8.6 Lecture d'une scène

Pour lire une scène, appuyez simplement sur le curseur PLAYBACK ou sur le bouton PLAYBACK. Appuyez sur le bouton CLEAR pour vous assurer qu'aucune valeur n'est présente dans le programmateur. En effet, toute donnée se trouvant dans le programmateur se substituera à la lecture.

- Vous pouvez ouvrir plusieurs scènes à la fois.
- Le fait de monter ou de descendre le curseur lance un fondu d'entrée ou de sortie sur tous les canaux HTP des scènes (intensité) ayant été enregistrés dans les boutons <PLAYBACK> 1 - 10. Les canaux LTP (mouvement) s'ouvrent dès que le curseur n'est plus sur 0. C'est le cas également quand les scènes sont en mode 1 ou 2, à moins que le réglage des canaux faisant partie de la bibliothèque d'appareils n'inclue pas de fondu.
- Les canaux HTP et LTP des scènes ayant été enregistrées dans les boutons <PLAYBACK> 11 - 20 se fermeront dès que vous appuierez sur le bouton <PLAYBACK> correspondant. Au cas où les réglages de la scène intègrent un temps de fondu, les canaux HTP et LTP s'ouvriront sur le fondu d'entrée prédéfini.
- Il existe deux types de combinaisons de playback : l'une permet de contrôler le verrouillage des boutons <PLAYBACK> 11 - 20 ; l'autre permet d'alterner entre la fonction Flash et Swop des boutons <PLAYBACK>.
  - Une fois le témoin LED <LATCH> allumé, appuyez sur les boutons <PLAYBACK> 11 - 20 pour commencer à fermer les scènes. Il suffit de rappuyer sur le bouton <PLAYBACK> choisi pour terminer l'opération. Si le témoin LED <LATCH> n'est pas allumé, la lecture se fait en mode de contrôle manuel ; il suffit alors d'appuyer sur l'un des boutons <PLAYBACK> pour ouvrir une scène et de le relâcher pour fermer la scène. Le mode de sortie sera toujours <FLASH / SWOP>.
  - Le témoin LED <FLASH / SWOP> allumé indique que le mode Swop est activé. Dans ce cas, le fait d'appuyer sur le bouton <PLAYBACK> fermera des données de lecture et d'autres scènes. Le témoin LED <FLASH / SWOP> éteint indique que le mode Flash est activé. Dans ce cas, le fait d'appuyer sur le bouton <PLAYBACK> fermera des données de lecture tandis que d'autres scènes continueront à être lues.

## 8.7 Ouverture de pages de playback

La molette de contrôle vous permet de naviguer parmi 20 scènes. Avec dix colonnes par molette et 3 pages par bouton, vous disposez d'un total de 30 pages par molette.

Pour lancer un playback ouvert, faites descendre le curseur, puis faites-le remonter. Les scènes faisant partie de la page précédente seront fermées pour que la scène se trouvant sur la page sélectionnée puisse s'ouvrir.

## 8.8 Édition d'une scène

Vous pouvez éditer n'importe quelle partie d'une scène enregistrée. Voici les étapes à suivre :

- 1) Appuyez sur <CLEAR> pour vider le programmateur.
  - 2) Ouvrez la scène que vous voulez éditer afin de voir ce que vous êtes en train de modifier. Fermez les autres scènes pour éviter toute confusion.
  - 3) Sélectionnez les appareils que vous souhaitez modifier, puis procédez aux changements voulus.
  - 4) Appuyez sur le bouton <SCENE>.
  - 5) Appuyez sur le bouton <PLAYBACK> de la scène que vous êtes en train d'éditer.
  - 6) La console vous avertira qu'une scène existe déjà sur le playback.
  - 7) Appuyez sur <A> [Merge Scene / « fusion de scène »] pour modifier la scène existante. Les informations inchangées ne seront pas affectées.
- Si vous êtes en mode « Record by fixture » (enregistrement par l'appareil), tous les attributs d'un appareil que vous avez modifiés, ainsi que leurs réglages, seront enregistrés dans la scène. Si vous voulez seulement enregistrer certains attributs, vous devez utiliser le mode « Record by channel » (enregistrement pas canal). Appuyez sur <B> après avoir appuyé sur SCENE.
  - Vous pouvez écraser entièrement la scène existante en utilisant le bouton <B> [Replace Scene / « remplacement d'une scène »]. Le programmateur alors en cours d'utilisation est enregistré comme une nouvelle scène.

- Au cas où la scène contienne une forme et que vous ayez sélectionné de nouvelles formes, les formes originales seront effacées (après un avertissement). Pour éviter cette situation, vous devez utiliser la fonction « Include on the original Scene » (voir la prochaine section) afin de charger les formes dans le programmeur. Assurez-vous que le fader de playback de la scène est à 0 (et donc que la forme n'est pas active) lors de l'inclusion de la scène.

## 8.9 Fonction d'inclusion

La fonction d'inclusion vous permet de recharger dans le programmeur des parties d'une scène que vous avez sélectionnées (normalement, seuls les changements faits manuellement à un appareil sont placés dans le programmeur). Vous pouvez utiliser cette fonction pour créer une nouvelle scène. Elle est donc utile pour créer une scène similaire à une autre créée antérieurement.

- 1) Appuyez sur <COPY/INCLUDE>.
- 2) Appuyez sur le bouton <PLAYBACK> correspondant à la scène souhaitée, puis sur <ENTER> pour inclure les données.

## 8.10 Bouton OFF

Le bouton OFF vous permet de supprimer un attribut que vous avez sauvegardé dans une scène, comme si vous ne l'aviez jamais enregistré.

Supposons par exemple que vous avez enregistré une scène incluant des balayages à une certaine position et la couleur verte. Si vous décidez à posteriori de ne pas enregistrer de couleur dans cette scène de manière à utiliser la couleur prédéfinie des balayages, la fonction OFF vous permettra de désactiver la couleur dans la scène. Vous pouvez aussi l'utiliser pour supprimer complètement des appareils d'une scène.

Utiliser le bouton OFF ne revient pas à enregistrer un attribut avec la valeur 0 mais à ne pas enregistrer d'attribut du tout.

- 1) Ouvrez la scène que vous voulez éditer afin de voir ce que vous êtes en train de modifier.
  - 2) Sélectionnez les appareils auxquels vous voulez appliquer l'effet.
  - 3) Appuyez sur le bouton OFF (l'un des boutons de commande bleus) pour afficher le menu Off.
  - 4) Appuyez sur <A> pour éteindre tous les attributs des appareils sélectionnés (ce qui a pour effet de supprimer les appareils de la scène).
  - 5) Appuyez sur les boutons correspondant aux attributs sélectionnés pour éteindre ces derniers, puis utilisez les boutons <B> et <C> pour régler chaque attribut sur Off (l'écran montre quel attribut par bouton est éteint).
  - 6) Répétez soit les étapes 3 à 6 pour éteindre d'autres attributs, soit les étapes 2 à 6 pour éteindre d'autres appareils.
  - 7) Appuyez sur <SCENE>.
  - 8) Appuyez sur le bouton SWOP correspondant à la scène que vous êtes en train d'éditer pour enregistrer les changements. Les informations inchangées ne sont pas affectées.
- Les attributs éteints s'affichent à l'écran. La sortie scène ne change pas tant que les valeurs de sortie conservent leurs derniers réglages.
  - Les attributs ou appareils réglés sur « Off » peuvent être réactivés en les sélectionnant normalement et en les modifiant grâce aux roues de contrôle.
  - Vous pouvez aussi utiliser cette fonction pour éteindre les appareils ou les attributs d'une palette entière. Pour ce faire, suivez la procédure ci-dessus et, au lieu d'éditer et d'enregistrer une scène, éditez et enregistrez une palette entière.

## 8.11 Copie d'une scène

- 1) Appuyez sur <COPY/INCLUDE>.
- 2) Appuyez sur le bouton <PLAYBACK> dans lequel une scène est sauvegardée.
- 3) Puis, appuyez sur le bouton <PLAYBACK> vide où vous souhaitez faire la copie.

## 8.12 Suppression d'une scène

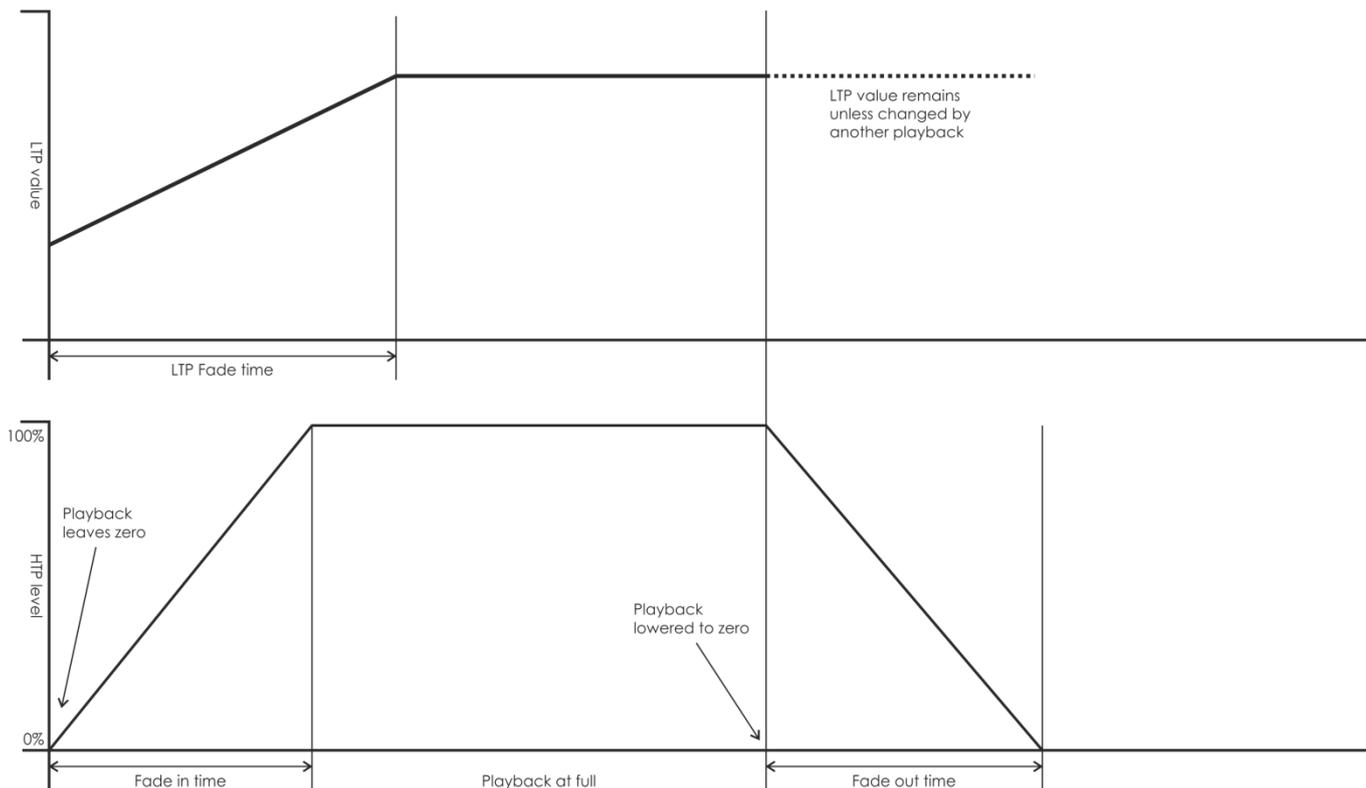
- 1) Appuyez sur <DELETE>.
- 2) Puis, appuyez sur le bouton <PLAYBACK> de la scène que vous voulez supprimer.
- 3) Rappuyez sur le bouton <PLAYBACK> pour la supprimer.

### 8.13 Temps

Vous pouvez définir un temps de fondu d'entrée ou de sortie indépendant pour chaque scène. Les fondus affectent seulement les canaux HTP (intensité). Un minuteur LTP séparé vous permet de régler les durées du mouvement. Les canaux LTP réglés sur le mode Instant au cours de leur assignation ignorent les temps de fondu LTP.

- 1) Appuyez sur <C> <Edit Times / « édition du temps »>.
- 2) Appuyez sur le bouton PLAYBACK du playback dont vous voulez paramétrer la durée.
- 3) Le menu est composé de deux pages. Utilisez les boutons <Up> ou <Down> pour naviguer. Sélectionnez l'option souhaitée et modifiez les données avec la molette de contrôle <Y>.
- 4) Appuyez deux fois sur <ENTER> pour enregistrer et sortir ou deux fois sur <EXIT> pour sortir sans enregistrer.

Le schéma suivant détaille l'effet de la durée.



La durée que vous entrez est aussi affectée au mode scène :

- Mode 0 – aucune information de durée n'est utilisée. Le fondu des canaux HTP est fait en plaçant les faders de playback à une position allant de 0 à 100 %.
- Mode 1 – le fondu des canaux est défini par le temps des fondus HTP et LTP (à l'exception des canaux LTP réglés sur le mode Instant). Si vous entrez une durée pour une scène associée au mode 0, celle-ci passera automatiquement au mode 1. Si les temps de fondu des canaux HTP sont réglés sur 0, il faudra utiliser les faders pour augmenter ou diminuer le niveau de ces canaux.
- Mode 2 – le fondu des canaux HTP est défini par le temps de fondu HTP ou par le fader si cette durée est réglée sur 0. Les canaux LTP sont contrôlés par la position du fader (à l'exception des canaux

réglés sur le mode Instant). Les données initiales du canal LTP correspondent à celles précédant le mouvement vers le haut du curseur. Réglez le temps de fondu LTP sur 0 pour utiliser ce mode.

- Mode 3 – le fondu des canaux HTP est défini par le temps de fondu HTP ou par le fader si cette durée est réglée sur 0. Les canaux LTP sont contrôlés par la position du fader (à l'exception des canaux réglés sur le mode Instant). Les données initiales du canal LTP sont réglées sur 0. Réglez le temps de fondu LTP sur 0 pour utiliser ce mode.

## 9. Poursuite

La console permet d'éditer une poursuite avec plus de 600 étapes.

### 9.1 Programmation d'une poursuite

Pour programmer une poursuite, vous devez configurer l'illumination de chaque étape de la poursuite avant d'enregistrer la poursuite. Le contenu du programmeur est enregistré en tant qu'étape. Vous pouvez soit régler manuellement les étapes de tous les appareils et variateurs, soit utiliser la fonction INCLUDE pour charger les informations des scènes que vous avez déjà enregistrées. Vous ne pouvez pas utiliser une scène existante comme étape de poursuite simplement en l'ouvrant. Vous devez utiliser le bouton INCLUDE pour charger la scène dans le programmeur.

- 1) Appuyez sur <CHASE>.
  - 2) Appuyez sur le bouton PLAYBACK de la lecture où vous souhaitez sauvegarder la poursuite.
  - 3) Configurez manuellement l'illumination de la première étape ou utilisez la fonction INCLUDE sur les scènes existantes.
  - 4) Appuyez sur le bouton PLAYBACK du playback ou sur le bouton ENTER pour sauvegarder le contenu du programmeur en tant qu'étape 1 de la poursuite.
  - 5) Appuyez sur CLEAR (à moins que vous ne vouliez réutiliser le contenu du programmeur), puis répétez les étapes 3 - 5.
  - 6) Appuyez sur CHASE une fois que vous avez sauvegardé toutes les étapes que vous voulez.
- Appuyez sur le bouton <CLEAR> après avoir terminé l'enregistrement de la poursuite. Le cas échéant, vous annulez la poursuite en essayant de la reproduire depuis le programmeur et ne pourrez donc pas la voir correctement.
  - Le nombre de l'étape en cours est affiché dans la ligne d'invite.
  - Vous pouvez enregistrer des formes au sein d'une poursuite. Si la même forme est enregistrée en étapes subséquentes, elle évoluera d'étape en étape. Si ce n'est pas le cas, elle s'arrêtera à la fin du temps d'étape. Le Pearl considère qu'une forme est identique si vous n'avez pas appuyé sur CLEAR et modifié la vitesse, la taille ou la propagation de la forme depuis l'étape précédente ; ou si vous avez inclus la forme à partir de l'étape précédente sans pour autant l'avoir modifiée.
  - Le nombre de l'étape en cours s'affiche à l'écran.
  - Vous pouvez éditer 600 étapes max. dans une poursuite.
  - Vous pouvez utiliser la molette de contrôle <Y> pour régler l'étape de l'entrée, puis appuyez sur <E> [« Edit Menu » / édition du menu] pour l'éditer. Appuyez sur <DELETE> pour effacer l'étape en cours.

### 9.2 Utilisation de playbacks avec une étape (« Autoload » / chargement automatique)

Si vous voulez ouvrir des poursuites en tant que partie d'une étape ou si vous voulez que des scènes existantes soient ouvertes automatiquement, vous pouvez assigner un chargement automatique de l'étape.

- 1) Appuyez sur <CHASE>.
- 2) Appuyez sur le bouton PLAYBACK du playback où vous souhaitez sauvegarder la poursuite.
- 3) Lisez les playbacks que vous voulez assigner en tant que chargement automatique.
- 4) Appuyez sur <C> [Runing Pb. As AutoLoad]. L'option est alors mise en valeur.
- 5) Appuyez sur le bouton PLAYBACK du playback ou sur le bouton ENTER pour sauvegarder le contenu du programmeur en tant qu'étape 1 de la poursuite.
- 6) Appuyez sur CLEAR (à moins que vous ne vouliez réutiliser le contenu du programmeur), puis répétez les étapes 3 - 5.
- 7) Appuyez sur CHASE une fois que vous avez sauvegardé toutes les étapes que vous voulez.

Le playback sera activé au moment de l'ouverture de l'étape et restera actif jusqu'à la fermeture de celle-ci.

### 9.3 Ouverture d'une poursuite

Faites monter le curseur PLAYBACK ou appuyez sur le bouton <PLAYBACK> pour ouvrir une poursuite.

- Au moins deux poursuites peuvent être ouvertes simultanément.
- Tous les canaux HTP des poursuites (luminosité) ayant été enregistrés dans <PLAYBACK> 1 - 10 sont contrôlés par les curseurs. Les canaux LTP (mouvement) exécuteront la poursuite en fonction du temps de fondu défini.
- Les poursuites enregistrées dans <PLAYBACK> 11 - 20 s'ouvrent dès que vous appuyez sur les boutons PLAYBACK.
- Il existe deux types de combinaisons de playback : l'une permet de contrôler le verrouillage des boutons <PLAYBACK> 11 - 20 ; l'autre permet d'alterner entre la fonction Flash et Swop des boutons <PLAYBACK>.
  - Une fois le témoin LED <LATCH> allumé, appuyez sur les boutons <PLAYBACK> 11 - 20 pour commencer à fermer les scènes. Il suffit de rappuyer sur le bouton choisi pour terminer l'opération. Si le témoin LED <LATCH> n'est pas allumé, la lecture se fait en mode de contrôle manuel ; il suffit d'appuyer sur l'un des boutons <PLAYBACK> pour ouvrir une scène et de le relâcher pour fermer la scène. Le mode de sortie sera toujours <FLASH / SWOP>.
  - Si le témoin LED <FLASH / SWOP> est allumé, c'est que le mode Swop est activé. Dans ce cas, le fait d'appuyer sur le bouton <PLAYBACK> fermera des données de lecture et d'autres scènes. Si le témoin LED <FLASH / SWOP> est éteint, c'est que le mode Flash est activé. Dans ce cas, le fait d'appuyer sur le bouton <PLAYBACK> fermera des données de lecture tandis que d'autres scènes continueront à être lues.

### 9.4 Connexion d'une poursuite aux contrôles

Une fois une poursuite en train de fonctionner, le contrôle de playback se connecte automatiquement à celle-ci.

- En appuyant sur le bouton <CONNECT> et sur le bouton <PLAYBACK> des poursuites, vous pouvez définir laquelle d'entre elles doit être connectée au contrôle de playback et laquelle non.

### 9.5 Réglage de la vitesse, du crossfade et de la direction

Ouvrez une poursuite, puis utilisez les roues de contrôle pour régler la vitesse et le temps de fondu. Une fois la vitesse de la poursuite réglée, elle est appliquée au playback.

- 1) Utilisez la molette de contrôle <A> pour régler la vitesse.
  - 2) Dans le menu de départ, appuyez sur <B> [Chase Parameters / « paramètres de la poursuite »].
  - 3) Appuyez sur <A> [Save Speed / « enregistrement de la vitesse »].
- Si, pendant le fonctionnement d'une poursuite, vous ajustez manuellement les positions de certains appareils avec les roues de contrôle, appuyez sur <CONNECT> + <B> [Speed/Cross] pour modifier le mode des molettes.
  - Réglez la vitesse de la poursuite pendant l'édition en appuyant sur <CONNECT> + <A> [Clear Temp. Time].

La direction de la poursuite est contrôlée par les boutons <GO+> et <GO->.

- Pour enregistrer la direction d'une poursuite : appuyez sur B [Chase Parameters / « paramètres de la poursuite »] + <B> [Save Direction / « enregistrement de la direction »].

### 9.6 Contrôle manuel de l'étape de poursuite

Appuyez sur <STOP> pour contrôler manuellement la poursuite. Si la poursuite est réglée sur « Link=Close », elle passera automatiquement en contrôle manuel. Pour en savoir plus sur « Link », voir ci-dessous.

- Appuyez sur <GO+> ou <GO-> pour relancer la poursuite.

## 9.7 Ajout d'une étape

L'ajout d'une étape est identique à l'édition d'une étape de poursuite. Appuyez sur les boutons <CHASE> et <PLAYBACK> d'une poursuite, puis suivez les étapes décrites pour l'enregistrement d'une nouvelle étape. Celle-ci sera enregistrée en tant que dernière étape de la poursuite.

## 9.8 Déploiement d'une poursuite pour son édition

En appuyant sur <UNFOLD>, vous pouvez déployer les étapes d'une poursuite sur les boutons PLAYBACK. Chaque étape fonctionne alors à la manière d'une scène, son ouverture étant séparée de son édition.

- 1) Appuyez sur < UNFOLD>, puis sur le bouton <PLAYBACK> correspondant à l'édition.
  - 2) Les 20 premières étapes seront appliquées aux boutons <PLAYBACK> 1 - 20.
  - 3) Faites monter un curseur PLAYBACK ou appuyez sur un bouton PLAYBACK pour ouvrir une étape.
  - 4) Les options du menu de déploiement des poursuites sont décrites plus bas.
  - 5) Rappuyez sur < UNFOLD > pour sortir du mode.
- Édition d'une étape : appuyez sur <CLEAR> pour effacer le programmeur. Faites monter le curseur PLAYBACK ou appuyez sur le bouton PLAYBACK pour procéder à la modification. Appuyez sur <A> [Save a step / « enregistrement d'une étape »], puis appuyez sur un des boutons <PLAYBACK> 1 - 20.
  - Réglez la durée de l'étape, appuyez sur <B> [Edit Time / « édition de la durée »], puis sur <PLAYBACK>. Réglez la durée.
  - Pour insérer une nouvelle étape, vous devez commencer par régler les effets de celle-ci. Appuyez sur <C> [Insert a Step / « insertion d'une étape »], puis sur le bouton <PLAYBACK> dans lequel vous voulez insérer la nouvelle étape. Les étapes suivantes seront insérées une par une.
  - Pour supprimer une étape, appuyez sur <DELETE>, puis sur le bouton <PLAYBACK> voulu. Appuyez sur <ENTER> pour confirmer.
  - Pour copier une étape, appuyez sur <CLEAR>, sur <COPY/INCLUDE>, et sur l'étape que vous voulez inclure dans le programmeur, puis enregistrez.
  - Si la poursuite comporte plus de 20 étapes, appuyez sur <UP> ou <DOWN> pour naviguer au sein des pages.
  - En appuyant sur <E> [Shape Generator / « générateur de formes »], vous pouvez ajouter une forme dans la poursuite.

## 9.9 Inclusion des données d'une étape de poursuite

- 1) Appuyez sur <COPY/INCLUDE>.
- 2) Appuyez alors sur le bouton dans lequel vous voulez inclure les étapes.

## 9.10 Suppression d'une poursuite

La suppression d'une poursuite est identique à celle d'une scène. Appuyez sur le bouton bleu <DELETE>, puis appuyez deux fois sur le bouton <PLAYBACK> incluant la poursuite.

## 9.11 Suppression d'une étape de poursuite

Appuyez sur <UNFOLD> pour déployer une poursuite, puis sur <DELETE>. Il ne vous reste plus alors qu'à appuyer sur le bouton <PLAYBACK> incluant l'étape de la poursuite pour la supprimer.

## 9.12 Réglage de la vitesse et du temps de fondu grâce aux roues de contrôle

Les roues A / B permettent de contrôler le temps de fondu associé à la poursuite la plus récente. Le bouton <CONNECT> peut être utilisé pour connecter d'autres poursuites et les contrôler. Appuyez sur <CONNECT>, puis sur le bouton <PLAYBACK> correspondant à la poursuite.

### 9.13 Durée globale d'une poursuite

Pour régler la durée globale d'une poursuite :

- 1) Appuyez sur <C> [Edit Times / « édition de la durée »], puis sur le bouton <PLAYBACK> correspondant à la poursuite.
- 2) Appuyez sur <Up> ou <Down> pour naviguer dans les pages. Appuyez sur <A> - <E> pour sélectionner une option. Utilisez la molette de contrôle <VALUE> pour régler la valeur.
- 3) À la page 2 du menu, l'option B est « Link ». Si « Link » est réglé sur ON, la poursuite s'exécutera automatiquement étape par étape. Si au contraire « Link » est réglé sur OFF, vous devez appuyer sur <GO+> ou <GO-> pour ouvrir les étapes une par une.
- 4) Appuyez deux fois sur <ENTER> pour enregistrer et sortir ou deux fois sur <EXIT> pour sortir sans enregistrer.

Les options de durée (voir le schéma à la page suivante) incluent :

[Wait Fade In] – temps d'attente avant le fondu d'entrée d'un canal HTP.

[Wait Fade Out] – temps d'attente avant le fondu de sortie d'un canal HTP.

[Fade In] – temps de fondu d'entrée d'un canal HTP.

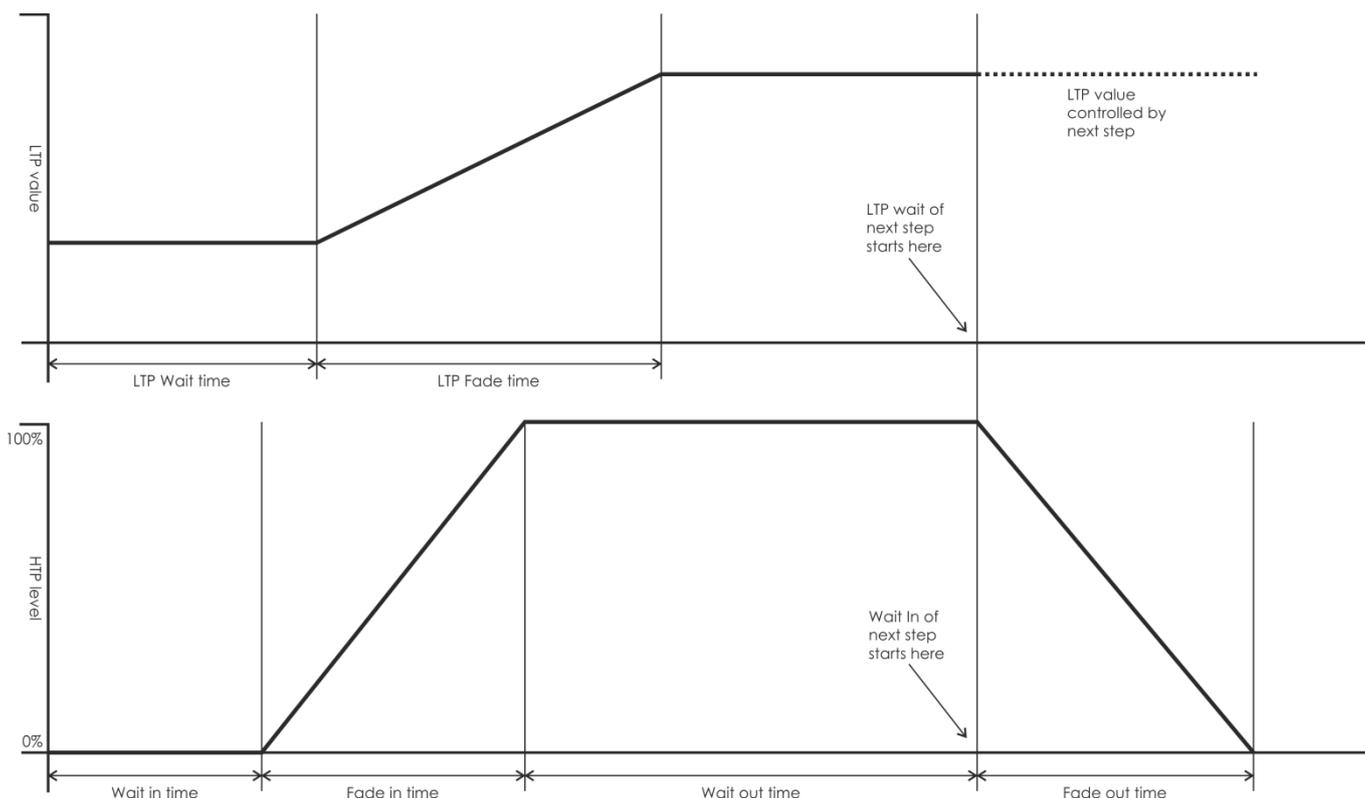
[Fade Out] – temps de fondu de sortie d'un canal HTP.

[LTP Slope] – temps de fondu d'un canal LTP.

[LTP Wait] – temps avant le fondu d'un canal LTP.

[Slope] – temps de fondu d'un canal LTP.

[Connect] – en cas de fermeture de la connexion, permet de mettre en pause la scène ouverte. Pour reprendre la lecture, appuyez sur <GO+> ou <GO->.



## 9.14 Réglage d'une durée spécifique pour une étape

La durée du fondu d'entrée ou de sortie peut être ajustée spécifiquement à chaque étape. Une étape de poursuite disposant d'une durée spécifique est appelée « complex step » (étape complexe). Si elle utilise au contraire une durée globale, il s'agit d'une « simple step » (étape simple). Pour associer facilement une durée spécifique à chaque étape, vous pouvez utiliser le bouton <UNFOLD>.

- 1) Appuyez sur <UNFOLD>, puis sur le bouton <PLAYBACK> correspondant à la poursuite.
  - 2) Appuyez sur <B> [Edit Time / « édition de la durée »], puis sur le bouton <PLAYBACK> correspondant à l'étape.
  - 3) À la page 2 du menu, l'option B est « Link ». Si « Link » est réglé sur ON, la poursuite s'exécutera automatiquement étape par étape. Si au contraire « Link » est réglé sur OFF, vous devez appuyer sur <GO+> ou <GO-> pour ouvrir les étapes une par une.
  - 4) Appuyez deux fois sur <ENTER> pour enregistrer et sortir ou deux fois sur <EXIT> pour sortir sans enregistrer.
- Toutes les modifications apportées convertissent une étape en une étape complexe.
  - Pour convertir une étape complexe en étape simple, vous pouvez utiliser le bouton <Fixture Menu> dans le menu d'édition de la durée.

## 9.15 Options avancées

Chaque poursuite possède des options réglables qui permettent de modifier son fonctionnement. Appuyer sur <P.b. Par>. Une poursuite doit être connectée pour que le bouton ait un effet. Les options que vous réglez sont spécifiques à chaque poursuite.

Les options disponibles sont les suivantes :

- [Save Speed] – enregistre la vitesse actuelle de la poursuite (utilisez la molette de contrôle A pour procéder au réglage).
- [Save Direction] – enregistre la direction de la poursuite via les boutons <GO+> et <GO->.
- [Loop Playback/Bounce/Stop on final step] - permet de stopper la poursuite sur sa dernière étape. Si cette étape est une extinction, la poursuite s'éteint d'elle-même. Vous pouvez alors appuyer sur GO pour la relancer.
- [Skip Time Options] - vous permet d'éviter le délai de 0,5 seconde et/ou le fondu précédant une poursuite. Cette option est intéressante si vous voulez ouvrir la poursuite dès que le fader est monté. Appuyez sur le bouton pour naviguer parmi ces options :
  - Skip first wait time (le temps d'attente est ignoré si la poursuite est ouverte en premier).
  - Skip first wait and fade time (le temps d'attente et la durée du fondu sont ignorés si la poursuite est ouverte en premier).
  - Wait and Fade for all steps.

## 10. Configuration

---

### 10.1 ENREGISTREMENT & CHARGEMENT

Opérations qui permettent soit d'enregistrer des données sur une clé USB, soit d'utiliser celle-ci pour charger les données dans la console.

- Enregistrement de données : entrez dans le menu Save Data puis utilisez la molette <VALUE> pour saisir les caractères. Appuyez sur les boutons <Up> ou <Down> pour déplacer le curseur. <DELETE> permet de supprimer un caractère. Une fois que vous avez saisi le nom, insérez une clé USB et appuyez sur <ENTER> pour enregistrer les données.
- Chargement de données: insérez une clé USB. Sélectionnez les données dans la liste affichée à l'écran. Utilisez les boutons <Up> ou <Down> pour naviguer.

### 10.2 Maintenance des données

- Maintenance du playback : seules les données se trouvant dans la zone de playback seront effacées. Les autres données seront conservées.
- Maintenance de la palette : seules les données se trouvant dans la zone de la palette seront effacées. Les autres données seront conservées.
- Maintenance de l'ensemble : les données de playback, de la palette et de l'assignation seront toutes effacées. Les données faisant partie de la bibliothèque seront conservées.

### 10.3 Sélection de la langue

Il est possible de choisir entre deux langues: le chinois et l'anglais.

### 10.4 Gestion des personnalités

- Effacement de la personnalité : un maximum de 32 personnalités peuvent être enregistrées dans la console. Si vous souhaitez ajouter une nouvelle personnalité aux 32 existantes, vous devez avant tout supprimer l'une d'entre elles.
  - 1) Entrez dans le menu Delete Personality.
  - 2) Utilisez les boutons <Up> ou <Down> pour naviguer.
  - 3) Sélectionnez la personnalité que vous voulez supprimer.
  - 4) Appuyez sur <ENTER> pour valider la suppression.
- Effacement de toutes les personnalités : suppression globale.
- Mise à jour des personnalités
  - 1) Insérez une clé USB. Une fois dans le menu, appuyez sur <D> pour que la console puisse accéder aux bibliothèques présentes dans la clé.
  - 2) Sélectionnez la personnalité que vous voulez ajouter. Une fois la bibliothèque mise à jour, la ligne est mise en valeur.

## 11. Mise à jour

---

- 1) Éteignez la console.
- 2) Copiez le fichier de mise à jour sur le répertoire racine de la clé USB.
- 3) Insérez la clé USB dans le port USB de la console.
- 4) Allumez la console. Celle-ci détecte automatiquement le fichier mis à jour dans la clé USB.
- 5) Appuyez sur <ENTER> pour lancer la mise à jour.
- 6) Une fois terminée, la console redémarre automatiquement.

## 12. Personality Builder (mise au point d'une personnalité)

La fonction Personality Builder permet de créer et d'éditer la bibliothèque d'appareils. Le fichier de la bibliothèque doit être placé dans le répertoire racine de la clé USB en format FAT32.

### 12.1 Interface de la fonction Personality Builder

17A	unpatch	18A	unpatch	19A	unpatch	20A	unpatch
17B	unpatch	18B	unpatch	19B	unpatch	20B	unpatch

FUNCTION	EFFECT	MAGENTA	RED	BLUE			
9A unpatch	10A unpatch	11A unpatch	12A unpatch	13A unpatch	14A unpatch	15A unpatch	16A unpatch
CONTROL	CYAN	YELLOW	GREEN	WHITE			
9B unpatch	10B unpatch	11B unpatch	12B unpatch	13B unpatch	14B unpatch	15B unpatch	16B unpatch
PAN	DIMMER	FOCUS	IRIS	FUNCTION	COLOR 1	GOBO1	PRISM
1A unpatch	2A unpatch	3A unpatch	4A unpatch	5A unpatch	6A unpatch	7A unpatch	8A unpatch
TILT	SHUTTER	ZOOM		FUNCTION	COLOR 2	GOBO2	P/T SPEED
1B unpatch	2B unpatch	3B unpatch	4B unpatch	5B unpatch	6B unpatch	7B unpatch	8B unpatch

Fixture name



Attribute Setting

Attribute Name

Channel NO.

Fine Channel NO.

Fader

Invert

- UNCATEGORISED
- SHUTTER
- FOCUS
- ZOOM
- IRIS
- COLOR1
- COLOR2
- COB01
- COB02
- Go-ROTATE1
- Go-ROTATE2
- PRISM
- P/T SPEED
- FUNCTION

Macros

LAMP ON

LAMP OFF

RESET

### 12.2 Création d'une nouvelle personnalité (bibliothèque)

- 1) Sélectionnez la langue.
- 2) Appuyez sur [NEW] pour créer une nouvelle personnalité ou sur [LOAD] pour en charger une existante.
- 3) Saisissez le nom que vous souhaitez donner à cette nouvelle personnalité.
- 4) Sélectionnez les tags mis en valeur par un fond bleu.
- 5) Entrez la valeur du canal dans la colonne Attribute Setting (réglages d'attribut).
- 6) Sélectionnez le type de canal dans le menu déroulant Attribute Setting.
- 7) Changez le nom de l'attribut.
- 8) Entrez, si besoin est, sa valeur précise.
- 9) Saisissez la valeur associée à la fonction Locate Fixture.
- 10) Configurez la pente et l'inversion. Normalement, il convient de ne pas les modifier.
- 11) Répétez les étapes 4 à 10 pour configurer un autre attribut.
- 12) Enregistrez la personnalité.

## 13. Entretien

---

L'utilisateur doit s'assurer que les aspects liés à la sécurité et les installations techniques sont inspectés par un expert chaque année au cours d'un test d'acceptation et une fois par an par une personne qualifiée.

Les points suivants doivent être pris en compte durant l'inspection :

1. Toutes les vis utilisées pour l'installation de l'appareil ou des parties de celui-ci doivent être vissées fermement et ne pas être corrodées.
2. Les boîtiers, fixations et systèmes d'installation ne devront comporter aucune déformation.
3. Les pièces mécaniques mobiles, comme par exemple les essieux ou les goupilles, ne devront présenter aucune trace d'usure.
4. Les câbles d'alimentation ne devront présenter aucune trace de dommage ou de fatigue des matériaux.

La console Showtec Creator 1024 PRO ne requiert presque aucune maintenance. Cependant, vous devez veiller à la propreté de l'unité.

Débranchez l'alimentation électrique puis nettoyez le couvercle à l'aide d'un chiffon humide. Ne plongez sous aucun prétexte l'unité dans un liquide. N'utilisez ni alcool ni solvants.

Assurez-vous que les branchements restent propres. Débranchez l'alimentation électrique, puis nettoyez le DMX et les branchements audio à l'aide d'un chiffon humide. Assurez-vous qu'ils sont parfaitement secs avant de connecter le matériel ou de le brancher à l'alimentation électrique.

## 14. Dépannage

---

### 14.1 Pas de lumière

Ce guide de dépannage est conçu pour vous aider à résoudre des problèmes simples.

Pour ce faire, vous devez suivre les étapes suivantes dans l'ordre afin de trouver une solution. Dès que l'unité fonctionne à nouveau correctement, ne suivez plus ces étapes.

Si la Creator 1024 PRO ne fonctionne pas bien, confiez-en la réparation à un technicien.

Réponse : il se peut que le problème soit lié à l'alimentation ou aux effets lumineux.

1. Alimentation. Vérifiez si l'unité est branchée à l'alimentation appropriée.
2. Effets lumineux. Rapportez la Creator 1024 PRO à votre revendeur Showtec.
3. Un effet ne répond pas lorsqu'il est utilisé avec la Creator 1024 PRO : vérifiez l'adresse DMX de l'appareil et celle du contrôleur et assurez-vous qu'elles correspondent. Veillez à ce que les branchements soient correctement faits. Vérifiez si le verrouillage est désactivé.
4. Si tout ce qui est mentionné ci-dessus semble fonctionner correctement, rebranchez l'unité.
5. Si rien ne se produit au bout de 30 secondes, débranchez l'appareil.
6. Si vous ne parvenez pas à déterminer la cause du problème, n'ouvrez en aucun cas la Creator 1024 PRO, cela pourrait abîmer l'unité et annuler la garantie.
7. Rapportez l'appareil à votre revendeur Showtec.

### 14.2 Pas de réponse du DMX

Réponse : il se peut que le problème soit lié au câble ou aux connecteurs DMX ou à un mauvais fonctionnement du contrôleur ou de la carte DMX d'effets lumineux.

1. Vérifiez le câble DMX. Assurez-vous que les adresses DMX sont correctes.
2. Vérifiez le câble DMX : débranchez l'unité, changez le câble DMX puis reconnectez l'appareil à l'alimentation. Essayez à nouveau votre contrôle DMX.
3. Déterminez si le contrôleur ou l'effet lumineux est en cause. Le contrôleur fonctionne-t-il correctement avec d'autres produits DMX ? Si ce n'est pas le cas, vous devez le faire réparer. S'il fonctionne correctement avec d'autres produits DMX, amenez le câble DMX et l'effet lumineux à un technicien qualifié.



© 2014 Showtec.