



ESP II

CONSOLE D'ECLAIRAGES

MANUEL D'UTILISATION

ESL
2650 AVENUE DE MAURIN – 34070 MONTPELLIER
<http://www.esl-france.com>

ESL
<http://www.esl-france.com>

ESL
2650 AVENUE DE MAURIN – 34070 MONTPELLIER
<http://www.esl-france.com>

TABLE DES MATIERES

| | |
|--|----|
| Pour Commencer..... | 4 |
| Description Générale..... | 5 |
| Utilisation des Préparations..... | 8 |
| Utilisation des Boutons de Flash..... | 9 |
| Utilisation des Masters..... | 9 |
| Utilisation des Touches de Fonction..... | 11 |
| L’Afficheur à cristaux liquides..... | 12 |
| Configuration (Setup)..... | 13 |
| Le Patch..... | 14 |
| La console..... | 16 |
| Relier deux consoles..... | 16 |
| Affichage..... | 19 |
| Menu Utility..... | 20 |
| Le Midi..... | 23 |
| La Carte Mémoire..... | 25 |
| Les Scènes..... | 27 |
| Editer des Scènes..... | 29 |
| Les Chases..... | 32 |
| Editer des Chases..... | 36 |
| Les FX 40..... | 42 |
| Editer des FX..... | 42 |
| Les mémoires XF..... | 45 |
| Editer des Mémoires XF..... | 48 |
| Reset..... | 52 |
| Annexe..... | 53 |
| Index..... | 55 |

POUR COMMENCER

Branchez l'alimentation

Branchez le câble d'alimentation dans le connecteur de type « Europa » (CEE 22) situé à l'arrière de votre ESP II. L'autre extrémité du câble doit être branchée dans une prise standard 3 broches avec terre.

Connectez la sortie à un bloc de puissance

La ESP II dispose de deux types de sortie vers des blocs de puissance.

La sortie DMX est installée en standard sur toutes les consoles. Il est possible d'installer en option des connecteurs Socapex à l'arrière de la console, pour disposer de sorties 0-10V.

- **Sortie DMX-512 (standard)**

Connectez la sortie DMX de la console dans l'entrée DMX de votre bloc de puissance. Lisez la notice du bloc de puissance pour sélectionner son adresse DMX et pour câbler d'autres appareils à la suite.

On peut contrôler jusqu'à 512 canaux de cette manière.

- **Sortie analogique (en option)**

Connectez la sortie Socapex de la console dans l'entrée de votre bloc de puissance. Sur les consoles 48 ou 60 canaux, on peut mettre jusqu'à 8 connecteurs Socapex; de cette manière on peut contrôler jusqu'à 240 canaux. Sur les consoles 24 canaux, on peut mettre jusqu'à 4 connecteurs Socapex pour contrôler jusqu'à 120 canaux.

Branchement de la lampe d'éclairage de la console

Il est possible de brancher des lampes d'éclairage, disponible en option.

Il est recommandé de n'utiliser que des lampes de type Littlite avec un connecteur XLR mâle 3 broches.

DESCRIPTION DES PARTIES PRINCIPALES

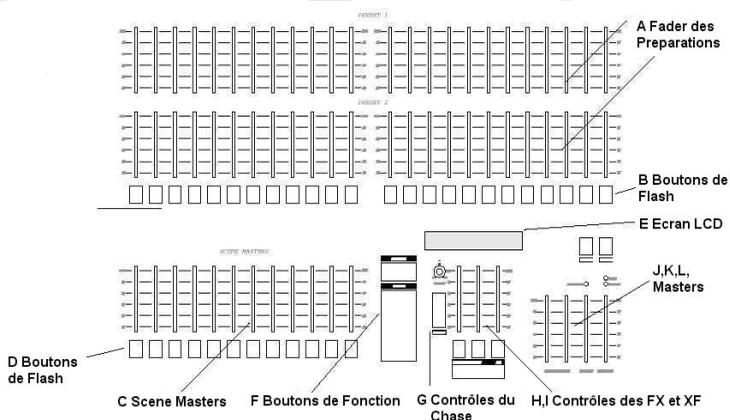
Description générale des parties principales

La face avant de l'ESP II est divisée en quatre parties principales.

La partie supérieure est constituée des faders des préparations (A) et des boutons de Flash (B); ils sont utilisés pour un contrôle direct ainsi que pour l'enregistrement. La section inférieure gauche contient les faders des Scene Masters (C) et de leurs boutons de Flash (D). Au centre de la partie inférieure, on trouve l'afficheur LCD (E), les boutons de fonction (F), les contrôles du Chase (G), les contrôles du FX (effets) (H) et les contrôles du XF (fondu/enchaîné). (I) La partie inférieure droite contient les Masters pour les préparations 1 et 2 (J), le Master des boutons de Flash (K), et le Grand Master (L).

Note :

L'ESP II est disponible en version 24, 48 et 60 canaux. La console peut être configurée en mode Wide pour doubler le nombre de canaux disponibles.



Le Panneau arrière de l'ESP II contient tous les connecteurs d'entrée et de sortie pour l'alimentation, l'éclairage de la console et pour les signaux de sortie.

- A** Les Fadere de Préparations
Ils sont utilisés pour choisir le niveau des canaux en fonctionnement normal et pour l'enregistrement. Il est possible de faire entièrement un spectacle avec les préparations, mais ces contrôles sont généralement utilisés pour programmer ou pour faire des changements impromptus sur l'éclairage de la scène.
- B** Les Boutons de Flash
Ils sont utilisés pour faire un Flash sur un canal. Il y a un bouton de Flash par canal quand la console est en mode normal. Quand la console est en mode Wide, les boutons de Flash fonctionnent sur la première moitié des canaux.
- C** Les Fadere des Scene Masters
Les Scene Masters sont utilisés pour envoyer et enlever des mémoires de Scène. Ils contrôlent aussi les Chases qui ont été assignés à un Scene Master.
- D** Les boutons de Flash des Scene Masters
Ces boutons sont utilisés pour envoyer brièvement une Scène ou un Chase.
- E** L'écran d'affichage à LCD
L'écran est rétro éclairé. Il affiche la Page en cours et les paramètres des Chases, FX, et XF. Il sert aussi à afficher les différents menus pour éditer et configurer la console.
- F** Les Boutons de Fonctions
Il y a 8 boutons :
- Flèche à droite et flèche à gauche – déplace le curseur sur l'écran.
 - + et - : changent les valeurs pour les Pages, Chases, etc...
 - Edit – Appuyez sur Edit et maintenez-le enfoncé puis appuyez sur un bouton de Flash de Scene Master pour ouvrir le menu d'édition.
 - Setup – Appuyez dessus pour ouvrir les menus de configuration.
 - Exit - Appuyez dessus pour fermer un menu.

- Record - Appuyez sur Record et maintenez le enfoncé puis appuyez sur un bouton de Flash de Scene Master ou sur les boutons de Go du Chaser, du FX ou du XF pour enregistrer une mémoire, un pas de Chase, un effet FX ou un XF.

G Les contrôles du Chase
Il y a 5 contrôles pour le Chase :

- Un fader de niveau.
- Un bouton de Flash utilisé pour faire défiler le Chase programmé ou pour l'envoyer pas à pas.
- Un potentiomètre rotatif pour choisir la vitesse de défilement.
- Un bouton pour choisir le sens de défilement
- Un bouton Assign - Appuyez sur Assign puis sur un bouton de Flash de Scene Master pour enregistrer le Chase dans un Scene Master.

H Les contrôles FX (Effets)
Ils sont utilisés pour contrôler des changeurs de couleur. Le fader contrôle le niveau FX, et le bouton de flash sert à faire défiler les couleurs pas à pas. On peut enregistrer jusqu'à 99 FX.

I Les contrôles XF (Fondu/ Enchaîné)
Ils servent à contrôler les Fondus/Enchaînés et le temps de fondu. Le fader contrôle le temps de fondu et le bouton de Flash est un bouton de Go de Cue. Les Cues sont constitués d'un numéro de XF stack (de 0 à 9) et d'un numéro de mémoire, ou Cue, ou O (de 0 à 99).

J Les Masters des Préparations P1 et P2
Ces faders contrôlent le niveau général des préparations P1 et P2.

K Le Master des Flashes
Ce fader contrôle le niveau général des boutons de Flash. Le bouton marqué Flash au-dessus du fader configure le mode d'opération des boutons de Flash.

- L** Le Grand Master
Il contrôle le niveau général de toutes les sorties, sauf les boutons de Flash.

Utilisation des Préparations

Les Contrôles des Préparations

Les faders des préparations et leurs masters sont utilisés pour choisir les niveaux d'éclairages en opération normale et en enregistrement. Il est possible de faire entièrement un spectacle avec les préparations, mais ces contrôles sont généralement utilisés pour programmer ou pour faire des changements imprévisibles sur l'éclairage de la scène.

Les faders des préparations

Il y a deux rangées de faders de préparation sur la ESP II. La rangée du haut est la préparation 1 et la rangée du bas est la préparation 2. Ces faders peuvent être utilisés pour monter doucement le niveau d'un éclairage au niveau désiré. Le niveau de sortie de ces faders de préparations dépend du niveau du Master et des Masters de Préparation.

Exemple

Mettez le Grand Master et le Master de la préparation 1 (P1) à 10 (100%). Montez le fader du canal 1 à 100% et vous devriez voir les éclairages connectés à ce canal monter à 100%.

Maintenant, montez le fader du canal 2 à 50%. Les éclairages correspondant montent à 50%.

Enfin, descendez et montez le fader du Master de la préparation 1 (P1) pour voir comment se fait l'échelonnage des niveaux des canaux 1 et 2.

Pour plus d'informations

- Page 18 : Utilisation des faders des deux préparations comme une seule préparation pour avoir deux fois plus de canaux (Mode Wide).
- Page 20 : Inverser le Fader P2 pour avoir 100% quand il est positionné à 0.

Utilisation des Boutons de Flash des Circuits

Les boutons de flash des circuits

Ces boutons correspondent au circuit au-dessous duquel ils sont placés et ont deux fonctions :

1 Flash. Ces boutons sont utilisés pour faire un Flash sur un canal. Le type d'opération (Add/Solo/Flash) dépend de la configuration du bouton Add/solo.

2 Inhibition. Pour éviter qu'un canal n'apparaisse sur les sorties, restez appuyé sur le bouton de flash en question, et appuyez sur le bouton DBO. Procédez de la même manière pour annuler l'inhibition.

Utilisation des masters

Les faders P1 et P2

Le master P1 contrôle le niveau général de la préparation du haut (préparation 1). De même, le fader P2 contrôle le niveau général de la préparation du bas (préparation 2). Pour faire un fondu enchaîné entre les deux préparations, montez le fader P1 et descendez en même temps le fader P2.

Le bouton Add/Solo

Les Boutons de flash peuvent fonctionner de trois manières différentes ou être déconnectés. Pour choisir le mode d'opération des boutons de flash, appuyez sur le bouton Add/Solo. A chaque pression sur le bouton, les 2 leds dans le boutons s'éteignent, s'allument ou clignotent pour indiquer le mode qui a été sélectionné.

- **Add** – Indiqué par la led verte allumée.
Une pression sur un bouton de flash mettra la sortie de ce canal instantanément au niveau défini par le fader Flash Master.
- **Add Latch** – Indiqué par la led verte clignotante.
Le bouton de flash fonctionne comme un interrupteur : on et off. Quand un bouton de flash est dans cet état, sa led rouge clignotera de manière synchronisée avec la led du bouton Add/Solo.
Si vous avez allumé des canaux avec la fonction

Add Latch et que vous quittez la fonction Add Latch, ces canaux s'éteindront et ne se rallumeront pas automatiquement quand vous reviendrez dans le mode Add Latch.

- Solo – Indiqué par une led rouge allumée.
Une pression sur un bouton de flash mettra la sortie de ce canal instantanément au niveau défini par le fader Flash Master, et coupera tous les autres canaux de la console.
- Disabled – Indiqué par aucune led allumée.
Une pression sur un bouton de flash n'aura aucun effet.

Le Fader des Flashes

Ce fader contrôle le niveau des boutons de flash.

Le fader Grand Master

Ce fader contrôle toutes les sorties de la console sauf les boutons de flash

Le bouton D.B.O.

Ce bouton a deux fonctions :

1 Blackout. Ce bouton coupe toutes les sorties de la console. Il peut fonctionner de 2 manières.

- Toutes les sorties sont coupées tant que vous restez appuyé sur le bouton.
- Il faut une première pression pour tout couper, et une autre pression pour tout rallumer.

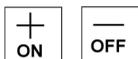
2 Inhibition. Pour éviter qu'un canal n'apparaisse en sortie, restez appuyé sur son bouton de flash, et appuyez sur le bouton DBO.

Les Touches de Fonction



Les Flèches

Ces flèches servent à déplacer le curseur de l'écran vers la droite ou vers la gauche dans les différents menus.



Les touches + (ON) et – (OFF)

Ces touches sont utilisées pour changer des valeurs.

Le bouton +(ON) sert à augmenter une valeur et aussi à changer un paramètre de OFF vers ON. De même, le bouton –(OFF) va diminuer une valeur ou changer un paramètre de ON vers OFF. Ces boutons servent aussi à naviguer dans les menus. Ils fonctionnent de trois manières.

1 – Une pression. La valeur augmente de 1 avec le bouton +(ON) ou diminue de 1 avec la touche –(OFF)

2 – Une pression prolongée. La valeur augmente petit à petit et de plus en plus vite avec la touche +(ON), ou diminue avec la touche –(OFF).

3 – Une double pression. La valeur saute directement à la valeur la plus forte du champ avec la touche +(ON) ou va directement à 0 avec la touche –(OFF).



Le Bouton Edit

Le Bouton EDIT sert en conjonction avec les boutons de Flash des Scènes, Chases, FX, et XF pour ouvrir le menu Edit. Si vous restez appuyé sur EDIT pendant approximativement 2 secondes, vous verrez apparaître un message d'aide.



Le Bouton Setup

La touche Setup sert à ouvrir le menu de configuration.



La touche Exit

La touche Exit sert à fermer un menu. Restez appuyé 4 secondes sur cette touche pour voir la version du logiciel.



La touche Record

La touche Record est utilisée en conjonction avec les boutons de Flash des Scènes, Chases, FX, et XF pour enregistrer les niveaux. Restez appuyé dessus pendant 2 secondes pour voir apparaître un message d'aide.

L'afficheur à cristaux liquides

L'afficheur a deux fonctions :

1 – L'affichage normal.

En fonctionnement normal, l'écran indique :

Le numéro de la page actuelle

Le numéro actuel du chase et du pas

Le numéro actuel du FX et le numéro du FX suivant

Le numéro actuel du XF et le numéro du XF suivant

- changer une configuration

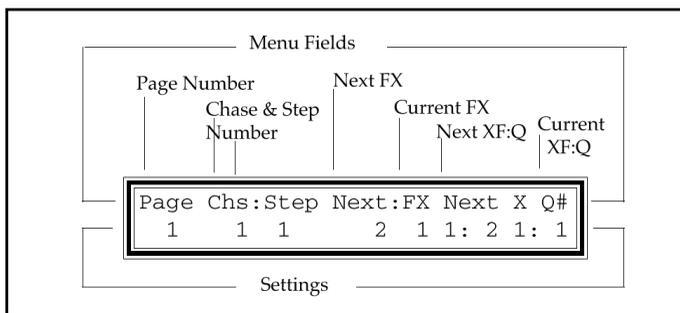
Utilisez les flèches pour déplacer le curseur dans le champ voulu, et utilisez les touches +(ON) et -(OFF) pour changer les paramètres.

- Fonction Freeze

Quand le champ Page ou Chase clignote, cela veut dire qu'une page ou qu'un chase ont été modifiés pendant qu'ils étaient présents sur la sortie. Vous ne verrez pas les changements sur la sortie tant que vous n'aurez pas remis le Fader de cette page ou de ce Chase à 0.

2 – L'affichage de Menus

Les menus servent à configurer la console et à éditer des Scenes, Chase, XF, et FX.

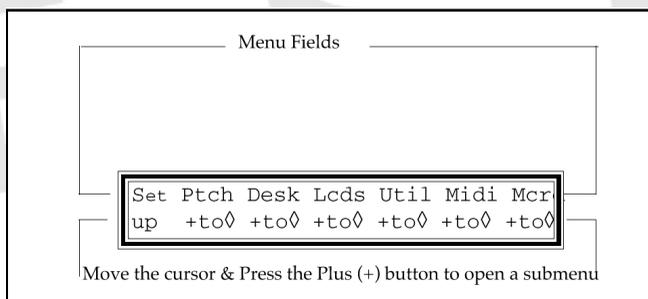


CONFIGURATION (SETUP)

Setup

Le setup sert à configurer les modes d'opération de la console. Le menu Setup a 6 sous-menus dont certains ont aussi d'autres sous menus. Certains menus comme PATCH ou LCD's servent à personnaliser la console, tandis que d'autres comme MIDI servent à étendre les possibilités de contrôle de la ESP II.

Quand vous appuyez sur la touche SETUP, le menu de configuration apparaît sur l'écran. Le menu Setup est illustré ci-dessous. Pour ouvrir un des sous-menus, utilisez les flèches pour sélectionner le menu qui vous intéresse et appuyez sur la touche +(ON).



CONFIGURATION DU PATCH (PTCH)

La ESP II peut contrôler jusqu'à 512 circuits de gradateurs. Le menu de configuration du Patch vous permet de patcher ces circuits de gradateurs dans n'importe quel ordre et à n'importe quel niveau sur les circuits de la console.

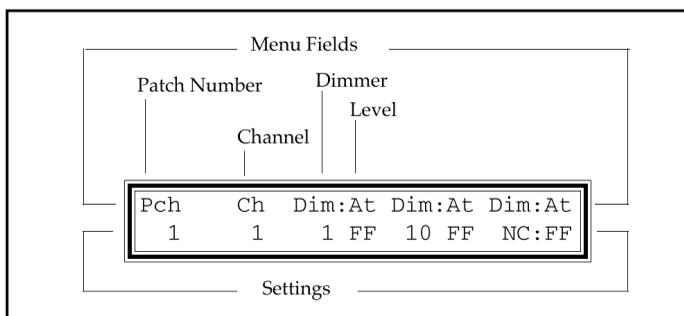
NOTE :
Le Patch ne peut être modifié que quand la console est en Mode Record

Exemple :

Pour configurer un patch, il faut d'abord sélectionner un canal de la console et ensuite lui affecter un numéro de circuit de gradateur. Dans l'illustration ci-dessous, le canal 1 de la console est configuré pour contrôler le gradateur numéro 1 à 100% (FF) et le gradateur 10 à 100%. Cela veut dire que quand le canal 1 de la console est monté à 100%, les éclairages branchés sur les gradateurs numéro 1 et 10 vont monter à 100%. Le patch complet consiste à affecter à chaque canal utilisé sur la console un ou plusieurs circuits de gradateur. Comme il y a 3 patchs différents disponibles, il est possible de mettre tous les gradateurs sur un patch pour une partie principale et seulement une partie pour un avant-scène. Si un projecteur venait à se décrocher ou à se dérégler pendant le show, il est possible d'utiliser le patch pour mettre son niveau à 0 de manière à ce qu'il ne s'allume plus.

Le Menu Patch

L'illustration ci-dessous montre le menu du Patch. Il y a 4 champs :



- Pch** (Numéro de Patch)
Il y a 3 Patchs différents disponibles, numérotés de 1 à 3. Le numéro de patch affiché est le patch actif, donc prudence quand vous changez de patch pendant un show.
- Ch** (Canal)
Indique le canal de la console qui va être patché. On ne peut en afficher qu'un à la fois.
- Dim** (Gradateur)
Choisit un numéro de gradateur à affecter au canal indiqué dans le champ précédent (Ch).
- At** (Au Niveau)
Choisit le niveau maximum auquel sera le gradateur dont le numéro est indiqué dans le champ précédent (Dim). Ce niveau peut être entre 0 et FF (Plein Feux).

Choisir des Nombres :

Quand vous êtes dans le menu de Patch, les 10 premiers boutons de Flash des Scènes Masters peuvent servir de pavé numérique pour rentrer des nombres.

Le Patch par défaut

Le Patch par défaut de l'ESP II est le Patch 1, et c'est un Patch 1 par 1, ce qui veut dire que le canal 1 est connecté au gradateur 1, le circuit 2 au gradateur 2, et ainsi de suite.

Un gradateur ne peut être patché que sur un canal à la fois.

Enregistrement des changements apportés au Patch

Quand vous avez fini de configurer votre Patch, appuyez sur la touche RECORD pour enregistrer ces changements et pour sortir du menu de Patch. Si vous appuyez sur la touche EXIT, il vous est proposé soit d'enregistrer les changements en appuyant sur la touche +(ON), soit d'abandonner en appuyant sur la touche -(OFF).

CONFIGURATION DE LA CONSOLE (DESK)

Le menu de configuration de la console sert à choisir vos paramètres personnalisés et à configurer les modes d'opération de la console. Pour ouvrir le menu Desk, appuyez sur la touche Setup, déplacez le curseur sur le champ Desk et appuyez sur la touche +(ON).

Setup Desk

Ce menu a 5 champs, dont un est un sous menu.

Mode

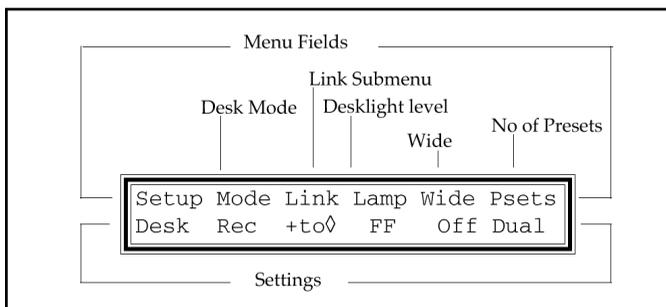
Ce menu est utile pour protéger votre ESP II contre les personnes non autorisées à s'en servir ou contre un opérateur inexpérimenté. Le champ Mode sert à choisir le mode enregistrement (Rec) et le mode restitution (PLAY).

En mode restitution, il n'est pas possible d'enregistrer, d'éditer ou de modifier le patch.

Link (Relier 2 consoles)

Il est possible de connecter ensemble 2 consoles ESP II avec un câble spécial depuis la sortie DMX de la console Esclave à l'entrée MIDI de la console Maître. Reportez-vous à l'annexe page __ pour avoir des détails sur la façon de câbler ce connecteur.

Une fois que les 2 consoles sont connectées, le Menu LINK - sur les 2 consoles - sert à configurer l'une d'elle en Maître et l'autre en Esclave. Pour ouvrir le menu LINK, appuyez sur la touche SETUP puis déplacez le curseur dans le champ LINK et appuyez sur la touche +(ON).



Le sous menu LINK est composé de deux champs :

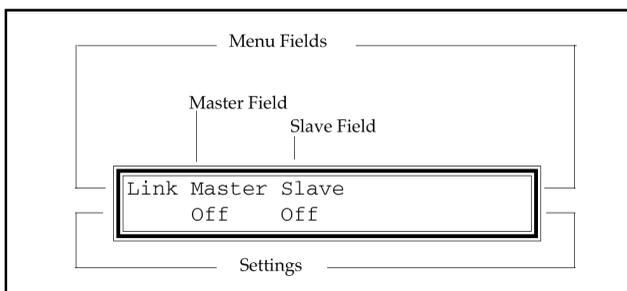
Master

Quand le champ Master est mis sur ON, l'entrée MIDI peut servir à recevoir des informations de la sortie DMX d'une autre ESP II. Pour Utiliser une ESP II en MASTER, elle doit être configurée en mode Wide. Si vous mettez Master sur ON sans avoir configuré votre ESP II en mode WIDE, un message va apparaître vous offrant la possibilité de reconfigurer la console en mode WIDE, mais cela effacera toutes vos données déjà enregistrées.

Quand le champ Master est mis sur ON, l'ESP II cherche combien de canaux supplémentaires sont disponibles (depuis la console Esclave) et affiche un message confirmant le nombre de canaux supplémentaires.

Slave

Quand le champ SLAVE est mis sur ON, la sortie DMX sert à envoyer des informations à l'entrée MIDI de la console MAITRE. Quand une console est en mode Slave, seuls les faders des préparations et leurs boutons de flash fonctionnent. Notez que les LEDs de ces canaux ne sont plus actives.



Lamp (Eclairage de la Console)

L'intensité des lampes d'éclairage de console peut être réglée grâce au champ LAMP de 0 à FF (100%).

Pour ouvrir le menu LAMP, appuyez sur la touche SETUP puis déplacez le curseur dans le champ DESK, appuyez sur la touche +(ON), déplacez le curseur sur le champ LAMP, et entrez une valeur entre 0 et FF (100%) à l'aide des touches +(ON) et -(OFF).

WIDE

Une des grandes caractéristiques de l'ESP II est la possibilité de travailler comme une console à 1 seule préparation afin de pouvoir doubler le nombre de canaux disponibles. En cas d'utilisation de changeurs de couleurs ou de projecteurs automatisés, cette caractéristique étend les possibilités de la console. Par exemple, une ESP II 24 peut contrôler 48 changeurs de couleurs.

Le mode WIDE doit être sélectionné avant de commencer à enregistrer. Une fois que la console a été mise en mode WIDE, les faders de la deuxième préparation servent à contrôler les canaux supplémentaires.

Par exemple, pour une ESP II 48, les faders de la deuxième préparation contrôleraient les canaux 49 à 96. Le Master de la deuxième préparation (P2) est déconnecté.

Psets

Le champ PSETS sert à définir le mode d'opération des faders de la deuxième préparation en mode WIDE. Ils peuvent soit contrôler les canaux supplémentaires en tant que faders de première préparation, soit être utilisés comme une deuxième préparation traditionnelle.

Quand vous mettez la console en mode WIDE, celle-ci configure automatiquement les faders de la deuxième préparation comme extension de la première préparation.

Pour pouvoir se servir des faders de la deuxième préparation comme deuxième préparation traditionnelle, il faut configurer le champ PSETS en mode DUAL. De cette manière il est plus pratique d'enregistrer ses Scenes, FXs et Chases en utilisant tous les faders comme une seule préparation, et ensuite, pour la restitution, de commuter en mode DUAL pour pouvoir contrôler la première moitié des circuits avec deux préparations. Cette méthode est particulièrement pratique pour contrôler des changeurs de couleurs ou d'autres effets qui n'ont plus besoin de contrôle direct une fois qu'ils ont été enregistrés.

Pour configurer le champ PSETS en mode SINGLE ou DUAL, déplacez le curseur sur le champ PSETS et appuyez sur la touche +(ON).

CONFIGURATION DE L’AFFICHEUR

L’afficheur à cristaux liquides (LCD) sur la face avant de L’ESP II peut être configuré de différentes manières suivant l’angle de vision et les conditions d’éclairage ambiant.

Le Menu LCD

Pour ouvrir le menu LCD, déplacez le curseur dans le champ LCD et appuyez sur la touche +(ON). Le menu LCD contient trois champs.

Curseur (Cursor)

Ce champ permet de choisir le type de curseur que l’on veut soit un bloc (BLOCK) soit une ligne de soulignage (LINE). Pour choisir, déplacez le curseur sur le champ Cursor, et appuyez sur la touche +(ON). Habituellement, un curseur en forme de block est plus facile à repérer dans un menu.

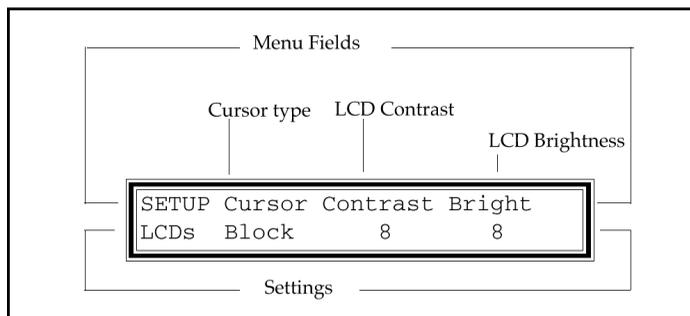
Contraste (Contrast)

Ce champ peut être mis à n’importe quelle valeur entre 0 et 15 soit avec le pavé numérique, soit avec les touches +(ON) et -(OFF). Un contraste plus élevé rendra l’écran plus visible sous de faibles angles.

Luminosité (Bright)

Ce champ peut être mis à n’importe quelle valeur entre 0 et 15 soit avec le pavé numérique, soit avec les touches +(ON) et -(OFF). Au niveau 0, il n’y a que très peu de rétroéclairage, à 15, le rétroéclairage est maximum. Le rétroéclairage devrait toujours être utilisé dans une faible ambiance lumineuse, mais peut être éteint si la console est à la lumière du jour.

Note :
La console éteindra toute seule le rétroéclairage après 30 minutes d’inutilisation afin d’augmenter la durée de vie des lampes. Quand cela arrive, appuyez sur n’importe quelle touche pour restaurer le rétroéclairage.



MENU UTILITY (UTILITAIRES)

Le menu UTIL sert à configurer certains paramètres de la console selon vos préférences. Pour ouvrir le menu Util, appuyez sur la touche SETUP puis déplacez le curseur sur le champ UTIL et appuyez sur la touche +(ON). Ce menu est constitué de 4 champs décrits ci-après.

P1/2

Beaucoup de pupitreurs se servant des préparations préfèrent monter les 2 master de préparation (P1 et P2) ensemble, avec une main pour faire un fondu-enchaîné entre les préparations. Pour sélectionner cette fonction sur l'ESP II, le Master de la préparation 2 (P2) peut être inversé de manière à ce que quand le fader est monté, on ait un niveau 0, et quand il est descendu, on ait un niveau FF(100%). Déplacez le curseur dans le champ P1/2 et appuyez sur la touche +(ON). Le champ va passer de NORM (normal) à REV (inversé). Une autre pression sur la touche fera changer le champ de nouveau de REV (inversé) à NORM (normal).

D.B.O. (Dead Black Out/ Noir Sec)

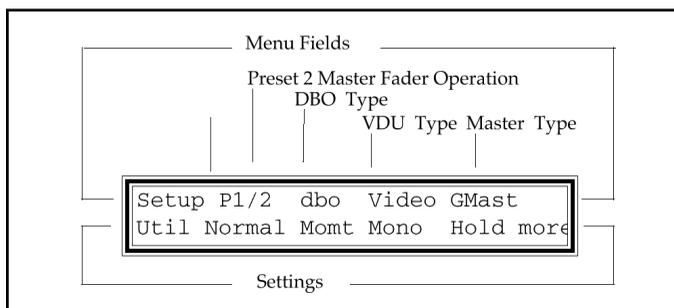
La touche DBO peut être configurée pour 2 types d'opérations: comme un bouton poussoir ou comme un interrupteur. Pour choisir le type d'opération du DBO, déplacez le curseur sur le champ DBO, et appuyez sur la touche +(ON). Les 2 possibilités sont :

Momt

Opération brève, les sorties de la console sont à 0 seulement pendant que vous appuyez sur la touche DBO.

Ltch

Interrupteur, les sorties de la console sont mises à 0 après une pression sur le DBO. Les sorties ne seront restaurées qu'après une autre pression sur le bouton DBO.



Video

Une Carte optionnelle est disponible qui permet de connecter un moniteur à la console. Le champ VIDEO sert à configurer la sortie video de l'ESP II pour différents types de moniteurs. Pour sélectionner un type de moniteur, déplacez le curseur sur le champ VIDEO, et pressez la touche +(ON) ou la touche -(OFF). Les différents choix sont :

Mono pour moniteurs monochromes
CGA pour moniteurs CGA (Color Graphic Adaptor)
EGA pour moniteurs EGA (Enhanced Graphic Adaptor)
VGA pour moniteurs VGA (Video Graphic Adaptor)

Gmaster

Ce champ permet de configurer le mode d'opération du Grand Master. Pour changer ses paramètres, déplacez le curseur sur le champ GMAST et appuyez soit sur la touche +(ON) soit sur la touche -(OFF). Les 2 choix sont :

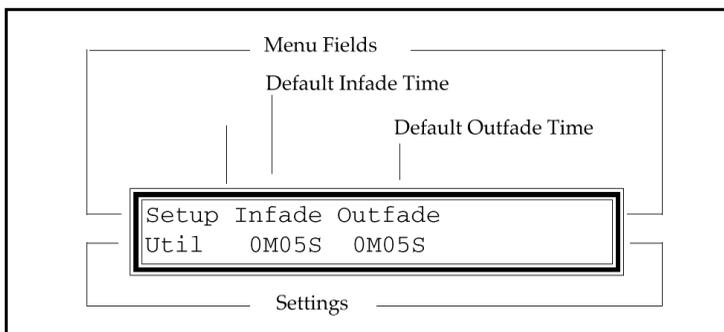
Scn – Le fader du Grand Master contrôle le niveau des Scene Masters.

All - Le fader du Grand Master contrôle le niveau de toutes les sorties de la console excepté les Boutons de Flash.

Infade (déplacez le curseur sur le champ More pour voir ce champ).

Le temps de montée (infade) est le temps que mettra un XF pour aller de 0 à FF (100%).

Ce champ configure le temps de montée par défaut des XFs. Ce temps sera appliqué automatiquement à tous les XFs quand ils seront enregistrés. Ce temps de montée peut être choisi entre 0 seconde et 99 minutes 59 secondes.



Outfade (déplacez le curseur sur le champ More pour voir ce champ).

Le temps de descente (outfade) est le temps que mettra un XF pour aller de FF (100%) à 0.

Ce champ configure le temps de descente par défaut des XFs. Ce temps sera appliqué automatiquement à tous les XFs quand ils seront enregistrés. Ce temps de descente peut être choisi entre 0 seconde et 99 minutes 59 secondes.

ESL

CONFIGURATION DU MIDI

L'ESP II est équipée d'une entrée midi utilisée pour contrôler certaines fonctions de la console. Pour sélectionner le menu MIDI, déplacez le curseur sur champ MIDI et appuyez sur la touche +(ON).

Midi

Le champ Midi doit être mis sur ON pour pouvoir être utilisé. L'interface MIDI peut être configurée (en utilisant les autres champs) pour s'adapter à votre équipement

Midi-Ch

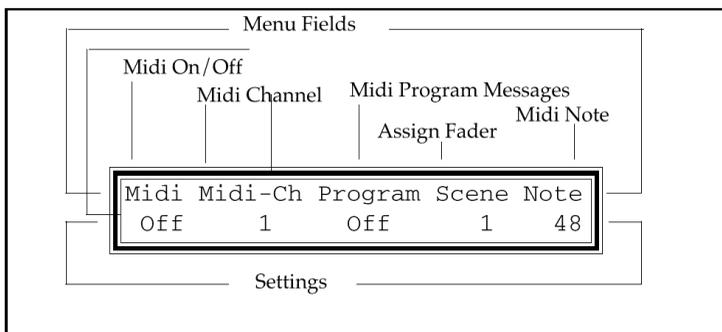
L'information MIDI peut être envoyée sur n'importe lequel des 16 canaux, pour choisir le canal que l'ESP II va enregistrer, entrez une valeur entre 1 et 16.

Prog (Message de Changement du Programme Midi)

L'ESP II comprend les informations de changement de programme Midi. On peut utiliser un message de changement de programme pour activer un XF. Par exemple, si le message de changement de programme Midi 25 est reçu, le XF 1 Q 25 va se retrouver sur le Master de XF.

Scene (numéro du fader de Scène)

Ce champ permet de configurer un bouton de flash de scène pour qu'il soit piloté par une note choisie dans le champ Note. Chaque master de scène peut être configuré pour être piloté par une note différente. Les Champs Scène et Note sont mis à jour immédiatement, et il n'y a pas besoin d'appuyer sur Record pour enregistrer la configuration.



Note (Message de note Midi)

Le Midi autorise 128 Notes de commande. Le Champ Note sert à choisir quelle note parmi les 128 sera affectée à chacun des 12 Scene Masters. Une note, configurée dans ce menu, reçue sera l'équivalent d'une pression sur le bouton de flash du Scene Master correspondant.

Configurez d'abord le champ Scene en entrant une valeur entre 1 et 12, puis la note correspondante (entre 1 et 128) dans le champ Note.

Si vous ne voulez pas de message de note midi sur un Scene Master particulier, entrer la valeur 0 (affiché OFF) dans le champ note correspondant. Pour mettre le champ Note à 0, double cliquez sur la touche –(OFF).

ESL

CONFIGURATION DE LA CARTE MEMOIRE (Mcard)

Note :
La carte mémoire ne peut être accessible que si la console est en mode RECORD.

La Carte Mémoire de l'ESP II est un accessoire en option qui permet de sauvegarder toutes les informations enregistrées dans la console sur une carte mémoire indépendante. Il vous est recommandé d'utiliser une carte mémoire si vous rejouez souvent le même programme. On ne peut accéder au menu Mcard que si une carte mémoire est installée dans la console.

Le Menu Mcard

Pour ouvrir le menu Mcard, déplacez le curseur sur le champ Mcard, et appuyez sur la touche +(ON). Le menu contient 2 champs :

To MPCard (vers la carte mémoire)

Pour sélectionner cette option et enregistrer les données de la console sur la carte mémoire, déplacez le curseur sur le champ TO MCARD et appuyez sur la touche +(ON).

From Mcard (depuis la carte mémoire)

Pour sélectionner cette option et enregistrer les données de la carte mémoire dans la console, déplacez le curseur sur le champ FROM MCARD et appuyez sur la touche +(ON).

Enregistrement dans la carte mémoire.

Pour sauvegarder les informations enregistrées dans l'ESP II, procédez de la manière suivante.

1. Insérez une carte mémoire dans l'emplacement prévu à cet effet à l'arrière de la console, assurez-vous que la batterie de la carte mémoire est bien en place et que l'interrupteur d'autorisation d'enregistrement est sur ON.
2. Ouvrez le menu Mcard comme indiqué ci-dessus
3. Déplacez le curseur sur le champ TO MCARD (Vers la carte mémoire) et appuyez sur la touche +(ON).
4. Un affichage confirme l'enregistrement.

Chargement depuis la carte mémoire.

Quand des informations sont chargées depuis la carte mémoire, tous les Scene Masters, les Chases, et les Patchs sont remplacés.

Pour retrouver les informations enregistrées dans la carte mémoire dans l'ESP II, procédez de la manière suivante.

1. Insérez la carte mémoire enregistrée dans l'emplacement prévu à cet effet à l'arrière de la console, assurez-vous que la batterie de la carte mémoire est bien en place et que l'interrupteur d'autorisation d'enregistrement est sur ON.
2. Ouvrez le menu Mcard comme indiqué ci-dessus
3. Déplacez le curseur sur le champ FROM MCARD (Depuis la carte mémoire) et appuyez sur la touche +(ON).
4. Un affichage confirme le chargement.

IMPORTANT

N'insérez la carte mémoire que pour le transfert de données.

La carte mémoire de sauvegarde peut être endommagée si la console est mise sous/hors tension avec la carte mémoire à l'intérieur.

LES SCENES

L'ESP II peut enregistrer 10 Pages de 12 scènes chacune, pour un total de 120 Scènes. L'ESP II 60 à la possibilité d'inclure un nom de 8 caractères pour étiqueter chaque scène.

Note :

Les Scènes ne peuvent être enregistrées que si la console est en mode RECORD.

Choisir les numéros de page

- Utilisez les flèches pour déplacer le curseur sur le champ Page.
- Utilisez les touches +(ON) et -(OFF) pour choisir le numéro de la page.

Freeze (Gelé)

Quand le champ Page clignote, cela veut dire que le numéro de la page a été modifié pendant qu'un Scène Master était envoyé. Ce Fader ne changera pas pour la nouvelle page tant qu'il ne sera pas repassé par 0.

Les contrôles de Scene

Il y a 12 Faders de Scene Masters et 12 boutons de Flash.

Les Faders

Les Faders des Scene Masters contrôlent le niveau d'une Scene de 0 à 100%.

Les Boutons de Flash

Ces boutons correspondent au Fader de Scene Master et ont 2 fonctions :

1. Flash. Ces boutons servent à mettre temporairement une scene à FF (100%).
2. Enregistrer. Pour enregistrer une scène, choisissez vos sorties avec les préparations, restez appuyé sur le bouton Record, et appuyez sur le bouton de flash sous le Fader de Scene Master désiré.

L'Afficheur

L'afficheur indique le numéro de la page en cours.

Enregistrement d'une Scène.

- Utilisez les flèches pour déplacer le curseur dans le champ Page.
- Utilisez les touches +(ON) et -(OFF) pour choisir le numéro de page voulu. Utilisez les faders des préparations (et toute autre fonction de la console) pour choisir vos niveaux d'éclairage.
- Restez appuyé sur la touche RECORD et appuyez sur le bouton de flash sous le Scene Master ①
- Un message s'affiche sur l'écran vous invitant à entrer un nom pour étiqueter la scène, si vous le désirez. Utilisez les boutons de flash des préparations pour rentrer le nom de l'étiquette.②
- Un message s'affiche sur l'écran indiquant la quantité de données enregistrées, et la quantité de mémoire disponible.
- Relâchez les 2 boutons.

NB

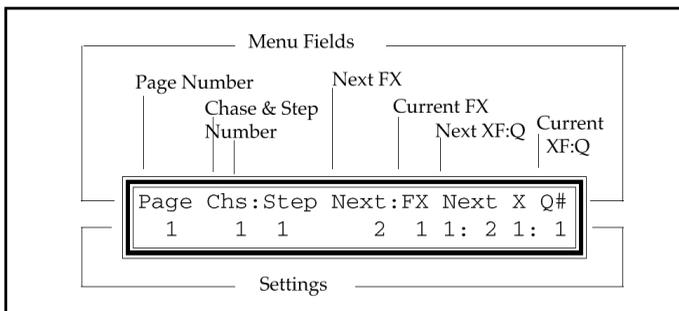
① Si la LED du bouton de Flash s'allume quand vous appuyez sur la touche record, cela veut dire que des données ont déjà été enregistrées dans cette scène. Si vous continuez, vous remplacez le contenu de la scène.

② Pour l'ESP II 60 canaux seulement.

Pour plus d'informations :

Page 30 éditer des scènes

Page 30 enregistrements en aveugle avec le menu
EDIT SCENE



Modifier des Scènes

Note :
Le menu Edit
Scène n'est
disponible que
si la console est
en mode
RECORD

Une Scène peut être éditée pour changer le niveau de canaux ou groupe de canaux. L'édition peut se faire en aveugle, c'est à dire sans voir les changements sur la scène.

- Restez appuyé sur la touche EDIT et appuyez sur le bouton de flash de la scène à éditer.
- Vous pouvez soit utiliser la préparation 1 pour choisir les nouveaux signaux, soit entrer les numéros et les niveaux des canaux à modifier en utilisant les 10 premiers boutons de flash des Scène Masters comme pavé numérique. Pour de plus amples informations reportez-vous au chapitre "Le menu d'édition de scène" ci dessous
- Quand tous les changements sont effectués, appuyez sur la touche RECORD.
- Un message s'affiche sur l'écran indiquant la quantité de données enregistrées, et la quantité de mémoire disponible.

NB

Quand le menu Edit Scene (édition de scène) est ouvert, les faders des préparations sont déconnectés de la sortie ; ils peuvent servir pour choisir les niveaux de la scène à éditer.

Enregistrement en direct (LIVE) et en aveugle (BLIND)

L'ESP II permet d'éditer en Live (Direct) ou en aveugle. Si la scène en train d'être éditée est sur la sortie, il s'agit d'une édition en direct, sinon, il s'agit d'une édition en aveugle.

Editer une scène qui n'est pas dans la page actuelle

Il est possible d'éditer en aveugle une scène qui n'est pas actuellement sur un Scene Master.

- Restez appuyé sur la touche EDIT et appuyez sur n'importe quel bouton de flash de Scène Master.
- Déplacez le curseur sur le champ PG et entrez le numéro de page voulu.
- Déplacez le curseur sur le champ SC et entrez le numéro de Scene voulu.
- Procédez comme décrit ci-dessus pour éditer en aveugle.

Le Menu d'édition de scène

L'illustration ci-dessous représente le menu d'édition de scène. Il y a 5 champs dans ce menu.

PG : (Page Number)

Le champ Page Number (Numéro de page) sert à choisir le numéro de la page dans laquelle se trouve la scène à éditer. Pour changer ce numéro, déplacez le curseur sur le champ PG et utilisez les touches +(ON) et -(OFF).

SC : (Scene Number)

Le champ Scene Number (numéro de scène) sert à choisir le numéro de la scène à éditer. Pour changer ce numéro, déplacez le curseur sur le champ SC et utilisez les touches +(ON) et -(OFF).

CH (Channel)

Le Champ Canal peut être configuré en utilisant les touches +(ON) et -(OFF) ou en déplaçant les faders de la préparation 1. Si vous bougez un fader de la première préparation, le champ canal (Channel) indique le numéro de ce canal.

THR

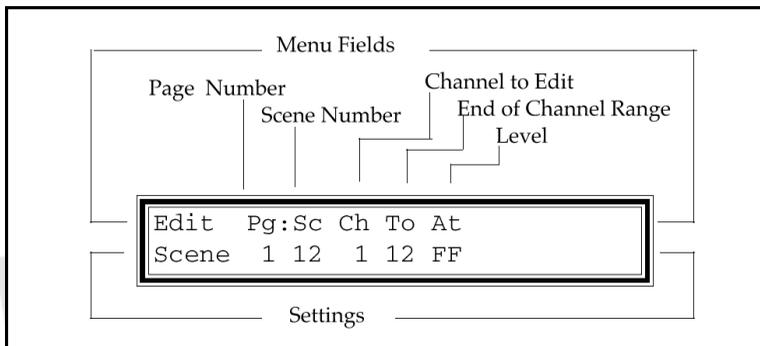
Le Champ THR (jusqu'à) ne peut être modifié qu'avec les touches +(ON) et -(OFF). Les changements de niveau affecteront tous les canaux entre le canal défini en CH jusqu'au canal défini en THR inclus.

AT

Ce champ sert à choisir le niveau du ou des canaux définis dans les champs CH et THR. Ce champ peut être modifié en utilisant les touches +(ON) et -(OFF) ou en bougeant le fader sur la première préparation jusqu'à ce que son niveau rejoigne le niveau enregistré précédemment. Le fader sert alors à choisir le niveau du champ AT.

Pour pouvoir choisir le niveau d'un canal à 0 avec un fader, il faut d'abord déplacer le fader au-dessus de 0, ensuite il faut sectionner le canal, ensuite baisser le fader pour qu'il rejoigne le niveau 0, et enfin au niveau que vous désirez.

L'ESP II 60 a un champ supplémentaire entre les champs SC et CH pour étiqueter les scènes. Pour mettre une nouvelle étiquette à une scène, utilisez les boutons de flash des préparations.



LES CHASES (CHENILLARD)

L'ESP II peut enregistrer 10 Chases numérotés de 0 à 9.

Choisir le **numéro du chase**

- Utilisez les flèches pour déplacer le curseur dans le champ Chase.
- Utilisez les touches +(ON) et -(OFF) pour obtenir le numéro de chase voulu.

Freeze (Gelé)

Quand le champ Chase clignote, cela veut dire que le numéro de chase a été modifié pendant qu'il était présent en sortie. Vous ne verrez pas les changements tant que ce fader ne sera pas revenu à 0.

Les Contrôles du chase

Ils servent à choisir la vitesse, la direction et le niveau du chase affiché sur l'écran. Une fois qu'un chase est configuré, on peut l'affecter à un Scene Master

Fader

Le fader contrôle le niveau de sorties du Chase en cours de 0 à 100%.

Le bouton de Flash

Quand vous appuyez sur le bouton de Flash du Chase, cela remet à 0 le chase, et le lance du 1^{er} pas jusqu'au dernier pas. Il sert aussi à envoyer les pas un par un (voir page suivante). L'interrupteur principal des Flash (à côté du DBO) doit être en position ADD, ADD LATCH ou SOLO.

Rate (Vitesse)

Le potentiomètre sert à accélérer ou ralentir la vitesse du chase. Si vous le tournez complètement dans le sens anti-horaire, le chase s'arrête.

Sens de défilement

La touche de direction sert à définir le sens de défilement du chaser. Après chaque pression sur la touche, le sens change comme suit :

| | | |
|--------|--------------------------|--------------------------|
| >>>> | Marche Avant | LED Verte allumée |
| <<<< | Marche Arrière | LED Rouge Allumée |
| <<>> | En Avant puis en arrière | Les 2 LEDs sont allumées |
| RANDOM | Sens aléatoire | Aucune Led Allumée |

Chase pas à pas

Pour envoyer les pas du chaser un par un, baissez la vitesse du chaser à 0 en tournant à fond le potentiomètre dans le sens anti-horaire, puis appuyez sur le bouton de Flash du chaser pour envoyer un pas.

Assign (affectation)

La touche Assign sert pour affecter un chaser sur un Scene Master. Appuyez sur la touche Assign puis sur un bouton de flash de Scene Master et le chaser est affecté à ce Scene Master. La vitesse du Chaser et le sens de défilement doivent être choisis avant d'affecter le chaser à un Scene Master, car celui-ci ne contrôle que le niveau du chaser.

Pour désaffecter un chaser d'un Scene Master, restez appuyé sur la touche EXIT, et appuyez sur le bouton de flash de ce Scene Master.

Chase faisant partie d'une page

Quand un chaser est affecté à un Scene Master, qui n'a pas encore été enregistré, il fera partie de cette page. Chaque fois que vous chargez cette page, le chaser affecté sera chargé aussi.

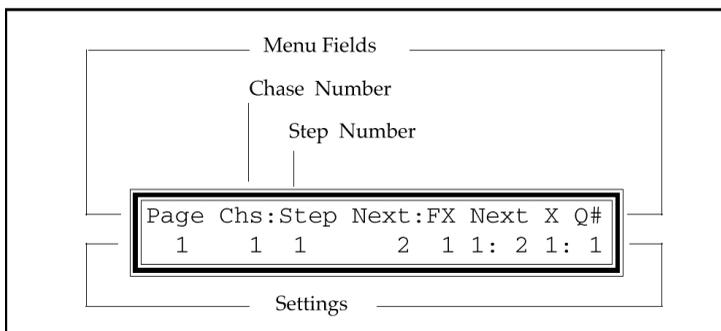
Si une scène est enregistrée sur un Scene Master déjà utilisé pour contrôler le chaser affecté plus tôt, le chaser ne fera plus partie de la page.

Enregistrement d'un chase

- Utilisez les flèches pour déplacer le curseur sur le champ Chase.
- Utilisez les touches +(ON) et -(OFF) pour choisir le numéro du chase.
- Utilisez les préparations ou toute autre fonction de la console pour choisir votre éclairage, pour le premier pas du chenillard.
- Restez appuyé sur la touche Record et appuyez sur le bouton de flash sous le Scene Master.
- Un Message s'affiche sur l'écran, indiquant les données enregistrées, et la mémoire disponible.
- Relâchez les boutons.
- Préparez votre deuxième pas.
- Un Message s'affiche sur l'écran, indiquant les données enregistrées, et la mémoire disponible.
- Relâchez les boutons.
- Répétez les 3 dernières opérations pour chaque prochain pas du chenillard.

NB

Quand vous appuyez sur la touche RECORD, le champ Chase Step (pas de chenillard) s'arrête et change automatiquement pour que le nouveau pas soit pris en compte à la fin de la séquence.



Modifier un pas

Il est possible d'enregistrer par-dessus un pas de chase déjà existant en arrêtant le chenillard.

- Utilisez le potentiomètre Rate pour arrêter le chenillard (tournez le à fond dans le sens anti-horaire).
- Utilisez le bouton de flash du chase pour choisir le pas à remplacer.
- Utilisez les préparations ou toute autre fonction de la console pour choisir votre éclairage pour le nouveau pas①.
- Restez appuyé sur la touche RECORD et appuyez sur le bouton de flash du chase (sous le fader du chase).
- Un Message s'affiche sur l'écran, indiquant les données enregistrées, et la mémoire disponible.
- Relâchez les boutons.

NB

① Si le fader du chase est au-dessus de 0, tous les changements seront ajoutés au pas existant. Pour remplacer complètement l'ancien pas, assurez-vous que le fader du chase soit à 0 quand vous enregistrez.

Editer des Chases (chenillard)

Un chase peut être édité pour modifier les niveaux de canaux ou d'un groupe de canaux.

- Arrêtez le chase sur le pas à éditer.
- Restez appuyé sur la touche EDIT et appuyez sur le bouton de flash du chase.
- Utilisez la préparation 1 pour choisir les niveaux ou entrez les numéros des canaux et les niveaux directement dans le menu d'édition des chases. (voir le paragraphe Menu d'édition des chases).
- Quand tous les changements ont été effectués, appuyez sur la touche RECORD.
- Un Message s'affiche sur l'écran, indiquant les données enregistrées, et la mémoire disponible.

NB

Quand le Menu d'édition des chases est ouvert, les faders des préparations sont déconnectés de la sortie. Ils peuvent néanmoins servir pour choisir les niveaux du pas à éditer.

Enregistrement en direct (LIVE) et en aveugle (BLIND)

L'ESP II permet d'éditer en Live (Direct) ou en aveugle. Si la scène en train d'être éditée est sur la sortie, il s'agit d'une édition en direct, sinon, il s'agit d'une édition en aveugle.

Editer un chase qui n'est pas envoyé

Il est possible d'éditer en aveugle un chase qui n'est pas actuellement sur le Fader du Chase Master.

- Restez appuyé sur la touche EDIT et appuyez sur le bouton de flash du chase.
- Déplacez le curseur sur le champ No (N°) et entrer le numéro du chase à éditer.
- Déplacez le curseur sur le champ St (Step) et entrer le numéro du pas à éditer.
- Quand tous les changements ont été effectués, appuyez sur la touche RECORD.

Ajouter un Pas

- Choisissez le numéro du Pas que vous voulez ajouter avec le champ St. Quand un Pas est ajouté, il pousse tous les autres Pas d'un numéro. Par exemple si vous ajoutez un pas entre le Pas 1 et le Pas 2, le nouveau Pas s'appellera Pas 2, l'ancien Pas 2 s'appellera Pas 3, l'ancien Pas 3 s'appellera Pas 4, et ainsi de suite.
- Déplacez le curseur sur le champ ADD et appuyez sur la touche +(ON).
- réappuyez sur la touche +(ON) pour confirmer.

NOTE – AJOUTER UN PAS N'ENREGISTRE PAS LES NIVEAUX

- Après avoir ajouter le Pas, utilisez les faders ou les champs CH et AT pour choisir les niveaux.
- Appuyez sur RECORD.

Effacer un Pas

- Choisissez le pas que vous voulez supprimer avec le champ St (Step).
- Déplacez le curseur sur le champ DEL et appuyez sur la touche +(ON).
- Appuyez de nouveau sur la touche +(ON) pour confirmer la suppression.
- Appuyez sur EXIT pour quitter le menu.

Effacer un Chase

Pour effacer tous les Pas d'un Chase, effacez le 1^{er} Pas jusqu'à ce qu'il ne reste plus de Pas.

Note :

Le menu d'édition des Chases n'est disponible que si la console est en mode RECORD

Le Menu d'édition des Chases

L'illustration page 39 montre le menu d'édition des Chase. Il y a 5 champs :

No (Chase Number)

Ce champ permet de choisir le numéro du chase à éditer. Pour changer ce numéro, déplacez le curseur dans le champ No et utilisez les touches +(ON) et -(OFF) pour changer le numéro.

ST (Step)

Ce champ permet de choisir le numéro du Pas à éditer

OF (Nombre de Pas)

Ce champ indique le nombre de Pas enregistrés dans ce Chenillard.

CHN (Canal)

Le Champ Canal peut être configuré en utilisant les touches +(ON) et -(OFF) ou en déplaçant les faders de la préparation 1. Si vous bougez un fader de la première préparation, le champ canal (Channel) indique le numéro de ce canal.

THR

Le Champ THR (jusqu'à) ne peut être modifié qu'avec les touches +(ON) et -(OFF). Les changements de niveau affecteront tous les canaux entre le canal défini en CHN jusqu'au canal défini en THR inclus.

AT

Ce champ sert à choisir le niveau du ou des canaux définis dans les champs CH et THR. Ce champ peut être modifié en utilisant les touches +(ON) et -(OFF) ou en bougeant le fader sur la première préparation jusqu'à ce que son niveau rejoigne le niveau enregistré précédemment. Le fader sert alors à choisir le niveau du champ AT.

Pour pouvoir choisir le niveau d'un canal à 0 avec un fader, il faut d'abord déplacer le fader au-dessus de 0, ensuite il faut sélectionner le canal, ensuite baisser le fader pour qu'il rejoigne le niveau 0, et enfin au niveau que vous désirez.

ADD (Ajoute)

Le champ ADD sert à ajouter un Pas à un Chase. Déplacez le curseur dans ce champ et appuyez sur la touche +(ON).

DEL (Efface)

Le champ DEL sert à effacer un Pas de Chenillard. Déplacez le curseur dans ce champ et appuyez sur la touche +(ON).

L'ESP II 60 a un champ supplémentaire à droite du champ DEL pour étiqueter les Chases. Pour mettre une nouvelle étiquette à une scène, utilisez les boutons de flash des préparations.

LES FX (EFFETS)

La sortie de la console peut être enregistrée dans les FX de la même manière que les scènes. Les FX servent habituellement à contrôler des changeurs de couleurs ou d'autres effets. On peut enregistrer jusqu'à 99 FX et les envoyer en sortie dans n'importe quel ordre.

Les Contrôles des FX

Le Fader

Le Fader contrôle le niveau de sortie du FX de 0 à 100%

Le bouton de Flash

Le bouton de Flash sous le fader des FX a 2 fonctions :

1. Go. Le bouton sert à passer d'un effet à l'autre
2. Record. Pour enregistrer un effet, préparez les sorties, restez appuyé sur la touche RECORD et pressez le bouton de flash des FX.

L'affichage

L'écran indique le numéro du FX actuel ainsi que le numéro du prochain FX. Appuyez sur le bouton de flash du FX pour passer au FX suivant.

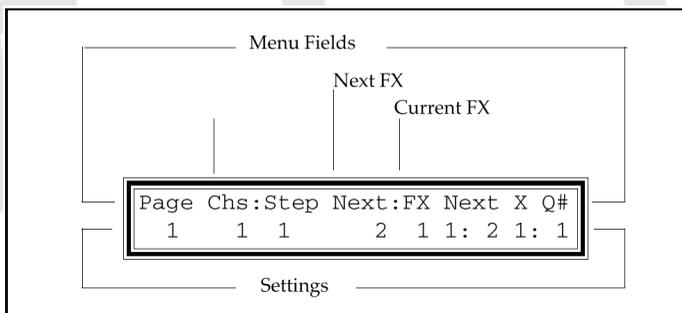
Enregistrer un FX

- Utilisez les flèches pour déplacer le curseur sur le champ FX.
- Utilisez les touches +(ON) et -(OFF) pour choisir le numéro du FX.
- Utilisez les préparations ou toute autre fonction de la console pour choisir votre éclairage.
- Restez appuyé sur la touche Record et appuyez sur le bouton de flash des FX.
- Un Message s'affiche sur l'écran, indiquant les données enregistrées, et la mémoire disponible.
- Relâchez les boutons.

Changer l'ordre des effets

Les FX sont restitués par l'ordre numérique, après le FX1, il y a le FX2 et ainsi de suite. Tout nombre non enregistré n'est pas pris en compte, donc si vous n'avez enregistré que les FX numéro 1, 6, 12 et 28, à chaque pression sur le bouton de flash, vous aurez dans l'ordre, les FX numéro 1, 6, 12, 28 puis de nouveau le 1 et ainsi de suite. Pour changer l'ordre de défilement :

- Utilisez les flèches pour déplacer le curseur sur le champ NEXT FX.
- Utilisez les touches +(ON) et -(OFF) pour choisir le numéro du FX voulu.
- Appuyez sur le bouton de flash des FX.



Editer des FX

Un FX peut être édité pour changer les niveaux d'un canal ou d'un groupe de canaux. L'édition d'un FX peut se faire en aveugle.

- Restez appuyé sur la touche EDIT et appuyez sur le bouton de flash du FX.
- Utilisez la préparation 1 pour choisir les niveaux ou entrez les numéros des canaux et les niveaux directement dans le menu d'édition des FX.
- Quand tous les changements ont été effectués, appuyez sur la touche RECORD.
- Un Message s'affiche sur l'écran, indiquant les données enregistrées, et la mémoire disponible.

NB

Quand le Menu d'édition des FX est ouvert, les faders des préparations sont déconnectés de la sortie. Ils peuvent néanmoins servir pour choisir les niveaux des FX à éditer.

Enregistrer les changements effectués avec EDIT

Pour enregistrer les changements effectués avec EDIT, appuyez sur la touche RECORD.

Enregistrement en direct (LIVE) et en aveugle (BLIND)

L'ESP II permet d'éditer en Live (Direct) ou en aveugle. Si le FX en train d'être édité est sur la sortie, il s'agit d'une édition en direct, sinon, il s'agit d'une édition en aveugle.

Changer le numéro du FX à éditer

Il est possible d'éditer en aveugle un FX qui n'est pas actuellement sur le FX master.

- Restez appuyé sur la touche EDIT et appuyez sur le bouton de flash du FX
- Déplacez le curseur sur le champ FX et choisissez le numéro de FX à éditer.
- Procédez comme ci dessus pour éditer ce FX.

Le menu d'édition des FX

L'illustration page 44 montre le menu d'édition des FX. Appuyez sur la touche EDIT puis sur le bouton de flash des FX pour voir ce menu. Il y a 6 champs dans ce menu :

FX (numéro de l'effet)

Sert à choisir le numéro du FX à éditer. Pour changer ce numéro, déplacez le curseur dans le champ FX et utilisez les touches +(ON) et -(OFF) pour changer le numéro.

CH (canal)

Le Champ Canal peut être configuré en utilisant les touches +(ON) et -(OFF) ou en déplaçant les faders de la préparation 1. Si vous bougez un fader de la première préparation, le champ canal (Channel) indique le numéro de ce canal.

THR

Le Champ THR (jusqu'à) ne peut être modifié qu'avec les touches +(ON) et -(OFF). Les changements de niveau affecteront tous les canaux entre le canal défini en CHN jusqu'au canal défini en THR inclus.

AT

Ce champ sert à choisir le niveau du ou des canaux définis dans les champs CH et THR. Ce champ peut être modifié en utilisant les touches +(ON) et -(OFF) ou en bougeant le fader sur la première préparation jusqu'à ce que son niveau rejoigne le niveau enregistré précédemment. Le fader sert alors à choisir le niveau du champ AT.

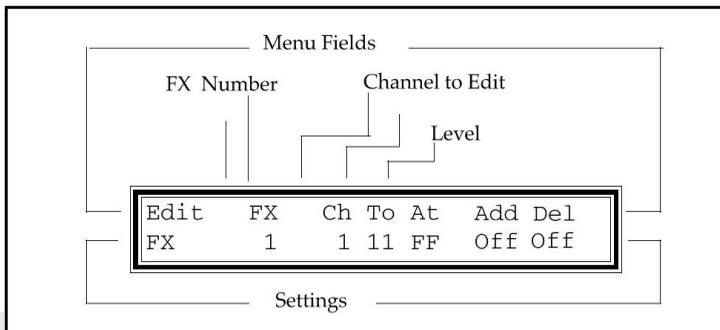
Pour pouvoir choisir le niveau d'un canal à 0 avec un fader, il faut d'abord déplacer le fader au-dessus de 0, ensuite il faut sélectionner le canal, ensuite baisser le fader pour qu'il rejoigne le niveau 0, et enfin au niveau que vous désirez.

ADD (Ajoute)

Le champ ADD sert à ajouter un FX à une séquence déjà enregistrée. Une fois qu'un FX a été ajouté les niveaux de ce FX doivent être enregistrés ou édités.

DEL (Efface)

Le champ DEL sert à effacer un FX. Déjà enregistré dans une séquence.



LES MEMOIRES XF (CUES)

Des niveaux peuvent être enregistrés dans la section XF de la même manière que pour les scènes. Il y a 10 séquences XF comprenant chacun 100 mémoires (Cue ou Q)

Les contrôles des mémoires

Le Fader

Le fader sert à contrôler manuellement un fondu/enchaîné. Le fader doit être monté à fond (100%) pour que le fondu/enchaîné se fasse complètement.

Le bouton de Flash

Le bouton de Flash sous le fader du XF a 2 fonctions :

1. Go. Le bouton sert à passer d'un effet à l'autre.
2. Record. Pour enregistrer une mémoire (cue ou Q) préparez les sorties, restez appuyé sur la touche RECORD et pressez le bouton de flash du XF.

L'affichage

L'écran indique le numéro de la séquence (XF), le numéro de la mémoire (cue ou Q) actuel ainsi que le numéro du prochain XF/numéro de Q. Appuyez sur le bouton de flash du XF pour faire un fondu/enchaîné contrôlé en temps de la mémoire actuelle à la suivante.

Pendant un fondu enchaîné, l'afficheur indique le temps restant en secondes, et le pourcentage déjà accompli. Si l'afficheur indique 5/50%, cela veut dire qu'il reste 5 secondes pour que le fondu/enchaîné soit terminé, et qu'il en est à 50% en ce moment.

Enregistrer une mémoire (Q)

- Utilisez les flèches pour déplacer le curseur sur le champ XF.
- Utilisez les touches +(ON) et -(OFF) pour choisir le numéro du XF.
- Utilisez les flèches pour déplacer le curseur sur le champ Q.
- Utilisez les touches +(ON) et -(OFF) pour choisir le numéro du Q.
- Utilisez les préparations ou toute autre fonction de la console pour choisir votre éclairage.

- Restez appuyé sur la touche Record et appuyez sur le bouton de flash des XF.
- Un Message s'affiche sur l'écran, indiquant les données enregistrées, et la mémoire disponible.
- Relâchez les boutons.

Changer l'ordre de défilement

Les mémoires (Q) sortent dans l'ordre numérique, après XF/Q 1 :1, il y a XF/Q 1 :2, et ainsi de suite.

Tout nombre non enregistré n'est pas pris en compte, donc si vous n'avez enregistré que les XF numéro 1, 6, 12 et 28, à chaque pression sur le bouton de flash, vous aurez dans l'ordre, les XF numéro 1, 6, 12, 28 puis de nouveau le 1 et ainsi de suite. Pour changer l'ordre de défilement :

- Utilisez les flèches pour déplacer le curseur sur le champ NEXT XF/Q.
- Utilisez les touches +(ON) et -(OFF) pour choisir le numéro du XF/Q voulu.
- Appuyez sur le bouton de flash des XF.

Contrôler manuellement un fondu/enchaîné

Pour contrôler manuellement un fondu/enchaîné, déplacez le fader pour rejoindre le pourcentage du fondu/enchaîné déjà écoulé. L'écran indique alors MAN: / 20% (ou le pourcentage déjà écoulé).

Vous pouvez alors déplacer le fader vers le haut ou vers le bas pour contrôler manuellement le fondu/enchaîné. Si le fader atteint 100%, le fondu/enchaîné est complet et le fader contrôle alors de nouveau le niveau.

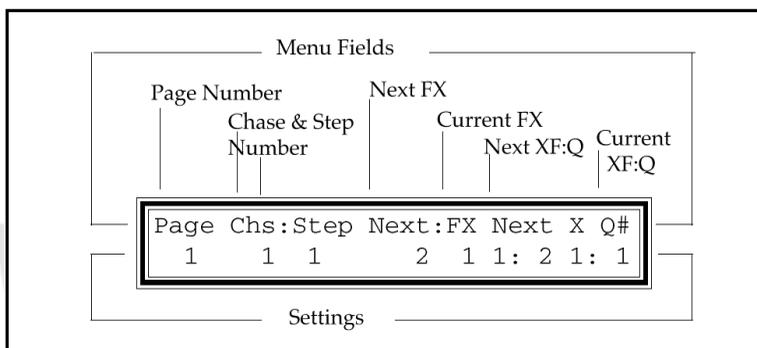
Pour contrôler manuellement le fondu/enchaîné depuis le début du Q, mettez d'abord le fader à 0 avant d'appuyer sur le bouton de flash.

Si vous laissez le fondu/enchaîné en contrôle manuel, les fondus/enchaînés suivants seront aussi contrôlés manuellement quand le pourcentage rejoindra le fader.

Si le XF/Q 1 :10 est pris en contrôle manuel à 50% du temps de fondu/enchaîné, il restera à 50% (si vous ne bougez pas le fader). Si vous laissez le fader dans cette position et que vous appuyez sur le bouton de flash du XF/Q (pour faire GO) le prochain XF/Q montera jusqu'à 50% et le XF/Q 1 :10 baissera jusqu'à 25% (50% de 50%).

Temps de fondu/enchaîné

Le temps de fondu/enchaîné par défaut est de 10 secondes. Il est configuré dans le menu SETUP UTIL. Toutes les mémoires Q seront enregistrées avec ce temps de montée et de descente. Vous pouvez modifier ces temps pour chaque mémoire Q avec le menu EDIT XF.



EDITER DES MEMOIRES XF/O

Editer une mémoire de fondu/enchaîné

Une mémoire (O ou Cue) de fondu/enchaîné (XF) peut être éditée pour pouvoir changer les niveaux d'un canal ou d'un groupe de canaux. L'édition d'un XF peut se faire en aveugle.

- Restez appuyé sur la touche EDIT et appuyez sur le bouton de flash du XF.
- Utilisez la préparation 1 pour choisir les niveaux ou entrez les numéros des canaux et les niveaux directement dans le menu d'édition des XF/O.
- Quand tous les changements ont été effectués, appuyez sur la touche RECORD.
- Un Message s'affiche sur l'écran, indiquant les données enregistrées, et la mémoire disponible.

NB

Quand le Menu d'édition des XF/O est ouvert, les faders des préparations sont déconnectés de la sortie. Ils peuvent néanmoins servir pour choisir les niveaux des XF/O à éditer.

Enregistrer les changements effectués avec EDIT

Pour enregistrer les changements effectués avec EDIT, appuyez sur la touche RECORD.

Enregistrement en direct (LIVE) et en aveugle (BLIND)

L'ESP II permet d'éditer en Direct (Live) ou en aveugle (Blind). Si le XF/O en train d'être éditer est sur la sortie, il s'agit d'une édition en direct, sinon, il s'agit d'une édition en aveugle.

Editer un XF/O qui n'est pas envoyé

Il est possible d'éditer en aveugle un XF/O qui n'est pas actuellement sur le fader du XF/O.

- Restez appuyé sur la touche EDIT et appuyez sur le bouton de flash du XF/O.
- Déplacez le curseur sur le champ XF/O et entrez le numéro du XF/O à éditer.
- Utilisez la procédure ci-dessus pour éditer les XF/O.

Changer les temps de fondu/enchaîné

Les temps de fondu/enchaîné peuvent être changés à n'importe quel moment sans avoir besoin de ré-enregistrer la scène.

- Ouvrez le menu d'édition des XF/Q.
- Utilisez les flèches pour aller dans le champ INFADE (temps de montée).
- Entrez un temps de fondu/enchaîné entre 0 seconde et 99 minutes, 59 secondes avec les touches +(ON) et -(OFF) pour changer les valeurs actuelles.
- Utilisez les flèches pour aller dans le champ OUTFADE (temps de descente).
- Entrez un temps de fondu/enchaîné entre 0 seconde et 99 minutes, 59 secondes avec les touches +(ON) et -(OFF) pour changer les valeurs actuelles.
- Appuyez sur la touche EXIT.
- N'APPUYEZ PAS sur la touche RECORD si vous ne faites que changer les temps de montée et de descente.

Le menu d'édition des XF/Q

L'illustration page 51 montre le menu d'édition des XF/Q. Il y a 7 champs dans ce menu :

XF : (numéro de la séquence du fondu/enchaîné)
Permet de choisir le numéro De la séquence de la mémoire (Q) à éditer. Pour changer ce nombre, déplacez le curseur dans le champ XF : et utilisez les touches +(ON) et -(OFF) pour changer le numéro.

Q# (numéro de la mémoire du XF)
Permet de choisir le numéro de la mémoire (Q) à éditer. Pour changer ce nombre, déplacez le curseur dans le champ O# et utilisez les touches +(ON) et -(OFF) pour changer le numéro.

CHN (numéro du canal)
Le Champ Canal peut être configuré en utilisant les touches +(ON) et -(OFF) ou en déplaçant les faders de la préparation 1. Si vous bougez un fader de la première préparation, le champ canal (Channel) indique le numéro de ce canal.

THR

Le Champ THR (jusqu'à) ne peut être modifié qu'avec les touches +(ON) et -(OFF). Les changements de niveau affecteront tous les canaux entre le canal défini en CHN jusqu'au canal défini en THR inclus.

AT

Ce champ sert à choisir le niveau du ou des canaux définis dans les champs CH et THR. Ce champ peut être modifié en utilisant les touches +(ON) et -(OFF) ou en bougeant le fader sur la première préparation jusqu'à ce que son niveau rejoigne le niveau enregistré précédemment. Le fader sert alors à choisir le niveau du champ AT.

Pour pouvoir choisir le niveau d'un canal à 0 avec un fader, il faut d'abord déplacer le fader au-dessus de 0, ensuite il faut sélectionner le canal, ensuite baisser le fader pour qu'il rejoigne le niveau 0, et enfin au niveau que vous désirez.

ADD (Ajoute)

Le champ ADD sert à ajouter un nouvel XF/Q à une séquence déjà enregistrée. Une fois qu'un XF/Q a été ajouté les niveaux de ce XF/Q doivent être enregistrés ou édités.

DEL (Efface)

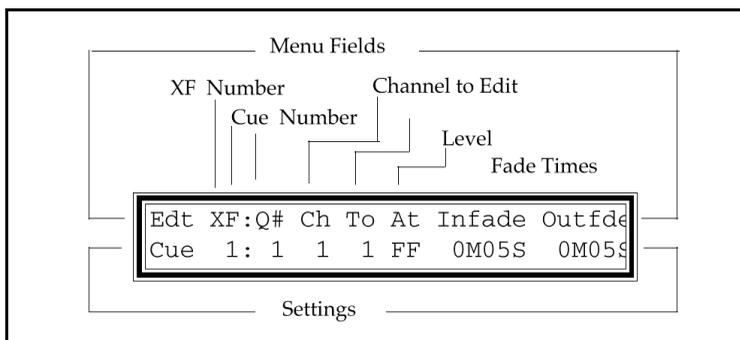
Le champ DEL sert à effacer un XF/Q. Déjà enregistré dans une séquence.

INFADE (Temps de montée)

Le temps de montée peut être configuré entre 0 seconde et 99 minutes, 59 secondes. Le temps de montée détermine le temps que va mettre la mémoire pour aller de 0 à 100%.

OUTFADE (Temps de descente)

Le temps de descente peut être configuré entre 0 seconde et 99 minutes, 59 secondes. Le temps de descente détermine le temps que va mettre la mémoire pour aller de 100% à 0.



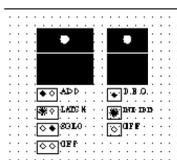
ESL

RESET

Le Reset sert à remettre la console à zéro. Le Reset peut être utilisé pour effacer rapidement toutes les données enregistrées : Scènes, Chases, FX, XF et Patches.

Pour remettre la console à zéro

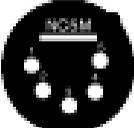
- Console éteinte : restez appuyé sur la touche DBO et sur le bouton de flash du Master des Flashes, puis mettez la console en route (Bouton POWER sur le panneau arrière).
- Appuyez sur RECORD pour confirmer la remise à zéro de la console.
- Toutes les données enregistrées dans la console sont effacées, et tous les paramètres retournent à leur valeur par défaut.



```
Reset      ALL Data will be lost!!  
Console   RECORD to confirm
```

ANNEXE

SORTIE DMX

| NUMERO DE BROCHE | SIGNAL |
|---|--------------|
|  1 | MASSE |
| 2 | SIGNAL -- |
| 3 | SIGNAL + |
| 4 | NON CONNECTE |
| 5 | NON CONNECTE |

CONNECTEUR : XLR 5 femelle
PROTOCOLE : DMX 512 – 1990 USITT

ENTREE MIDI SUR DIN 5 BROCHES

| NUMERO DE BROCHE | SIGNAL |
|------------------|--------------|
| 1 | NON CONNECTE |
| 2 | NON CONNECTE |
| 3 | NON CONNECTE |
| 4 | MIDI + |
| 5 | SIGNAL MIDI |

CONNECTEUR : DIN 5 femelle

XLR 3 POUR LAMPES D'ECLAIRAGE DE CONSOLE.

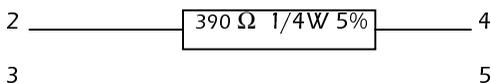
| NUMERO DE BROCHE | SIGNAL |
|------------------|--------------|
| 1 | NON CONNECTE |
| 2 | MASSE |
| 3 | 0 / +12Volts |

CONNECTEUR : XLR 3 femelle

CABLAGE POUR COUPLER 2 CONSOLES

Pour relier 2 consoles ensemble, connectez un câble - le câblage est détaillé ci-dessous – entre la sortie DMX de la console esclave et l'entrée MIDI de la console maître.

| | |
|--|--|
| XLR 5 FEMELLE Numéro de broche | DIN 5 FEMELLE Numéro de broche |
|--|--|



ALIMENTATION

Type : de 90 à 265 Volts, courant alternatif, 50-60 Hz
 Consommation : 40 Watts (85 Watts avec des sorties analogiques 0/10V).
 Connecteur : IEC 3 broches (CEE 22), incluant un fusible, l'interrupteur, et un filtre.
 Fusible : 2 Ampères sur console 24 ou 48 circuits
 4 Ampères sur console 60 circuits

NOTES D'INFORMATIONS MIDI

Les Notes MIDI vont de 0 à 127.

| | | | | | | | | | | | |
|----|-----|----|----|----|-----|----|-----|----|-----|-----|-----|
| 37 | C1 | 49 | C2 | 61 | C3 | 73 | C4 | 85 | C5 | 97 | C6 |
| 38 | C#1 | 50 | C# | 62 | C#3 | 74 | C#4 | 86 | C#5 | 98 | C#6 |
| 39 | D1 | 51 | D2 | 63 | D3 | 75 | D4 | 87 | D5 | 99 | D6 |
| 40 | D#1 | 52 | D# | 64 | D#3 | 76 | D#4 | 88 | D#5 | 100 | D#6 |
| 41 | E1 | 53 | E2 | 65 | E3 | 77 | E4 | 89 | E5 | 101 | E6 |
| 42 | F1 | 54 | F2 | 66 | F3 | 78 | F4 | 90 | F5 | 102 | F6 |
| 43 | F#1 | 55 | F# | 67 | F#3 | 79 | F#4 | 91 | F#5 | 103 | F#6 |
| 44 | G1 | 56 | G2 | 68 | G3 | 80 | G4 | 92 | G5 | 104 | G6 |
| 45 | G#1 | 57 | G# | 69 | G#3 | 81 | G#4 | 93 | G#5 | 105 | G#6 |
| 46 | A1 | 58 | A2 | 70 | A3 | 82 | A4 | 94 | A5 | 106 | A6 |
| 47 | A#1 | 59 | A# | 71 | A#3 | 83 | A#4 | 95 | A#5 | 107 | A#6 |
| 48 | B1 | 60 | B2 | 72 | B3 | 84 | B4 | 96 | B5 | 108 | B6 |

INDEX

| A | | D | | M | |
|-----------------------------------|----|-----------------------|----|-----------------------|----|
| Add 12 | 9 | D.B.O. | 10 | Master de préparation | 8 |
| Add/Latch | 9 | DMX | 53 | MIDI | 23 |
| Affichage LCD | 19 | | | Mode | 16 |
| Ajouter un pas | 37 | E | | Mode esclave | 17 |
| Alimentation | 4 | Editer un chase | 36 | Mode Master | 17 |
| Assigner | 33 | Editer une mémoire | 29 | | |
| | | Editer un Fx | 42 | O | |
| B | | Editer un Xf | 48 | On | 11 |
| Black out | 20 | Editer une scène | 29 | OFF | 11 |
| Blind | 29 | Editer en aveugle | 29 | Ordre de restitution | 41 |
| Bouton EDIT | 11 | Effacer un pas | 37 | | |
| Boutons de Flash | 9 | Enregistrer une scene | 28 | P | |
| Boutons de Flash des Scene Master | 6 | | | Pages | 27 |
| Bouton de Master des Flash | 7 | F | | Patch | 14 |
| | | Fader | 6 | Préparations | 8 |
| C | | Fader de preparation | 6 | | |
| Câble de liaison | 54 | Fader de Sene master | 6 | R | |
| Carte mémoire | | Flash | 9 | Reset | 52 |
| Chase (Chenillard) | 32 | Flèche de droite | 11 | Reverse | 20 |
| Configuration de la console | 16 | Flèche de gauche | 11 | S | |
| Configuration de l'affichage | 19 | Fondu enchaîné | 47 | Scene | 27 |
| Configuration de la Carte mémoire | 25 | Freeze | 12 | Setup | 13 |
| Configuration du Midi | 23 | FX | 40 | Sortie DMX | 53 |
| Connecter l'alimentation | 4 | | | Sortie analogique | 4 |
| Connecter des Littlite | 17 | G | | Solo | 9 |
| Connecter un câble DMX | 53 | Geler une sortie | 12 | | |
| Contraste | 19 | Grand Master | 8 | T | |
| Contrôle des chases | 7 | | | Temps de fondu | 47 |
| Contrôle de flash | 7 | L | | | |
| Contrôle des FX | 7 | Luminosité de l'écran | 19 | U | |
| Contrôle des Xf | 7 | Littlite | 17 | Utilitaires | 20 |
| Curseur | 19 | Lier 2 consoles(Link) | 54 | | |
| | | | | | |

