

Contrôleurs Case Pro I, Pro II

Mise à jour 7.2

A. Configuration (*Setup*)

1. Patch électronique et patch multiple des projecteurs et des canaux

Au lieu de choisir une adresse de sortie à partir des DIPswitchs, utilisez l'option Multipatch pour grouper plusieurs adresses DMX sous un même canal de console. Cette fonction s'applique uniquement aux bibliothèques Dimmers et Spots.

2. Les courbes de gradation et les fonctions Activer/Désactiver (enable/disable) pour les circuits gradateurs peuvent être appliquées depuis le menu *Setup/patch link/curves*.

Dans ce menu apparaît une liste d'appareils. Les premiers numéros (à partir de la gauche) sont les numéros de gradateur donnés par la fonction [DIM.CHANNEL] [@]. Les appareils désactivés (les asservis par exemple) ne seront pas proposés pour cette fonction.

L'ordre des numéros change automatiquement si les projecteurs sont désactivés.

Utilisez le bouton de gauche du trackball pour sélectionner et éditer des appareils dans la liste. Par exemple, si vous utilisez un pack de gradateur de 10 circuits, chacun peut avoir une courbe de gradation séparée et un numéro de circuit avec la fonction [DIM CHAN]. Choisissez une courbe en cliquant sur DIMCURVE : il y a 16 courbes disponibles dont 10 éditables avec un petit programme pour Windows.

3. Ajout de projecteurs avec chevauchement d'adresses

La console affiche une liste d'adresses en chevauchement tant que toutes les erreurs de patch ne sont pas résolues. Il n'est plus nécessaire de changer les adresses avant l'ajout de projecteur mais il faut par contre résoudre toutes les erreurs de patch avant de quitter le menu de configuration *Setup*.

4. Temps de chargement des bibliothèques

Ce temps a été énormément réduit. Il est désormais inférieur à 1 seconde !

B. Programme principal

1. Compteur de mémoire disponible

La version 7.20 rajoute à la Case quelques fonctions purement dédiées au théâtre. Ces nouvelles possibilités utilisent un peu plus de mémoire. C'est pour cela que nous avons rajouté un compteur d'espace mémoire libre. Si ce compteur passe en dessous de 10%, la console manque de mémoire et il faudra en rajouter. Si le compteur tombe à 0, il est impossible de rajouter un effet et tout nouvel effet est perdu !

32 Mo de RAM devraient être suffisants pour programmer la plupart des spectacles. Vérifiez que vous ne programmez pas tous vos effets à partir de la sortie réelle de la console, et utilisez plutôt la nouvelle fonction Trace pour programmer vos spectacles.

2. [TO] macro

La touche [TO] est désormais une fonction très puissante. Lorsque vous créez un effet ou que vous chargez une *cue-memory*, il n'est plus nécessaire d'en faire une mémoire pour l'utiliser dans une séquence ou sur un master. La syntaxe [TO] + [PLAYBACK 1-42] ou [A...D] génère automatiquement une mémoire et la place nécessaire sur le contrôle choisi (master ou séquence).

Pour garder le contrôle des éléments automatiquement générés par la console, deux fonctions ont été ajoutées au menu *SETUP* ([Setup] + [2]). Ce menu permet de choisir le début de numérotation des mémoires automatiquement créées pour les masters et les séquences (par pas de 500 mémoires, à partir de 1). Les éléments automatiquement générés seront alors créés depuis ce numéro sans écraser les mémoires existantes.

3. Macro [GET]

[GET]+[numéro de master] charge la mémoire du master dans la table de mémoires sans avoir à sélectionner la préparation.

4. [EDIT. TXT] + [numéro de master]

Utilisez [EDIT. TXT] + [numéro de master] pour donner ou changer le nom de la mémoire contenue dans le master.

5. Modification des touches d'affichage

- o [STAGE] bascule l'affichage entre la scène et les masters de restitution.
- o [VALUES] bascule l'affichage entre les valeurs de mémoire et les valeurs de sortie.

Ceci permet en particulier, lors de la sélection d'une préparation (cue) - avec *autoload cuememory=ON* - ou lors d'un [GET] sur un master, de voir ce qui est dans la table de mémoire sans avoir à revenir systématiquement au mode fixture.

6. Touches [DIM.CHAN] et [THRU]

Utilisez la touche [DIM.CHAN] pour choisir directement au clavier un canal gradateur. [THRU] permet d'assigner plusieurs circuits simultanément. Voici quelques exemples :

- o [DIM.CHAN] 1 [THRU] 50 [@] 56 [RET] : allume les canaux 1 à 50 à 56%
- o [DIM.CHAN] 1 [THRU] 20 [-] 8 [@] 80 [RET] : allume les canaux de 1 à 20 sauf le 8 à 80%
- o [DIM.CHAN] 1 [@] [-] 5 [RET]: baisse le canal 1 de 5 % (75 % selon l'exemple ci-dessus).
- o [DIM.CHAN] 10 [+] 45 [@] [FULL]: allume les canaux 10 et 45 à 100%
- o [DIM.CHANNEL]+[@] sélectionne les canaux précédemment sélectionnés sans avoir à les redétailler.

7. Fenêtre de temporisations (Cue-timings)

Cette fenêtre indique si les préparations sont temporisées ou pas. Dans le cas de temporisations, les 5 faders - delay in/out, fade in/out et hold - sont affichés à la place du logo

Martin Case. Lorsqu'une préparation est envoyée, les temporisations démarrent et la fenêtre donne une vue globale des temporisations en temps réel.

Lorsque les temporisations sont actives sur les préparations, les canaux sont 'verrouillés' et la préparation (cue) active démarre. Ceci supprime le risque que certains canaux non utilisés restent modifiables. Vous pouvez ainsi programmer une mémoire en arrière plan sans qu'aucune valeur ne vienne parasiter la sortie pendant la programmation et y soit maintenue.

Lorsque les temporisations sont actives, l'activation d'une préparation déclenche un fondu depuis la sortie en cours vers la préparation active (Auparavant, les circuits gradateurs sautaient d'abord à 0 puis revenaient progressivement aux valeurs programmées, même lorsque les gradateurs étaient déjà à la bonne valeur).

Il est également possible désormais, pendant les répétitions ou le spectacle de désactiver le fondu sur les préparations, de modifier une cue-memory (si *autoload cue memory = ON*) et de réactiver le fondu pour continuer le spectacle sans avoir un changement brutal de valeurs pendant le spectacle.

Note: Si les temporisations sont activées (*cue fading = ON*), le 'tracking' démarre également (s'il est activé) pour assurer que le bon état lumineux est obtenu en fin de fondu.

8. Gel des fondus

[CUE]+[FREEZE] permet de geler le fondu en cours. Si une nouvelle préparation est sélectionnée, le gel est annulé.

9. La vitesse de fondu est ajustable de 0 à 100%

La vitesse du fondu peut être ajustée pendant le spectacle, c'est à dire au cours du déroulement d'un fondu. Si les préparations sont liées, ces temporisations changeront également. Avec cette syntaxe, vous pouvez modifier n'importe quelle vitesse de fondu.

- o Maintenez [CUE] enfoncée et changez la vitesse avec le trackball.
- o [CUE]+[DEFAULT] ramène le fondu à 100% de sa vitesse.

10. AUTOPREPARE - Préparation automatique des mémoires

Lorsque vous utilisez des temps de fondus entre mémoires et que celles-ci sont programmées dans un ordre séquentiel, cette fonction permet de préparer les canaux automatiquement pour le prochain effet dès que les gradateurs sont fermés. Cela évite en particulier de programmer un effet intermédiaire pour préparer un tableau.

Par exemple, vous programmeriez deux effets comme suit - la mémoire 3 est un effet intermédiaire pour préparer la position et la couleur avec le gradateur fermé pour que la transition ne soit pas visible.

Cue 1: Position A, Couleur A, Dimmer Ouvert
Cue 2: Fermeture du Dimmer
Cue 3: Position B, Couleur B, Dimmer Fermé
Cue 4: Ouverture du Dimmer

Avec la fonction Autoprepere, ces mémoires intermédiaires sont éliminées. Lorsque le gradateur est fermé, la Case prépare automatiquement tous les canaux à la valeur de la prochaine mémoire et votre séquentiel ressemble à :

Cue 1: Position A, Color A, Dimmer Ouvert
Cue 2: Fermeture du Dimmer
Cue 3: Position B, Color B, Ouverture du Dimmer

Activez la fonction AUTOPREPARE dans le menu de configuration en ouvrant Setup puis l'option 2. AUTOPREPARE peut être activée / désactivée pour chaque page d'effets.

La fonction de modification des réglages est identique à celle du mode Transparent. Editez les pages à modifier avec les touches [SHIFT]+[NUMERO de CUE-PAGE]. Il est également possible de programmer un réglage par défaut.

Ce menu permet également de modifier les réglages de la fonction AUTOTRACE.

11. AUTOTRACE

Cette fonction est destinée aux applications de théâtre / tournées et concert où vous n'utilisez généralement que la touche NEXT pour restituer le spectacle.

Si vous sautez plusieurs mémoires, la console tient compte de la modification des canaux dues aux mémoires intermédiaires. Si vous revenez en arrière avec [LAST] ou en sélectionnant un effet en arrière dans le séquentiel, la console retrace à l'envers l'évolution des canaux pour restituer un état ne tenant pas compte des mémoires exécutées précédemment. En d'autres termes, toutes les mémoires se comportent comme des cue-memories complètes !

Il n'est donc plus nécessaire de programmer des cue-memories complètes en capturant la sortie de la console systématiquement ! Cette fonction permet de gagner du temps, réduit la taille des programmes et facilite la modification des effets pendant la programmation. Il n'est plus nécessaire de créer des mémoires par capture de la sortie que pour certains effets du spectacle - début de chanson ou effets spéciaux. Ainsi la console n'a pas à tracer trop de mémoires pour reconstituer tous les canaux de l'effet à exécuter.

Cette fonction peut être activée/désactivée pour chaque page séparément. Elle permet donc de suivre jusqu'à 700 mémoires (point-cues incluses) de chaque page.

Vous pouvez modifier le réglage avec les touches [SHIFT]+[CUEPAGES].

12. MODE 6

Le mode 6 correspond au mode LTP pour les canaux gradateurs et un transfert sec pour tous les autres canaux.

Lors de la restitution en mode 6, tous les canaux (y compris ceux du générateur d'effet) sauf les gradateurs basculent à leur nouvelle valeur. Les gradateurs font un transfert LTP vers leur nouvelle valeur. C'est une sorte de mode de préparation d'effet.

L'utilisation d'un seuil (TRESHOLD) en combinaison avec le mode 6 (à 30 % par exemple), les valeurs font un transfert jusqu'au seuil programmé de 30 %. A 30 % les gradateurs commencent leur transfert.

Ceci permet en particulier d'éviter que les miroirs ou les lyres perdent des pas pendant la restitution et d'être sûr que les paramètres sont bien en place avant l'ouverture du gradateur.

Si un gradateur est déjà allumé au démarrage d'une restitution en mode 6, celui est restitué en mode 5 pour éviter tout saut brutal d'une valeur à une autre.

13. [READ OUTPUT]+[FULL]

[READ OUTPUT]+[FULL] est une macro qui efface la table de sortie des mémoires et lit directement sur la sortie de la console l'état de tous les appareils dont les gradateurs sont à plus de 10 (en valeurs DMX). Pour les blocs de gradateurs, seuls les canaux dont la valeur est supérieure à 10 seront inscrits dans la table de mémoires.

14. Nouvelles fonctions du menu de configuration [SETUP]+[2]

- o Active / désactive la demande automatique d'un nom de mémoire, de préparation, de palette et de groupe.
- o Réglage par défaut des fonctions AUTOTRACE et AUTOPREPARE.
- o Valeurs par défaut pour les paramètres delay in/out, fade in/out et hold.
- o Réglages pour le traitement du Time-Code (Désactivé (disabled), Normal, Full)

Ces réglages de Time Code étaient auparavant placés dans le menu de configuration. Ils sont désormais également dans ce nouveau menu. Trois modes sont disponibles :

DESACTIVE : si le code de synchronisation est détecté, les mémoires et préparations sont activées si les index correspondent exactement. Ce mode permet la gestion de spectacles mixtes Time Code / Live. Pour une comédie musicale, par exemple :

1. Ballet d'ouverture => time code 00:00:00:00 - 00:03:28:00
2. Première scène jouée => restitution manuelle (préparations / faders)
3. Ballet => Démarrage de la bande son => time-code 00:03:29:00 - 00:07:00:00
4. ...

NORMAL : dès que le time code est détecté, la console exécute l'effet qui devrait être envoyé en fonction de l'index actuel lu. Utilisez ce mode pour la programmation ou pour restituer des spectacles n'utilisant ni séquence ni master dans le séquentiel.

FULL TRACKING : dès que le time code est détecté, la console passe en mode aveugle, exécute complètement le séquentiel depuis le début et exécute tout effet correspondant à l'index de time code actuel, y compris les pas d'une séquence ou un master etc...

Tous les effets sont lancés avec un temps de fondu de 0. Ceci est fait en mode aveugle pour éviter toute erreur pendant la reconstitution du séquentiel (mode tracking). Dès que l'effet correspondant à l'index de time code actuel est atteint, le mode aveugle est désactivé. Le séquentiel est désormais recalé.

Utilisez ce mode si le spectacle est programmé et que vous souhaitez le restituer. Si le time code saute plus d'une seconde, le tracking est réalisé à nouveau. Par exemple, si le lecteur de CD interne saute (par choc ou autre), le séquentiel est à nouveau tracé.

Si vous utilisez le nouveau mode CUE TRACKING, le mode normal devrait suffire pour la plupart des spectacles à la place du mode FULL TRACKING.

Le tracking de spectacles importants peut prendre quelques secondes.

C. CORRECTION DE BUGS

1. Lors d'une modification d'adresse, après un double-clic sur un projecteur, la sortie du projecteur était forcée à 0 au lieu de blanc (open white)
2. [CLR]+[COLOR PRESET] n'efface plus la valeur du gradateur.
3. Après [TEXT EDIT]+[CUE], les leds des cue-pages sont éteintes.
4. [CLR]+[CUE] van pointcues met cuememory + SEQ è Crash
5. Divers bugs concernant les Cuememory.