

Case - Additif au manuel - Version 7.3

1 Vue d'ensemble des innovations

Ce supplément vient en complément du manuel Case Version 7.20. Depuis cette version, de nombreuses améliorations ont été apportées et des bugs ont été corrigés.

- Compatibilité avec les cartes DMX 1024 canaux
- Fonction de patch avancée des sorties ("Repatch")
- Extension des bibliothèques permettant de télécharger depuis la console les nouvelles versions des logiciels des projecteurs Martin.
- Fonctions étendues des sélections multiples de mémoires ("multi-select cues")
- Extension de la fonction Solo
- Sélection des modes de transfert lors de la création rapide de sub-masters
- Fonction Fan sur 5 modes
- Groupage des projecteurs pour le générateur d'effets
- Fonction Auto-Prepare optimisée
- Détection optimisée des presets sur l'affichage de la sortie

2 Mise à jour du logiciel vers la version 7.3

- Téléchargez la version 7.3 sur le site de Martin : <http://www.martin.dk/service/>. Deux fichiers sont nécessaires : casedisk1.zip et casedisk2.zip.
- Décompressez le fichier casedisk1.zip sur une disquette nommée "install disk 1"
- Décompressez le fichier casedisk2.zip sur une disquette nommée "install disk 2"
- Les fichiers de mise à jour sur répartis sur les deux disquettes.
- Allumez la console Martin Case et appuyez pendant 2 secondes sur **[SHIFT] + [SETUP]**. Quand la console a démarré, insérez le disque "Install disk 1" dans le lecteur de disquette et activez le menu : **Update - Program Update**
- L'installation démarre : suivez les instructions sur l'écran. Une fois la mise à jour terminée, le contrôleur redémarre sur la nouvelle version 7.30

3 Compatibilité avec la carte DMX 1024 canaux

Depuis la version 7.30, la console Martin Case est compatible avec les cartes 1024 canaux DMX . Cette évolution était nécessaire pour permettre l'implantation de processeurs plus rapides équipés de ventilateurs plus importants.

Attention : la Case peut contrôler jusqu'à 2048 canaux maximum, quel que soit le nombre d'interfaces et de canaux réellement installés dans le pupitre. La dernière section de ce manuel donne un aperçu des différentes configurations et des processeurs associés.

Lorsqu'une interface est remplacée par sa version 1024 canaux , la version 7.3 doit être installée et la console doit être reconfigurée (voir manuel Case - chapitre 2.2 Auto Configuration).

Note : la reconfiguration est exécutée automatiquement lorsque la version 7.30 est installée. Ceci suppose qu'aucun changement ne doit être fait sur le matériel après l'installation.

4 Téléchargement des logiciels systèmes des projecteurs Martin

Il est possible d'installer une bibliothèque supplémentaire permettant la mise à jour des logiciels des projecteurs depuis la console. Pour installer cette nouvelle bibliothèque, utilisez la nouvelle commande **Menu - Upload - Fixture Uploader XU3** accessible en ouvrant le menu système par **[SHIFT] + [SETUP]**. Téléchargez les fichiers de mise à jour XU3 depuis le site <http://www.martin.dk/support/>. Copiez (*ne le décompressez pas*) le fichier XU3.ZIP sur une disquette et placez cette disquette dans le lecteur de la Martin Case. Activez la commande **Fixture Uploader XU3** .

Note : Cette manipulation n'installe que les bibliothèques sur le pupitre. Elle ne démarre aucune mise à jour des machines.

Pour utiliser la fonction de téléchargement, l'interface DMX utilisée pour la transmission doit disposer d'EPROMs dont la version est supérieure à 4.21 (4.22 ou 4.23 par exemple). Ce numéro de version est écrit sur l'étiquette de l'EPROM elle-même (SN:xxxxxxx422) ou s'affiche lors de la reconfiguration du contrôleur (**Menu - lichtconsole - config - automatic configuration**). L'écran de démarrage donne également les versions des EPROMS.

4.1 Téléchargement des données

Lorsque la bibliothèque de téléchargement est installée (section précédente), elle est visible dans l'écran de configuration [SETUP].

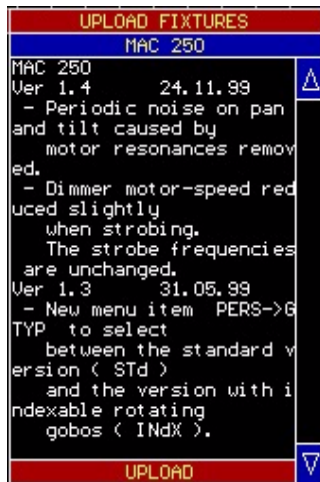
Appuyez 2 secondes sur [SETUP]

La bibliothèque "Martin Upload" est accessible depuis le menu de sélection Fixture Brand :



- Sélectionnez *Martin Upload*
- Choisissez dans la liste « Available Types » une version d'Eprom. MAC250014, par exemple, signifie MAC 250 Version 1.4

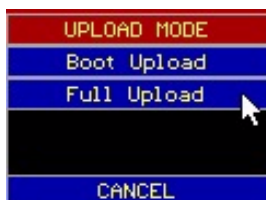
Lorsque le type de projecteur est sélectionné, une fenêtre d'information s'ouvre en haut à droite de l'écran. Elle détaille les modifications faites dans la version choisie.



- Pour lancer le téléchargement, cliquez sur 'Upload' en bas de la fenêtre.



- Choisissez la sortie ou l'interface DMX sur laquelle doit s'effectuer le téléchargement. Seules les interfaces DMX compatibles sont sélectionnables (EPROM version 4.21 au moins).



- Choisissez 'Full Upload' pour lancer le téléchargement.
- Note 1 : seuls les projecteurs correspondant à la bibliothèque choisie et connectés à l'interface choisie réagiront à la commande de téléchargement. Exemple : lorsque des MAC 600 et des MAC 250 sont connectés sur la même ligne, seuls les MAC 250 réagiront si la bibliothèque choisie est MAC250XXX.

Note 2 : Le mode 'Boot Upload' est un mode spécial permettant le téléchargement du système dans un projecteur dont l'Eprom est complètement effacée ou lorsque des problèmes sont apparus lors d'un téléchargement. Selon le type de projecteur, une erreur de somme de contrôle (Checksum Error) s'affiche à l'allumage en cas de problème (consultez pour cela le manuel de chaque appareil).

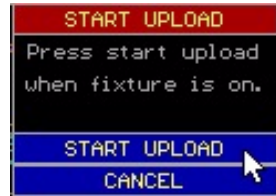
Procédure de téléchargement en mode « Boot »

- Eteignez le projecteur Martin.
- Choisissez la bibliothèque à télécharger (procédure normale)
- Choisissez 'Upload' (procédure normale)

- Choisissez l'interface (procédure normale)



- Choisissez 'Boot Upload'



- Choisissez 'Start Upload' (le projecteur est toujours éteint)



- Allumez le projecteur et attendez qu'il affiche 'Boot Mode' ou 'b'. Cliquez sur 'Continue'.

5 Fonction OUTPUT REPATCH

Les sorties des cartes peuvent être repatchées au lieu de repatcher tous les projecteurs d'une sortie de la console vers l'autre. Cette fonction est utile lorsqu'il y a un problème avec une des sorties DMX de la console.

Cette fonction est sélectionnée dans le programme de configuration :

- Appuyez sur [SHIFT]+[SETUP] pendant 2 secondes.
- Choisissez 'Config'
- Ouvrez l'option 'Configuration Cascard(s)' (mot de passe TELESOFT)
- Sélectionnez 'Patching Line/Cards'

Une fenêtre s'ouvre et donne la configuration actuelle des sorties DMX. Le bas de la fenêtre donne les sélections possibles. Choisissez la sortie avec les touches fléchées. Appuyez sur Espace pour repatcher la sortie sélectionnée (en surbrillance).

Note 1 : Card x 1 - 512 signifie : canaux 1 à 512 sur l'interface x
 Card x 513 - 1024 signifie : canaux 1 à 512 sur la seconde sortie de l'interface x. Ceci n'est possible que sur les cartes 1024 canaux.
 Un contrôleur équipé de 2048 canaux avec 2 interfaces de 1024 canaux chacune peut donner la configuration suivante :

- Interface 1 = 512 canaux (la première interface contrôlant également l'électronique ne peut pas être un modèle à 1024 canaux). Sortie DMX n°1
- Interface 2 = 1024 canaux. Sorties DMX n°2 et 3.
- Interface 3 = 1024 canaux (512 utilisés uniquement). Sortie DMX n°4.

Note 2 : Dans cet exemple, les canaux 513 à 1024 de l'interface 3 peuvent être utilisés pour repatcher mais la sortie n'est pas connectée. Il est donc nécessaire de la connecter également dans le contrôleur.

Note 3 : Chaque sortie doit avoir un patch unique. Chaque fois qu'une sortie est repatchée sur une autre, la première doit également être repatchée à son tour.

6 Sélection multiple de mémoires

Cette fonction permet de déclencher plusieurs mémoires (Cues) simultanément (voir version 7.2). De nouvelles fonctions de temporisations ont été ajoutées.

6.1 Ignorer les temps de transfert

Supposons que des Cue-memoires soient programmées avec des temps de montée (fade-in). Pendant la restitution, vous voulez toutes les démarrer simultanément mais sans leurs temps de transfert :

Prenons le spectacle « Manual72 » comme exemple :

Les pages 2 à 5 contiennent des effets différents pour divers appareils.

Par les mémoires 21 de chaque page, les projecteurs s'ouvrent en blanc mais avec un temps de montée de 2 s.

Nous voulons cet effet mais sans le transfert de 2 secondes.

```
[CUE][CUE (double clic)] [Sélection de page] [Sélection de mémoires] [@] [temps de montée ou @] [RET]
```

- Double cliquez sur [CUE] pour ouvrir le mode Sélection Multiple
- Sélectionnez les mémoires (ici toutes les mémoires 21 des pages 2 à 5)
- Appuyez sur [@] pour entrer les temporisations (ici nous appuierons 4 fois sur @ pour entrer 4 fois 0s). Tous les projecteurs passent en blanc immédiatement.

Note 1 : Seuls les temps de montée (Fade In) sont affectés. Les temps de descente et les délais (Fade-Out, Delay-in, Delay-Out) sont conservés.

Note 2 : Ceci ne reprogramme pas les temps de montée : les nouvelles valeurs ne sont pas sauvegardées.

6.2 Changer les temporisations de plusieurs mémoires simultanément

Il est tout de même possible de reprogrammer simultanément toutes les temporisations de plusieurs mémoires. Cette fonction n'est disponible qu'avec une extension PlayBack WING ou sur un modèle PRO+.

```
[CUE][CUE (double clic)][Sélections de pages][Sélections de mémoires][[DELAY IN] ou [FADE IN] ou [FADE OUT] ou [DELAY OUT] ou [LINK]][valeur de temporisation ou @][RET][RET]
```

Prenons l'exemple précédent mais cette fois pour reprogrammer le délai de montée à 5 secondes et le temps de montée à 3s pour toutes les mémoires 21 des pages 2 à 5.

- Double-cliquez sur [CUE] pour ouvrir le mode multi-sélection
- Sélectionnez les mémoires 21 des pages 2 à 5
- Appuyez sur [DELAY IN] et entrez 5 secondes puis appuyez sur [RET]
- Appuyez sur [FADE IN] et entrez 3 secondes puis appuyez sur [RET]
- Appuyez sur [RET] enfin pour sauvegarder et lancer l'exécution

Note : Cette méthode permet également de reprogrammer les temporisations de plusieurs mémoires qui ne sont pas censées être utilisées dans le mode multi-sélection (exemple Cuepage 1 de l'exemple MANUAL72). Ceci doit bien sûr être évité pendant le spectacle.

6.3 Changer les liaisons de plusieurs mémoires simultanément

Comme dans la section précédente, il est également possible de changer les liaisons de plusieurs mémoires simultanément. Quelles sont les possibilités ?

- Effacer plusieurs liaisons simultanément.
- Reprogrammer plusieurs liaisons simultanément.
- Créer une boucle avec les mémoires dans l'ordre de sélection.
- Changer le mode de liaison de plusieurs mémoires simultanément

```
[CUE][CUE (double clic)][Sélections de pages][Sélections de mémoires dans l'ordre voulu][ LINK][Temporisation ou [ESC] pour effacer] Loop Linking ? [[RET] ou [ESC]] Only Def Channel ? [[RET] ou [ESC]][RET]
```

Exemple : nous voulons monter les mémoires 11 à 17 de la page 1 en boucle (programme d'exemple MANUAL72) :

- Double-cliquez sur [CUE].
- Sélectionnez les mémoires 11 à 17 dans l'ordre dans lequel elles doivent s'exécuter.
- Appuyez sur [LINK].
- Entrez le temps de transfert de la liaison, 5 secondes par exemple.
- A la question 'Loop Linking ? Yes = RET No = ESC', appuyez sur [RET]
- A la question 'Only Def Channels ? YES = RET No = ESC', appuyez sur [ESC] pour faire un lien global.
- Appuyez sur [RET] pour sauvegarder et exécuter.

Les mémoires sont désormais liées dans l'ordre de sélection. Le temps de liaison est de 5 secondes.

Note : La question 'Only Def Channels' signifie :

- Liaison uniquement sur les canaux définis lorsque la question est validée avec [RET]
- Liaison globale lorsque la question est annulée avec [ESC]

Pour annuler la liaison :

- Double-cliquez sur [CUE].
- Sélectionnez les mémoires 11 à 17.
- Appuyez sur [LINK] puis [ESC]
- A la question 'Clear Linking ? Yes = RET No=ESC' appuyez sur [RET]
- Appuyez sur [RET] pour sauvegarder et exécuter.

7 Fonction Solo étendue

Depuis la version 7.3, une mémoire peut être assignée à la fonction Solo. Tous les projecteurs **non sélectionnés** exécutent la mémoire en mode Solo à l'exception de Pan/Tilt. Les projecteurs sélectionnés suivront l'état normal qui leur est attribué (comme si le mode Solo n'était pas activé).

[SHIFT]+[SOLO] [EDIT][Numéro de mémoire ou [ESC]][RET]

- Pour assigner une mémoire à la fonction Solo, ouvrez la fonction avec les touches [SHIFT]+[SOLO].



- La fenêtre de la fonction s'ouvre. Appuyez sur [EDIT] pour ajouter une mémoire ou appuyez sur [ESC] ou entrez la mémoire 0 pour revenir au mode précédent.
- Appuyez sur [RET] pour enregistrer.

Prenons l'exemple MANUAL72. Nous avons 4 types de projecteurs sur scène : MAC 600 (vert), PRO 918 (rouge), MAC 300 (rose) et MAC 250 (bleu). Faisons une mémoire qui met chaque type de projecteur dans sa couleur (vert, rose, rouge et bleu). Réglons les gradateurs à 50% et enregistrons le tout dans la mémoire 666.

- Lorsque la mémoire est enregistrée et assignée à la fonction Solo, testez-la : sélectionnez tous les projecteurs et réglez-les dans leur position par défaut. Ouvrez leurs gradateurs à fond. Toutes les machines sont ouvertes en blanc à 100%.
- Sélectionnez [Solo]. Attention : la fonction solo ne sera activée que si [CUE]+[ON] est inactif.
- Sélectionnez 1 projecteur.
- Tous les projecteurs non sélectionnés exécutent la mémoire 666 (sauf pour le pan/tilt). Le projecteur sélectionné reste en blanc ouvert à 100%.

8 Mode de transfert sur les Masters (Programmation rapide)

En mode programmation rapide (Fast programming), il est désormais possible d'assigner un mode de transfert.

[Créez un état lumineux][TO]+[Touche de Flash 1..42][Entrez un nom][RET][Entrez un mode [1..6 ou [+] ou -]][RET]

- Pour sauvegarder un état lumineux sur un master, appuyez sur [TO] puis sur la touche de flash du master choisi.
- Selon la configuration de l'option 'Automatic Memory Name' ([SETUP][2]), la console demande ou pas un nom pour la mémoire.
- Le mode de transfert choisi apparaît en bas à gauche de l'écran. Avec les touches 1 à 6 du clavier numérique, un mode de transfert peut être choisi immédiatement. Les touches [+] et [-] font défiler la liste des modes disponibles. Appuyez sur [RET] pour enregistrer.

Rappel sur les modes de transfert :

1. Mode par défaut : les canaux autorisés à réaliser un transfert l'exécutent. Les autres passent instantanément à leur valeur.
2. Tous les canaux effectuent un transfert, quelle que soit leur définition dans les bibliothèques.
3. Aucun transfert. Tous les canaux changent instantanément d'état.
4. Identique au mode 3 mais lorsqu'une séquence est exécutée, le temps de transfert de la séquence est ignoré.
5. Transfert des gradateurs en mode LTP. Habituellement, les gradateurs utilisent le mode HTP (voir Paragraphe 3 du manuel). En mode 5, les canaux de gradateurs fonctionnent comme n'importe quel autre canal LTP.
6. Les gradateurs effectuent un transfert en mode LTP et tous les autres canaux changent instantanément de valeur. C'est une combinaison des modes 5 et 3. Ici, tous les canaux autres que les gradateurs passent instantanément à leur valeur finale en début de transfert des gradateurs. Si un seuil (Treshold) est appliqué à la mémoire, celui agit à l'inverse pour les canaux autres que les gradateurs. Ceux-ci démarrent leur transfert conformément aux seuils programmés. Les autres effectuent un transfert jusqu'à la valeur de seuil programmée. Ce mode ne fonctionne que si les canaux de gradateur des canaux sélectionnés sont fermés sur les autres masters, les séquences actives ou les cue-memories. Dans le cas contraire, le mode est automatiquement passé en modes 1 + 5.

9 Fonction FAN

Fan signifie éventail : cette fonction permet d'étaler les valeurs comme si on ouvrait un éventail. Elle est applicable à tous les paramètres y compris les temporisations et le générateur d'effet sur les projecteurs sélectionnés.

FAN est forcément liée aux fonctions absolues/relatives : elle est donc connectée au bouton ABS.

[Sélectionnez les projecteurs][Sélectionnez un canal][Appuyez sur [ABS] jusqu'à ce que les LEDs clignotent][Ajustez avec le trackball]

Supposons que nous souhaitons appliquer FAN au tilt des PRO918 :

- Sélectionnez les PRO918, placez-les en position par défaut gradateur ouvert.
- Sélectionnez les canaux de contrôle [13/29] (tilt)
- Sélectionnez [ABS] (jusqu'à ce que les LEDs clignotent)
- Réglez le tilt avec le trackball

Note : il est possible de choisir d'autres canaux de contrôle sans quitter le mode FAN.

Il existe 5 modes FAN différents :

- Linéaire démarrant au premier appareil de la sélection (**Standard**)
- Linéaire démarrant au dernier appareil de la sélection (**Inverse**)
- Linéaire démarrant au centre de la sélection (**Standard Mid**)
- En fonction sinus (**Sine**)
- En fonction sinus inversée (**Inverse Sine**)

[SHIFT]+[ABS][Choix du mode avec [2↑] et [8↓]][RET]

Lorsque la combinaison [SHIFT]+[ABS] est activée, la fenêtre suivante apparaît :

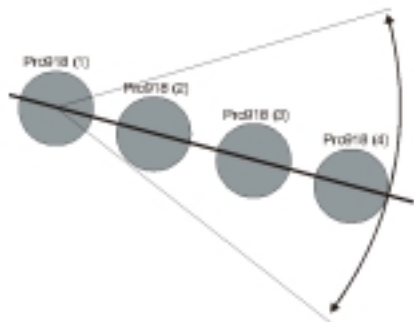


Choisissez un mode avec les touches [2↑] et [8↓]. Validez avec [RET].

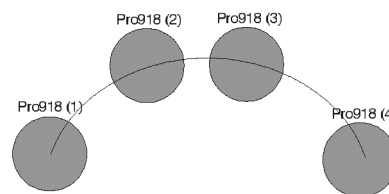
Sélection de mode rapide :

[ABS] + [1..8]

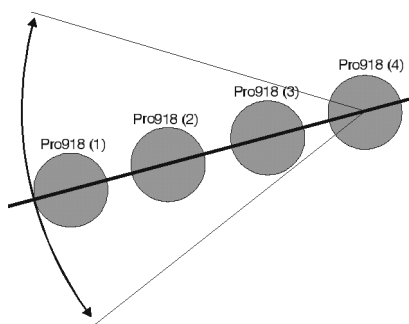
Les figures suivantes illustrent les différents modes :



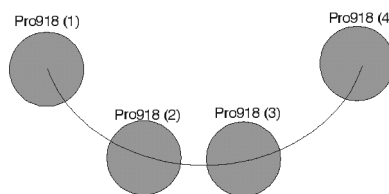
Standard
(Linéaire, à partir du premier projecteur de la sélection)
N°1 = position centrale



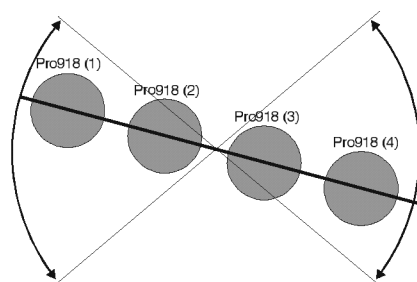
SINE
(à partir des projecteurs les plus à l'extérieur)
Centre = projecteurs extérieurs



INVERSE
(Linéaire, à partir du dernier projecteur)
Dernier = position centrale



INVERSE SINE
(à partir des projecteurs les plus à l'intérieur)
Centre = projecteurs intérieurs



Standard Mid
(Linéaire depuis le projecteur central)
Centre = projecteur intérieur

Le 'Centre' signifie ici : le projecteur qui est le moins affecté par la fonction FAN ou le projecteur autour duquel FAN s'applique.

Note 1 : Dans cet exemple, nous avons utilisé la fonction Tilt mais FAN fonctionne aussi sur les gradateurs, les couleurs, les temporisations etc ... Essayez ces fonctions.

Note 2 : Les autres fonctions ABS sont :

- Mode relatif : LED éteinte
- Mode absolu : LED allumée

- FAN : LED clignotante

10 Regroupement des projecteurs (générateur d'effets)

Jusqu'à maintenant, les effets Wave et Step dépendaient de l'ordre dans lequel les projecteurs sont patchés. Il fallait donc, pour patcher les machines, garder en tête l'ordre pour lequel les effets du générateur allaient être programmés.

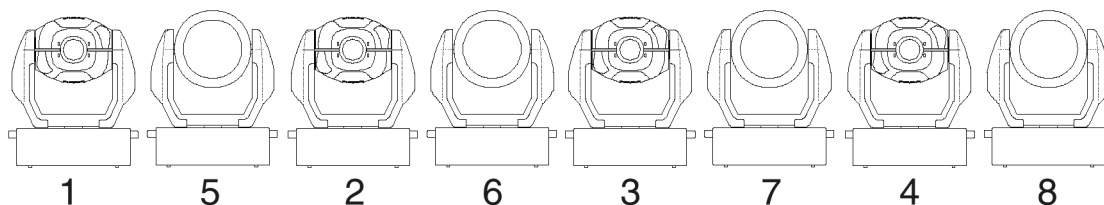
Avec la nouvelle fonction de groupe des projecteurs, ceux-ci peuvent être ordonnés indépendamment de l'ordre de patch.

Il est ainsi possible de créer **20 groupes différents**. Chacun peut être divisé en 35 **sous-groupes (sub-group)**. Ces derniers permettent d'assimiler plusieurs machines à une seule entité.

Un exemple pour plus de clarté :

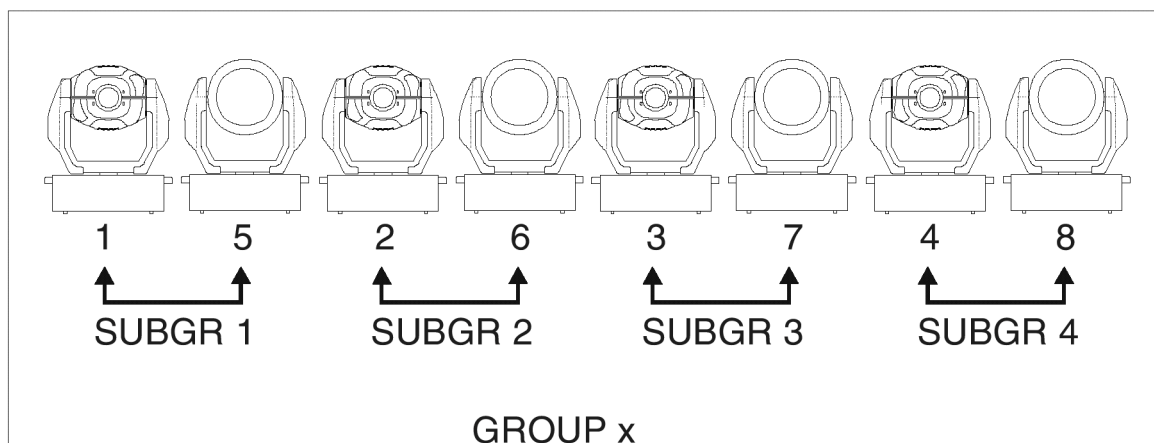
Un effet 'wave' peut être exécuté 'par x' projecteurs. Désormais, cet effet peut être restitué 'par x' sous-groupes, chacun contenant un certain nombre de machines.

Supposons un pont comprenant des MAC 500 et MAC 600 comme ci-dessous, patchés par famille :



Lorsqu'un effet est créé pour ces projecteurs, l'ordre de sélection est traditionnellement : 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8. Si l'ordre de sélection pour le groupe est 1 - 5 - 2 - 6 - 3 - 7 - 4 - 8, l'effet s'exécutera de manière plus cohérente de gauche à droite, dans l'ordre des machines (ou des sous-groupes).

Il est également possible de grouper les machines en sous-groupes de 2 :



Ici les projecteurs exécuteront l'effet 2 par 2, comme si la sélection comportait 4 machines uniquement : 1,5 - 2,6 - 3,7 - 4,8. Les sous-groupes sont comme des groupes de 1 machine.

CREATION DE GROUPES

Pour créer des groupes, un canal (n°16) a été ajouté au générateur d'effet. Celui-ci est accessible par les touches [Direct Access]. Il est possible de créer jusqu'à 20 groupes contenant chacun 35 sous-groupes. Une fois qu'un groupe est créé, il est accessible pour l'ensemble du générateur d'effets.

[Sélectionnez un canal de contrôle] [EFF] [DIRECT ACCESS (double clic)][16/32]

La fenêtre ci-dessous apparaît :



Les groupes peuvent être créés de deux manières différentes : avec les touches ou avec le trackball.

Avec les touches :

[Sélectionnez un groupe [1..20 (parmi 1..70)]] [EDIT] [choix des projecteurs [1..70]] [NEXT (si d'autres groupes sont nécessaires)] [Choix des projecteurs [1..70]] [NEXT (si d'autres groupes sont nécessaires)] ... [TXT EDIT] [Entrez un nom] [RET]

A chaque appui sur [NEXT], un nouveau sous-groupe est créé.

Avec le trackball :

[Cliquez sur un groupe [1..20] [Cliquez sur EDIT] [choix des projecteurs [1..70]] [NEXT (si d'autres groupes sont nécessaires)] [Choix des projecteurs [1..70]] [NEXT (si d'autres groupes sont nécessaires)] ... [TXT EDIT] [Entrez un nom] [RET]

Chaque sous-groupe dans un groupe doit être unique. Les projecteurs présents dans plusieurs sous-groupes sont effacés : si le sous-groupe 1 regroupe les machines 1 et 2 et le sous-groupe 2 les machines 2 et 3, la machine 2 est supprimée du sous-groupe 1.

SUPPRESSION DE GROUPES

Pour effacer un groupe :

[Sélectionnez un groupe [1..20 (parmi 1..70)]] [CLR] [RET pour confirmer]

ou

[Cliquez sur un groupe [1..20]] [cliquez sur CLEAR] [RET pour confirmer]

SELECTION DE GROUPES

Lorsqu'un groupe est créé, il peut être sélectionné pour l'utiliser dans le générateur d'effet :

[Sélectionnez un groupe [1..20 (parmi 1..70)]]

ou

[Cliquez sur un groupe [1..20]]

Pour annuler la sélection, cliquez sur 'Grouping none'.

SELECTION DES PROJECTEURS

Si aucun groupe n'est sélectionné, activez 'Select Fixtures' pour travailler avec l'ancienne méthode en sélectionnant les projecteurs individuellement.

STEP/X WAVE/X

La valeur de x change en fonction du nombre de sous-groupes lorsqu'un groupe est sélectionné. Ces fonctions permettent d'activer les fonctions 'Wave' et 'Step per x' sans quitter le mode Group.

11 Fonctions optimisées

AUTOPREPARE

La fonction AutoPrepare a été optimisée par rapport à la version 7.2. Tous les canaux non gradateurs effectuent un transfert de 2 secondes (au lieu d'un transfert instantané en version 7.2) jusqu'aux valeurs de mémoires où les gradateurs s'ouvrent.

READ OUTPUT ET PRESETS

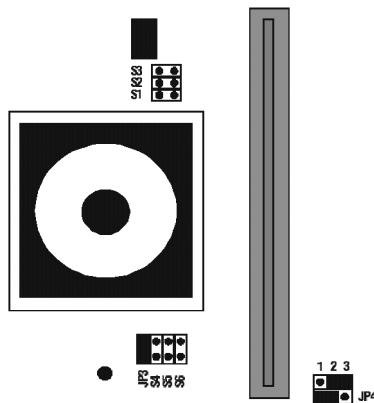
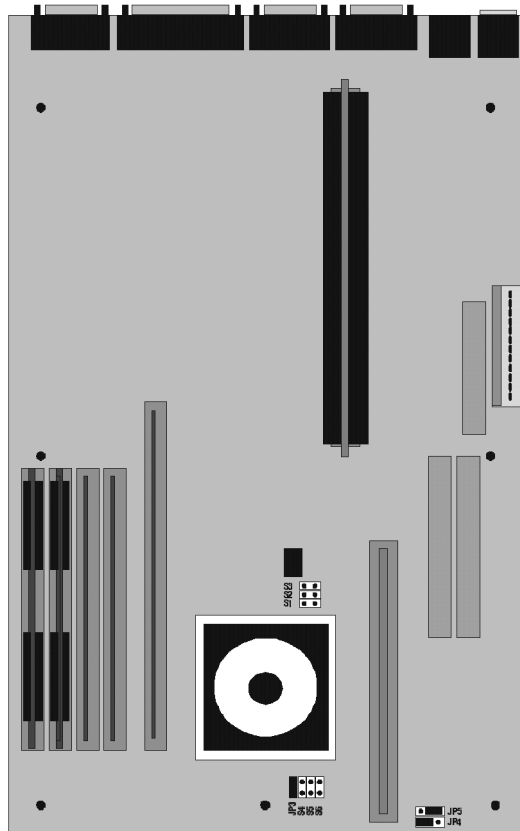
Lors de l'utilisation de READ OUTPUT, la table de mémoire pouvait donner des valeurs de presets différentes pour les canaux combinés comme Pan/Tilt et RGB. A partir de maintenant, **toutes les valeurs des canaux combinés** doivent correspondre à un preset mémorisé avant qu'une valeur de preset soit insérée dans la table de mémoires.

Ainsi il n'est plus possible d'avoir des valeurs différentes de Pan et Tilt affichées. Ces valeurs doivent être mémorisées au moins dans un preset pour qu'elles soient affichées sous un nom de Preset.

On entend par **canaux combinés** des canaux de commande qui fonctionnent ensemble : Pan, Pan fin, Tilt et Tilt fin ou bien les canaux de couleur RGB...

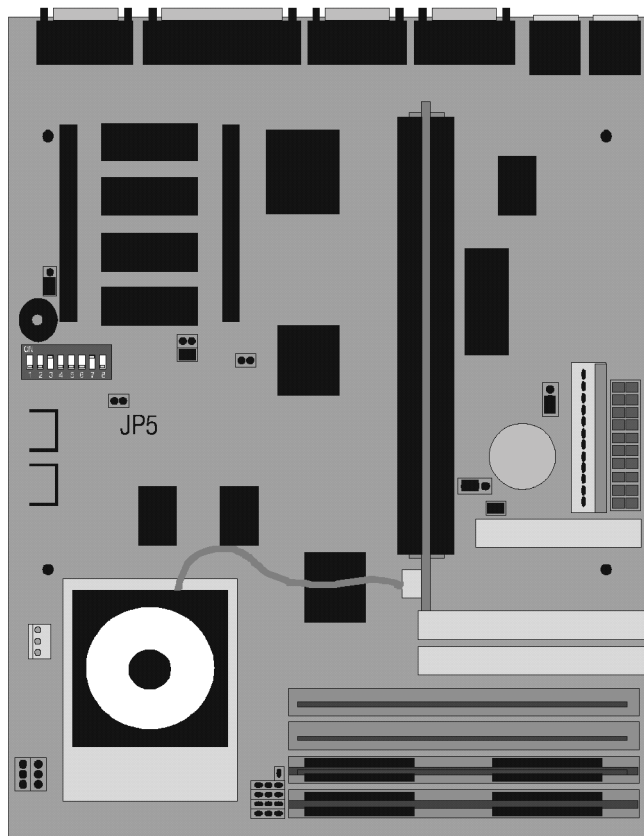
12 Vue générale des cartes mères et processeurs

PAM-0065



Processeur	JP4	JP5	S4	S5	S6
Pentium 133 MHz	1-2	2-3	Close	Close	Close
Pentium 200 MHz	2-3	1-2	Close	Close	Close
Pentium 200 MHz - MMX	2-3	1-2	Open	Open	Open

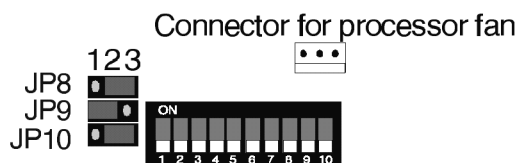
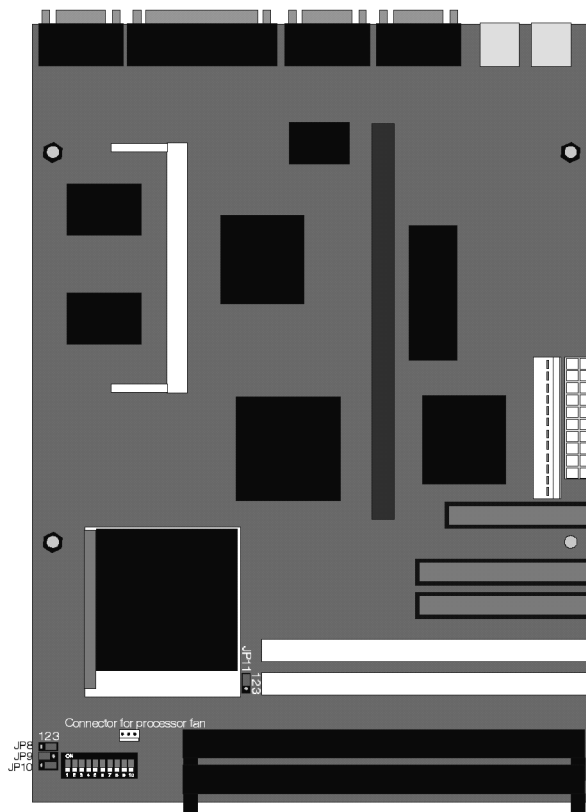
PAM-0066



Autodétection de la tension CPU : placez SW1 et SW2 sur OFF et JP5 sur Open. Réglez le paramètre 'CPU Core Voltage' sur AUTO

Processeur	SW3	SW4	SW5	SW6	SW7	SW8
Intel Pentium 133	ON	OFF	OFF	OFF	ON	OFF
Intel Pentium 200	OFF	ON	OFF	OFF	ON	OFF
Intel Pentium 200 MMX	OFF	ON	OFF	OFF	ON	OFF
Intel Pentium 233 MMX	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF
AMD K6/200	OFF	ON	OFF	OFF	ON	OFF
AMD K6/233	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF
AMD K6/266	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF
AMD K6/300	ON	ON	ON	OFF	ON	OFF
AMD K6/333	OFF	ON	ON	OFF	ON	OFF
AMD K6/366	OFF	OFF	ON	OFF	ON	OFF

PAM-0067

**Tension Processeur - CPU V_{core}**

Cette carte accepte les processeurs AMD jusqu'à 550 MHz. **Utilisez un ventilateur adapté pour refroidir le processeur. La carte mère dispose du connecteur adéquat.**

La plupart des processeurs AMD utilisent une double alimentation. La tension interne du CPU est donnée par la valeur **CPU V_{core}** mais l'alimentation externe des composants est de 3,3 V. Réglez les switch 1 à 4 pour la valeur exacte de **CPU V_{core}** . Celle-ci est inscrite sur le boîtier du processeur et peut être 2.2V ou 2.4V chez AMD.

Tension	SW1	SW2	SW3	SW4
2.2V	OFF	ON	OFF	OFF
2.4V	OFF	OFF	ON	OFF

Utilisez les DIPSwitch SW1-5 à SW1-10 et les cavaliers JP9 et JP10 pour configurer la fréquence du processeur. La liste ci-dessous est donnée pour les processeurs AMD.

CPU	SW5	SW6	SW7	SW8	SW9	SW10	JP9	JP10
AMD K6/200	OFF	ON	OFF	OFF	ON	ON	2-3	1-2
AMD K6/233	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	ON	2-3	1-2
AMD K6/266	ON	OFF	ON	OFF	ON	ON	2-3	1-2
AMD K6/300	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	2-3	1-2
AMD K6-2/250	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	1-2	2-3
AMD K6-2/266	ON	OFF	ON	OFF	ON	ON	2-3	1-2
AMD K6-2/300	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	1-2	2-3
AMD K6-2/333	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	1-2	2-3
AMD K6-2/350	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	1-2	2-3
AMD K6-2/400	ON	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	1-2	2-3
AMD K6-2/450	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	1-2	2-3
AMD K6-2/475	OFF	ON	ON	ON	OFF	OFF	1-2	2-3
AMD K6-2/500	OFF	ON	ON	OFF	OFF	OFF	1-2	2-3
AMD K6-2/550	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	1-2	2-3
AMD K6-3/400	ON	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	1-2	2-3
AMD K6-3/450	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	1-2	2-3

Ne pas utiliser de processeur « K6-2 + » ou de processeur « K6-3 + » sur cette carte mère. La version « Plus » de ce processeur est destinée aux ordinateurs portables et ne fonctionnera pas ici.