



Manuel rapide de l'éclairagiste

Version Québec



Version software 10.1

Par : Claude Viens

Juin 2017 V1

TABLE DES MATIÈRES

Mot de l'auteur p3

Lexique (Ça s'appelle comment?) p4

Manipulation (Quel piton fait quoi?) p6

Du calme !! (Regardez ce que vous faites) p17

Sauvegarde et Chargement (showfile) p18

Patch p21

Les fenêtres (workspaces) p24

Le visualisateur 3D (oui oui c'est inclus!) p25

Palettes p27

Cue, Cue list p28

Effets (shapes) p31

Des Questions? P33

MOT DE L'AUTEUR

Mes chers amis éclairagistes du Québec et autres lieux francophones, bienvenue dans le monde fascinant des consoles d'éclairage Avolites. Pourquoi ce manuel? Eh bien tout simplement Pour filtrer la bullshit et concentrer les efforts sur ce qui est vraiment pertinent pour l'éclairagiste en pleine action voilà! Dans ce manuel, je passe directement aux points importants qui permettent de partir et rouler un show en temps record. Je réponds aux questions évidentes à mesure qu'on avance sans ajouter d'informations inutiles a la situation présente.

De plus, j'aborde la lignée de consoles Avolites avec la mentalité d'un éclairagiste de métier habitué de travailler avec des MA, Compulite, Hog etc... Donc ce manuel de démarrage rapide est également un manuel d'intégration. Ainsi j'évite un gros paquet de frustrations et de "*POURQUOI ÇA MARCHE PAS!?!*" en mettant en évidence le moment particulier ou la console va réagir différemment de ce qu'on pourrait s'attendre avec une autre marque de console mettons.

Alors allez vous chercher une bonne NewCastle bien froide et préparez-vous a tripper.

Que le fun commence!

LEXIQUE

Voici certaines expressions utilisées par ces chers Anglais qui pourraient semer la confusion pour les gens de par chez nous.

HANDLE : Fader, exécuteur ou tout emplacement où l'on peut stocker de l'information. Ça peut être aussi un emplacement de sélection pour une palette ou un spot.

WORKSPACE : Fenêtre qui contient de l'information sur à peu-près n'importe quoi : fixtures, effets, presets, etc.

PATCH : C'est le nom de mon chien. (pour vrai).

ATTRIBUTES : Les paramètres d'un spot; X, Y, Couleur, gobo, etc...

PERSONALITY : Plus fréquemment nommé “device” ou “fixture file”. C’est la définition d’un spot (quel paramètre sur quel channel).

SHAPE : Effet.

CONNECT : Set ou Assign. Peut également servir de GOTO

AVO : Piton qui sert de “shift” ou de commande spéciale.

LOCATE : Home. Ramène le spot à la position 50-50 et dimmer à full.

SOFTKEYS : Boutons qui changent de contexte. Ces boutons se retrouvent sur l’écran tactile à droite mais sur certains modèles de consoles, il y a aussi des boutons physiques qui font la même chose que les boutons virtuels juste à côté de l’écran.

GOTO : Ne le cherchez pas... il s’appelle CONNECT.

MANIPULATION

Bien que chaque modèle de console ait une configuration différente, les mêmes commandes se retrouvent sur chacune d'entre elles. Prenez le temps de bien observer ou se trouve quoi. Ça va vous sauver un temps fou tantôt.

A savoir : le software demeure le même à travers toute la série de consoles Avolites. Donc tout est compatible du moment qu'on a la même version de software. Au moment d'écrire ce manuel, nous en sommes à la version 10.1.

SOFTKEYS (Généralement dans l'écran à droite).



Certains modèles de consoles ont des boutons physiques à côté de chaque case. A mon humble avis, ceci est probablement l'endroit le plus important de toute la console. Ces petites cases changent de contenu suivant le contexte dans lequel on se trouve.

Prenez toujours le temps de regarder la section SOFTKEYS à chaque étape (surtout lorsque vous sauvez un cue).

Les consoles Avolites n'ont pas de "pop-up menu" qui vous posent des questions. Tout se passe dans ces petits carrés. Si vous ne regardez pas ce qui s'y trouve, vous allez pogner le champs!

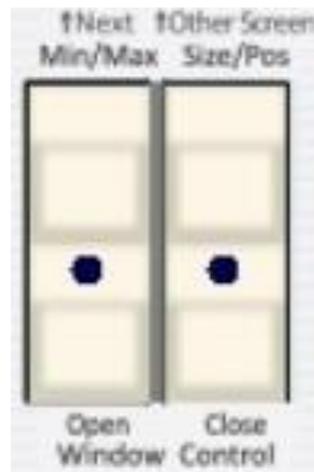
KEYPAD NUMÉRIQUE



Remarquez les boutons : "CLEAR", "EXIT", et le logo rouge "AVOLITES". Aussi les boutons : "BACK, THROUGH, AND, @, et aussi les sous-boutons qui sont accessible en tenant le bouton "AVOLITES" enfoncé : "UNDO", "+%", "-%", et "REDO". Ces touches seront super utiles et ça vaut la peine de les spotter tout de suite.

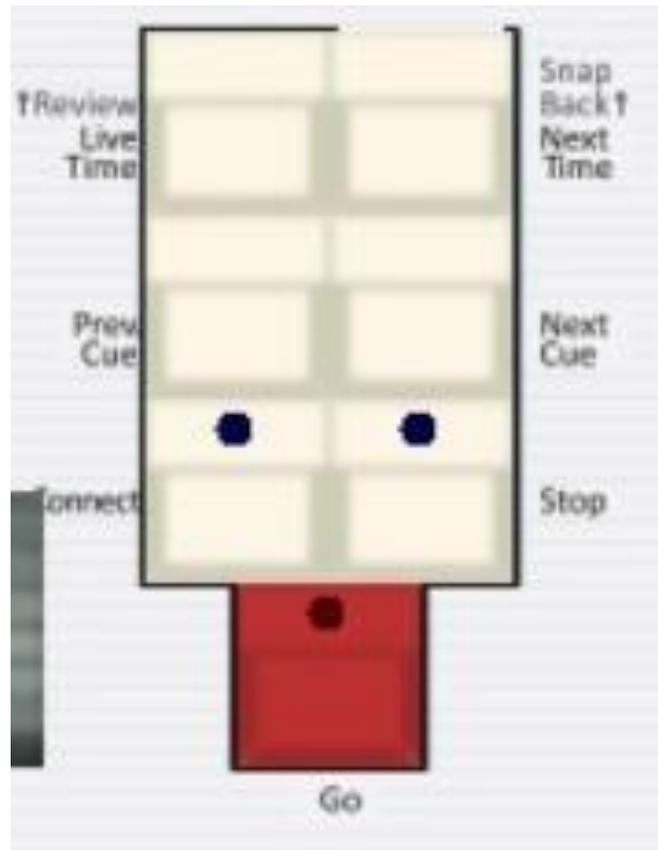
Astuce : Si quelque chose ne répond pas normalement, c'est que vous êtes probablement restés collés dans un menu quelconque. Appuyez sur EXIT pour revenir au menu normal.

WINDOW CONTROL



Servent à manipuler les fenêtres même si chaque fenêtre peut être modifiée et déplacée directement à l'écran, ces boutons nous facilitent la vie parfois.

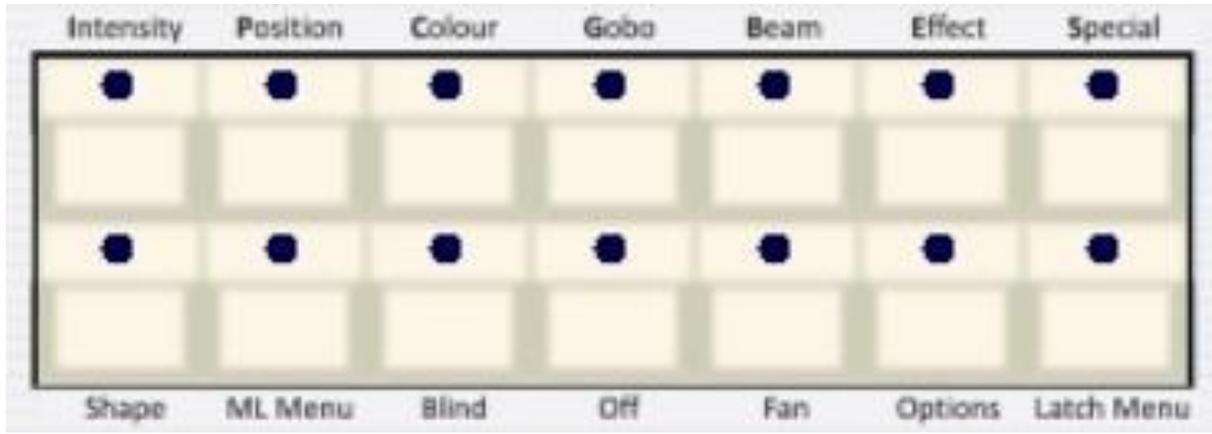
CUE LIST CONTROL



Ces boutons servent à manipuler les cue lists.

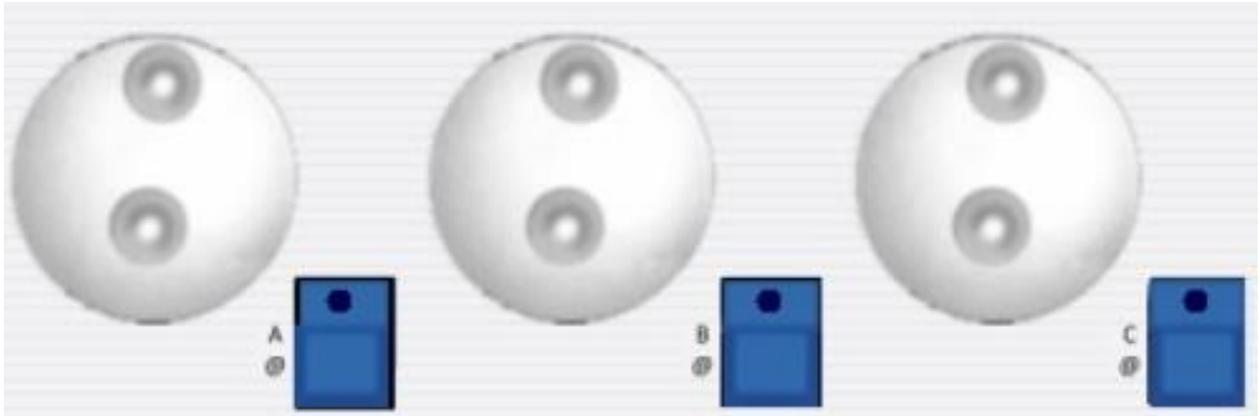
Particularité : Le bouton "CONNECT" sert à choisir sur quel cue list on a le contrôle en appuyant sur CONNECT puis sur le bouton bleu au-dessus d'un fader. Il sert aussi de GOTO (CONNECT, BOUTON BLEU, no de cue, ENTER puis GO).

ATTRIBUTE BANK



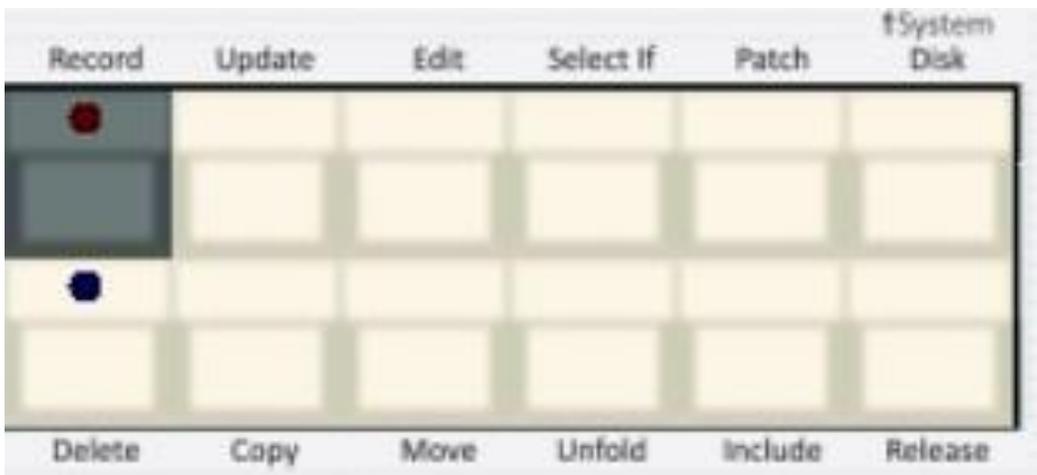
Bien qu'il y ait d'autres façons d'accéder aux paramètres des fixtures, ces boutons donnent un accès direct en les assignant aux encodeurs (roulettes). Certains paramètres peuvent avoir plusieurs pages. On les accède en appuyant de nouveau sur le même bouton. Par exemple si on veut accéder à la deuxième roulette de gobos, on appuie 2 fois sur GOBO.

ENCODERS



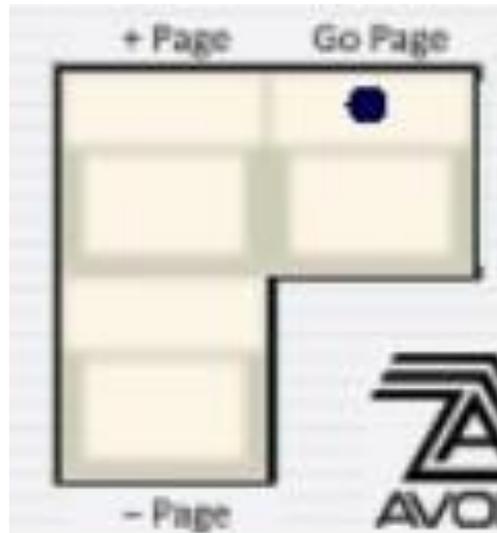
Ben c'est ça. C'est juste des roulettes. Regardez au bas de l'écran pour savoir à quoi ils sont assignés. Les boutons bleus A, B et C vous permettent d'entrer directement une valeur au lieu de tourner la roulette.

FUNCTION



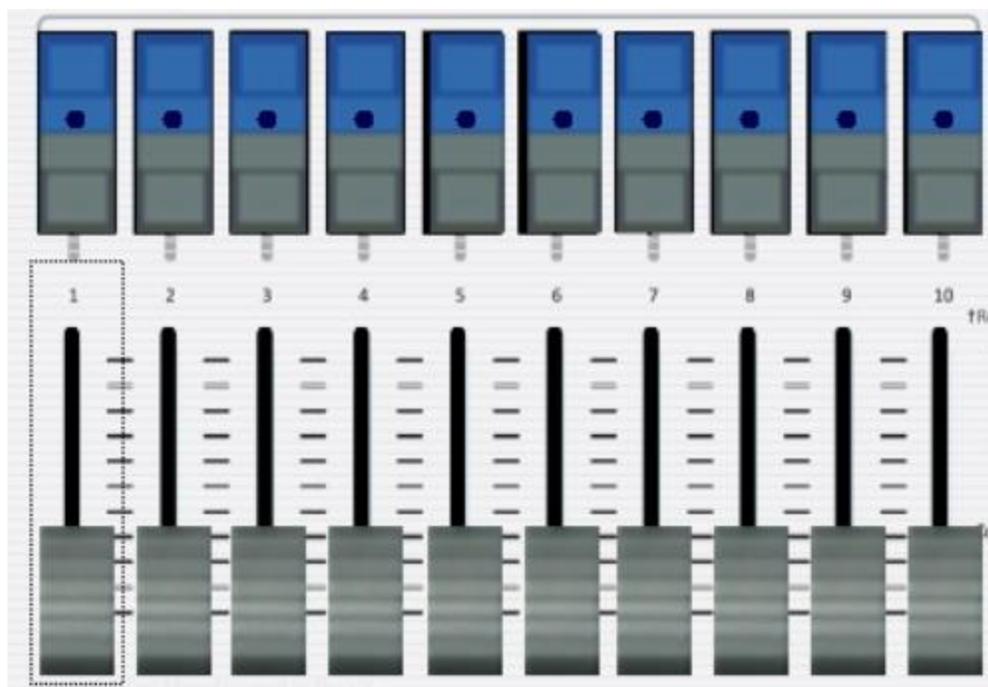
Faites juste prendre le temps de les trouver sur votre console. Ces commandes seront utilisés fréquemment.

PAGE



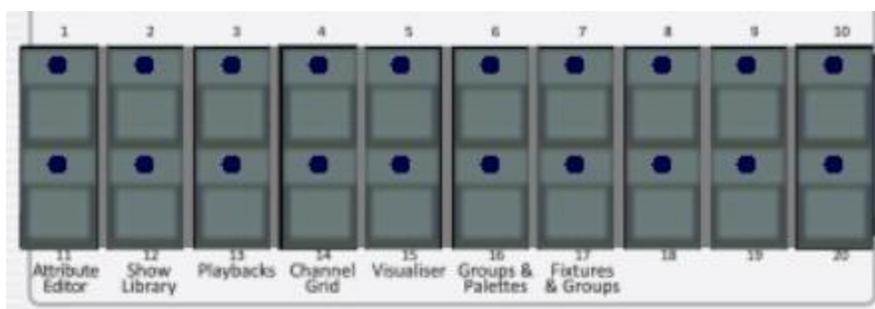
Servent à changer de page de faders.

FADERS (ou HANDLES)



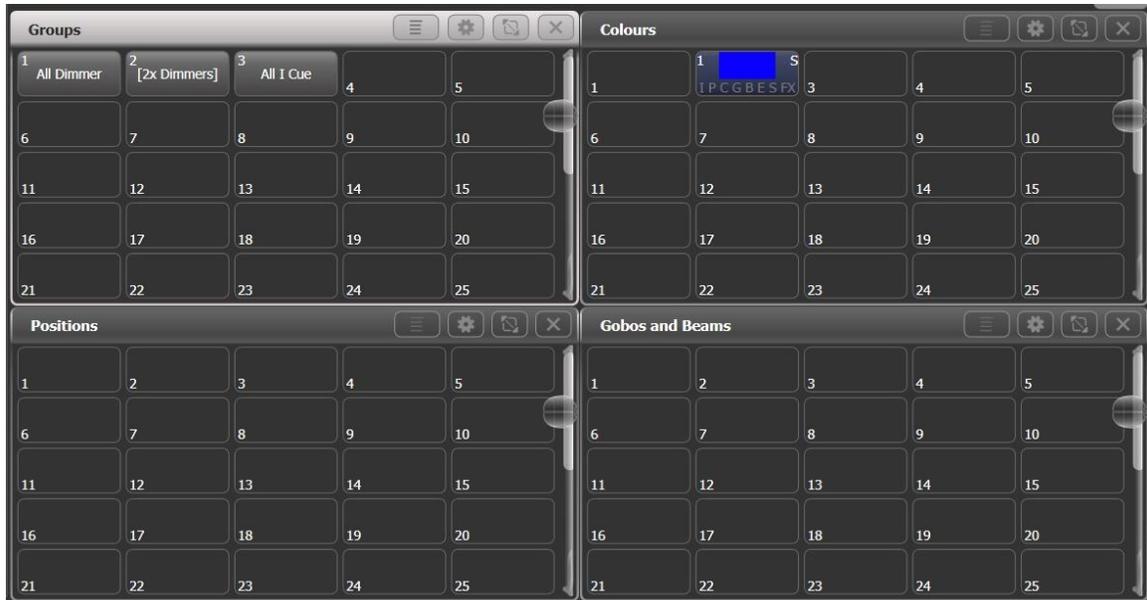
Chaque fader est configurable mais à la base, le bouton gris est un "GO" et le bouton bleu sert à sélectionner.

WORKSPACES



Boutons configurables dont certains sont dédiés à faire apparaître certaines fenêtres fréquemment utilisés.

WORKSPACES (fenêtres)



Ce sont des fenêtres configurables

WORKSPACE (view)



Peuvent prendre différentes formes mais ce ne sont ni plus ni moins que des "VIEWS". Vous pouvez en créer plusieurs. Ils servent à storer et rappeler des configurations de fenêtres.

DU CALME!

Si vous êtes un habitué MA ou autre console, vous aurez tendance à dire : Ok j'ai compris. Et là, vous allez faire l'erreur ultime : aller trop vite et vous retrouver dans une situation perdue du genre : le cue ne s'est pas enregistré, ma fixture ne répond pas, mes contrôles sont disparus etc...

Prenez le temps de bien saisir la mentalité de cette console avant de prendre de la vitesse. Ça va vous éviter bien des frustrations.

Regardez toujours la section "SOFTKEYS" de l'écran à chaque étape jusqu'à ce que vous ayez "pogné le beat" de la console.

Bons conseils à retenir :

- La touche EXIT vous permet de remonter d'un cran lorsque vous êtes dans les menus de SOFTKEYS.
- La touche CLEAR libère vraiment le programmeur. Inutile d'appuyer dessus continuellement, un seul coup suffit.
- Appuyer sur EXIT et CLEAR plusieurs fois à tour de rôle ne donne rien. En fait, la console risque de demeurer en mode programmeur.
- Lorsque vous appuyez sur RECORD, référez-vous à la section de ce manuel qui traite du sujet, (soit un cue, une palette, une page etc.) jusqu'à ce que vous ayez compris les subtilités. La méthode d'enregistrement peut différer selon le contexte. Ah oui, et toujours garder un œil sur les SOFTKEYS!!

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

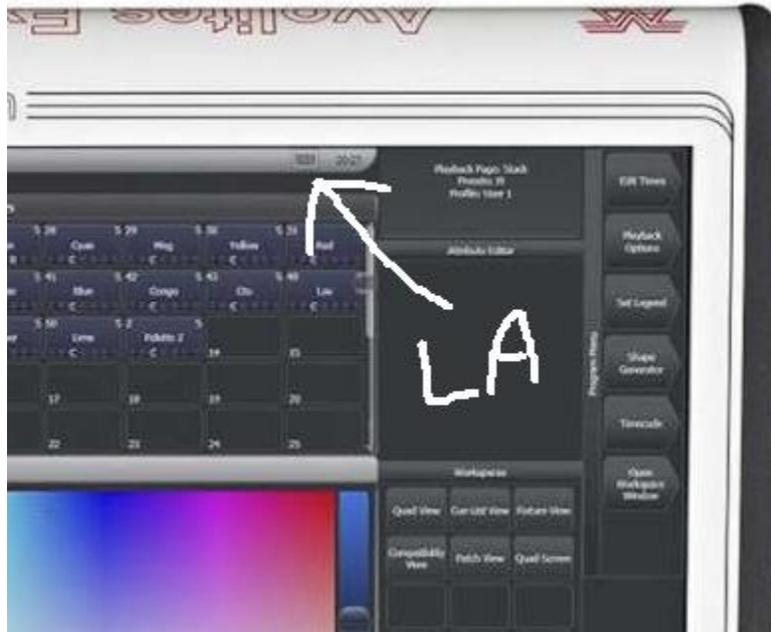
Appuyer sur DISK dans la section FONCTION.

Maintenant, regardez les softkeys à droite de votre écran :

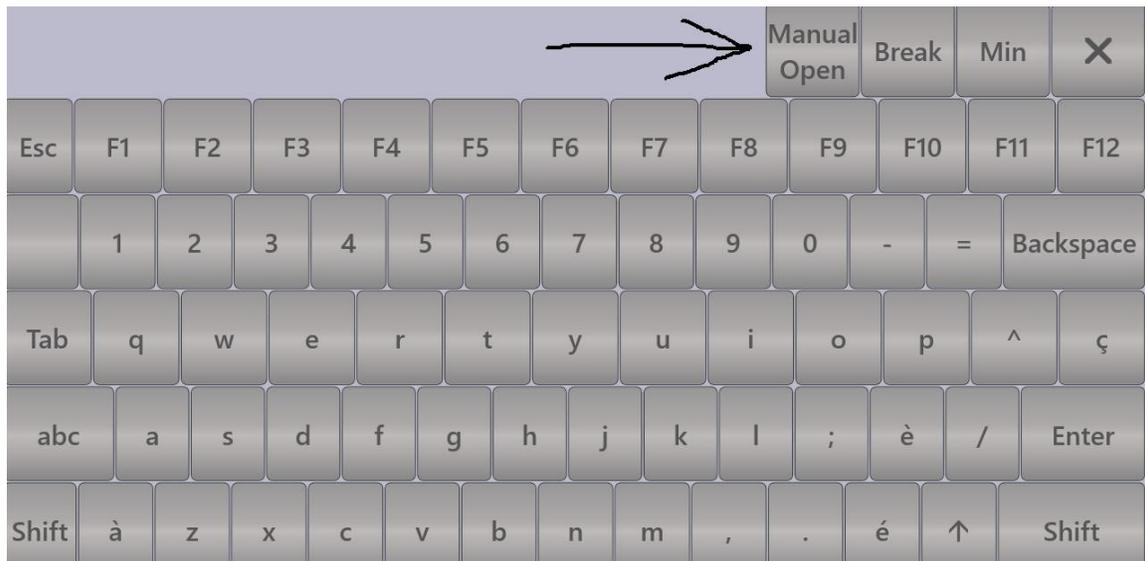


Les Softkeys deviendront votre menu. Sélectionnez NEW SHOW.

Maintenant vous pouvez entrer un nom pour votre nouveau show. Si vous n'avez pas de clavier de branché sur votre console, vous pouvez en faire apparaître un en appuyant sur le petit icône de clavier dans la barre windows.



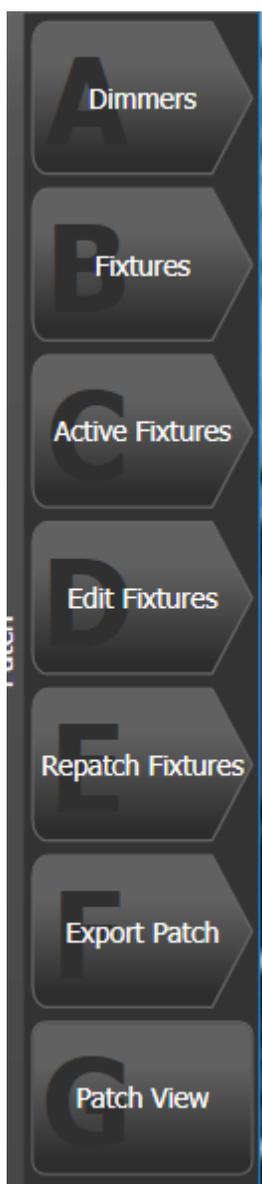
Astuce : Lorsque le clavier virtuel va s'ouvrir, appuyez sur MANUAL OPEN. Il s'ouvrira automatiquement à l'avenir lorsque vous aurez à entrer du texte.



Ensuite Appuyez sur OK dans les SOFTKEYS. Yé! Vous venez de créer un nouveau show. C'est la même procédure pour sauvegarder un show. Vous aurez même le choix d'emplacement si mettons vous avez inséré une clé USB.

PATCH

Pour ajouter des fixtures à votre show, appuyez sur PATCH dans la section FONCTION. Là, toujours dans les SOFTKEYS, vous aurez le choix entre ajouter des dimmers ou des fixtures. On va faire les deux mais commençons par appuyer sur DIMMERS.



Ensuite, vous entrez le nombre de dimmers (disons 12) en appuyant sur la première SOFTKEY : QUANTITY. Ensuite faites la même chose pour la ligne DMX (disons 1) que vous voulez utiliser, puis l'adresse de départ (disons 1). Ensuite, appuyez sur PATCH DIMMERS dans les SOFTKEYS et voilà. Nous 12 avons dimmers dans la ligne DMX 1 à partir de l'adresse 1.



Maintenant, on va ajouter des moving lights. Pour revenir au menu principale de PATCH, faites EXIT (tsé quand j'ai dit de bien regarder autour du clavier numérique? Ben c'était pour ça).

Maintenant appuyez sur FIXTURES dans les SOFTKEYS. Vous pouvez soit faire NEXT et PREVIOUS pour naviguer à travers les manufacturiers ou vous pouvez simplement taper le nom que vous cherchez. Pour cet exercice, on va taper GLP. Quand GLP apparaîtra dans les SOFTKEYS, appuyez dessus.

Encore une fois, vous pouvez naviguer à travers les diverses fixtures de ce manufacturier ou bien taper le nom que vous cherchez. On va choisir GT-1.

Selon la fixture vous aurez le choix du mode (standard, extended, pixel, etc.) Pour l'instant, on va choisir NORMAL.

Même scénario que pour les dimmers, entrez le nombre de fixtures (4) la ligne DMX (1) et l'adresse de départ (13). Ensuite appuyez sur PATCH GLP GT-1 dans les SOFTKEYS. Re-yé! Nous avons 12 dimmers et 4 fixtures.... Méchant show!

Faire EXIT 4 fois pour sortir du menu.

Astuce : Appuyez sur AVO et EXIT en même temps pour sortir de tous les menus d'un seul coup.

FENETRES (workspaces)

Regardez votre écran et localisez une section nommée WORKSPACES. Ce sont des endroits où sont stockés vos configurations de fenêtres. Vous en aurez automatiquement 4 par défaut. Appuyez sur chacune d'entre elles et amusez-vous à regarder comment les fenêtres réagissent. Ceci est tout-à-fait configurable et stockable afin de créer un environnement de travail qui convient à vos besoins. Les fenêtres se manipulent de façon semblable à des fenêtres windows.

Pour créer de nouvelles fenêtres, appuyez sur OPEN WORKSPACE WINDOW dans les SOFTKEYS et choisissez la fenêtre qui vous convient. Ensuite vous pouvez la manipuler directement à l'écran (en utilisant les petits menus en haut de chaque fenêtre) ou utiliser les boutons WINDOW CONTROL pour les balancer d'un endroit à l'autre et changer de dimension.

Pour l'instant, appuyez sur GROUPS AND PALETTES dans les choix de WORKSPACES. Dans la fenêtre GROUPS, appuyez sur ALL GT1.

Regardez vos roulettes, vous pouvez maintenant Contrôler vos spots. Changez les fonctions des roulettes avec les boutons ATTRIBUTE BANK.

VISUALISATEUR 3D

Plus besoin de brancher de vraies lumières ou de mettre votre ordinateur en réseau avec une version piratée de Wysiwyg pour voir votre travail. Il y a un vrai visualisateur 3D incorporé dans chaque console Avolites (même la version PC)! Il s'appelle CAPTURE.

Dans les SOFTKEYS, appuyez sur OPEN WORKSPACE WINDOW et ensuite CAPTURE VISUALISER. Une petite fenêtre va s'ouvrir. Appuyez sur MIN/MAX dans les boutons WINDOW CONTROL pour agrandir la fenêtre au max. Ensuite appuyez sur un espace vide dans la section WORKSPACE. L'espace va devenir rouge et vous pouvez entrer un texte (disons VISUALISER) puis ENTER.

Revenez au workspace GROUPS AND PALETTES. Sélectionnez vos GT-1 et appuyez sur LOCATE (bouton rouge près du clavier numérique). Allez au workspace VISUALISER que vous venez de créer. Vous verrez maintenant les beams de vos GT-1. Il faut maintenant les placer dans l'espace.

Dans les SOFTKEYS, appuyez sur WHEELS=LEVEL jusqu'à ce que le bouton affiche WHEELS=VISUALISER. Maintenant vos roulettes contrôlent l'emplacement de vos fixtures. Appuyez sur le bouton POSITION dans ATTRIBUTES BANK et amusez-vous avec les roulettes. Les 4 GT-1 vont se déplacer dans l'espace. Appuyez sur

FAN dans ATTRIBUTES BANK et tournez la roulette POSITION X pour les déplacer en cascade. Ré-appuyez sur FAN pour qu'ils bougent ensemble de nouveau. Vous pouvez également sélectionner un seul spot à la fois pour une manipulation plus précise.

Ré appuyez sur POSITION pour avoir le contrôle sur la rotation et l'orientation des spots. Lorsque vous avez terminé de les placer, faites la même chose avec les dimmers.

Ensuite, appuyez sur WHEELS=VISUALISER dans les SOFTKEYS afin de ramener le contrôle des roulettes à WHEELS=LEVELS. Sinon vous ne pourrez pas contrôler vos spots.

PALETTES

Les palettes sont des attributs (couleurs, positions, beams etc.) qui sont mis en mémoire pour accès rapide. Dans votre workspace GROUPS AND PALETTES, vous avez automatiquement 4 fenêtres qui contiennent des palettes de couleurs, positions et gobos. Pour enregistrer des palettes, il suffit de sélectionner les fixtures, virer des roulettes (on va dire la roulette de couleurs), et appuyer sur un carré vide dans la fenêtre COLOURS. Tapez un texte, faites ENTER et voilà. Vous pouvez rappeler cette couleur en sélectionnant vos fixtures et en appuyant sur la palette que vous venez d'enregistrer. Ça fonctionne pour tous les attributs.

Il est possible de demander au système de créer des palettes par défaut lorsque vous patchez des fixtures. Appuyez sur AVO+DISK pour accéder aux paramètres de système (Si vous avez une TITAN ONE, appuyez simplement sur SYSTEM). Ensuite dans la section SOFTKEYS, appuyez sur USER SETTINGS. Dans la fenêtre principale, appuyer sur l'onglet PALETTES. Descendez tout au bas de cette fenêtre jusqu'à la rubrique PRESET PALETTES. Par défaut il sera à DISABLED. Appuyez sur ON WORKSPACES puis EXIT pour sortir du menu. La prochaine fois que vous allez patcher des fixtures, les palettes vont se créer tout seul.

Maintenant, ça serait un bon temps pour retourner au début du manuel, recharger un NEW SHOW et recommencer le patch question de se pratiquer un peu et voir les belles palettes apparaître héhé.

CUE

Pour faire un simple cue, sélectionnez vos fixtures (GT-1). Appuyez 2 fois sur @ (ceci mettra le dimmer a full). Amusez-vous à créer un look avec les attributs et roulettes. Quand vous avez quelque chose de cute, appuyez sur RECORD et ensuite le bouton bleu au-dessus d'un fader. Faites CLEAR pour libérer le programmeur. Levez le fader que vous venez de créer et votre look apparaîtra. Vous n'avez qu'un seul cue dans ce fader et il va automatiquement s'exécuter en levant le fader.

CUE LIST

Vous pouvez créer un cue list dès le départ en le spécifiant dans les SOFTKEYS tout de suite après avoir fait RECORD. Lorsque vous êtes prêt à enregistrer votre cue, appuyez sur RECORD et regardez les SOFTKEYS. Appuyez sur CREATE CUE LIST et ensuite le bouton bleu au dessus du fader. **MAIS ÇA NE FINIT PAS LA!** Vous n'avez rien enregistré encore. Pour finaliser la transaction, vous devez appuyer sur APPEND CUE dans les SOFTKEYS. Votre premier cue sera créé et vous pourrez procéder à créer le prochain look pour le cue 2. Quand le look est prêt, vous n'avez qu'à appuyer sur APPEND CUE encore une fois et votre prochain cue sera créé. Quand vous avez terminé, appuyez sur EXIT pour sortir du menu record.

CONVERTIR UN SIMPLE CUE EN CUE LIST

Si vous désirez ajouter d'autres cues à un simple cue, vous n'avez qu'à créer le look désiré, appuyer sur RECORD et ensuite sur le bouton bleu au dessus du fader. Dans les SOFTKEYS, vous aurez le choix de soit remplacer votre cue, le mettre à jour ou convertir votre fader en cue list (CONVERT TO CUE LIST). Si vous faites CONVERT TO CUE LIST, votre cue no 2 sera créé automatiquement et votre cue list va attendre la suite. Vous n'aurez qu'à appuyer sur APPEND CUE pour créer le prochain cue. N'oubliez pas de faire EXIT quand vous aurez terminé.

EDITER UN CUE

Faites rouler le cue à éditer. Faites vos modifications. Appuyez sur RECORD et le bouton bleu au-dessus du fader en question. Dans les SOFTKEYS, appuyez sur CUE NUMBER et entrez le numéro du cue que vous voulez modifier. Ensuite toujours dans les SOFTKEYS, appuyez sur UPDATE CUE et puis MERGE CUE. Faites AVO+EXIT pour sortir du menu.

NOMMER UN CUE LIST

Pour donner un nom à votre superbe création (et ceci est valable pour nommer une palette), dans les SOFTKEYS, appuyez sur SET LEGEND. Ensuite, appuyez sur le bouton bleu au dessus du fader. Entrez votre texte puis faites ENTER.

FADE, DELAY ETC.

Il est facile d'accéder à un cue list afin de jouer avec toutes les belles options. Fade time, délai, numéros de cue, follow etc. Appuyez sur le carré au-dessus d'un fader sur l'écran. La fenêtre de cue list va s'ouvrir. Ici vous pouvez modifier tout ce qui vous tente. Vous pouvez nommer les cues individuels en cliquant simplement sur le cue dans la colonne LEGEND et entrer un texte.

Pour savoir ce que font vos fixtures à l'intérieur d'un cue, glissez vers la droite et appuyez sur VIEW pour avoir une vue détaillée sur un cue en particulier.

Astuce : Si quelque chose ne répond pas normalement, c'est que vous êtes probablement restés collés dans un menu quelconque. Appuyez sur EXIT pour revenir au menu normal.

EFFETS (SHAPES)

Pour faire un effet, sélectionnez vos fixtures et appuyez sur SHAPES AND EFFECTS dans les SOFTKEYS, puis SHAPE GENERATOR, puis CREATE. Ensuite choisissez le paramètre sur lequel vous voulez créer un effet. Vous aurez alors un choix d'effets disponibles. Choisissez-en un dans la gang. Vos roulettes vous donneront la possibilité d'ajuster la vitesse, grandeur et phase de l'effet. Dans les softkeys, appuyez sur AJUST PHASE SPREAD AND OFFSET, vos roulettes vous donneront d'autres options. Vous pouvez valser d'un à l'autre jusqu'à ce que vous ayez l'effet désiré.

Pour enregistrer l'effet, vous n'avez qu'à faire RECORD et puis le bouton bleu au-dessus du fader désiré. Vous pouvez soit l'intégrer dans un cue list ou le mettre sur un fader à part pour le contrôler manuellement. Si vous choisissez de faire un fader à part, par défaut, dès que le fader atteindra 10%, l'effet va se déclencher. Si vous voulez contrôler la vitesse et grandeur manuellement, vous pouvez configurer votre fader pour qu'il prenne en charge l'effet graduellement. Pour faire ceci, appuyez sur le carré juste au-dessus du fader en question sur l'écran tactile. Le menu PLAYBACK VIEW va s'ouvrir. Appuyez sur OPTIONS puis EFFECTS. A l'item SHAPES AND EFFECT SPEED, appuyez sur ON FADER.

Pour éditer un effet, faites-le rouler et appuyez dans les SOFTKEYS sur SHAPES AND EFFECTS, puis SHAPE GENERATOR, puis EDIT. Vous pouvez choisir sur quel effet vous voulez travailler parmi tous ceux qui roulent en ce moment. Sélectionnez l'effet que vous voulez éditer (en principe il n'y en aura qu'un seul pour l'instant). Vos roulettes vous donneront accès aux paramètres de SPEED, SIZE ET PHASE de l'effet en question. Appuyez sur EXIT afin d'avoir accès aux autres paramètres. Lorsque vous êtes en extase devant votre œuvre, appuyez simplement sur RECORD, puis le bouton bleu au dessus du fader ou se trouve l'effet. Ensuite appuyez sur MERGE. Faites AVO+EXIT pour sortir du menu d'effets.

Si vous avez mis l'effet dans un cue list :

Appuyez sur RECORD puis le bouton bleu au dessus du fader qui contient votre cue list. Ensuite dans les SOFTKEYS, appuyez sur CUE NUMBER et entrez le numéro de cue qui contient l'effet. Ensuite, toujours dans les SOFTKEYS, appuyez sur UPDATE CUE, puis MERGE CUE. Faites AVO+EXIT pour sortir du menu.

DES QUESTIONS ?

Vous avez des questions, des commentaires, vous êtes malpris ou
vous voulez suivre une formation plus complète ?

Écrivez-moi à : cviens@avlmediagroup.com

Claude Viens *Product specialist – Lighting Spécialiste en produits d'éclairage*



AVL MEDIA GROUP

5775 Thimens

St-Laurent, Qc, H4R 2H4

Office: (514) 400-0110

Cell: (514) 743-5504

www.avlmediagroup.com

