

PUPITRES DE LA GAMME HATHOR : LIBERTY & FREEDOM

Type de formation : Avancée

Groupes :

- Maximum 6 personnes
- 1 pupitre pour deux opérateurs

Durée : 2 jours

- 7 heures / jour (9h-12h 14h-18h)

Objectifs :

- Connaissance détaillée du pupitre permettant une utilisation sur site avec des projecteurs asservis à l'issue du stage de formation.
- Maîtrise de l'environnement système nécessaire à l'utilisation du pupitre dans son contexte.

PLAN GÉNÉRAL DU STAGE DE FORMATION :

- Installation et présentation générale du pupitre
 - Présentation et compréhension des éléments « Hardware »
 - Présentation et compréhension du logiciel de contrôle des éclairage « HATHOR »
 - Présentation et compréhension du logiciel d'exploitation
 - Le PATCH: patch des projecteurs asservis et « scrollers »
 - Sélection et contrôle des projecteurs asservis
 - Enregistrement des mémoires: gestion des paramètres
 - Les submasters et les subfaders: intégration des projecteurs asservis
 - Les chasers: gestion des paramètres
 - Actions et Events
-

Stage de formation deux jours

PUPITRES DE LA GAMME HATHOR : LIBERTY & FREEDOM

Premier jour

Présentation générale du pupitre (rappel):

- Descriptif matériel des éléments formant le pupitre et étude des éléments « HARDWARE »
- Raccordement des entrées et sorties
 - o DMX512, Périphériques USB, Ethernet
- Description de la structure logicielle

Étude du « HARDWARE » (rappel):

- Le panneau arrière, les raccordements
- Le panneau de contrôle principal
 - o Les roues, le trackball, les fonctions associées
 - o Utilisation du trackball
- Le panneau de subfaders
 - o Les submasters et les fonctions associées
- Installation et mise en route
- Calibrer les écrans tactiles
- Raccorder d'autres périphériques

Étude du « SOFTWARE »

L'interface utilisateur

Les fonctions de défilement et de zoom

L'interface utilisateur

- Utiliser le trackball comme souris
- Les touches spéciales en mode Windows

Le Menu HATHOR détaillé

- le menu File : sauvegarder un spectacle, recharger un spectacle, Import/export, Browse

La notion de « Controller » et l'affichage des paramètres des projecteurs asservis:

- Dans la grille de circuits (FIELD EDITOR), au niveau des circuits et en détail dans la sous fenêtre « Séquence »
- Dans le controller « Device Control »
- Dans le controller « Device Control Browser »
- Dans le controller « Sequence Playback »

Le Menu « Play » (Rappel)

Les écrans et les menus

- L'organisation des écrans et sous-écrans
- La notion de « docking »
- La sauvegarde d'une configuration utilisateur
- Navigation dans les différents écrans et sous-écrans

Les procédures « universelles » communes à tous les objets

- Sélectionner des objets
- Ajouter du texte aux objets
- Effacer des objets
- Éditer les objets
- Copier, couper et coller les objets
- Enregistrer les modifications et mettre à jour les objets
- Glisser/déposer un objet

Le patch : Instrument Set-up

- Importer des Templates d'appareil asservis
 - Depuis la librairie d'usine
 - Depuis un spectacle archivé dans le disque dur
 - Depuis un spectacle archivé sur une clé USB

- les « gel strings » : créer un rouleau de filtre pour un changeur de couleur
 - Créer un rouleau en partant de zéro
 - Modifier un rouleau importé depuis un spectacle archivé dans le disque dur ou depuis un spectacle archivé sur une clé USB
 - Utiliser un rouleau avec un changeur
 - Changer de rouleau en cours d'utilisation

- Instrument set-up
 - « Patcher » des projecteurs asservis: Instrument Wizard
 1. Accès direct (Clic droit sur un instrument)
 2. Glisser-déposer vers la grille d'adresses DMX
 3. Glisser-déposer vers la liste des circuits

 - Notion de « Gap »

 - Réadressage d'un appareil asservi en conservant le numéro de circuit

 - Déplacer (Re-patcher) un appareil asservi dans la liste des circuits en gardant la même adresse

- Créer et éditer des Templates d'appareil asservis
 - Éditer une « template » : fonctions de base
 - Les fonctions
 - Les Groupes de paramètres
 - Les types de paramètre
 - Les groupes de Palette
 - La notion de DEVICE
 - Modifier les paramètres de fonctionnement d'un appareil « LIVE »
 - Calibrer un changeur (Mise à jour d'un rouleau, mise à jour d'autres changeurs)

Mise en application et exercices

La sélection et le contrôle des projecteurs

- Notion de Field et de Field Editor (Rappel)
 - Sélectionner des projecteurs, différentes manières de sélectionner : clavier console/souris/tactile
 - + / - / THRU / ALL / INVERT
 - AT% > 0 / 70% / FULL [AT%]&[ALL]
 - +% / -%
 - [C/ALT] [+%], [C/ALT] [-%]

 - La vue topographique (Device Layout) : création, utilisation pour des projecteurs asservis
 - Travailler avec des groupes, enregistrer les groupes, les utiliser, les effacer, les modifier
 1. Utilisation des groupes pour afficher les paramètres dans la sous fenêtre séquence du FIELD EDITOR
 2. Utilisation des groupes pour copier des valeurs d'un appareil vers d'autres (COPY ATT)
 - Utiliser la roue d'intensité pour changer une valeur de paramètre
 - La touche FRAME et l'accès direct aux couleurs du changeur
 - Les touches de groupes d'attribut et le contrôle des paramètres

Presets, Device Links et SEQUENCE

Changeurs de couleur et Projecteurs asservis

- Enregistrement d'un **Preset avec des paramètres**, (qu'est-ce qu'un **Device Link**)
 - Lecture des paramètres enregistrés dans la « Record Windows »
 - La notion de **Filtre**
- La fonction « **UPDATE** » : notion de **CUE ONLY**
- Copier, effacer, coller des Device Links
- Éditer des Steps de séquence comprenant des devices Link dans la **Track Windows**:
 - . Explication du **TRACKING de paramètres**
 - . Copier, déplacer ou supprimer un paramètre dans la séquence
- Mise à jour des Devices links
- Déplacement d'un Device Link dans la séquence
- Déplacement d'un STEP dans la séquence (Copy/Move), , notion d'**historique** de paramètre
- Sauter d'un pas à un autre dans la séquence et revenir en arrière dans la séquence

La touche **RECORD POSITION**

- Mise à jour des Devices links sur l'ensemble de la séquence liée à l'historique
- Enregistrement forcé de paramètres, La notion de **Filtre**

Temporisation des paramètres

- Utilisation des temps de transfert pour les paramètres (LINKS Times as % et % Time from Partfade)
- Utilisation des temps de Device Link (**MOVE TIME & MOVE DELAY**)
- Assigner des temps particuliers à des groupes de paramètres
- Assigner des temps particuliers à des paramètres
- Lecture des temps dans la séquence et édition à la souris
- Lecture des temps dans la sous-fenêtre Device Link de la grille de circuits et édition à la souris
- Lecture des temps dans la Track Window et édition à la souris

Créer un automatisme avec des changements de paramètres

- Temps d'alerte et intérêt pour enchaîner des mouvements
- Temps de **Follow** et intérêt pour enchaîner des mouvements
- Créer des boucles entre deux pas de séquence
- Relier les pas/presets (**jump**) et créer des boucles entre deux pas de séquence

Copier les informations de paramètres

- D'un appareil vers un autre : **COPY ATT**
- Pour une sélection d'appareils donnée, d'une mémoire vers la scène : **FETCH**

Deuxième jour

Palettes

- La palette HOME et les palettes 0
 - Utilisation des palettes 0
 - Update des palettes 0, notion d'**Update** et **Update&Add**, notion de **Ref Palette**
 - Utilisation de la palette HOME
 - Lien entre la palette HOME et les palettes 0
 - Utilisation de la palette [0] [ALL], notion de valeur défaut (Template)
 -
- Enregistrement, mise à jour et édition des palettes
 - Enregistrer une nouvelle palette ALL
 - Notion de filtrage à l'enregistrement
 - Notion de filtrage à la restitution : Par Groupe d'attribut et par paramètres
 - Enregistrer une nouvelle palette F/C/B/P/E
 - Notion de filtrage à l'enregistrement par type de paramètre
 - Mise à jour des palettes en scène: notion de **Update** et **Update&Ad**
 - Edition des palettes : supprimer un paramètre, passer en mode référence
- Utilisation des palettes et enregistrement de pas de séquence
 - Enregistrement d'un **Preset avec des palettes**
 - Lecture des palettes utilisées dans la « Record Windows »
 - La fonction « **UPDATE Palette** » : mise à jour de tous les Device Links liés à une palette
 - Affichage des palettes dans les Device Links : modes d'affichage, les parenthèses et doubles parenthèses.
 - Éditer des Steps de séquence comprenant des Palettes dans la **Track Windows**:
 - . Explication du **TRACKING de paramètres / palettes**
 - . Copier,déplacer ou supprimer une palette dans la séquence
 - Éditer des Steps de séquence comprenant des Palettes dans la **Sequence**:

Mise en application et exercices

Looks

- Définition d'un Look
- Les différents modes d'enregistrement d'un Look
- Utilisation des looks avec les projecteurs traditionnels
- Utilisation des looks avec les projecteurs asservis
 - l'intérêt du mode **selected**
 - l'intérêt des filtres à l'enregistrement
 - l'utilisation des palettes pour créer des Looks
- Les différents modes de restitution d'un Look
 - l'intérêt du **Fetch**
- Exemple d'utilisation d'un Look comme « Backup » d'une mémoire

Subfaders et Submasters

- Les différents « **Controllers** »
- La touche **Subfaders**
- Charger et vider les registres : **LOAD, ASSIGN, C/ALT**
- Charger les registres : **Glisser/Déposer**
- Programmer le comportement des submasters : **SETUP**
- Démarrer le transfert sur un registre et assigner un temps

- L'affichage des registres de restitution et l'affichage des informations
- Les différents modes : modification d'un subfader donné
- Enregistrer et charger un **groupe** dans un registre
- Enregistrer et charger un **Look** dans un registre
- Enregistrer et charger un **Chaser** dans un registre
- Assigner un Speed Master à un Chaser
- Modifier le contenu d'un subfader sans modifier l'objet chargé dans le subfader
- Modifier le contenu d'un subfader en modifiant l'objet chargé dans le subfader
- Modifier les modes des submasters pour une série de registres
- La notion de **Banque** et de **Page**
- Enregistrer une page de submasters
- Charger une page de submasters

CHASER

- Créer un Chaser directement dans un Subfader
- Utilisation de pas de séquence pour créer un Chaser dans le menu Play
- Gestion des paramètres d'asservis: temps de pas

MASTER LINK

- Créer un Master Link par glisser-déposer
- Copier directement le niveau scène du Master dans le lien
- Créer un Master Link dans la séquence
- Créer un Speed Master pour un chaser dans la séquence

La gestion des asservis avec les Submasters

- Utilisation des Palettes
- Utilisation des Looks
- Le mode « **Rubberband** »
- Le mode « **Auto Execute Look on Faders** »

Mise en application et exercices

Actions et Events

ACTIONS

- Qu'est-ce qu'un "Action List"
- Les différents types d'actions
- Synchronisation de séquences entre elles

PANELS

- Intérêt des "panels"

EVENTS

- Qu'est-ce qu'un "Event"
- Créer un Event

Mise en application et exercices