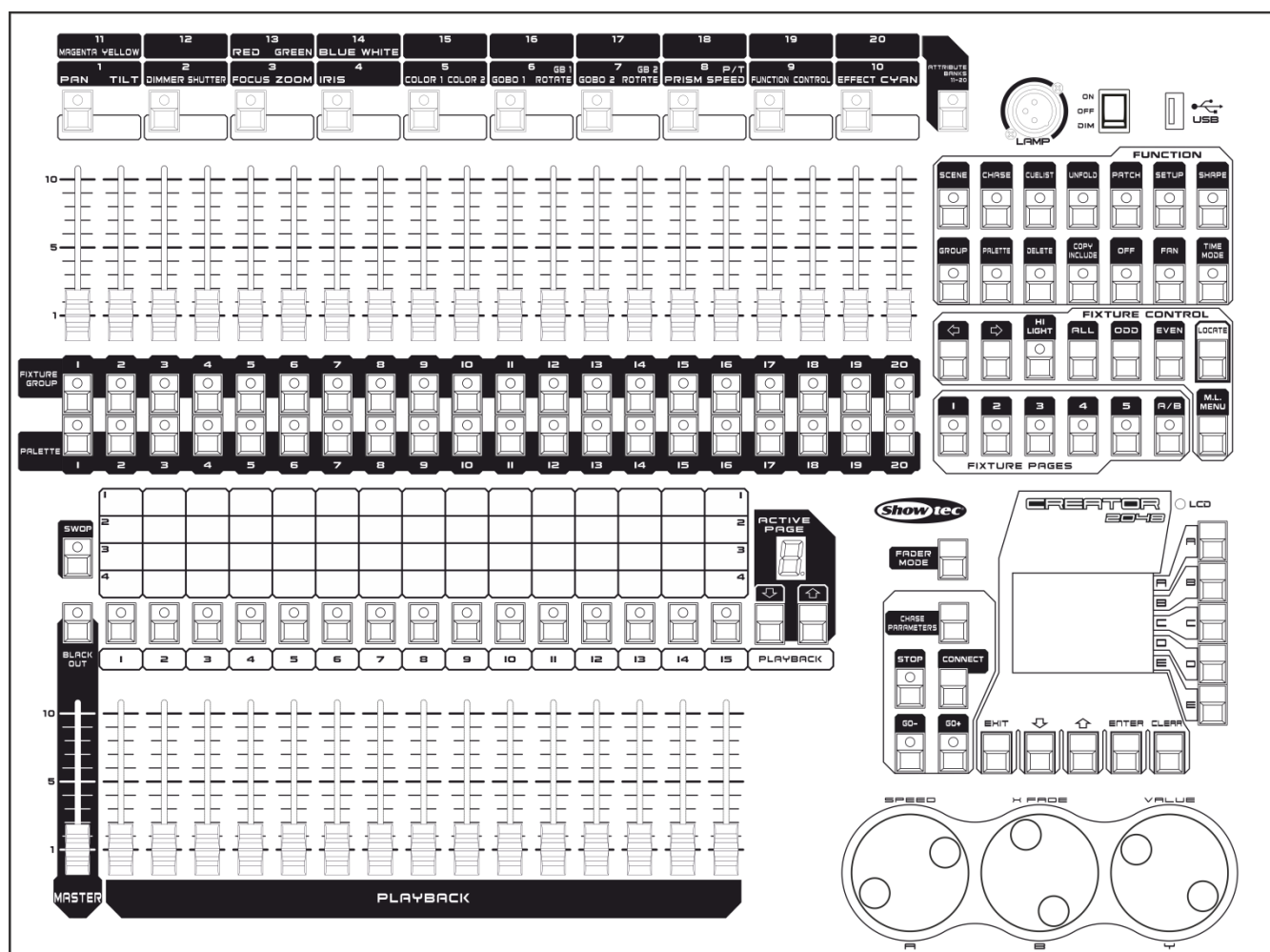




# MANUEL



FRANÇAIS

## Creator 2048

V2

Code commande : 50732

## Table des matières

<b>Installation</b> .....	3
Déballage .....	3
Consignes de sécurité .....	3
Branchement au secteur .....	5
<b>Description de l'appareil</b> .....	7
Panneau avant .....	8
Présentation .....	9
Glossaire .....	10
Panneau arrière .....	11
<b>Installation</b> .....	11
<b>Réglage et fonctionnement</b> .....	12
1 Assignation.....	12
1.1 Assignation du variateur d'intensité .....	12
1.2 Assignation d'appareils mobiles.....	12
1.3 Visualisation de l'assignation.....	13
1.4 Modification de l'adresse DMX d'un appareil .....	13
1.5 Suppression d'un appareil assigné .....	13
1.6 Utilitaires d'assignation .....	13
2. Contrôle des variateurs d'intensité et des appareils.....	15
2.1 Sélection d'appareils et de variateurs d'intensité pour leur contrôle .....	15
2.2 Modification des attributs des appareils sélectionnés .....	15
2.3 Groupement.....	15
2.4 Navigation parmi les appareils sélectionnés .....	16
2.5 Fonction d'alignement.....	16
2.6 Fonction Flip.....	16
2.7 Mode éventail.....	16
2.8 Options avancées.....	17
3. Palette.....	18
3.1 Personnaliser la palette .....	18
3.2 Page de la palette.....	18
3.3 Palette partagée et individuelle .....	18
3.4 Les attributs sauvegardés dans les palettes.....	18
3.5 Sauvegarde d'une palette .....	18
3.6 Modes de palette .....	19
3.7 Rappel d'une palette.....	19
3.8 Suppression d'une palette.....	19
4. Formes.....	20
4.1 Sélection d'une forme .....	20
4.2 Paramètres d'une forme.....	20
4.3 Édition d'une forme en cours de fonctionnement .....	22
4.4 Enlever une forme d'un appareil.....	22
4.5 Suppression d'une forme .....	22
4.6 Formes relatives et formes absolues .....	22
4.7 Paramètres de playback .....	22
5. Scènes.....	23
5.1 Création d'une scène .....	23
5.2 Utilisation des formes dans les scènes .....	23
5.3 Canaux HTP et LTP .....	24
5.4 Lecture d'une scène .....	24
5.5 Édition d'une scène .....	24
5.6 Fonction d'inclusion .....	25
5.7 Bouton OFF .....	25
5.8 Copie d'une scène .....	25
5.9 Suppression d'une scène .....	25

5.10	Durée .....	26
5.11	Overlap .....	27
5.12	Priorité .....	27
6.	Poursuite .....	28
6.1	Programmation d'une poursuite .....	28
6.2	Ouverture d'une poursuite .....	28
6.3	Connexion d'une poursuite aux contrôles .....	28
6.4	Réglage de la vitesse, du crossfade et de la direction .....	28
6.5	Contrôle manuel de l'étape de poursuite .....	29
6.6	Ajout d'une étape .....	29
6.7	Déployer une poursuite pour l'éditer .....	29
6.8	Suppression d'une poursuite .....	30
6.9	Durée globale d'une poursuite .....	30
6.10	Réglage d'une durée spécifique pour une étape .....	31
6.11	Options avancées .....	31
6.12	Overlap .....	31
6.13	Priorité .....	32
7	CueList .....	33
7.1	Enregistrer une CueList .....	33
7.2	Édition d'une CueList .....	33
7.3	Lire une CueList .....	33
7.4	Supprimer une CueList .....	33
7.5	Copier une CueList .....	33
7.6	Définir la durée globale .....	33
7.7	Réglage d'une durée spécifique pour une étape .....	34
8	Afficher l'enregistrement .....	35
8.1	Enregistrer un Show .....	35
8.2	Lire un Show .....	35
8.3	Suppression d'un show .....	35
8.4	Sauvegarder/charger un show .....	35
9.	Configuration .....	37
9.1	Gestion du disque externe .....	37
9.2	Wipe .....	37
9.3	Sélection de la langue .....	37
9.4	Gestion des personnalités .....	37
9.5	Enregistrement de programme .....	38
9.6	Paramètres utilisateur .....	38
9.7	Mise à jour du circuit intégré sur le circuit imprimé de sortie .....	38
9.8	Informations système .....	38
10.	Mise à jour .....	39
11.	Personality Builder (mise au point d'une personnalité) .....	39
	<b>Entretien</b> .....	40
	<b>Dépannage</b> .....	40
	Pas de lumière .....	40
	Pas de réponse du DMX .....	40
	<b>Spécifications du produit</b> .....	41
	<b>Dimensions</b> .....	42

## Installation



**Pour votre propre sécurité, veuillez lire attentivement ce manuel de l'utilisateur!**



### Déballage

Dès réception de ce produit, veuillez déballer le carton avec précaution et en vérifier le contenu pour vous assurer de la présence et du bon état de toutes les pièces. Si une pièce a été endommagée lors du transport ou que le carton lui-même porte des signes de mauvaise manipulation, informez-en aussitôt le revendeur et conservez le matériel d'emballage pour vérification. Veuillez conserver le carton et les emballages. Si un appareil doit être renvoyé à l'usine, il est important de le remettre dans sa boîte et son emballage d'origine.

### Le contenu expédié comprend :

- Showtec Creator 2048
- Étui de transport
- Câble d'alimentation (1,5 m)
- Manuel de l'utilisateur

### Accessoires en option :

- Lampe-cigogne (code commande : [60722](#))

### Consignes de sécurité



**ATTENTION!**  
**Conservez l'appareil à l'abri de la pluie et de l'humidité !**  
**Débranchez l'appareil avant d'ouvrir le boîtier !**



Toute personne impliquée dans l'installation, le fonctionnement et l'entretien de cet appareil doit :

- être qualifiée ;
- suivre les consignes de ce manuel.



**ATTENTION! Soyez prudent lorsque vous effectuez des opérations.**  
**La présence d'une tension dangereuse constitue un risque de choc électrique lié à la manipulation des câbles !**



Avant la première mise en marche de votre appareil, assurez-vous qu'aucun dommage n'a été causé pendant le transport. Dans le cas contraire, contactez votre revendeur.

Pour conserver votre matériel en bon état et s'assurer qu'il fonctionne correctement et en toute sécurité, il est absolument indispensable pour l'utilisateur de suivre les consignes et avertissements de sécurité de ce manuel.

Veuillez noter que les dommages causés par tout type de modification manuelle apportée à l'appareil ne sont en aucun cas couverts par la garantie.

Cet appareil ne contient aucune pièce susceptible d'être réparée par l'utilisateur. Confiez les opérations de maintenance et les réparations à des techniciens qualifiés.

**IMPORTANT :**

Le fabricant ne sera en aucun cas tenu responsable des dommages causés par le non-respect de ce manuel ou par des modifications non autorisées de l'appareil.

- Ne mettez jamais en contact le cordon d'alimentation avec d'autres câbles ! Manipulez le cordon d'alimentation et tous les câbles liés au secteur avec une extrême prudence !
- N'enlevez jamais l'étiquetage informatif et les avertissements indiqués sur l'appareil.
- N'ouvrez et ne modifiez pas l'appareil.
- Ne couvrez jamais le contact de masse avec quoi que ce soit.
- Ne laissez jamais traîner de câbles par terre.
- N'insérez pas d'objets dans les orifices d'aération.
- Ne connectez pas l'appareil à un bloc de puissance.
- N'allumez et n'éteignez pas l'appareil à des intervalles réduits. Cela pourrait nuire à sa durée de vie.
- Ne secouez pas l'appareil. Évitez tout geste brusque durant l'installation ou l'utilisation de l'appareil. En cas d'orage, n'utilisez pas l'appareil et débranchez-le.
- Utilisez l'appareil uniquement dans des espaces intérieurs et évitez de le mettre en contact avec de l'eau ou tout autre liquide.
- Ne touchez pas le boîtier de l'appareil à mains nues durant le fonctionnement de celui-ci (le boîtier devient très chaud).
- Utilisez l'appareil seulement après vous être familiarisé avec ses fonctions.
- Évitez les flammes et éloignez l'appareil des liquides ou des gaz inflammables.
- Maintenez toujours le boîtier fermé pendant l'utilisation.
- Veillez toujours à garder un espace minimum d'air libre de 50 cm autour de l'unité pour favoriser sa ventilation.
- Débranchez toujours l'appareil lorsqu'il n'est pas utilisé et avant de le nettoyer ! Prenez soin de manipuler le cordon d'alimentation uniquement par sa fiche. Ne retirez jamais celle-ci en tirant sur le cordon d'alimentation.
- Assurez-vous que l'appareil n'est pas exposé à une source importante de chaleur, d'humidité ou de poussière.
- Assurez-vous que la tension disponible n'est pas supérieure à celle indiquée sur le panneau situé à l'arrière.
- Assurez-vous que le câble d'alimentation n'est pas endommagé ou ne comporte pas d'éraflures. Vérifiez régulièrement l'appareil et le câble d'alimentation.
- Si le câble externe est endommagé, il doit être remplacé par un technicien qualifié.
- Si le verre est visiblement endommagé, il doit être remplacé. De cette manière, vous éviterez que des craquelures ou des rayures profondes n'en altèrent le fonctionnement.
- Si vous heurtez ou laissez tomber l'appareil, débranchez-le immédiatement du courant électrique. Par sécurité, faites-le réviser par un technicien qualifié avant de l'utiliser.
- Si l'appareil a été exposé à de grandes différences de température (par exemple après le transport), ne le branchez pas immédiatement. La condensation qui se formerait à l'intérieur de l'appareil pourrait l'endommager. Laissez l'appareil hors tension et à température ambiante.
- Si votre produit Showtec ne fonctionne pas correctement, veuillez cesser de l'utiliser immédiatement. Emballez-le correctement (de préférence dans son emballage d'origine) et renvoyez-le à votre revendeur Showtec pour révision.
- À l'usage des adultes seulement. L'appareil doit être installé hors de la portée des enfants. Ne laissez jamais l'unité fonctionner sans surveillance.
- En cas de remplacement, utilisez uniquement des fusibles de même type ou de même calibre.
- L'utilisateur est responsable du positionnement et du fonctionnement corrects du Creator 2048. Le fabricant décline toute responsabilité en cas de dommages causés par la mauvaise utilisation ou l'installation incorrecte de cet appareil.
- Cet appareil est répertorié sous la protection classe 1. Il est donc primordial de connecter le conducteur jaune / vert à la terre.
- Les réparations, maintenances et connexions électriques doivent être réalisées par un technicien qualifié.
- GARANTIE : jusqu'à un an après la date d'achat.

**Conditions d'utilisation**

- Cet appareil ne doit pas être utilisé en permanence. Des pauses régulières vous permettront de le faire fonctionner pendant une longue période sans problèmes.
- La température ambiante maximale de = 40°C ne devra jamais être dépassée.
- L'humidité relative ne doit pas dépasser 50 % à une température ambiante de 40°C.
- Si l'appareil est utilisé d'une autre manière que celle décrite dans ce manuel, il peut subir des dégâts entraînant l'annulation de la garantie.
- Toute autre utilisation peut être dangereuse et provoquer un court-circuit, des brûlures, un choc électrique, un accident, etc.


*Vous mettriez ainsi en danger votre sécurité et celle des autres !*

*Une mauvaise installation peut provoquer de graves dommages matériels et physiques !*

**Branchement au secteur**

Branchez la fiche d'alimentation de l'appareil au secteur.

Veillez à toujours connecter le bon câble de couleur à l'endroit approprié.

<b>International</b>	<b>Câble UE</b>	<b>Câble Royaume- Uni</b>	<b>Câble USA</b>	<b>Broche</b>
L	MARRON	ROUGE	JAUNE / CUIVRE	PHASE
N	BLEU	NOIR	ARGENTÉ	NEUTRE
	JAUNE / VERT	VERT	VERT	TERRE (PROTECTION)

*Assurez-vous que votre appareil est toujours connecté à une prise de terre !*

*Une mauvaise installation peut provoquer de graves dommages matériels et physiques !*

## Instructions de retour

Les marchandises qui font l'objet d'un retour doivent être envoyées en prépayé et dans leur emballage d'origine. Aucun appel téléphonique ne sera traité.

L'emballage doit clairement indiquer le numéro d'autorisation de retour (numéro RMA). Les produits retournés sans numéro RMA seront refusés. Highlite refusera les marchandises renvoyées et se dégagera de toute responsabilité. Contactez Highlite par téléphone au +31 (0)45566772 ou en envoyant un courrier électronique à [aftersales@highlite.nl](mailto:aftersales@highlite.nl) pour demander un numéro RMA avant d'expédier le produit. Soyez prêt à fournir le numéro du modèle, le numéro de série et une brève description de la raison du retour. Veillez à bien emballer le produit. Tout dégât causé lors du transport par un emballage inapproprié n'engagera que la responsabilité du client. Highlite se réserve le droit, à sa discrétion, de décider de réparer ou de remplacer le(s) produit(s). Nous vous conseillons d'utiliser une méthode d'envoi sans risques : un emballage approprié ou une double boîte UPS.

**Remarque : Si un numéro RMA vous a été attribué, veuillez inclure dans la boîte une note écrite contenant les informations suivantes :**

- 1) votre nom ;
- 2) votre adresse ;
- 3) votre numéro de téléphone ;
- 4) une brève description des problèmes.

## Réclamations

Le client a l'obligation de vérifier immédiatement les produits à la livraison pour détecter tout défaut et/ou toute imperfection visible. Il peut effectuer cette vérification après que nous avons confirmé que les produits sont à sa disposition. Les dégâts causés lors du transport engagent la responsabilité de l'expéditeur ; par conséquent, ils doivent être communiqués au transporteur dès réception de la marchandise.

En cas de dégât subi lors du transport, le client doit en informer l'expéditeur et lui soumettre toute réclamation. Les dégâts liés au transport doivent nous être communiqués dans la journée qui suit la réception de la livraison.

Toute expédition de retour doit être effectuée à post-paiement. Les expéditions de retour doivent être accompagnées d'une lettre en indiquant la ou les raison(s). Les expéditions de retour qui n'ont pas été prépayées seront refusées, à moins d'un accord précis stipulé par écrit.

Toute réclamation à notre encontre doit être faite par écrit ou par fax dans les 10 jours ouvrables suivant la réception de la facture. Après cette période, les réclamations ne seront plus prises en compte.

Les réclamations ne seront alors considérées que si le client a, jusqu'ici, respecté toutes les parties du contrat, sans tenir compte de l'accord d'où résulte l'obligation.

## Description de l'appareil

Le Creator 2048 de Showtec peut prendre en charge jusqu'à 200 appareils. Il est compatible avec le format R20 d'Avolites Pearl, et dispose d'effets de forme intégrés de cercle avec mouvements d'inclinaison et d'orientation, d'arcs-en-ciel RGB, et diverses poursuites. 15 poursuites ainsi que 8 formes intégrées peuvent être générées simultanément. Les faders peuvent être utilisés pour générer des poursuites et régler l'intensité lumineuse des canaux de variateurs d'intensité dans les poursuites.

### Caractéristiques

Numéro de canal DMX512	2048
Appareil	200
Canaux pour chaque appareil	40
Poursuites	150
Poursuites pouvant fonctionner simultanément	15
Étape de poursuite	600
Formes pour chaque scène	5
Formes pouvant fonctionner simultanément	8
Adresse de l'appareil réassignable	Oui
Orientation / inclinaison interchangeable	Oui
Sortie du canal inversée	Oui
Modification de la pente du canal	Oui
Canaux pour chaque appareil	40 primaires + 40 à réglage fin
Bibliothèque	Format Avolite Pearl R20 pris en charge
Scène	150
Scènes pouvant fonctionner simultanément	15
Nombre total d'étapes de scène	600
Contrôle du temps des scènes	Fondu entrée / sortie, pente LTP
Formes pour chaque scène	5
Scène et variateur contrôlables par curseur	Oui
Scène interchangeable	Oui
Flash de scène	Oui
Générateur de formes	Formes du variateur d'intensité, orientation / inclinaison, RGB, CMY, couleur, gobo, iris, zoom et mise au point
Formes pouvant fonctionner simultanément	8
Curseur Master	Global
Extinction en temps réel	Oui
Réglage de la valeur de canal via roue de contrôle	Oui
Réglage de la valeur de canal via curseur	Oui
Réglage du variateur d'intensité via curseur	Oui
Mémoire USB	Prise en charge du format FAT32
Protection anti-poussière + étui de transport	Inclus
Dimensions de l'étui	655 x 538 x 250 mm (l x L x H)
Poids de l'étui	10,06 kg
Dimensions	595 x 460 x 128 mm (l x L x H)
Poids	10,64 kg



Panneau avant

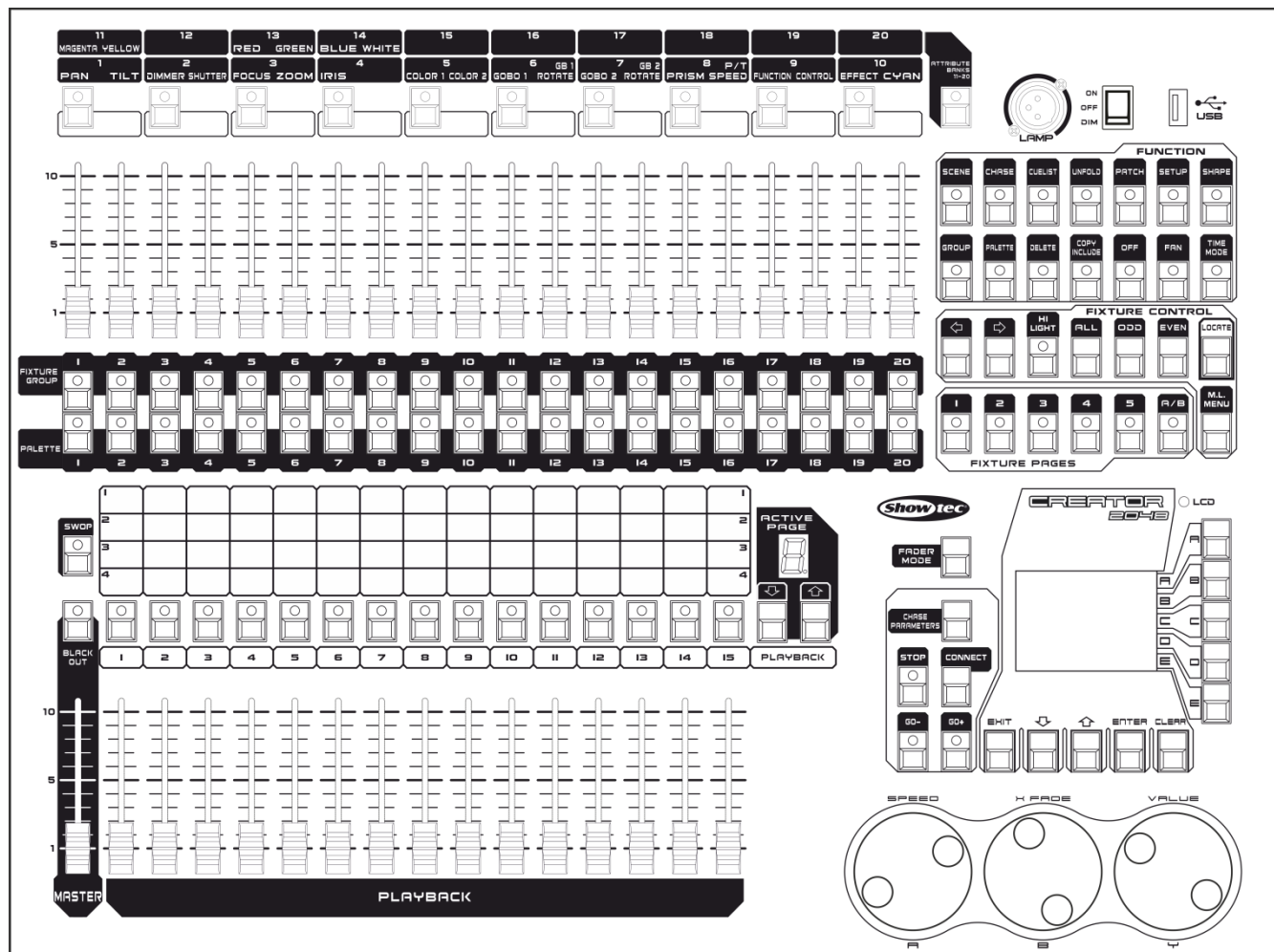


Schéma 01

## Présentation

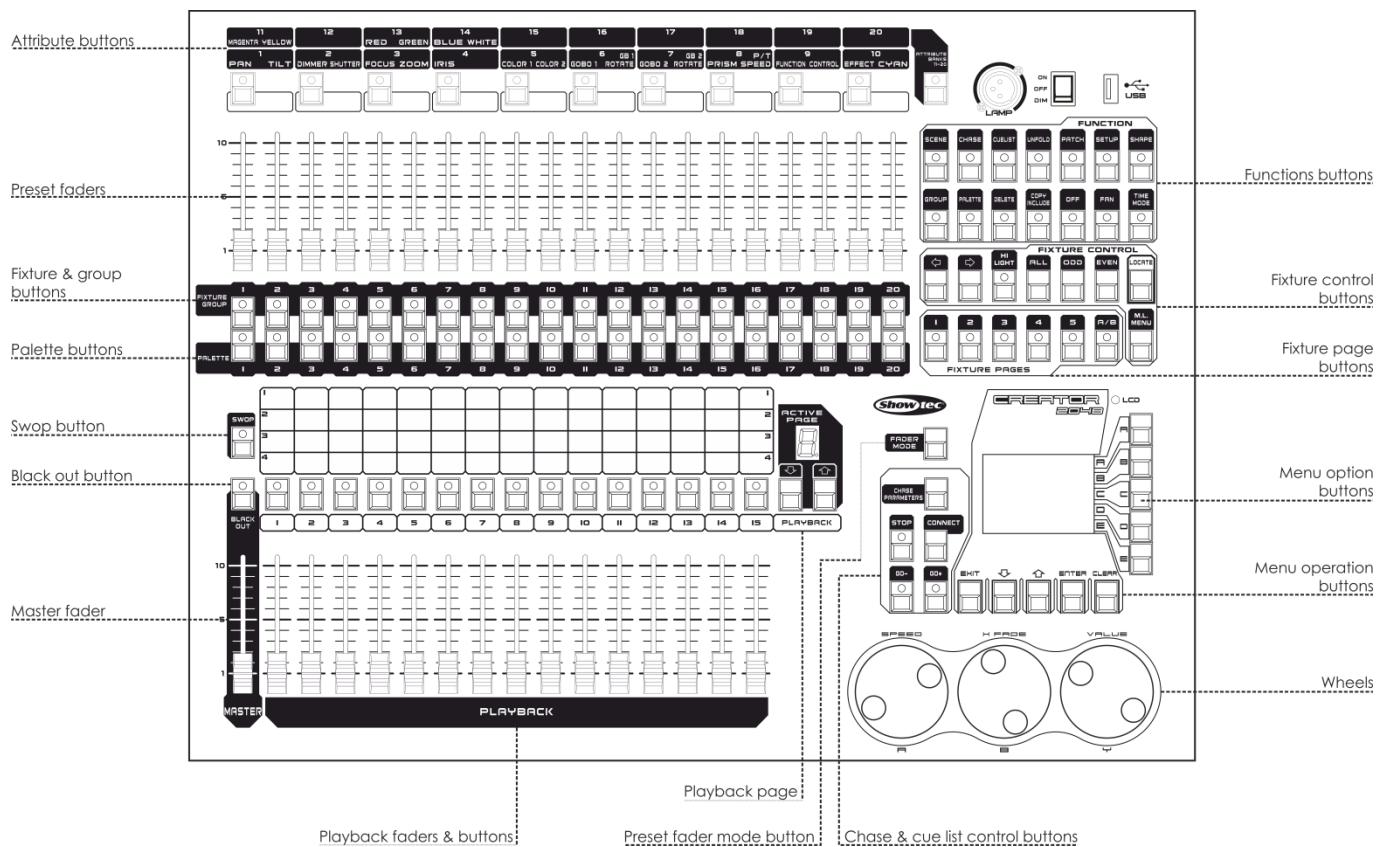


Schéma 02

- Les **boutons Attribute** servent à sélectionner les attributs de l'appareil (par ex. couleur, gobo, orientation, mise au point) à contrôler à l'aide des roues de contrôle. Ces boutons disposent de témoins lumineux permettant de savoir quels attributs sont activés.
- Les **faders de preset** servent à contrôler les canaux de variateurs individuels et l'intensité de l'appareil ou à contrôler les attributs de l'appareil.
- Les **boutons Fixture** et les **boutons Fixture Group** servent à l'assignation et à la sélection d'appareils. Les **boutons Fixture Group** peuvent aussi servir au groupage des appareils.
- Les **boutons Palette** vous permettent de sauvegarder ou d'appliquer de nombreux effets (par ex. couleur, position du gobo) sur vos appareils.
- Le **bouton Swop** permet d'interchanger la fonction permutation et la fonction de clignotement des scènes / poursuites.
- Le **bouton Blackout** permet d'éteindre complètement la console. Lorsque le bouton Blackout est activé ou lorsque le curseur master n'est pas en position FULL ON (pleine puissance), son indicateur est en marche.
- Le **fader Master** contrôle la sortie générale des intensités de la console. Lorsque le curseur master est sur 0, les canaux de variateurs dans la console sont réglés sur 0. Ce curseur master devra être normalement réglé à fond pour éviter au témoin du bouton Blackout de continuer à clignoter.
- Les **faders et boutons Playback** peuvent permettre de sauvegarder et de lire des scènes / poursuites.
- La **page Playback** permet de basculer entre les 10 pages de playback.
- La **zone de contrôle Chase et Cue list** permet de contrôler l'exécution des poursuites ou des listes de repères.
- Les **roues** permettent de modifier les attributs des appareils, la vitesse, la pente et d'autres paramètres de poursuites et de listes de repères.
- Les **boutons du menu Operation** permettent d'annuler, de sélectionner, de basculer ou d'effacer la zone de programmation dans le menu Operation.
- Les **boutons du menu Option** permettent de sélectionner les options de contrôle. L'écran situé à côté de ces boutons affiche l'action de chacun d'entre eux. Les options associées à chaque touche changent en fonction des opérations en cours de la console.
- Les **boutons Fixture Page** permettent de sélectionner 10 pages pour les appareils et palettes.

- Les **boutons Fixture Control** permettent de sélectionner les appareils par étape ou par pair / impair et de localiser les appareils.
- Les **boutons Function** permettent d'exécuter des fonctions diverses comme la sauvegarde de points cue, la copie et l'enregistrement sur disque, etc. Ces boutons disposent de témoins lumineux indiquant quand ils sont actifs.

## Glossaire

- Scène : données d'une scène sauvegardées dans un playback.
- Poursuite : données liées au comportement de l'appareil sauvegardées dans un playback.
- HTP : canaux dotés de la sortie lumineuse la plus élevée (Highest Take Precedence), normalement pour les canaux disposant de variateurs d'intensité.
- LTP : canaux dotés de la sortie lumineuse la moins élevée (Latest Take Precedence), normalement pour les canaux ne disposant pas de variateurs d'intensité.
- Fade in : quand l'intensité lumineuse passe de l'obscurité à la lumière.
- Fade out : quand l'intensité lumineuse passe de la lumière à l'obscurité.
- Pente : Changement graduel des données des canaux d'un appareil.
- Scène : programmation d'une scène unique associée à un bouton PLAYBACK ou à un fader. Aussi appelée MEMORY, STATE, CUE, LOOK.
- Poursuite : séquence composée de plusieurs étapes préenregistrées s'enchaînant automatiquement.
- Étapes de poursuite : points cues individuels placés à l'intérieur d'une poursuite.
- Lecture : partie du système qui permet de rejouer des scènes ou poursuites enregistrées en manipulant les faders.
- Enregistrement par l'appareil : mode normal de la Creator Compact 2048 de Showtec. Si vous sauvegardez un point cue, les attributs de chaque appareil qui ont été modifiés seront enregistrés dans le point cue. Le fait de modifier seulement la position d'un appareil permet d'enregistrer la couleur, le gobo, l'intensité et tout autre attribut associés à cet appareil. En cas de sélection d'un point cue, l'ensemble des paramètres enregistrés sera rappelé. Cependant, elle peut manquer légèrement de flexibilité si vous combinez des points cue.
- Enregistrement par canal : Seuls les attributs modifiés sont enregistrés dans le point cue. Si vous changez la position d'un appareil, celle-ci est la seule à être enregistrée. Le fait de rappeler un point cue permet alors de conserver la couleur, le gobo, etc. tels qu'ils ont été définis auparavant. Cela signifie que vous pouvez utiliser un point cue pour changer la position de certains appareils tout en gardant la couleur définie dans un point cue antérieur, ce qui offre une grande versatilité pendant le déroulement d'un spectacle. Cette fonctionnalité puissante est également délicate à gérer. Vous devez être sûr(e) des attributs que vous avez besoin d'enregistrer et de ceux que vous voulez montrer. Durant votre familiarisation avec la console, il est recommandé d'utiliser les points cue préenregistrés, puis d'en modifier seulement la couleur, le gobo ou d'autres attributs.

## Panneau arrière

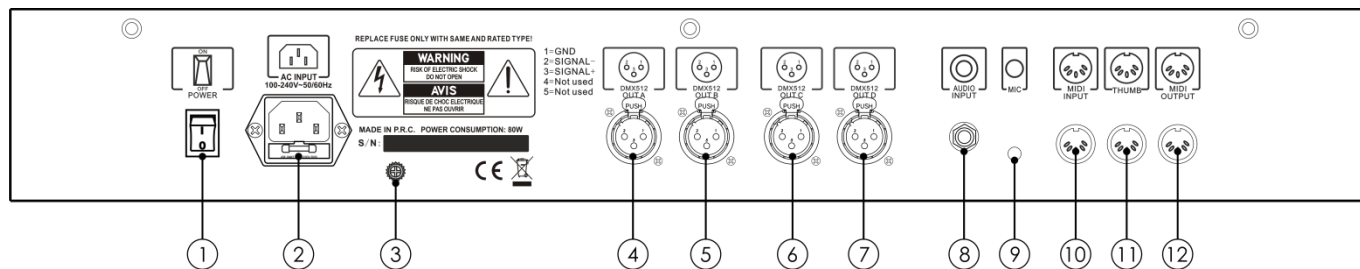


Schéma 03

- 01) ON / OFF
- 02) Connecteur d'alimentation IEC + Fusible
- 03) Connexion de mise à la terre
- 04) Sortie DMX A
- 05) Sortie DMX B
- 06) Sortie DMX C
- 07) Sortie DMX D
- 08) Entrée audio
- 09) Microphone
- 10) Entrée Midi
- 11) MIDI Thru :
- 12) Sortie MIDI

## Installation

Retirez tout le matériel d'emballage du Creator 2048. Veillez à ce que la mousse et le plastique de rembourrage soient complètement retirés. Branchez tous les câbles.

**N'alimentez pas le système avant de l'avoir correctement configuré et connecté.**

**Débranchez toujours l'appareil avant d'effectuer l'entretien ou la maintenance.**

**Les dommages causés par le non-respect du manuel ne sont pas couverts par la garantie.**

## Réglage et fonctionnement

Suivez les indications ci-dessous, en fonction du mode de fonctionnement choisi.

Avant de brancher l'unité, assurez-vous toujours que la tension d'alimentation correspond à celle du produit. N'essayez pas d'utiliser un produit supportant une tension de 120 V sur une alimentation de 230 V, ou inversement.

Connectez l'appareil à la source d'alimentation. L'appareil bénéficie d'une fonction de contrôle sonore grâce à un microphone intégré.

### 1 Assignment

#### 1.1 Assignment du variateur d'intensité

Chaque canal disposant d'un variateur d'intensité est assigné à un bouton de l'appareil. Si vous souhaitez relier plusieurs variateurs entre eux, il est possible d'en allouer plusieurs au même appareil.

- 01) Dans le menu de départ, appuyez sur Patch, puis sur <A> [Dimmer / « variateur d'intensité »].
- 02) Sur la deuxième ligne de l'affichage, le Creator 2048 de Showtec indique l'adresse DMX qu'il va assigner. La troisième ligne indique le connecteur de sortie A\B\C\D actuel. Appuyez sur <C> pour basculer entre les options. Vous pouvez changer l'adresse DMX en tournant la roue V ou en appuyant sur <D> pour obtenir une adresse DMX adaptée de façon automatique.
- 03) Pour assigner un seul variateur, appuyez sur un bouton de l'appareil. Pour assigner une plage de variateurs, appuyez et maintenez enfoncé le bouton FIXTURE correspondant au premier variateur de la plage tout en appuyant sur le bouton FIXTURE correspondant au dernier variateur. La plage sera alors assignée à des adresses DMX séquentielles.
- 04) Répétez les étapes 2 et 3 pour les autres variateurs.

Il est également possible d'assigner plusieurs variateurs au même bouton FIXTURE en réglant l'adresse DMX du variateur à assigner et en appuyant sur le bouton FIXTURE.

#### 1.2 Assignment d'appareils mobiles

Il est plus compliqué d'assigner des appareils que des variateurs car il y a davantage d'attributs à contrôler dans les appareils, comme l'orientation, l'inclinaison et la couleur, etc., tandis qu'il n'y a que la luminosité pour un variateur. Lors de l'assignation d'un appareil, des canaux DMX consécutifs sont utilisés au lieu d'un seul canal.

- 01) Une fois dans le menu de départ, appuyez sur <PATCH>.
- 02) Si la bibliothèque d'appareils n'est pas disponible dans la console, vous pouvez la copier (en format R20) sur le répertoire racine d'un disque flash USB. (Remarque : elle doit être copiée dans le répertoire racine et obligatoirement en format R20.)
- 03) Appuyez sur <B> [Select a Fixture / « Sélectionner un appareil »]. La bibliothèque d'appareils présente au niveau du disque flash USB est utilisée ; si aucun disque USB n'est inséré, c'est la bibliothèque de la console qui est utilisée.
- 04) Appuyez sur <Up> ou <Down> pour naviguer dans la bibliothèque ; appuyez sur la touche de fonction pour procéder à la sélection. Lorsqu'une bibliothèque est sélectionnée depuis un disque flash USB, elle est ajoutée ou mise à jour dans la console.
- 05) Sur la deuxième ligne de l'affichage, le Creator 2048 de Showtec indique l'adresse DMX qu'il va assigner. La troisième ligne indique le connecteur de sortie A\B\C\D actuel. Appuyez sur <C> pour basculer entre les options. Vous pouvez changer l'adresse DMX en tournant la roue V ou en appuyant sur <D> pour obtenir une adresse DMX adaptée de façon automatique.
- 06) Pour assigner un seul appareil, appuyez sur un seul bouton de l'appareil qui n'a pas été utilisé ; Pour assigner une série d'appareils, appuyez et maintenez enfoncé un bouton de l'appareil puis appuyez sur un autre bouton de l'appareil, les appareils seront assignés à des adresses DMX consécutives. Un bouton d'appareil ne peut être utilisé que pour assigner un seul appareil.
- 07) Répétez les étapes 5 et 6 pour d'autres appareils similaires.
- 08) Appuyez sur <Exit> pour revenir au menu supérieur. Là, vous pouvez sélectionner des appareils de type différent.

Contrairement aux variateurs, il est impossible d'assigner deux appareils ou davantage au même bouton d'appareil. Si un bouton d'appareil est occupé, il est impossible d'effectuer une nouvelle assignation. Vous devez utiliser un autre bouton d'appareil ou effacer l'appareil du bouton d'appareil.

### 1.3 Visualisation de l'assignation

Après l'assignation de tous les appareils, suivez les étapes ci-dessous pour vous assurer que tous les appareils assignés sont corrects pour le contrôleur :

- 01) Dans le menu de départ, appuyez sur <Patch> pour entrer dans le menu d'assignation.
- 02) Appuyez sur <E> [Patch Information / « information sur l'assignation »] pour visualiser les informations correspondant à l'assignation.
- 03) Le numéro du bouton, le nom de l'appareil et l'adresse s'affichent alors dans le menu. Utilisez les boutons <Up> ou <Down> pour naviguer. Appuyez sur le bouton « Fixture » pour aller directement à l'appareil.

### 1.4 Modification de l'adresse DMX d'un appareil

Vous pouvez réassigner un appareil à une adresse ou à une ligne de sortie DMX différente. Toute la programmation est conservée.

- 01) Dans le menu de départ, appuyez sur <Patch> pour entrer dans le menu d'assignation.
- 02) Appuyez sur <C> [« Repatch Fixtures » / réassignation des appareils].
- 03) Sur la deuxième ligne de l'affichage, le Creator 2048 de Showtec indique l'adresse DMX qu'il va assigner. Vous pouvez modifier l'adresse en tournant la molette V. La troisième ligne indique le connecteur de sortie.
- 04) Appuyez sur <C> pour changer.
- 05) Appuyez sur le bouton FIXTURE pour assigner l'appareil à la nouvelle adresse.
- 06) Appuyez sur <ENTER> pour confirmer le changement.

### 1.5 Suppression d'un appareil assigné

- 01) Dans le menu de départ, appuyez sur <Patch> pour entrer dans le menu d'assignation.
- 02) Appuyez sur <DELETE> pour entrer dans le menu de suppression de l'assignation.
- 03) Appuyez sur le bouton correspondant à l'appareil que vous voulez supprimer.
- 04) Appuyez sur <ENTER> pour valider la suppression.

Vous pouvez supprimer individuellement des canaux DMX grâce à un bouton FIXTURE en modifiant le numéro du canal au lieu d'appuyer sur le bouton FIXTURE. Ceci peut être utile si vous voulez supprimer des canaux de variateur d'intensité en passant par des boutons FIXTURE auxquels plusieurs canaux sont assignés. Faites attention de ne pas supprimer de canaux individuels en utilisant cette fonction.

### 1.6 Utilitaires d'assignation

Le Creator 2048 de Showtec permet de définir plusieurs options pour chaque appareil ou variateur. Une fois en mode assignation, le menu Patch Options est accessible en appuyant sur <D> [Patch utilities / « utilitaires d'assignation »]. Définissez les options avant de commencer la programmation, car les listes de lecture fonctionneront différemment quand les options sont activées.

Les options disponibles sont les suivantes :

- **Invert** - Permet d'inverser l'attribut d'un appareil. Lorsque vous réglez sur zéro, la sortie est réglée sur pleine puissance. Certains attributs ne peuvent pas être inversés.

- 01) Dans le menu de départ, appuyez sur <Patch> pour entrer dans le menu d'assignation.
- 02) Appuyez sur <D> [Patch utilities / « utilitaires d'assignation »] pour entrer dans le menu Patch Utilities.
- 03) Appuyez sur <B> [Set Invert / « régler l'inversion »]
- 04) Sélectionnez les appareils et appuyez sur les boutons d'attribut pour sélectionner les attributs que vous voulez modifier. Puis, appuyez sur <B> ou <C> situé à droite de l'écran pour procéder à la modification.

- **Set/Reset Instant Mode** / « réglage/réinitialisation du mode Instant » - permet de faire changer doucement les valeurs LTP des faders de canaux de la Creator 2048 de Showtec entre deux scènes. Vous pouvez régler le mode Instant pour affecter instantanément le canal à la nouvelle valeur.

- 01) Dans le menu de départ, appuyez sur <Patch> pour entrer dans le menu d'assignation.
- 02) Appuyez sur <D> [Patch utilities / « utilitaires d'assignation »] pour entrer dans le menu Patch Utilities.
- 03) Puis, appuyez sur <C> [Set/Reset Instant Mode / « réglage/réinitialisation du mode Instant »].
- 04) Sélectionnez les appareils et appuyez sur les boutons d'attribut pour sélectionner les attributs que vous voulez modifier. Puis, appuyez sur <B> ou <C> situé à droite de l'écran pour procéder à la modification.

- **Swap Pan & Tilt** - Si certains de vos appareils sont montés latéralement, il peut être utile de permuter leurs canaux d'orientation et d'inclinaison.

- 01) Dans le menu de départ, appuyez sur <Patch> pour entrer dans le menu d'assignation.
- 02) Appuyez sur <D> [Patch utilities / « utilitaires d'assignation »] pour entrer dans le menu Patch Utilities.
- 03) Appuyez sur <D> [Swap Pan & Tilt / « permutation de l'orientation et l'inclinaison »] pour entrer dans le mode permettant la permutation.
- 04) Appuyez sur <Up> ou <Down> pour naviguer dans les informations concernant cette permutation. Vous pouvez modifier les réglages en utilisant les boutons situés à droite de l'écran.

## 2. Contrôle des variateurs d'intensité et des appareils

### 2.1 Sélection d'appareils et de variateurs d'intensité pour leur contrôle

Utilisez les boutons FIXTURE pour sélectionner les canaux d'appareils ou de variateurs d'intensité que vous voulez contrôler. Vous pouvez sélectionner les appareils ou variateurs un par un ou plusieurs à la fois.

- 01) Appuyez sur les boutons FIXTURE correspondant aux appareils que vous souhaitez sélectionner. Leur témoin LED s'allume.
- 02) Pour sélectionner une plage d'appareils, appuyez et maintenez enfoncé le bouton FIXTURE du premier appareil puis appuyez sur celui correspondant au dernier.

Remarque :

- Appuyez sur <LOCATE> pour placer les appareils sélectionnés en position centrale et sur une ouverture en blanc. Ces valeurs ne sont pas chargées dans le programmeur – à moins que vous ne modifiez l'appareil, elles ne seront pas enregistrées dans une scène.
- Si vous voulez allumer un appareil sans en bouger la position, appuyez sur <Menu ML> et sur <A> [Locate without P/T].
- Vous pouvez désélectionner un appareil en appuyant sur le bouton FIXTURE.
- Une fois que vous avez modifié n'importe quel attribut, le fait d'appuyer sur un bouton FIXTURE désélectionnera tous les appareils. Le processus de sélection pourra alors être repris.

### 2.2 Modification des attributs des appareils sélectionnés

Les attributs sont les fonctions de l'appareil, comme par exemple son orientation, inclinaison, couleur, variateur d'intensité, etc. Pour sélectionner ceux que vous voulez modifier, utilisez les boutons situés sur le côté gauche en haut de la console et réglez les valeurs en utilisant les roues de contrôle qui se trouvent sur la partie inférieure de la Creator 2048 de Showtec. Les attributs disponibles dépendent du type d'appareil. Les canaux des variateurs possèdent seulement un attribut. La console Creator 2048 de Showtec peut contrôler jusqu'à 40 attributs par appareil.

Chaque bouton d'attribut contrôle deux attributs, l'un associé à la molette A et l'autre à la molette B.

- 01) Appuyez sur le bouton de l'attribut que vous voulez changer.
- 02) Tournez les molettes pour définir les attributs. L'affichage situé en-dessus des roues indique quels sont les attributs que vous êtes en train de contrôler.
- 03) Reprenez depuis l'étape 1 pour modifier d'autres attributs.

Informations à propos des attributs :

- Les boutons Attribute vous permettent de sélectionner les 20 premiers attributs. Pour accéder aux 20 autres attributs, appuyez sur le bouton « Attribute Banks 11-20 ». Vous pourrez y découvrir les options étranges et merveilleuses disponibles et conçues pour les appareils DMX de demain. Le témoin lumineux reste allumé quand vous utilisez les 20 attributs principaux.
- Si, quand vous appuyez sur le bouton, l'écran situé en-dessus des roues n'affiche pas d'informations, c'est que l'attribut n'est pas disponible sur les appareils sélectionnés.
- Si vous appuyez sur le bouton Attribute sélectionné, les attributs basculent sur d'autres pages.

Il existe trois modes de fonctionnement pour les curseurs au-dessus des boutons FIXTURE. Appuyez sur <Fader Mode> pour changer le mode :

- Level (Pro) : les faders de preset peuvent contrôler les canaux du variateur de l'appareil associé au bouton FIXTURE. Les données entreront alors dans le programmeur.
- Level (Run) : les faders de preset peuvent contrôler les canaux du variateur de l'appareil associé au bouton FIXTURE. Les données n'entreront pas dans le programmeur.
- Attribute : permet de contrôler les attributs des appareils sélectionnés. Les données entreront alors dans le programmeur.

### 2.3 Groupement

Vous pouvez créer des groupes d'appareils ou de canaux de variateur d'intensité afin de les sélectionner plus rapidement. Il est par exemple possible de créer un groupe pour chaque type d'appareil, le côté droit ou gauche de la scène, etc. Vous pouvez enregistrer jusqu'à 20 groupes.

- 01) Sélectionnez les appareils que vous souhaitez regrouper.



- 02) Appuyez sur <Fixture Group>, puis sur <Enter>.
- 03) Sélectionnez un bouton FIXTURE pour l'enregistrement.
- 04) Répétez les étapes 1 à 3 pour configurer un autre groupe.

Pour charger un groupe d'appareils :

- 01) Appuyez sur <Fixture Group>.
- 02) Appuyez sur le bouton FIXTURE souhaité.

#### **2.4 Navigation parmi les appareils sélectionnés**

Si vous avez sélectionné une plage d'appareils, ou un groupe, le Creator 2048 de Showtec offre une fonction vous permettant de naviguer parmi les appareils sélectionnés, un par un. Cela facilite la programmation d'une plage d'appareils en évitant d'avoir à sélectionner ces derniers manuellement.

- 01) Sélectionnez une plage ou un groupe d'appareils.
- 02) Appuyez sur <←> (Reverse) et <→> (Forward) pour sélectionner les appareils un par un.
- 03) Appuyez sur le témoin LED du bouton <HIGHLIGHT> pour mettre en valeur la sortie de l'appareil sélectionné (en mode Highlite, ce témoin reste allumé).
- 04) Appuyez sur le bouton <All> pour sélectionner de nouveau tous les appareils sélectionnés auparavant.

Appuyez sur <ODD> ou <EVEN> pour sélectionner les appareils se trouvant en position odd/eve.

#### **2.5 Fonction d'alignement**

La fonction **Align** vous permet de copier l'attribut d'un appareil vers d'autres appareils. Elle est utile si vous voulez appliquer la même inclinaison à une rangée de scanners ou copier la couleur d'un appareil sur les autres appareils.

- 01) Appuyez sur le bouton correspondant à l'attribut que vous voulez aligner.
- 02) Sélectionnez l'appareil à utiliser comme référence.
- 03) Sélectionnez les autres appareils que vous souhaitez aligner au premier.
- 04) Appuyez sur <ML>, puis sur <C> [Align Attribute / « alignement de l'attribut »].
- 05) L'attribut est copié sur tous les appareils sélectionnés.

Vous pouvez aligner tous les attributs des appareils en utilisant <B> [Align Fixtures / « alignement des appareils »], quel que soit l'attribut sélectionné.

#### **2.6 Fonction Flip**

La fonction Flip (inversion) est principalement utilisée pour les lyres. Ce type d'appareil possède deux positions orientation et inclinaison possibles pour chaque point de la scène, et cette fonction permet de les alterner. Cela vous donne plus de liberté pour faire des mouvements sans arrêter l'orientation.

- 01) Choisissez les appareils dont vous souhaitez inverser les mouvements.
- 02) Appuyez sur <ML>.
- 03) Appuyez sur <D>.

#### **2.7 Mode éventail**

Le mode éventail déploie automatiquement des valeurs sur une plage d'appareils sélectionnés. Utilisé sur l'orientation et l'inclinaison, le résultat génère des « rayons » de faisceaux lumineux. Le premier et le dernier appareil de la plage sont les plus affectés, les appareils situés sur au centre étant pour leur part moins affectés. Les roues de contrôle permettent de régler la taille de l'éventail. En ce qui concerne les formes, l'ordre de sélection des appareils définit comment l'effet fonctionne.

L'effet éventail peut être appliqué à n'importe quel attribut, pas uniquement à l'orientation ou l'inclinaison.

- 01) Sélectionnez les appareils auxquels vous voulez appliquer l'effet.
- 02) Sélectionnez les attributs auxquels vous voulez appliquer l'effet (orientation / inclinaison ou couleur, etc).
- 03) Appuyez sur <Fan>.

- 04) Réglez la taille de l'éventail avec les roues de contrôle.
- 05) Les attributs contrôlables seront affichés sur les deux lignes situées en bas de l'écran.
- 06) Désactivez l'éventail en appuyant sur le bouton <FAN>, lorsque vous avez terminé.

Pour obtenir des effets satisfaisants, il faut utiliser le mode éventail sur au moins 4 appareils. Si vous disposez d'un nombre impair d'appareils, celui situé au centre sera exclu du mode éventail. Appuyez de nouveau sur le bouton Fan pour quitter le mode. Tous les effets que vous avez réglés seront conservés dans le programmeur.

Il est facile de laisser le mode éventail allumé par erreur et de se demander pourquoi les roues de contrôle ne fonctionnent pas correctement. Pour éviter cela, éteignez le mode dès que l'effet est terminé.

## 2.8 Options avancées

Le menu <ML> comporte plus de deux pages d'options avancées. Appuyez sur <Up> ou <Down> pour naviguer entre les options.

- **Locate Fix. No P/T** : allume les appareils sélectionnés mais ne les déplace pas en position centrale. Ceci peut être utile si vous ne voulez pas perturber le positionnement des appareils et que vous voulez les allumer. Les réglages de chaque type d'appareil sont définis dans le fichier de personnalité (« personality file »).
- **Align** : Reportez-vous à la section 5.5
- **Flip** : Reportez-vous à la section 5.6
- **De-Select fixtures** désélectionne tous les appareils mais n'efface pas la programmation.
- **Macro** : Peut être utilisé pour allumer les appareils ou pour une vérification automatique, qui peut être définie dans le fichier de personnalité (« personality file ») au préalable.
- **Flip Pan** : Inverse le mouvement d'orientation des appareils.
- **Flip Tilt** : Inverse le mouvement d'inclinaison des appareils.
- **Remove Shape Temp.** : Cette fonction peut être utilisée lorsque vous souhaitez déplacer deux appareils, qui sont en train de générer une forme.

### 3. Palette

En cours de programmation, vous remarquerez que certaines positions des couleurs sont fréquemment utilisées. La console permet de sauvegarder les données régulièrement utilisées, à la manière d'un artiste recourant à sa palette. Vous pouvez accéder rapidement à de ces données en appuyant sur un bouton unique. La console dispose de 20 x 5 pages de palettes.

En fait, lors de l'assignation d'un appareil, le Creator 2048 de Showtec charge automatiquement 10 positions, 10 couleurs et 10 gobos prédéfinis dans la palette de l'appareil. Cela vous permet d'appliquer une couleur et/ou un gobo spécifique sans faire de recherche. Normalement, les positions doivent être éditées au préalable, mais les palettes prédéfinies doivent être fournies dans le fichier de personnalité (« personality files »).

#### 3.1 Personnaliser la palette

Le Creator 2048 de Showtec vous permet de choisir comment utiliser les palettes, selon vos préférences. Appuyez sur <Setup>, puis sur <Down> pour faire défiler vers le bas. Appuyez sur <A> [User Setting / paramètres utilisateur]. Vous trouverez les 2 options suivantes :

- **Save Pal. not link A / Save Pal. link Attr.:** Lorsque vous enregistrez une palette, vous pouvez sélectionner de la lier à des attributs ou non. Dans ce cas, seules les données des attributs sélectionnés dans le programmeur seront enregistrées. Sinon, toutes les données dans le programmeur seront enregistrées.
- **Use Pal. not link At / Use Pal. link Attr.:** Lorsque vous chargez une palette, vous pouvez sélectionner de la lier à des attributs ou non. Dans ce cas, seules les données des attributs sélectionnés dans le seront chargées ; autrement, toutes les données seront chargées.

#### 3.2 Page de la palette

Le Creator 2048 est équipé d'une fonction qui permet aux palettes de suivre les pages appareils ou de rester sur la page 1.

- 01) Appuyez sur <Setup>, Page Down, sélectionner <A> (menu des réglages utilisateur).
- 02) Sélectionner Option <E> (page palette ON/OFF).

#### 3.3 Palette partagée et individuelle

Les palettes peuvent être partagées ou individuelles.

- **Partagée :** si, pendant l'enregistrement d'une palette, un seul appareil est inclus dans le programmeur (ce qui signifie que vous avez modifié seulement un appareil), vous pourrez utiliser cette palette pour tous les appareils du même type. Vous pouvez enregistrer une valeur pour la couleur rouge sur le premier de vos appareils puis utiliser cette valeur pour tous les autres appareils. Cette palette partagée est utile si les valeurs (une couleur, un gobo un prisme, etc.) sont identiques pour des appareils de même type. Les palettes préprogrammées sont toutes partagées.
- **Individuelle :** Lorsque vous enregistrez des palettes, s'il existe plus d'un appareil dans le programmeur, les palettes sont propres à chaque appareil.

#### 3.4 Les attributs sauvegardés dans les palettes

Une palette peut sauvegarder n'importe quel attribut d'un appareil, que ce soit une position, une couleur ou un gobo. Cependant, il est plus facile de faire fonctionner la console Creator 2048 de Showtec si vous disposez de palettes pour la position et d'autres pour la couleur, le gobo, etc. Avec 100 palettes disponibles, vous n'avez pas besoin de les mélanger entre elles.

#### 3.5 Sauvegarde d'une palette

- 01) appuyez sur <CLEAR> pour effacer le programmeur.
- 02) Sélectionnez les appareils pour lesquels vous voulez sauvegarder les valeurs de la palette.
- 03) Appuyez sur les boutons ATTRIBUTE et tournez les roues de contrôle pour régler les attributs que vous voulez intégrer à la palette. Vous pouvez sauvegarder certains ou tous les attributs d'un appareil dans une palette. Seuls les attributs que vous avez modifiés seront enregistrés.
- 04) Si vous avez sélectionné [Save Pal. link Attr] dans [User Settings], alors vous devez sélectionner les boutons ATTRIBUTE pour sauvegarder seulement les attributs que vous voulez (le bouton DIMMER permet pour sa part de sauvegarder tous les attributs). Il est recommandé de sauvegarder un seul type d'attribut (par exemple inclinaison / orientation)
- 05) Appuyez sur <Save palette>, puis sur <C> pour choisir un mode. Appuyez sur <E> pour choisir [Record by fixture / « enregistrer par appareil »] ou [Record by channel / « enregistrer par canal »]. Appuyez sur <Palette> pour sauvegarder.

- Si vous avez sélectionné [Save Pal. link Attr] dans [User Settings], alors seules les données des attributs sélectionnés seront enregistrées lors de l'enregistrement des valeurs de la palette. Si vous souhaitez enregistrer toutes les données que vous avez modifiées, vous pouvez régler le bouton ATTRIBUTE sur l'attribut Dimmer ou passer sur [Save Pal. not link A] dans [User Settings]. Réglez le bouton ATTRIBUTE en appuyant sur le bouton Fader sur la console. L'écran LCD affichera les trois options suivantes : Attribute, Level (Pro) ou Level (Run).
- Lorsque vous sélectionnez [Record by fixture / « enregistrer par appareil »], toutes les données des appareils modifiés sont enregistrées. Cela ne concerne plus les attributs sélectionnés à ce moment-là. Cette méthode peut être suivie en Mode 1 et Mode 2 (voir la prochaine section).

### 3.6 Modes de palette

Il existe 4 modes de palette pour différentes zones. Veuillez lire ci-dessous pour définir le mode palette :

- 01) Appuyez sur <Time/Mode >.
- 02) Appuyez sur le bouton palette souhaité pour modifier le mode.
- 03) Sélectionnez l'option souhaitée. Appuyez sur <Up>/<Down> pour naviguer dans le menu.
  - **Mode 0** : En rappelant une palette dans ce mode, les données sont lancées sans passer par le programmeur. Ces données peuvent être écrasées par des données de scène. Les données de variateur ne sont pas lancées.
  - **Mode 1** : En rappelant une palette dans ce mode, les données sont lancées après avoir appuyé sur le bouton de palette. Le voyant du bouton de palette clignote lorsqu'il fonctionne. Appuyez de nouveau sur ce bouton pour l'arrêter. Les données antérieures au lancement de la palette sont restaurées et le voyant arrête de clignoter. Les données de scène ne peuvent pas écraser les données du canal concerné par la palette en cours de fonctionnement.
  - **Mode 2** : En rappelant une palette dans ce mode, les données sont lancées après avoir appuyé sur le bouton de palette, et en le maintenant enfoncé. Le voyant du bouton de palette clignote lorsqu'il fonctionne. Relâchez le bouton pour l'arrêter. Les données antérieures au lancement de la palette sont restaurées et le voyant arrête de clignoter. Les données de scène ne peuvent pas écraser les données du canal concerné par la palette en cours de fonctionnement.
  - **Mode 3** : En rappelant une palette dans ce mode, les données sont lancées directement et passent par le programmeur et écrasent les données de scène en sortie. Il s'agit de la méthode traditionnelle pour rappeler une palette.

### 3.7 Rappel d'une palette

Veuillez lire ci-dessous comment rappeler une palette :

- 01) Sélectionnez les appareils.
- 02) Si vous avez sélectionné [Save Pal. link Attr] dans [User Settings], alors vous devez sélectionner les boutons ATTRIBUTE pour sauvegarder seulement les attributs que vous voulez. L'attribut Dimmer permet de charger toutes les données dans la palette. Si vous avez sélectionné [Save Pal. link Attr] dans [User Settings], alors toutes les données de la palette seront chargées directement.
- 03) Appuyez sur <PALETTE> pour la rappeler.
  - Le rappel est plus facile si vous avez sauvegardé un seul type d'attribut (comme l'orientation / l'inclinaison) dans chaque palette. Vous n'avez alors qu'à maintenir enfoncé le bouton de l'attribut du variateur d'intensité lors du rappel de la palette. Si vous sauvegardez un ensemble d'attributs, vous devez toujours vous assurer que ceux-ci sont correctement sélectionnés lors du rappel d'une palette. Il s'agit d'une étape supplémentaire dont vous pouvez vous passer.
  - En mode Palette 3, les données passent par le programmeur et écrasent les données de scène en sortie. Ainsi, quand dans un show une scène génère de la lumière blanche, il est possible de rappeler une palette pour changer la couleur en rouge. Si vous souhaitez repasser au blanc, il n'est pas possible de monter le curseur de playback de nouveau, ni d'appuyer sur le bouton de scène. Vous devez d'abord appuyer sur <Clear> puis charger de nouveau la scène.

### 3.8 Suppression d'une palette

Appuyez sur <Delete>, puis appuyez deux fois sur le bouton <Palette> souhaité pour effacer.

## 4. Formes

Une forme est une séquence de valeurs qui peut être appliquée à n'importe quel attribut d'un appareil. Par exemple, un cercle appliqué à des attributs d'orientation / d'inclinaison fait bouger le faisceau de l'appareil autour d'un motif circulaire. Vous pouvez régler le point central, la taille et la vitesse du mouvement du cercle.

La console ne dispose pas seulement de formes de faisceau, elle est également dotée d'un grand nombre d'autres formes. Celles-ci sont ajustées à un attribut particulier, comme par exemple une couleur, un variateur d'intensité ou une mise au point, etc. Certaines formes ne fonctionneront pas avec certains appareils ; la mise au point, par exemple, peut générer de belles formes sur des appareils disposant de la mise au point DMX et n'en générer aucune sur ceux ne disposant pas de cette fonction. Lorsque vous utilisez une forme avec plusieurs appareils, vous pouvez choisir soit de l'appliquer à l'identique sur tous les appareils, soit de compenser ces derniers pour que la forme se déplace entre eux en créant des effets de type « vague » ou « ballyhoo ». On appelle cela la propagation de la forme.

### 4.1 Sélection d'une forme

La sélection d'une forme est similaire à celle d'une valeur à partir d'une palette. Lorsque vous choisissez une forme, celle-ci est appliquée à tous les appareils sélectionnés.

- 01) Sélectionnez les appareils auxquels vous voulez appliquer la forme.
  - 02) Une fois dans le menu de départ, appuyez sur <Shape>.
  - 03) Appuyez sur <A> [« Playback a Shape » / playback d'une forme].
  - 04) Sélectionnez un type de forme : orientation / inclinaison, variateur d'intensité, forme RGB / CMY, roue colorée, roue de gobo, mise au point et iris.
  - 05) Appuyez sur <Up> ou <Down> pour naviguer, puis confirmez avec une touche de fonction.
- La plupart des formes se basent sur les réglages actuels de l'appareil : un cercle bougera par exemple autour de la position d'orientation - inclinaison de l'appareil.
  - Si la description de la forme indique « Even » ou « Parallel », il s'agit du style de propagation de la forme. Vous pouvez toujours modifier ce paramètre ultérieurement.
  - Vous pouvez modifier les valeurs de base d'une forme (comme par exemple la forme d'un cercle) en changeant les attributs grâce aux roues de contrôle. Vous pouvez réduire la taille à zéro (voir prochaine section) pour mieux voir quelle est la valeur de base actuellement utilisée.
  - Vous pouvez exécuter jusqu'à 5 formes simultanément en répétant la procédure ci-dessus. La console Creator 2048 de Showtec prend en charge jusqu'à 8 formes pouvant fonctionner simultanément.
  - Dans le menu Shape, appuyez sur <B> [Edit a Shape / « édition d'une forme »] pour visualiser l'état de fonctionnement des formes.
  - Si vous appliquez les mêmes formes à deux groupes d'appareils différents, ces formes apparaîtront deux fois dans la liste. Vous pouvez régler les deux formes individuellement.
  - Pour effacer une forme, appuyez sur <Shape>, appuyez sur <Delete>, sélectionnez la forme souhaitée puis appuyez sur <Enter> pour l'effacer.
  - Chaque forme fonctionne sur des attributs spécifiques. Si un attribut concret n'est pas disponible dans un appareil, les formes liées ne pourront pas être appliquées à ce dernier.
  - Le bloc de formes a la priorité la plus élevée. Les formes de même type sont d'importance secondaire.

### 4.2 Paramètres d'une forme

Il est relativement facile de modifier la plage et la vitesse d'une forme après sa sélection. Plus vous utilisez d'appareils, plus vous pouvez créer des effets de formes extraordinaires.

- 01) Une fois dans le menu de départ, appuyez sur <Shape>.
- 02) Appuyez sur <C> [« Shape Parameters » / paramètres de formes].
- 03) Soulignez la forme voulue en appuyant sur une touche de fonction. Puis, réglez la valeur avec la <molette>.

Si plusieurs formes fonctionnent simultanément, l'opération ne sera appliquée qu'à la forme en cours. Vous pouvez édifier les paramètres de n'importe quelle forme en fonctionnement grâce à la fonction d'édition de forme [Edit a Shape].

Il existe au total 3 pages de paramètres de formes ; appuyez sur <Up>/<Down> pour naviguer. Les paramètres sont les suivants :

- **Taille** : La plage de données du canal. La forme est en pause lorsqu'elle est sur 0.
- **Vitesse** : vitesse de fonctionnement de la forme. La forme est en pause lorsqu'elle est sur 0.
- **Repeat (degré)** : La période d'une forme est de 360°. Il s'agit de l'angle d'intervalle entre deux appareils proches.
- **Propagation** : Indique le nombre total d'appareils (sans inclure le premier appareil) dans une période de forme. Quand la valeur=aucune, tous les appareils effectuent les mêmes mouvements ; lorsque la valeur=1, alors le premier appareil et le troisième appareil réagissent de manière similaire. Lorsque la valeur=2, alors le premier appareil et le quatrième appareil réagissent de manière similaire. Lorsque la valeur=paire, alors tous les appareils sont distribués de façon uniforme dans une période de forme pour créer une onde régulière.
- **Direction** : Il existe quatre directions pour les formes, dont "<->", "<->", "<->" et "<->". "<->" et "<->" peuvent faire fonctionner les formes de façon symétrique.
- **Mode d'utilisation** : Les formes ont 3 modes de fonctionnement : Loop Playback (lecture en boucle), Bounce (rebond) et Stop on Final Process (arrêt lors du processus final). Les 3 modes de fonctionnement sont basés sur « Start process » et « End process ».
  - **Loop Playback** : La forme démarre avec Start Process. Une fois End Process terminé, elle recommence à partir de Start Process.
  - **Bounce** : La forme démarre avec Start Process. Une fois End Process terminé, elle fonctionne dans la direction opposée vers Start Process, puis elle redémarre.
  - **Stop on Final Process** : La forme démarre avec Start Process. Une fois End Process terminé, elle s'arrête lors de la dernière compensation.
- **Center** : Cela sert à faire fonctionner les formes, que le paramètre en cours soit le centre ou non. « Relative » signifie que les formes sont en cours de fonctionnement tandis que le réglage en cours est le centre. « Absolutely » signifie que la forme fonctionne peu importe son réglage actuel.
- **Width 1 (largeur 1)** : Il s'agit du rapport temps de fonctionnement / d'arrêt de la forme. Ne peut être utilisé avec Width 2.
- **Width 2 (largeur 2)** : Il s'agit de la proportion de l'appareil de la forme qui fonctionne au même moment. Ne peut être utilisé avec Width 1.
- **Quick Group** : Cela sert à grouper les formes de façon rapide. Les appareils du même groupes se comportent de la même manière.
- **Advanced Group** : Il faut parfois plusieurs appareils pour lancer une forme en tant que groupe. Dans ce cas, il est possible d'utiliser la fonction Groupe. Appuyez sur <E> [Group] pour entrer dans le menu Groupe. Vous y trouverez les options suivantes :
  - **Number of groups** : Cette option indique combien de groupes doivent être définis. Dans ce cas, [Spread] ne correspond pas à la quantité d'appareils, mais au nombre de groupes.
  - **Group Number** : Les boutons FIXTURE du numéro de groupe s'allument, les autres sont éteints. Pour ajouter un appareil au numéro de groupe, appuyez juste sur le bouton Fixture pour l'allumer. Si vous appuyez sur un mauvais bouton par erreur, il faut revenir au paramètre du groupe d'appareils original.
  - **Auto group** : Les appareils sont groupés de façon uniforme en ordre consécutif.
  - **Increase group** : Le numéro d'appareil augmente de 1.
  - **Reset** : Réinitialise le numéro de groupe au numéro d'appareil et groupe de nouveau de façon automatique.
- **Start Process** : Vous pouvez vous-même définir la position de départ.
- **Offset degree** : Le degré de compensation initial de la forme est personnalisable.
- **End Process** : Vous pouvez vous-même définir la position de fin. Quand le mode de fonctionnement de la forme est sur Stop dans Final Process (processus final), vous pouvez ajuster End Process (fin processus) pour régler la compensation des appareils.
- **Reload** : Pour ouvrir de nouveau la forme. Ainsi, vous pouvez visualiser le fonctionnement entier de la forme.
- **Remove & Remain Offset** : Les formes qui peuvent fonctionner de façon simultanée sont limitées en nombre. Lorsque vous créez un bel effet statique avec les formes et que vous souhaitez l'enregistrer comme scène, vous pouvez utiliser cette option pour enregistrer la compensation dans le programmeur et enlever la forme, puis l'enregistrer comme une scène ou une poursuite.

### 4.3 Édition d'une forme en cours de fonctionnement

L'option <B> [Edit a Shape / « édition d'une forme »] du menu des formes peut être utilisée pour éditer une forme en cours de fonctionnement. Seule la forme sélectionnée peut être éditée. Les formes d'une scène ne sont pas éditables.

- 01) Une fois dans le menu de départ, appuyez sur <Shape>.
- 02) Appuyez sur <B> [Edit a Shape / « édition d'une forme »].
- 03) L'écran montre quelles formes peuvent être éditées.
- 04) Appuyez sur une touche de fonction pour souligner (sélectionner) une forme.
- 05) Sortir puis éditer les paramètres de la forme.

### 4.4 Enlever une forme d'un appareil

Il est possible retirer des formes des appareils.

- 01) Une fois dans le menu de départ, appuyez sur <Shape>.
- 02) Sélectionnez les appareils dont la forme va être ôtée ; puis soulignez (sélectionnez) une forme dans [Edit a Shape].
- 03) Appuyez sur <D> [Remove Shape of fix.] pour l'enlever.

### 4.5 Suppression d'une forme

- 01) Une fois dans le menu de départ, appuyez sur <Shape>.
- 02) Appuyez sur <Delete>.
- 03) Appuyez sur une touche de fonction pour souligner (sélectionner) une forme désirée.
- 04) Appuyez sur <ENTER> pour valider la suppression.

### 4.6 Formes relatives et formes absolues

Certaines formes fonctionneront en se superposant aux réglages de l'appareil ; une forme circulaire, par exemple, pourra être centrée autour des positions d'orientation et d'inclinaison de l'appareil. Il s'agit d'une forme **relative**. Si vous modifiez l'orientation et l'inclinaison de l'appareil, la forme dans son ensemble sera déplacée.

- Toutes les formes liées à une position (inclinaison / orientation), ainsi celles dont le nom inclut « User » ou « Usr », sont des formes relatives.

Les autres formes fonctionnent toujours en fonction d'une valeur fixe. Un arc-en-ciel, par exemple, est centré au milieu des attributs du mixage de couleurs afin d'obtenir la plage complète des couleurs. Il s'agit d'une forme **absolue**. Les réglages en cours sont annulés au profit de la forme.

- Les formes ne se basant pas sur une position (couleur, gobo, mise au point, variateur d'intensité, iris) sont normalement des formes absolues, à moins que leur nom inclue « User » ou « Usr ». Par exemple, « Magenta Even » est une forme absolue centrée sur 50 % de magenta, alors que « Magenta Even Usr » est une forme relative qui changera en fonction de la valeur magenta utilisée par l'appareil.

Si vous lancez une scène contenant une forme, le fait de fermer la scène ferme aussi la forme.

### 4.7 Paramètres de playback

Cette option vous permet de paramétrer une forme sauvegardée dans une liste de lecture / scène. Quand une scène s'ouvre sur un fondu, vous pouvez choisir entre le fait que la forme apparaisse instantanément avec toute sa taille et à pleine vitesse (static) ou que la vitesse et / ou la taille de la forme fasse également l'objet d'un fondu d'entrée (timed).

- 01) Dans le menu Shape, appuyez sur <E> [Playback Parameters / « paramètres de playback »]. Appuyez sur le bouton <PLAYBACK> de la forme que vous voulez paramétrer.
- 02) Appuyez sur <A> pour régler la taille selon l'option choisie (Static ou Timed).
- 03) Appuyez sur <B> pour régler la vitesse de la forme selon l'option choisie (Static ou Timed).
- 04) <C> vous permet de supprimer la compensation causée par une forme lorsque celle-ci est désactivée.

## 5. Scènes

La console possède de nombreuses fonctions permettant de créer des effets lumineux complexes. La scène, en sauvegardant un « look » que vous avez créé, est la partie fondamentale. Il y a 15 boutons de scènes sur 10 pages. 150 scènes et poursuites maximum peuvent être sauvegardées.

### 5.1 Création d'une scène

La console est dotée d'une scène interne spéciale appelée le « programmeur ». Chaque fois que vous modifiez l'attribut d'un appareil, les modifications y sont sauvegardées. Pendant l'enregistrement d'une scène, le contenu du programmeur est enregistré dans la scène. Rien d'autre est sauvegardé. La Creator 2048 possède deux modes de programmation, « Record by Fixture » (enregistrement par appareil = mode normal) et « Record by Channel » (enregistrement par canal). Vous pouvez changer de mode en appuyant sur <B> lors de la sauvegarde d'une scène. Les différences entre ces deux modes sont les suivantes :

- **Enregistrement par appareil** - si vous modifiez n'importe quel attribut d'un appareil, tous les autres attributs sont également placés dans le programmeur. Lors du rappel de la scène, vous obtenez exactement le résultat attendu. Cependant, vous ne pouvez pas combiner des scènes contenant les mêmes appareils car la nouvelle scène substitue l'ancienne.
- **Enregistrement par canal** - seul l'attribut que vous modifiez est placé dans le programmeur. Vous pouvez enregistrer des scènes ne contenant que des informations liées à une position et les rappeler avec d'autres scènes pour procéder au réglage des couleurs, gobos, etc. Ce processus, bien que beaucoup plus flexible, requiert une plus grande programmation initiale car plusieurs scènes sont nécessaires pour obtenir un résultat convaincant. Mais il peut aussi créer des problèmes si vous ne surveillez pas ce que vous faites. Il s'agit du mode Tracking (suivi) sur d'autres consoles.

Quand vous appuyez sur <CLEAR>, tous les appareils sont effacés du programmeur. Il est conseillé de prendre l'habitude d'appuyer sur <CLEAR> avant de commencer à programmer une scène. Le cas échéant, vous pourriez enregistrer des appareils que vous ne vouliez pas enregistrer. Vous devez également appuyer sur <CLEAR> lorsque vous terminez la programmation car, si vous ne le faites pas, les fonctions présentes dans le programmeur se substitueront aux playbacks.

L'activation d'une scène ne place pas les valeurs y étant associées dans le programmeur (la fonction INCLUDE vous permet de le faire). De même, la fonction Locate Fixture ne place aucune valeur dans le programmeur.

- 01) appuyez sur <CLEAR> pour effacer le programmeur. Vous serez sûr(e) de démarrer à partir d'une base de départ vide.
- 02) Configurez l'effet que vous voulez utiliser avec les appareils. Vous pouvez inclure des formes dans une scène. Souvenez-vous que seuls les appareils que vous avez modifiés seront inclus dans la scène.
- 03) Appuyez sur <SCENE>.
- 04) Les scènes vides se mettent à clignoter.
- 05) Appuyez sur le bouton PLAYBACK clignotant pour l'enregistrer. Commencez par sélectionner une nouvelle page si vous souhaitez utiliser une page différente.
- 06) appuyez sur <CLEAR> pour effacer le programmeur. Répétez les étapes de 2 à 5 pour programmer plus de scènes.

Informations à propos des scènes :

- Vous pouvez enregistrer la sortie complète de la console (et pas seulement le contenu présent dans le programmeur) en appuyant sur <B> [Record Stage / « enregistrement de scène »]. Cette option est mise en valeur lorsque le mode d'enregistrement scène est activé. Normalement, cette option n'est pas utilisée.
- Un espace situé au-dessus des faders / boutons permet d'écrire le nom de la scène en utilisant la méthode à la fois rudimentaire et fiable du marqueur et de la bande adhésive. Vous pourrez alors savoir en un simple coup d'œil ce que chaque scène contient.

### 5.2 Utilisation des formes dans les scènes

Comme vous pouvez l'imaginer, toutes les formes que vous avez configurées seront sauvegardées comme une partie de la scène.

Si la valeur de base de la forme ne fait pas partie du programmeur (comme par exemple la position d'orientation / d'inclinaison pour un cercle) et si la forme est de type « User », la scène contiendra une



forme relative. Lorsque vous rappelez la scène, la forme se met en mouvement en fonction de la position actuelle de l'appareil. Ceci vous permet de créer de nombreux effets différents en superposant plusieurs scènes - une pour la forme et une autre pour la position de base. Pour obtenir cet effet, vous pouvez utiliser soit le mode « Record by channel » (enregistrement par canal) et, dans ce cas, ne pas définir la position, soit la fonction « Off ».

### 5.3 Canaux HTP et LTP

La Creator 2048 de Showtec peut traiter les canaux de contrôle de deux manières :

- La première est liée au fait que le variateur d'intensité ou l'intensité des canaux fonctionne sur le principe de la « highest takes precedence » (HTP). Si un canal HTP est activé à différents niveaux de plusieurs scènes, le plus haut niveau sera celui de la sortie. Si un fondu de sortie est appliqué à une scène, les canaux HTP sont également affectés.
- La seconde est liée au fait que le déplacement des canaux lumineux fonctionne sur le principe de la « latest takes precedence » (LTP). Le dernier changement amené l'emporte sur les autres valeurs. Ainsi, la dernière scène à avoir été ouverte est celle qui conforme la sortie. Si vous appliquez un fondu à une scène, les canaux LTP ne sont normalement pas affectés (bien que vous puissiez, si vous le souhaitez, appliquer le fondu aux canaux HTP, à l'exception des canaux réglés sur le mode Instant). Ils conservent leurs valeurs quand la scène s'ouvre sur un fondu d'entrée, et ce jusqu'au moment où une autre valeur est définie. (Vous pouvez régler la valeur en passant par le menu des réglages utilisateur.)

Le fichier de personnalité de l'appareil indique à la console quels canaux de l'appareil sont de type HTP et LTP. Normalement, seuls les attributs du variateur d'intensité sont HTP, tandis que tous les autres sont de type LTP. Au cas où un appareil ne dispose pas d'un canal de contrôle d'intensité, le canal du gobo sera défini sur le mode HTP pour s'assurer que l'appareil s'éteindra après la fermeture d'une scène.

### 5.4 Lecture d'une scène

Pour lire une scène, faites simplement monter le curseur PLAYBACK ou appuyez sur le bouton PLAYBACK. Appuyez sur le bouton <CLEAR> pour vous assurer qu'aucune valeur n'est présente dans le programmeur. En effet, toute donnée se trouvant dans le programmeur se substituera à la lecture.

- Vous pouvez lire plusieurs scènes en même temps.
- Le fait de monter ou de descendre le curseur lance un fondu d'entrée ou de sortie sur tous les canaux HTP des scènes (intensité). Les canaux LTP (mouvement) s'ouvrent dès que le curseur n'est plus sur 0. C'est le cas également quand les scènes sont en mode 1 ou 2, à moins que le réglage des canaux faisant partie de la bibliothèque d'appareils n'inclue pas de fondu.
- Pour contrôler le clignotement d'une scène quand les autres scènes sont arrêtées, il est possible d'utiliser la fonction Swop. Appuyez sur <Swop> (indicateur allumé), vous pouvez alors faire clignoter les scènes.

### 5.5 Édition d'une scène

Vous pouvez éditer n'importe quelle partie d'une scène enregistrée. Voici les étapes à suivre :

- 01) Appuyez sur <CLEAR> pour vider le programmeur.
  - 02) Ouvrez la scène que vous voulez éditer afin de voir ce que vous êtes en train de modifier. Fermez toutes les autres scènes pour éviter toute confusion.
  - 03) Sélectionnez les appareils que vous souhaitez modifier, puis procédez aux changements voulus.
  - 04) Appuyez sur le bouton <SCENE>.
  - 05) Appuyez sur le bouton <PLAYBACK> de la scène que vous êtes en train d'éditer.
  - 06) La console vous avertira qu'une scène existe déjà sur le playback.
  - 07) Appuyez sur <A> [Merge Scene / « fusion de scène »] pour modifier la scène existante. Les informations inchangées ne seront pas affectées.
- Si vous êtes en mode « Record by fixture » (enregistrement par l'appareil), tous les attributs d'un appareil que vous avez modifiés, ainsi que leurs réglages, seront enregistrés dans la scène. Si vous voulez seulement enregistrer certains attributs, vous devez utiliser le mode « Record by channel » (enregistrement par canal).
  - Vous pouvez écraser entièrement la scène existante en utilisant le bouton <B> [Replace Scene / « remplacement d'une scène »]. Le programmeur alors en cours d'utilisation est enregistré comme une nouvelle scène.

- Au cas où la scène contienne une forme et que vous ayez sélectionné de nouvelles formes, les formes originales seront effacées (après un avertissement). Pour éviter cette situation, vous devez utiliser la fonction « Include » (voir la prochaine section) afin de charger les formes dans le programmeur. Assurez-vous que le fader de playback de la scène est à 0 (et donc que la forme n'est pas active) lors de l'inclusion de la scène.

### 5.6 Fonction d'inclusion

La fonction d'inclusion vous permet de recharger dans le programmeur des parties d'une scène que vous avez sélectionnées (normalement, seuls les changements faits manuellement à un appareil sont placés dans le programmeur). Vous pouvez utiliser cette fonction pour créer une nouvelle scène. Elle est donc utile pour créer une scène similaire à une autre créée antérieurement.

- Appuyez sur <COPY/INCLUDE>.
- Appuyez sur le bouton <PLAYBACK> correspondant à la scène souhaitée, puis sur <ENTER> pour inclure les données.

### 5.7 Bouton OFF

Le bouton OFF vous permet de supprimer un attribut que vous avez sauvegardé dans une scène, comme si vous ne l'aviez jamais enregistré.

Supposons par exemple que vous avez enregistré une scène incluant des balayages à une certaine position et la couleur verte. Si vous décidez à posteriori de ne pas enregistrer de couleur dans cette scène de manière à utiliser la couleur prédéfinie des balayages, la fonction OFF vous permettra de désactiver la couleur dans la scène. Vous pouvez aussi l'utiliser pour supprimer complètement des appareils d'une scène.

Utiliser le bouton OFF ne revient pas à enregistrer un attribut avec la valeur 0 mais à ne pas enregistrer d'attribut du tout.

- 01) Ouvrez la scène que vous voulez éditer afin de voir ce que vous êtes en train de modifier.
- 02) Sélectionnez les appareils auxquels vous voulez appliquer l'effet.
- 03) Appuyez sur le bouton <OFF> (l'un des boutons de commande bleus) pour afficher le menu Off.
- 04) Appuyez sur <B> pour éteindre tous les attributs des appareils sélectionnés [OFF Selected Fixtures / « sélection des appareils désactivée »].
- 05) Appuyez sur les boutons correspondant aux attributs sélectionnés pour éteindre ces derniers, puis utilisez les boutons <C> et <D> pour régler chaque attribut sur Off (l'écran montre quel attribut par bouton est éteint).
- 06) Appuyez sur <SCENE>.
- 07) Appuyez sur le bouton <PLAYBACK> de la scène que vous êtes en train d'éditer pour enregistrer les changements. Les informations inchangées ne seront pas affectées.

- Les attributs éteints s'affichent à l'écran. (La sortie scène ne change pas tant que les valeurs de sortie conservent leurs derniers réglages.)
- Les attributs ou appareils réglés sur « Off » peuvent être réactivés en les sélectionnant normalement et en les modifiant grâce aux roues de contrôle.
- Vous pouvez aussi utiliser cette fonction pour éteindre les appareils ou les attributs d'une palette entière. Pour ce faire, suivez la procédure ci-dessus et, au lieu d'éditer et d'enregistrer une scène, éditez et enregistrez une palette entière.

### 5.8 Copie d'une scène

- 01) Appuyez sur <COPY/INCLUDE>.
- 02) Appuyez sur le bouton <PLAYBACK> dans lequel une scène est sauvegardée.
- 03) Puis, appuyez sur le bouton <PLAYBACK> vide où vous souhaitez faire la copie.

### 5.9 Suppression d'une scène

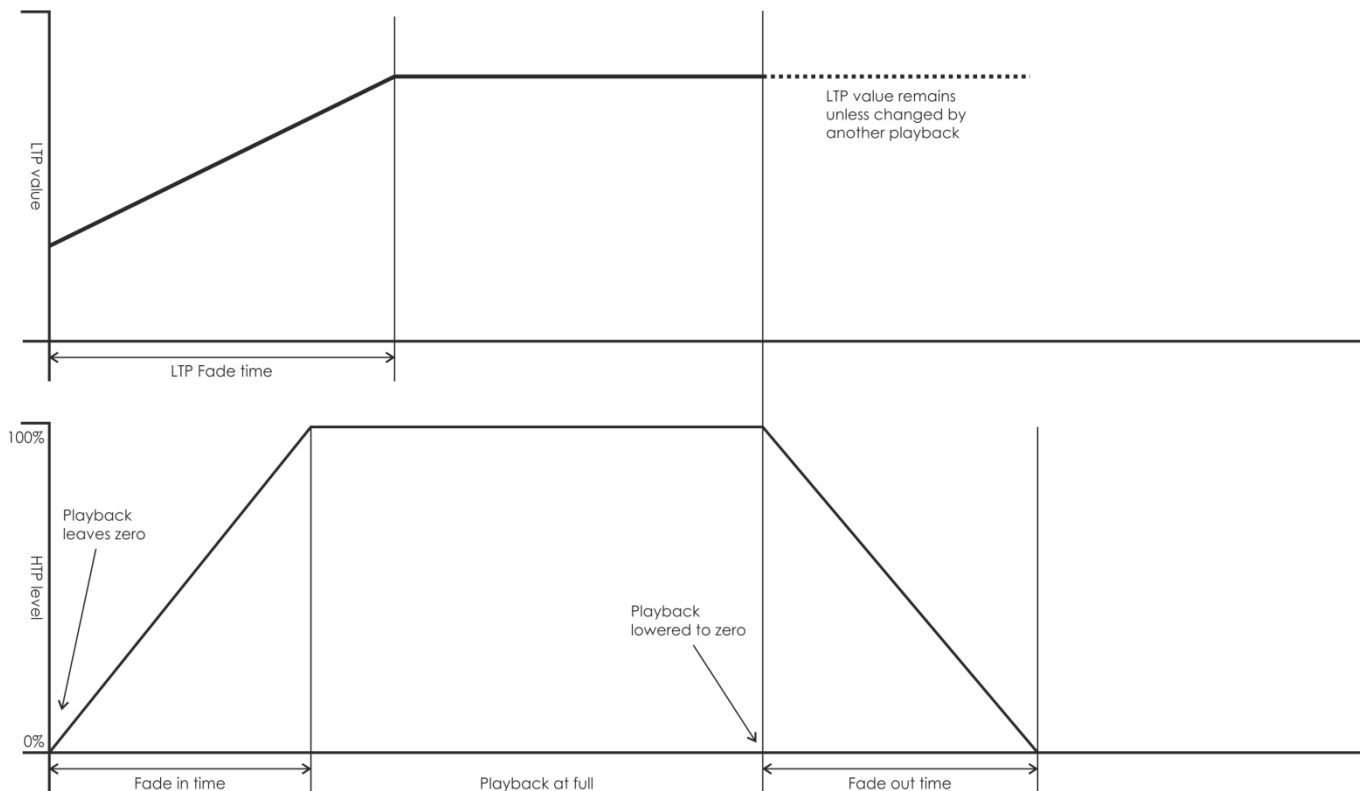
Afin de supprimer une scène, suivez les étapes ci-dessous.

- 01) Appuyez sur <Delete>.
- 02) Appuyez sur le bouton <PLAYBACK> souhaité.
- 03) Rappuyez sur le bouton <PLAYBACK> pour la supprimer.

### 5.10 Durée

Vous pouvez définir un temps de fondu d'entrée ou de sortie indépendant pour chaque scène. Les fondus affectent seulement les canaux HTP (intensité). Un minuteur LTP séparé vous permet de régler les durées du mouvement. Les canaux LTP réglés sur le mode Instant au cours de leur assignation ignorent les temps de fondu LTP.

- 01) Appuyez sur <Time/Mode>.
- 02) Appuyez sur le bouton PLAYBACK du playback dont vous voulez paramétrer la durée.
- 03) Il y a deux pages dans le menu. Utilisez les boutons <Up> ou <Down> pour naviguer. Sélectionnez l'option souhaitée et modifiez les données avec la molette de contrôle <V>.
- 04) Appuyez deux fois sur <ENTER> pour enregistrer et sortir ou deux fois sur <EXIT> pour sortir sans enregistrer.



Le schéma ci-dessus détaille l'effet de la durée.

La durée que vous entrez est aussi affectée au mode scène :

- **Mode 0** – aucune information de durée n'est utilisée. Le fondu des canaux HTP est fait en plaçant les faders de playback à une position allant de 0 à 100 %
- **Mode 1** – le fondu des canaux est défini par le temps des fondus HTP et LTP (à l'exception des canaux LTP réglés sur le mode Instant). Si vous entrez des temps pour une scène en mode 0, elle passera automatiquement en mode 1. Si les temps HTP sont réglés sur 0, un fondu est appliqué aux niveaux HTP avec le fader.
- **Mode 2** – le fondu des canaux HTP est défini par le temps des fondus HTP ou par le fader si cette durée est réglée sur 0. Les canaux LTP sont contrôlés par la position du fader (à l'exception des canaux réglés sur le mode Instant). Les données initiales du canal LTP correspondent à celles précédant le mouvement vers le haut du curseur. Réglez le temps de fondu LTP sur 0 pour utiliser ce mode.
- **Mode 3** – le fondu des canaux HTP est défini par le temps des fondus HTP ou par le fader si cette durée est réglée sur 0. Les canaux LTP sont contrôlés par la position du fader (à l'exception des canaux réglés sur le mode Instant). La donnée initiale LTP est 0. Réglez le temps de fondu LTP sur 0 pour utiliser ce mode.

### 5.11 Overlap

Elle permet aux appareils d'une scène de fonctionner l'un après l'autre, au lieu de fonctionner en même temps. Dans le menu Save a Scene (enregistrer une scène) ou Time Editing (édition du temps), vous pouvez activer ou désactiver la fonction Overlap. Lorsqu'une scène en mode 2 est réglée sur Overlap (on), la scène exécute l'effet superposé lorsque vous montez son fader ; si la scène inclut un paramètre de temps de fondu, elle exécute l'effet superposé alors que le temps de fondu LTP passe.

Vous trouverez les options suivantes dans le menu Timing :

**Quick Group** - Pour grouper de façon rapide Les appareils du même groupe se comportent de la même manière.

**Advanced Group** - Il faut parfois plusieurs appareils pour fonctionner en tant que groupe. Dans ce cas, il est possible d'utiliser la fonction Groupe.

01) Appuyez sur <E> [Group] pour entrer dans le menu Groupe.

02) Vous y trouverez les options suivantes :

- **Number of groups** : Fixe le nombre de groupes que vous devez définir.
- **Group Number** : Les boutons Fixture du numéro de groupe s'allument ; les autres boutons s'éteignent. Pour ajouter un appareil au numéro de groupe, appuyez juste sur le bouton Fixture pour l'allumer.
- **Auto group** : Les appareils sont groupés en ordre conséquent.
- **Increase group** : Le numéro d'appareil augmente de 1.
- **Reset** : Définit le numéro de groupe au numéro d'appareil et groupe de nouveau de façon automatique.

### 5.12 Priorité

Les options de priorité vous permettent de définir la manière dont fonctionnent les playbacks. Les options de priorité incluent : Lowest (très faible), Low (faible), Normal, High (élevée) et Highest (très élevée). La priorité d'une nouvelle liste de lecture est Normal par défaut. Il s'agit d'une fonction très utile, si vous exécutez une lecture avec un appareil et que vous voulez lancer une nouvelle liste de lecture avec la même priorité ou une priorité plus élevée. Dans ce cas, la nouvelle liste de lecture remplace l'ancienne. Si la nouvelle liste de lecture a une priorité inférieure, alors la liste de lecture choisie avant cette dernière reste active.

## 6. Poursuite

La console permet d'éditer une poursuite avec plus de 600 étapes.

### 6.1 Programmation d'une poursuite

Pour programmer une poursuite, vous devez configurer l'illumination de chaque étape de la poursuite avant d'enregistrer la poursuite. Le contenu du programmeur est enregistré en tant qu'étape.

Vous pouvez soit régler manuellement les étapes de tous les appareils et variateurs, soit appuyer sur le bouton INCLUDE pour charger les informations des scènes que vous avez déjà enregistrées.

Vous ne pouvez pas utiliser une scène existante comme étape de poursuite simplement en l'ouvrant.

Vous devez utiliser le bouton INCLUDE pour charger la scène dans le programmeur.

- 01) Appuyez sur <CHASE>.
  - 02) Appuyez sur le bouton PLAYBACK du playback où vous souhaitez sauvegarder la poursuite.
  - 03) Configurez manuellement l'illumination de la première étape ou appuyez sur le bouton INCLUDE sur les scènes existantes.
  - 04) Appuyez sur le bouton PLAYBACK du playback ou sur le bouton ENTER pour sauvegarder le contenu du programmeur en tant qu'étape 1 de la poursuite.
  - 05) Appuyez sur <Clear>, puis répétez à partir de l'étape 3.
  - 06) Lorsque vous avez terminé, appuyez sur <Chase>, ou sur <Exit> pour sortir.
- Appuyez sur <Clear> lorsque vous avez terminé d'enregistrer la poursuite. Sinon, lorsque vous essayez de la lire de nouveau, le programmeur écrasera la poursuite et vous ne verrez pas la poursuite correctement.
  - Le nombre de l'étape en cours est affiché dans la ligne d'invite.
  - Vous pouvez enregistrer des formes dans une scène. Si la même forme est enregistrée en étapes subséquentes, elle évoluera d'étape en étape. Si ce n'est pas le cas, elle s'arrêtera à la fin du temps d'étape. La console considère qu'une forme est identique si vous n'avez pas appuyé sur CLEAR et modifié la vitesse, la taille ou la propagation de la forme depuis l'étape précédente ; ou si vous avez inclus la forme à partir de l'étape précédente sans pour autant l'avoir modifiée.
  - Vous pouvez éditer 600 étapes maximum dans une poursuite.

### 6.2 Ouverture d'une poursuite

Faites monter le fader Playback ou appuyez sur un bouton Playback. La poursuite sélectionnée sera exécutée.

- Il est possible d'exécuter deux poursuites ou plus simultanément.
- Tous les canaux HTP (luminosité) des poursuites sont contrôlés par les faders. Les canaux LTP (mouvement) exécuteront la poursuite en fonction du temps de fondu.
- Appuyez sur <Swop> (indicateur allumé), vous pouvez ainsi contrôler une poursuite en particulier tandis que d'autres playbacks sont arrêtés.

### 6.3 Connexion d'une poursuite aux contrôles

Une fois une poursuite en train de fonctionner, le contrôle de playback se connecte automatiquement à celle-ci.

- En appuyant sur le bouton <CONNECT> et sur le bouton <PLAYBACK> des poursuites, vous pouvez définir laquelle d'entre elles doit être connectée au contrôle de playback.

### 6.4 Réglage de la vitesse, du crossfade et de la direction

Ouvrez une poursuite, puis utilisez les roues de contrôle pour régler la vitesse et le temps de fondu.

- **Vitesse** : Le temps d'intervalle entre deux étapes. Mais le temps est ici le temps global. Si certaines étapes sont définies avec un temps spécial, alors elles seront exécutées en fonction de leur temps.
- **Crossfade (fondu enchaîné)** : Il s'agit, à l'intérieur de l'intervalle entre deux étapes, du rapport entre temps d'attente (Wait time) et temps de fondu (Fade time). Les trois données à l'écran sont « fading in slope ratio » (ratio fondu d'entrée/pente), « fade out slope ratio » (ratio fondu de sortie / pente) et « LTP slope ratio. » (ratio LTP / pente) FF signifie que le temps total est le temps de pente et le temps d'attente est 0 ; Quand la valeur est égale à 70, cela signifie que 70% du temps total est du temps de pente et la différence est du temps d'attente.

- **Temps d'attente** : Par exemple, un appareil va bouger du point A au point B. Si le temps d'attente (Wait time) est réglé sur 3 secondes, alors l'appareil s'arrêtera au point A pendant 3 secondes puis commencera à bouger.
- **Temps de fondu** : Par exemple, un appareil va bouger du point A au point B. Si le temps de fondu (Fade time) est réglé sur 3 secondes, alors le mouvement de l'appareil du point A au point B durera 3 secondes.

Lorsque la vitesse de la poursuite est enregistrée, elle sera la même tout au long de la prochaine lecture :

- 01) Tournez la molette A pour régler la vitesse.
  - 02) Dans le menu initial, sélectionnez [Chase Parameters / « paramètres de la poursuite »].
  - 03) Appuyez sur <A> [Save Speed / « enregistrer la vitesse »].
- Quand une poursuite est en cours et que vous tournez les molettes pour faire quelque chose comme régler les positions des appareils manuellement, vous pouvez alors appuyer sur <Connect>+<B> [Speed/Cross] pour modifier le mode des molettes.
  - Réglez la vitesse de la poursuite pendant l'édition en appuyant sur <CONNECT> + <A > [Clear Temp. Time].
  - La direction de la poursuite est contrôlée par les boutons <GO+> et <GO->. Elle peut être enregistrée dans une poursuite, pour une prochaine lecture : appuyez sur B [Chase Parameters / « paramètres de la poursuite »] + <B > [Save Direction / « enregistrement de la direction »].

### 6.5 Contrôle manuel de l'étape de poursuite

Appuyez sur <Stop>. Désormais, la poursuite peut être contrôlée manuellement. Si la poursuite est réglée sur « Link=Close », elle passera automatiquement en contrôle manuel. Veuillez voir ci-dessous pour plus d'informations sur « Link »

- Appuyez sur <Go+> ou <Go-> pour relancer la poursuite.

### 6.6 Ajout d'une étape

L'ajout d'une étape est identique à l'édition d'une étape de poursuite. Appuyez sur les boutons <CHASE> et <PLAYBACK> d'une poursuite, puis suivez les étapes décrites pour l'enregistrement d'une nouvelle étape. Celle-ci sera enregistrée en tant que dernière étape de la poursuite.

### 6.7 Déployer une poursuite pour l'éditer

La Creator 2048 de Showtec est équipé d'un puissant système d'édition de poursuite. En appuyant sur <UNFOLD>, vous pouvez déployer les étapes d'une poursuite sur les boutons PLAYBACK. Chaque étape fonctionne alors à la manière d'une scène, son ouverture étant séparée de son édition.

- 01) Appuyez sur <Unfold>, puis sur le bouton <PLAYBACK> dans lequel vous voulez procéder à l'édition.
  - 02) Les 15 premières étapes seront appliquées aux boutons <PLAYBACK> 1 - 15.
  - 03) Faites monter un curseur PLAYBACK ou appuyez sur un bouton PLAYBACK pour ouvrir une étape.
  - 04) Les options du menu Déployer une poursuite (Unfold a chase) sont décrites ci-dessous.
  - 05) Appuyez de nouveau sur < Unfold > pour quitter le mode.
- Édition d'une étape : appuyez sur <CLEAR> pour effacer le programmeur. Faites monter le curseur PLAYBACK ou appuyez sur le bouton PLAYBACK pour procéder à la modification. Appuyez sur <C> [Save a step / « enregistrement d'une étape »], puis appuyez sur un des boutons <PLAYBACK> 1 - 15. Vous pouvez aussi sélectionner Merge (fusionner), Overwrite (écraser) ou Insert (insérer).
  - Réglez la durée de l'étape, appuyez sur [Edit Time / « édition de la durée »], puis sur <PLAYBACK>, puis ajustez le temps.
  - Pour insérer une nouvelle étape, vous devez commencer par régler les effets de celle-ci. Appuyez sur <C> [Save a Step / « sauvegarde d'une étape »], puis sur le bouton <PLAYBACK> auquel vous voulez allouer la nouvelle étape. Appuyez sur <D> [Insert a Step]. Les étapes suivantes seront insérées une par une.
  - Pour effacer une étape, appuyez sur <Delete>, puis appuyez sur le <Playback> souhaité. Appuyez sur <ENTER> pour confirmer.
  - Pour copier une étape, appuyez sur <Clear> pour effacer le programmeur, puis sur le bouton <Playback> que vous voulez inclure dans le programmeur, puis enregistrez.

- Si la poursuite comporte plus de 15 étapes, appuyez sur <UP> ou <DOWN> pour naviguer au sein des pages.
- En appuyant sur <Shape Generator> (« générateur de formes »), vous pouvez ajouter une forme dans la poursuite.

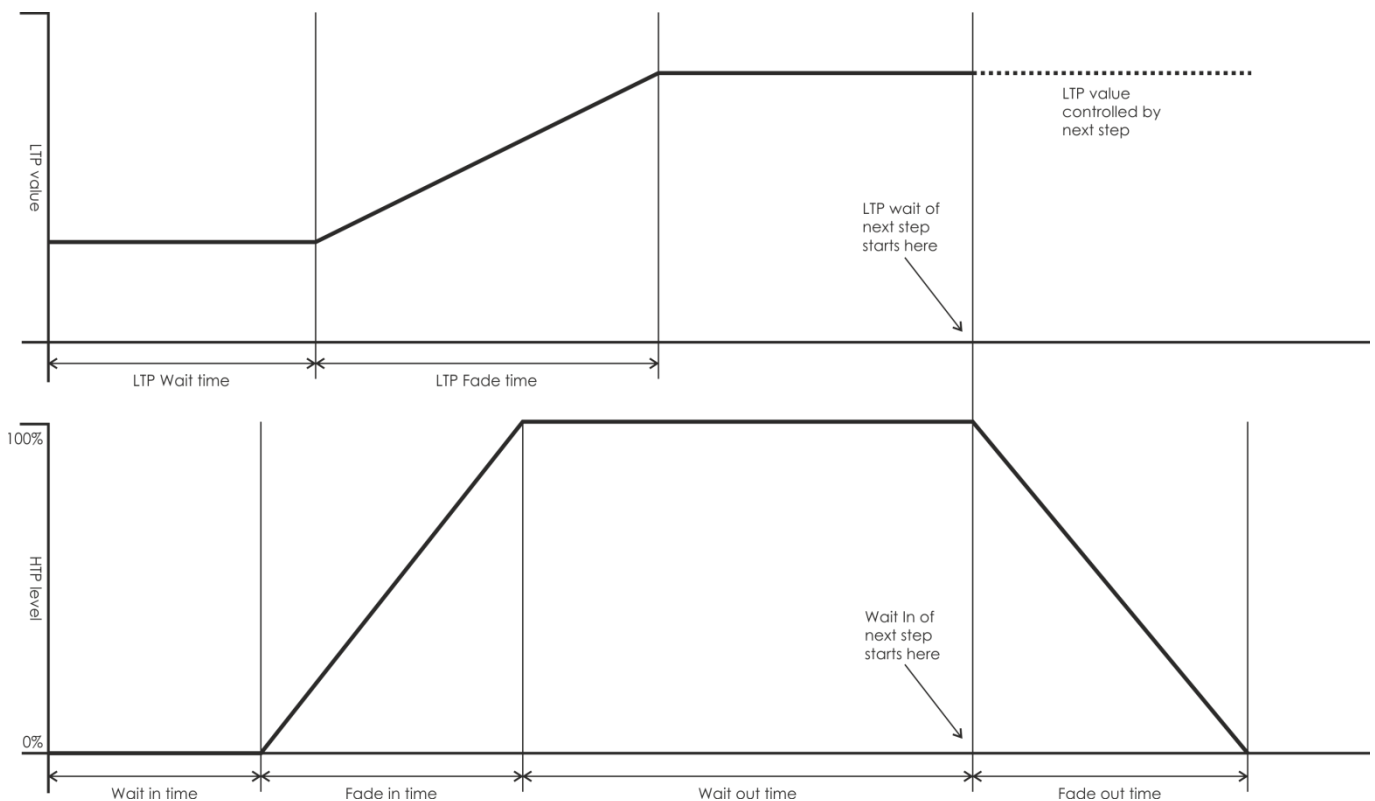
### 6.8 Suppression d'une poursuite

La suppression d'une poursuite est identique à celle d'une scène. Appuyez sur <Delete>, puis appuyez deux fois sur le bouton <Playback> souhaité.

### 6.9 Durée globale d'une poursuite

Pour régler la durée globale d'une poursuite :

- 01) Appuyez sur <Time/Mode> puis sur le bouton <PLAYBACK> correspondant à la poursuite.
- 02) Appuyez sur les boutons <Up> ou <Down> pour tourner les pages. Appuyez sur <A> - <E> pour sélectionner une option. Utilisez la molette de contrôle <VALUE> pour régler la valeur.
- 03) À la page 2 du menu, on trouve l'option « Link ». Si « Link » est réglé sur ON, la poursuite s'exécutera automatiquement étape par étape. Si au contraire « Link » est réglé sur OFF, vous devez appuyer sur <GO+> ou <GO-> pour ouvrir les étapes une par une.
- 04) Appuyez deux fois sur <ENTER> pour enregistrer et sortir ou deux fois sur <EXIT> pour sortir sans enregistrer.



Les options d'édition du temps incluent (voir le résumé plus haut) :

[Wait Fade In] – temps d'attente avant le fondu d'entrée d'un canal HTP.

[Wait Fade Out] – temps d'attente avant le fondu de sortie d'un canal HTP.

[Fade In] – temps de fondu d'entrée d'un canal HTP.

[Fade Out] – temps de fondu de sortie d'un canal HTP.

[LTP Slope] – temps de fondu d'un canal LTP.

[LTP Wait] – temps avant le fondu d'un canal LTP.

[Slope] – temps de fondu d'un canal LTP.

[Connect] – en cas de fermeture de la connexion, permet de mettre en pause la scène ouverte. Pour reprendre la lecture, appuyez sur <GO+> ou <GO->.

### 6.10 Réglage d'une durée spécifique pour une étape

La durée du fondu d'entrée ou de sortie peut être ajustée spécifiquement à chaque étape. Une étape de poursuite disposant d'une durée spécifique est appelée « complex step » (étape complexe). Si elle utilise au contraire une durée globale, il s'agit d'une « simple step » (étape simple). Pour associer facilement une durée spécifique à chaque étape, vous pouvez utiliser le bouton <UNFOLD>.

- 01) Appuyez sur <UNFOLD> puis sur le bouton <PLAYBACK> correspondant à la poursuite.
- 02) Appuyez sur <Time/Mode> puis sur le bouton <PLAYBACK> correspondant à l'étape.
- 03) Appuyez sur les boutons <Up> ou <Down> pour tourner les pages. Appuyez sur <A> - <E> pour sélectionner une option. Utilisez la molette de contrôle <VALUE> pour régler la valeur.
- 04) Appuyez deux fois sur <ENTER> pour enregistrer et sortir.

- Toutes les modifications apportées convertissent une étape en une étape complexe.
- Pour convertir une étape complexe en étape simple, vous pouvez utiliser le bouton <Fixture Menu> dans le menu d'édition de la durée.

### 6.11 Options avancées

Chaque poursuite possède des options réglables qui permettent de modifier son fonctionnement. Appuyez sur <Chase Parameters / « paramètres de la poursuite »>. Une poursuite doit d'abord être connectée.

Les options disponibles sont les suivantes :

- [Save Speed] – enregistre la vitesse actuelle de la poursuite (utilisez la molette de contrôle A/B pour procéder au réglage).
- [Save Direction] – enregistre la direction de la poursuite via les boutons <GO+> et <GO->.
- [Loop Playback/Bounce/Stop on final step] - permet de stopper la poursuite sur sa dernière étape. Si cette étape est une extinction, la poursuite s'éteint d'elle-même. Vous pouvez alors appuyer sur GO pour la relancer.
- [Skip Time Options] - vous permet d'éviter le délai et/ou le fondu précédant une poursuite. Cette option est intéressante si vous voulez ouvrir la poursuite dès que vous bougez le fader. Appuyez sur le bouton pour naviguer parmi ces options :
  - Skip first wait time (le temps d'attente est ignoré si la poursuite est ouverte en premier).
  - Skip first wait time (tous les temps d'attente sont ignorés si la poursuite est ouverte en premier).
  - Wait and Fade for all steps (tous les temps d'attente sont exécutés si la poursuite est ouverte en premier).
- [Sound] - Déclenche la poursuite par le son. « Link » est alors réglé sur OFF.

### 6.12 Overlap

Cette fonction est puissante. Elle permet aux appareils d'une scène de fonctionner l'un après l'autre, au lieu de fonctionner en même temps. Dans le menu Time Editing (édition du temps), vous pouvez activer ou désactiver la fonction Overlap. Si elle est activée, alors l'effet superposé est exécuté tandis que le temps de fondu LTP passe.

Vous trouverez les options suivantes dans le menu Timing :

**Quick Group** - Pour grouper de façon rapide Les appareils du même groupe se comportent de la même manière.

**Advanced Group** - Il faut parfois plusieurs appareils pour fonctionner en tant que groupe. Dans ce cas, il est possible d'utiliser la fonction Groupe.

- 01) Appuyez sur <E> [Group] pour entrer dans le menu Groupe.
- 02) Vous y trouverez les options suivantes :
  - **Number of groups** : Fixe le nombre de groupes que vous devez définir.
  - **Group Number** : Les boutons Fixture du numéro de groupe s'allument ; les autres boutons s'éteignent. Pour ajouter un appareil au numéro de groupe, appuyez juste sur le bouton Fixture pour l'allumer.
  - **Auto group** : Les appareils sont groupés en ordre consécutif.
  - **Increase group** : Le numéro d'appareil augmente de 1.
  - **Reset** : Définit le numéro de groupe au numéro d'appareil et groupe de nouveau de façon automatique.



**6.13 Priorité**

Les options de priorité vous permettent de définir la manière dont fonctionnent les playbacks. Les options de priorité incluent : Lowest (très faible), Low (faible), Normal, High (élevée) et Highest (très élevée). La priorité d'une nouvelle liste de lecture est Normal par défaut. Il s'agit d'une fonction très utile, si vous exécutez une lecture avec un appareil et que vous voulez lancer une nouvelle liste de lecture avec la même priorité ou une priorité plus élevée. Dans ce cas, la nouvelle liste de lecture remplace l'ancienne. Si la nouvelle liste de lecture a une priorité inférieure, alors la liste de lecture choisie avant cette dernière reste active.

## 7 CueList

La CueList est une série de listes de lecture enregistrées sur le fader Playback. Lorsque vous bougez un fader CueList, toutes les listes de lecture associées sont activées. La CueList apporte du confort lors d'un spectacle de lumières.

### 7.1 Enregistrer une CueList

- 01) Appuyez sur [CueList].
- 02) Si le bouton Playback clignote, cela signifie qu'il ne contient aucune liste de lecture. Appuyez sur le bouton Playback de votre choix pour enregistrer la CueList.
- 03) L'écran du menu indique le nombre d'étapes et le numéro de l'étape actuelle.
- 04) Montez les faders des playbacks que vous souhaitez inclure. Appuyez sur le bouton playback en cours pour sauvegarder.
- 05) Répétez l'étape 4.
- 06) Appuyez sur [Exit] pour quitter.

### 7.2 Édition d'une CueList

Afin d'éditer une CueList existante :

- 01) Appuyez sur [CueList].
  - 02) Appuyez sur le bouton PLAYBACK souhaité.
  - 03) Utilisez <Up>/<Down> pour sélectionner une étape à éditer.
  - 04) Montez les faders correspondant aux playbacks que vous souhaitez inclure.
  - 05) Appuyez sur le bouton playback en cours pour écraser ou insérer.
- Supprimer une étape : Sélectionnez une étape, appuyez sur [Delete], puis appuyez sur [Enter] pour confirmer.
  - Éditer le temps d'une étape (Step Time) : Sélectionnez une étape, appuyez sur [Time/Mode] pour éditer le temps de l'étape.
  - Voir les données de l'étape : Sélectionnez une étape, appuyez sur [Copy/Include / « copier / inclure »] pour inclure les données de l'étape.

### 7.3 Lire une CueList

Faites monter le curseur PLAYBACK ou appuyez sur le bouton PLAYBACK pour lancer une CueList.

- Un playback ne peut lancer qu'une CueList.
- Le temps d'une CueList est 0 par défaut, et Link est réglé sur OFF, vous devez donc appuyer sur [GO+] ou [GO-] pour une lecture manuelle.

### 7.4 Supprimer une CueList

La suppression d'une CueList est identique à celle d'une poursuite.

- 01) Appuyez sur [Delete].
- 02) Appuyez de nouveau sur le bouton CueList.

### 7.5 Copier une CueList

Afin de copier une CueList :

- 01) Appuyez sur [Copy/Include / « copier / inclure »].
- 02) Appuyez sur un bouton CueList avec une CueList existante.
- 03) appuyez sur le bouton de poursuite vide où vous souhaitez faire la copie.

### 7.6 Définir la durée globale

Pour régler la durée globale d'une CueList :

- 01) Appuyez sur [Time/Mode], puis sur le bouton CueList de votre choix.
- 02) Appuyez sur <Up>/<Down> pour naviguer, puis sur <A>-<E> pour sélectionner une option. Tournez la molette V pour définir les valeurs.

- 03) L'option Link se trouve sur la page 2. Si « Link » est réglé sur ON, les poursuites s'exécuteront automatiquement étape par étape. Si au contraire « Link » est réglé sur OFF, vous devez appuyer sur <GO+> ou <GO-> pour ouvrir les étapes.
  - 04) Si toutes les modifications nécessaires sont effectuées, appuyez à deux reprises sur [Enter] pour enregistrer et quitter.
- Pour la CueList, définir uniquement le temps LTP est suffisant.

### **7.7 Réglage d'une durée spécifique pour une étape**

Un temps spécifique de fondu d'entrée / de sortie peut être alloué à chaque étape. L'étape d'une poursuite avec un temps spécial est appelée étape complexe. Si l'étape utilise une durée globale, il s'agit alors d'une étape simple.

- 01) Appuyez sur [CueList], puis sur le bouton CueList de votre choix.
  - 02) Appuyez sur les boutons <Up> <Down> pour sélectionner une étape.
  - 03) Appuyez sur [Time/Mode].
  - 04) Appuyez sur <Up>/<Down> pour naviguer, puis sur <A>-<E> pour sélectionner une option. Tournez la molette V pour définir les valeurs.
  - 05) L'option Link se trouve sur la page 2. Si « Link » est réglé sur ON, les poursuites s'exécuteront automatiquement étape par étape. Si au contraire « Link » est réglé sur OFF, vous devez appuyer sur <GO+> ou <GO-> pour ouvrir les étapes.
  - 06) Appuyez deux fois sur [Enter] pour enregistrer.
- Toute modification changera automatiquement l'étape en étape complexe.
  - Pour convertir une étape en étape simple, passez de [Save as complex] à [Save as simple] dans le menu Time.

## 8 Afficher l'enregistrement

Grâce à Show Record, vous pouvez enregistrer l'ordre des listes de lecture et le temps d'intervalle entre chaque lecture. Le show peut être lu après l'enregistrement. Cette fonction fait gagner un temps précieux aux ingénieurs lumière.

### 8.1 Enregistrer un Show

- 01) Appuyez sur <SETUP>.
  - 02) Appuyez sur <E> [Show Record].
  - 03) Appuyez sur <A> [Show List], puis sélectionnez le show que vous voulez enregistrer.
  - 04) Appuyez sur <B> [Record Show].
  - 05) Appuyez sur <B> [Record] pour le surligner.
  - 06) Lire les poursuites et les palettes.
  - 07) Lorsque les lectures sont terminées, appuyez sur <B> [Record] pour les dé-surligner.
  - 08) Appuyez sur <ENTER> pour terminer le show.
  - 09) Vous pouvez à présent configurer les paramètres du temps. Pour régler la première lecture comme temps de départ, appuyez sur <C>. Afin de conserver les réglages de temps d'origine, appuyez sur <E>.
- La durée du show sera affichée après l'enregistrement.
  - Lorsque vous enregistrez, vous pouvez utiliser soit le code temporel du contrôleur, soit un code temporel MIDI externe. Vous pouvez basculer entre les deux en appuyant sur la touche <A> dans le menu Program Recording. Lorsque vous sauvegardez après l'enregistrement, conservez le temps d'origine.

### 8.2 Lire un Show

- 01) Appuyez sur <SETUP>.
  - 02) Appuyez sur <E> [Show Record].
  - 03) Appuyez sur <A> [Show List], puis sélectionnez le show que vous voulez lire.
  - 04) Appuyez sur <D> [Play Show].
  - 05) Appuyez sur <B> [Play] pour le surligner, puis le show démarre.
- Lors de la lecture du show, son minuteur sur la première ligne démarre. L'option B sera automatiquement dé-surlignée à la fin de la lecture du show.
  - Les options D et E peuvent être utilisées pour régler le rythme du show.
  - Lors de la lecture, vous pouvez utiliser soit le code temporel du contrôleur, soit un code temporel MIDI externe. Vous pouvez basculer entre les deux en appuyant sur la touche <A> dans le menu Program Recording.

### 8.3 Suppression d'un show

- 01) Appuyez sur <SETUP>.
  - 02) Appuyez sur <E> [Show Record].
  - 03) Appuyez sur <A> [Show List], puis sélectionnez le show que vous voulez effacer.
  - 04) Appuyez sur <C> [Delete Show], puis sur <Enter> pour effacer.
- Pour effacer tous les programmes, entrez dans Program Record, sélectionnez [Clear Show List] et appuyez sur <Enter>.

### 8.4 Sauvegarder/charger un show

Vous pouvez enregistrer ou charger une liste de shows.

- Save Show List (enregistrer la liste de shows)
- 01) Appuyez sur <SETUP>.
  - 02) Appuyez sur <E> [Show Record], insérez un disque amovible.
  - 03) Appuyez sur <C> [Save Show List].
  - 04) Tournez la molette V pour modifier les caractères. Appuyez sur <Up>/<Down> pour bouger le curseur, appuyez sur [Delete] pour effacer un caractère.
  - 05) Appuyez sur <ENTER> pour sauvegarder.

- Load Show List (charger la liste de shows)

- 01) Appuyez sur <SETUP>.
- 02) Appuyez sur <E> [Show Record], insérez le disque amovible.
- 03) Appuyez sur <D> [Load Show List].
- 04) Sélectionnez la liste de shows souhaitée puis appuyez sur <Enter> pour lancer le chargement.

- Enregistrer un seul show

- 01) Appuyez sur <SETUP>.
- 02) Appuyez sur <E> [Show Record], insérez un disque amovible.
- 03) Appuyez sur <A> [Show List], puis sélectionnez le programme à enregistrer.
- 04) Appuyez sur <E> [Save&Load Show], puis sur <A> [Save Show].
- 05) Tournez la molette V pour modifier les caractères. Appuyez sur les boutons <Up> <Down> pour déplacer le curseur. Appuyez sur <DELETE> pour supprimer un caractère.
- 06) Appuyez sur <ENTER> pour sauvegarder.

- Charger un seul programme

- 01) Appuyez sur <SETUP>.
- 02) Appuyez sur <E> [Show Record], insérez le disque amovible.
- 03) Appuyez sur <A> [Show List], puis sélectionnez le programme à charger.
- 04) Appuyez sur <E> [Save&Load Show], puis sur <B> [Load Show].
- 05) Sélectionnez le fichier souhaité.
- 06) Appuyez sur <ENTER> pour charger.

## 9. Configuration

Appuyez sur **SETUP** pour entrer dans le menu Setup. Dans le menu, vous pouvez sauvegarder des données, charger, supprimer des données, choisir la langue, gérer la bibliothèque, ajuster les paramètres utilisateur et consulter les informations sur la version.

### 9.1 Gestion du disque externe

Permet de créer une sauvegarde et de lire des données.

- Sauvegarder des données : Insérez un disque dur externe. Sélectionnez Save Data. Entrez dans le menu de sauvegarde des données. Tournez la molette V pour modifier les caractères. Appuyez sur les boutons <Up> <Down> pour déplacer le curseur. Appuyez sur <DELETE> pour supprimer un caractère. Lorsque vous avez terminé, insérez un disque externe. Appuyez sur [Enter] pour enregistrer.
- Lire des données : Insérez un disque externe. Sélectionnez « Read data » (lire des données). Tous les noms des données présentes sur le disque externe apparaîtront à l'écran. Appuyez sur <Up> /<Down> pour sélectionner des données. Appuyez sur <A>-<E> pour sélectionner l'option de votre choix pour charger les données.

### 9.2 Wipe

Permet de supprimer l'ensemble des données ou seulement les données de playback de la console.

- Wipe Playback : seules les données se trouvant dans la zone de playback seront supprimées.
- Wipe Palette : seules les données se trouvant dans la zone de la palette seront supprimées.
- Wipe All : les données de playback, de la palette et de l'assignation seront toutes supprimées.

### 9.3 Sélection de la langue

Deux langues sont disponibles : Chinois et anglais.

### 9.4 Gestion des personnalités

- Effacer une personnalité : Vous pouvez enregistrer 32 bibliothèques maximum sur la console. Vous devez effacer une ancienne bibliothèque pour en enregistrer une nouvelle si le nombre total de bibliothèques est de 32.

- 01) Entrez dans le menu Delete Library.
- 02) Utilisez les boutons <Up> /<Down> pour naviguer.
- 03) Appuyez sur <A> - <E> pour sélectionner.
- 04) Appuyez sur [Enter] pour valider la suppression.

- Delete all Person. : Toutes les bibliothèques sont supprimées.
- Mise à jour des personnalités

- 01) Insérez un disque flash USB approprié. Dans le menu, appuyez sur <D> pour charger les bibliothèques à partir du disque flash USB.
- 02) Sélectionnez la personnalité que vous voulez ajouter. Une fois la bibliothèque mise à jour, la ligne est mise en valeur.

- Les personnalités peuvent être créées ou éditées directement à l'aide de la console.

- 01) Appuyez sur <SETUP>.
- 02) Appuyez sur <D> [Personality Manage / « Gérer personnalité »].
- 03) Appuyez sur <E> [Edit Personality / « Éditer personnalité »].
- 04) Dans ce menu, vous pouvez créer de nouvelles personnalités ou éditer des personnalités existantes.
- 05) Tournez la molette B pour modifier les caractères. Appuyez sur les boutons <Up> <Down> pour déplacer le curseur. Appuyez sur <DELETE> pour supprimer un caractère. Une fois que vous avez saisi le nom, appuyez sur <ENTER> pour entrer dans le menu Channels Number.
- 06) Une fois dans le menu, tournez la molette V pour modifier le numéro de canal ou appuyez sur un bouton Fixture pour saisir le numéro de canal. Appuyez sur <Enter> pour entrer dans le menu Channel Edit.

- 07) Sélectionnez le canal que vous voulez éditer. Une fois sélectionnée, l'option est surlignée. Appuyez sur <ATTRIBUTE> pour allouer un attribut au canal. Si le canal n'est pas un canal à réglage fin, appuyez alors de nouveau sur le bouton d'option. Vous entrez alors dans le menu avancé de réglage des canaux (Advanced Channel Setting).
- 08) Dans ce menu, tournez la molette V pour modifier les caractères. Appuyez sur les boutons <Up> <Down> pour déplacer le curseur. Appuyez sur <DELETE> pour supprimer un caractère. L'option B peut être utilisée pour changer le type d'attribut. L'option C peut être utilisée pour changer le type de canal. Tournez la molette V pour changer la valeur de localisation du canal. L'option D peut être utilisée pour éditer le statut inversé du canal. Après l'édition, appuyez sur <Exit> pour revenir au menu supérieur.
- 09) Répétez l'étape 7 jusqu'à finir l'édition de tous les canaux, puis appuyez sur <ENTER> pour entrer dans le menu Macro.
- 10) Dans le menu Macro, sélectionnez la commande macro que vous voulez éditer. Tournez la molette B ou appuyez sur un bouton FIXTURE pour entrer un numéro de canal. Tournez la molette V pour entrer une valeur de fonction. Après l'édition de la commande macro, appuyez sur <Enter> pour enregistrer la personnalité créée/éditée.

### 9.5 Enregistrement de programme

Reportez-vous au chapitre 8

### 9.6 Paramètres utilisateur

La console offre différentes façons de sélectionner les palettes pour satisfaire les préférences de chaque utilisateur.

Appuyez sur <Setup>, sélectionnez User Settings (paramètres utilisateur). Les options ci-dessous sont à présent disponibles :

- **Save Pal. not link A/Save Pal. Link Attr.:** Lorsque vous enregistrez une palette, vous pouvez sélectionner de la lier à un attribut ou non. Si vous choisissez de la lier, seules les données des attributs sélectionnés passeront par le programmeur et seront enregistrées. Sinon, toutes les données dans le programmeur seront enregistrées.
- **Use Pal. not link At/Use Pal. link Attr.:** Lorsque vous chargez une palette, vous pouvez sélectionner de la lier à un attribut ou non. Si vous choisissez de la lier, seules les données des attributs sélectionnés seront chargées. Sinon, toutes les données seront chargées.
- **MIDI = SLAVE/MASTER/DISABLE:** Définit le mode MIDI. En mode esclave, les données sont reçues. En mode maître, les données sont transmises lorsque vous appuyez sur une touche ou si vous bouger un fader.
- **MIDI channel = xx:** Règle le canal de transmission / réception MIDI. Les canaux MIDI sont numérotés de 1 à 16.
- **Palette Page = On/Off :** Si elle est éteinte, la page 1 reste active.
- **Wheel accele.:** Règle l'accélération de la roue.

### 9.7 Mise à jour du circuit intégré sur le circuit imprimé de sortie

Pour mettre à jour le circuit intégré sur le circuit imprimé de sortie :

- 01) Copiez le fichier mis à jour sur un disque externe. Insérez le disque externe dans la console.
- 02) Sélectionnez l'option concernée pour commencer la mise à jour.

### 9.8 Informations système

Appuyez sur <Setup>, puis naviguez en appuyant sur <Up>/<Down>. Vous verrez les informations système. L'écran affiche la version actuelle du logiciel.

## 10. Mise à jour

- 01) Éteignez la console.
- 02) Copiez le fichier mis à jour sur un disque externe et connectez-le au port USB de la console.
- 03) Allumez la console. Elle se met à chercher la mise à jour du progiciel. Une fois détecté, le logiciel demande si une mise à jour est nécessaire ou non.
- 04) Appuyez sur <ENTER> pour mettre à jour. Après la mise à jour, l'appareil redémarre automatiquement.

## 11. Personality Builder (mise au point d'une personnalité)


17A unpatch		18A unpatch		19A unpatch		20A unpatch	
17B unpatch		18B unpatch		19B unpatch		20B unpatch	

FUNCTION		EFFECT		MAGENTA		RED		BLUE							
9A unpatch	10A unpatch	11A unpatch	12A unpatch	13A unpatch	14A unpatch	15A unpatch	16A unpatch	17A unpatch	18A unpatch						
CONTROL		CYAN		YELLOW		GREEN		WHITE							
9B unpatch	10B unpatch	11B unpatch	12B unpatch	13B unpatch	14B unpatch	15B unpatch	16B unpatch	17B unpatch	18B unpatch						
PAN		DIMMER		FOCUS		IRIS		FUNCTION		COLOR 1		GOBO1		PRISM	
1A unpatch	2A unpatch	3A unpatch	4A unpatch	5A unpatch	6A unpatch	7A unpatch	8A unpatch	9A unpatch	10A unpatch	11A unpatch	12A unpatch	13A unpatch	14A unpatch	15A unpatch	16A unpatch
TILT		SHUTTER		ZOOM		FUNCTION		COLOR 2		GOBO2		P/T SPEED			
1B unpatch	2B unpatch	3B unpatch	4B unpatch	5B unpatch	6B unpatch	7B unpatch	8B unpatch	9B unpatch	10B unpatch	11B unpatch	12B unpatch	13B unpatch	14B unpatch		

Fixture name



Attribute Setting

Attribute Name

Channel NO.

Fine Channel NO.

Fader

Invert

- UNCATEGORISED
- SHUTTER
- FOCUS
- ZOOM
- IRIS
- COLOR1
- COLOR2
- COBO1
- COBO2
- Go-ROTATE1
- Go-ROTATE2
- PRISM
- P/T SPEED
- FUNCTION

Macros

LAMP ON

LAMP OFF

RESET

- 01) Sélectionnez la langue préférée.
- 02) Appuyez sur [NEW] pour créer une nouvelle personnalité ou sur [LOAD] pour en charger une existante.
- 03) Saisissez le nom que vous souhaitez donner à cette nouvelle personnalité.
- 04) Sélectionnez les tags mis en valeur par un fond bleu.
- 05) Entrez la valeur du canal dans la colonne Attribute Setting (réglages d'attribut).
- 06) Sélectionnez le type de canal dans le menu déroulant Attribute Setting.
- 07) Changez le nom de l'attribut, selon vos préférences.
- 08) Entrez, si besoin est, sa valeur précise.
- 09) Entrez la valeur de la fonction Locate.
- 10) Définissez la pente et l'inversion. (Normalement, utilisez les paramètres par défaut.)
- 11) Répétez les étapes 4 à 10 pour configurer un autre attribut.
- 12) Enregistrez la personnalité.



## Entretien

---

L'utilisateur doit s'assurer que les installations techniques et de sécurité sont contrôlées par un expert chaque année au cours d'un test d'acceptation.

L'utilisateur doit s'assurer que les aspects liés à la sécurité et les installations techniques sont inspectés chaque année par une personne qualifiée.

Les points suivants doivent être pris en compte durant l'inspection :

- 01) Toutes les vis utilisées pour l'installation de l'appareil ou des parties de celui-ci doivent être vissées fermement et ne pas être corrodées.
- 02) Les boîtiers, fixations et systèmes d'installation ne devront comporter aucune déformation.
- 03) Les pièces mécaniques mobiles, comme par exemple les essieux ou les goupilles, ne devront présenter aucune trace d'usure.
- 04) Les câbles d'alimentation ne devront présenter aucune trace de dommage ou de fatigue des matériaux.

Le Showtec Creator 2048 ne requiert presque aucune maintenance. Cependant, vous devez veiller à la propreté de l'unité.

Débranchez l'alimentation électrique puis nettoyez le couvercle à l'aide d'un chiffon humide. Ne plongez sous aucun prétexte l'unité dans un liquide. N'utilisez ni alcool ni solvants.

Assurez-vous que les branchements restent propres. Débranchez l'alimentation électrique, puis nettoyez le DMX et les branchements audio à l'aide d'un chiffon humide. Assurez-vous que les connexions sont parfaitement sèches avant de connecter le matériel ou de le brancher à l'alimentation électrique.

## Dépannage

---

### Pas de lumière

Ce guide de dépannage est conçu pour vous aider à résoudre des problèmes simples.

Pour ce faire, vous devez suivre les étapes suivantes dans l'ordre afin de trouver une solution. Dès que l'unité fonctionne à nouveau correctement, ne suivez plus ces étapes.

Si la Creator 2048 ne fonctionne pas bien, confiez-en la réparation à un technicien.

Il se peut que le problème soit lié à l'alimentation ou aux effets.

- 01) Alimentation. Vérifiez si l'unité est branchée à l'alimentation appropriée.
- 02) Rapportez la Creator 2048 à votre revendeur Showtec.
- 03) Un effet ne répond pas au Creator 2048 : vérifiez l'adresse DMX de l'appareil et celle du contrôleur et assurez-vous qu'elles correspondent. Veillez à ce que les branchements soient correctement faits. Vérifiez si le verrouillage est désactivé.
- 04) Si tout ce qui est mentionné ci-dessus semble fonctionner correctement, rebranchez l'unité.
- 05) Si rien ne se produit au bout de 30 secondes, débranchez l'appareil.
- 06) Si vous ne parvenez pas à déterminer la cause du problème, n'ouvrez en aucun cas la Creator 2048, cela pourrait abîmer l'unité et annuler la garantie.
- 07) Rapportez l'appareil à votre revendeur Showtec.

### Pas de réponse du DMX

Il se peut que le problème soit lié au câble ou aux connecteurs DMX ou à un mauvais fonctionnement de la console ou de la carte DMX d'effets lumineux.

- 01) Vérifiez le réglage DMX. Assurez-vous que les adresses DMX sont correctes.
- 02) Vérifiez le câble DMX : débranchez l'unité, changez le câble DMX puis reconnectez l'appareil à l'alimentation. Essayez à nouveau votre contrôle DMX.
- 03) Déterminez si la console de contrôle ou l'effet lumineux est en cause. La console fonctionne-t-elle correctement avec d'autres produits DMX ? Si ce n'est pas le cas, vous devez la faire réparer. Si elle fonctionne correctement avec d'autres produits DMX, amenez le câble DMX et l'effet lumineux à un technicien qualifié.

## Spécifications du produit

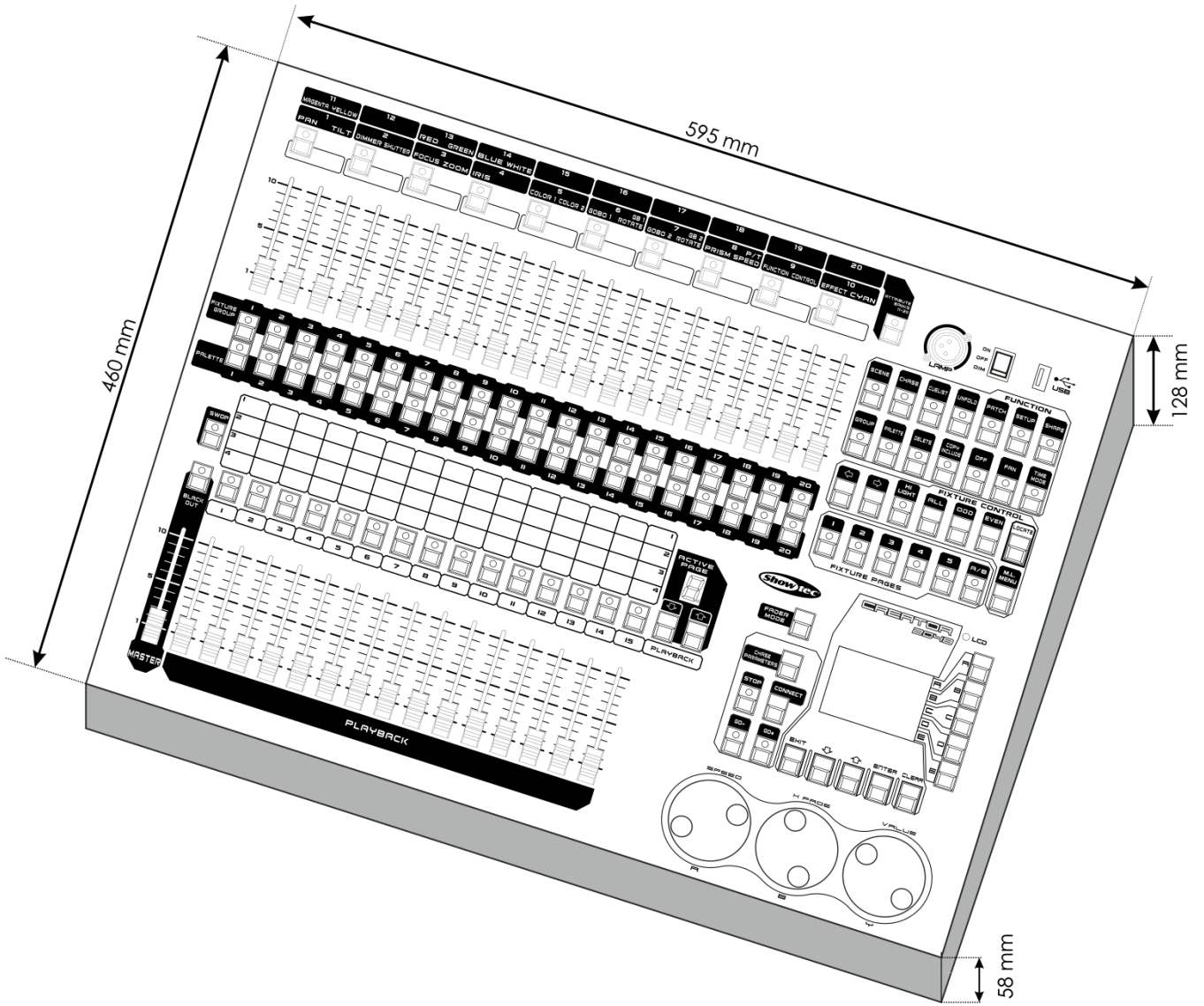
Numéro de canal DMX512	2048
Appareil	200
Canaux pour chaque appareil	40
Poursuites	150
Poursuites pouvant fonctionner simultanément	15
Étape de poursuite	600
Formes pour chaque scène	5
Formes pouvant fonctionner simultanément	8
Adresse de l'appareil réassignable	Oui
Orientation / inclinaison interchangeable	Oui
Sortie du canal inversée	Oui
Modification de la pente du canal	Oui
Canaux pour chaque appareil	40 primaires + 40 à réglage fin
Bibliothèque	Format Avolite Pearl R20 pris en charge
Scène	150
Scènes pouvant fonctionner simultanément	15
Nombre total d'étapes de scène	600
Contrôle du temps des scènes	Fondu entrée / sortie, pente LTP
Formes pour chaque scène	5
Scène et variateur contrôlables par curseur	Oui
Scène interchangeable	Oui
Flash de scène	Oui
Générateur de formes	Formes du variateur d'intensité, orientation / inclinaison, RGB, CMY, couleur, gobo, iris, zoom et mise au point
Formes pouvant fonctionner simultanément	8
Curseur Master	Global
Extinction en temps réel	Oui
Réglage de la valeur de canal via roue de contrôle	Oui
Réglage de la valeur de canal via curseur	Oui
Réglage du variateur d'intensité via curseur	Oui
Mémoire USB	Prise en charge du format FAT32
Protection anti-poussière + étui de transport	inclus
Dimensions de l'étui	655 x 538 x 250 mm (l x L x H)
Poids de l'étui	10,06 kg
Dimensions	595 x 460 x 128 mm (l x L x H)
Poids	10,64 kg

La conception et les caractéristiques du produit sont soumises à modification sans avis préalable.



Site web : [www.Showtec.info](http://www.Showtec.info)  
 Adresse électronique : [service@highlite.nl](mailto:service@highlite.nl)

# Dimensions









©2015 Showtec