

1. *Qu'est-ce qui a changé ?*

Jusqu'à la version 6.24, les étapes nécessaires pour enregistrer des préparations étaient : construire les mémoires avec les presets et les utiliser pour construire les séquences et les mémoires sur les masters. Il n'était pas possible de faire de sous-préparations ou point-cues (préparation insérée entre deux préparations). Avant de programmer, il fallait faire le choix d'activer ou pas le mode Replace-all. Il n'était pas facile de configurer plusieurs temporisations pour chaque fonction. Et tout ceci avec la limite de 140 projecteurs connectés.

La plupart de ces choses sont beaucoup plus simples dans la version 7.0. Bien sûr, il est toujours possible d'utiliser l'ancienne méthode. Les anciens spectacles sont toujours utilisables et peuvent être convertis au nouveau format de données pour les utiliser sans modification. Une fois un spectacle converti, il n'est plus possible de l'utiliser sur une console utilisant l'ancienne version.

Ce qui a changé :

- **Point-cues:** il est possible de programmer 10 préparations (point-cues) entre deux préparations existantes. En mode séquentiel comme au théâtre, il était impossible d'insérer une préparation entre deux déjà programmées à moins que certaines soit vides. Il est désormais possible d'insérer jusqu'à 10 préparations entre 2 préparations numérotées normalement.*
- **Cue memories:** L'ancienne méthode consistait à faire des presets, construire des mémoires à partir des presets puis construire des séquences ou des mémoires avec celles-ci sur des préparations. Seul un temps de montée pouvait être donné à une mémoire (temporisations des masters ou des séquences). Cette méthode de travail est toujours disponible mais l'ensemble peut être simplifié. Au lieu de faire des mémoires, il est possible de faire des mémoires de préparation ou Cue-memories avec lesquelles les valeurs sont placées directement dans les préparations. Délai et fondu de montée, délai et fondu de descente et temps de maintien peuvent être ajoutés à une mémoire de préparation et chacun peut être affecté individuellement à différents canaux.*
- **Mode transparent :** Cette fonction remplace l'ancien mode Replace-all. Attention : cette fonction est inversée. Le mode Transparent ON correspond au mode Replace-All OFF. De plus, le spectacle sera sauvegardé avec les réglages de mode - il n'est plus nécessaire d'utiliser SHIFT-CUE à chaque démarrage, il suffit de le programmer une seule fois. Il est aussi possible de séparer le mode transparent :
 - masters et séquences sont indépendants*
 - chaque préparation peut avoir son propre mode**
- **Plus d'appareils:** Il est possible désormais de contrôler 700 appareils (10 pages de 70).*

- **Plus de mémoires et de préparations :** Le nombre total de mémoires et de préparations a été augmenté : la console dispose désormais de 4000 mémoires, 2000 mémoires de préparation (cue memories) et 11200 préparations.

2

Mise à jour de la console

Il est nécessaire **d'augmenter la mémoire vive de la console** pour travailler avec la version 7.0 (voir annexes). La console a besoin d'au moins **32 Mo de mémoire interne**. Lorsque des spectacles utilisant beaucoup de projecteurs sont chargés, les performances de la console peuvent être améliorées en utilisant un processeur plus rapide comme le Pentium 200 MHz.

Deux touches doivent être interverties sur le panneau avant : les touches **CTRL CHAN** (à côté de la touche GET) et **RGB**. Ceci est très facilement réalisable avec un petit tournevis.

3

Sous-préparations (Point Cues)

10 sous préparations peuvent être insérées entre chacune des 1120 préparations.

Deux possibilités pour activer une préparation :

- **Sélectionnez une page de préparations puis une préparation (1 - 70). Avec le clavier numérique (0-9), sélectionnez la sous-préparation.** (Remarque : lorsqu'une préparation (1-70) est programmée, la touche 0 du clavier clignote. Ceci indique que la préparation 70 - par exemple - est en réalité 70.0).

Lorsque, sur le clavier numérique, une touche :

- clignote : la sous-préparation est active.
- reste allumée : la sous-préparation est programmée mais non active.

- Maintenez  enfoncée et choisissez son numéro relatif sur le clavier (71.2 par ex.) et validez avec .

Que sont les numéros relatifs ?

Ce sont les numéros de préparation pris depuis la préparation 1 de la page de préparations 1.

Il n'y a pas de différence notable pour les préparations de la page 1.

70.1 = page 1, sous-préparation 70.1

Pour les autres pages de préparations :

71.1 = page 2, sous-préparation 1.1

1120.9 = page 16, sous-préparation 70.9

Les numéros relatifs sont donnés sur l'écran :

PAGE 1 CUE 3.0 REL3.0

4 Mémoires de préparation (Cue memories)

Qu'est-ce qu'une mémoire de préparation ?

Les valeurs des canaux (+ les effets) d'un ou plusieurs appareils peuvent être mémorisés directement sur une préparation sans avoir à enregistrer d'abord une mémoire à utiliser plus tard dans une séquence ou sur un master. Les temporisations affectées aux projecteurs ou aux canaux sont également ajoutés à cette mémoire spéciale.

Du point de vue des priorités entre masters et séquences, une mémoire de préparation doit être considérée comme une séquence E imaginaire : elle a la priorité la plus basse, juste après la séquence D, C, B, A et les masters 42 à 1, le mode manuel étant le plus prioritaire (dans les cas où des canaux sont impliqués dans plusieurs éléments de restitution et qu'il ne s'agit pas d'intensité).

Enregistrer une mémoire de préparation :

Ici aussi, deux possibilités :

Supposons que les projecteurs sont à leur état par défaut, ces valeurs par défaut peuvent être mémorisées dans une mémoire de préparation :

- **Sélectionnez une mémoire de préparation, appuyez sur**   **et choisissez une préparation (1-70).**

Si nécessaire, choisissez une sous-préparation avec le clavier numérique : appuyez d'abord sur la touche Point (.) puis sur un numéro compris entre 1 à 9.

Appuyez deux fois sur  pour mémoriser.

- **Utilisez les numérotations relatives : appuyez sur**   **et donnez le numéro relatif de la préparation avec le clavier numérique.**

Appuyez deux fois sur  pour mémoriser.

Activer les mémoires de préparations (ON/OFF) :

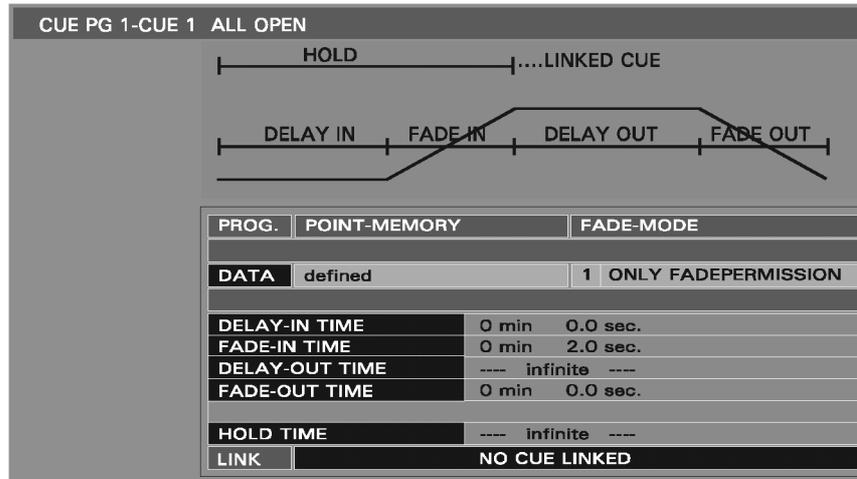
Comme les séquences, les mémoires de préparation doivent être activées ou désactivées.

Appuyez sur  . La case derrière 'Cuefading Active' passe en rouge sur l'écran.

Temporisation des mémoires de préparations :

Vous avez sûrement remarqué une fenêtre apparaissant sur l'écran au premier appui sur la touche RET lors de l'enregistrement de la mémoire; cet écran peut être rappelé comme suit :

Choisissez un numéro de préparation et appuyez sur



Delay in Temps d'attente avant le début du fondu (valeur par défaut : 0)

Fade - in Temps de fondu mis pour passer des valeurs actuelles aux valeurs programmées. Valeur par défaut : 2 sec. Si cette valeur est mise à 0, il n'y a plus de fondu, mais simplement un saut des valeurs en cours vers les valeurs programmées.

Note importante : les valeurs actuelles ou valeurs de départ ou valeurs en cours sont les valeurs des canaux au moment de l'activation de la mémoire. Supposons que nous ayons une mémoire de préparation contenant les valeurs Pan et Tilt pour une position à Jardin. Si, lorsqu'elle est activée, les Pan et Tilt pointaient vers le milieu de la scène, les valeurs actuelles sont 'milieu de la scène'. Les faisceaux se déplaceront donc du milieu vers Jardin. Si au moment de l'activation, les faisceaux étaient à Cour (valeurs actuelles = Cour), les faisceaux iront de Cour à Jardin. Ceci est aussi valable pour tous les autres paramètres.

Delay-out Les valeurs atteintes sont maintenues pendant toute la durée du delay-out. Valeur par défaut : infini, ce qui signifie que les valeurs programmées sont maintenues tant qu'une autre mémoire, séquence ou que le mode manuel ne vient pas les modifier.

Fade-out Temps mis pour revenir des valeurs programmées dans la mémoire de préparation aux valeurs de départ (voyez pour cela la note ci-dessus). Valeur par défaut : 0. Si le delay-out est sur Infini, il n'y aura jamais de fondu de descente (fade-out).

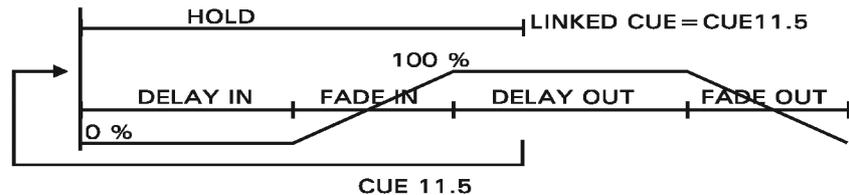
Hold Temps mis pour passer à une autre préparation liée (link-cue) : si celle-ci n'est pas définie, cette valeur est ignorée. **Attention !!! Le comptage démarre dès que la préparation est activée, c'est à dire en même temps que les autres horloges.** Si $Hold < delay-in + fade-in$, rien ne se passera ou le fondu sera interrompu.

Liaison avec une autre préparation :

Les préparations peuvent être enchaînées automatiquement en les liant entre elles. **Pour cela, le paramètre Hold doit avoir une valeur finie et non infinie** ou rien ne se passera.

Une préparation peut être liée à elle-même.

Attention : Lorsqu'il n'y a pas de delay-out ni de fade-out valide, ou si delay-in est plus long que hold, des résultats étranges peuvent se produire puisque les valeurs de départ sont prises lorsque la préparation est renvoyée vers elle-même (voir schéma ci-dessous).



(Les valeurs de départ sont prises à 0% de la progression. Delay-in étant actif, rien ne se passe. Le fondu (fade-in) démarre et s'effectue complètement. Supposons qu'au milieu du delay-out, Hold arrive à terme, la préparation suit le lien (link) qui la ramène vers elle-même. Comme les valeurs actuelles sont les valeurs programmées, rien se passera plus.)

Note importante : Lorsqu'un lien est actif, **SEULS LES CANAUX POSSEDANT UNE VALEUR DANS LA PREPARATION DE DEPART SERONT ACTIVES.** Lorsqu'une préparation possède des informations de Pan et Tilt et qu'elle est liée vers une préparation possédant des informations de Pan, Tilt et d'Intensité, seuls les canaux de Pan et Tilt seront activés dans le fondu puisqu'il n'y avait pas d'information d'Intensité dans la préparation de départ.

Changer les valeurs des temporisations :

Pour vous déplacer parmi les temporisations, utilisez les touches  et .

Pour modifier la valeur activée, appuyez sur .

Utilisez le clavier et  pour changer les valeurs et confirmez par .

Lier une préparation

Appuyez sur  et choisissez une préparation.

Modifier une mémoire de préparation

Il y a plusieurs façons d'appeler et de modifier une mémoire de préparation :

- ouvrez l'écran de temporisations avec   , allez sur la ligne du haut (defined) et appuyez sur 
- ou appuyez sur   et choisissez une préparation.

Vous pouvez désormais modifier les valeurs mémorisées. Enregistrez les modifications avec .

Ajuster individuellement les temporisations pour chaque canal

Les valeurs de fade-in, delay-in, fade-out et hold peuvent être modifiées individuellement pour chaque canal en fonction des valeurs par défaut données à la mémoire de préparation. Utilisez les mêmes règles que pour les valeurs par défaut.

Pour modifier les temporisations d'un canal :

Ouvrez la mémoire de préparation (voir ci-dessus), sélectionnez un projecteur et un canal de contrôle (couleur, gobo, Pan, Tilt ...). Appuyez sur .

(Attention : cette touche a été intervertie avec RGB)

Cet écran apparaît comme suit sur le moniteur :

MAC 500		DMX 4		CONTROL		CHANNELS		
 ADDR 1 LINE 1 DMXOUT 1		PAN 1	DELAY - IN 3	FADE - IN 5	DELAY - OUT 7	FADE - OUT 9	HOLD 11	Timing on: 9 : PAN 10: TILT 11: P/T EFF
PAGE 1		MINUTE VALUES [P/T TIMINGS]						
	1	2	3	4	5	6		
1	20	0m 0.0s	0m 2.0s	INFIN	0m 0.0s	INFIN		
2		0m 0.0s	0m 2.0s	INFIN	0m 0.0s	INFIN		
3		0m 0.0s	0m 2.0s	INFIN	0m 0.0s	INFIN		
4		0m 0.0s	0m 2.0s	INFIN	0m 0.0s	INFIN		
5		0m 0.0s	0m 2.0s	INFIN	0m 0.0s	INFIN		
6		0m 0.0s	0m 2.0s	INFIN	0m 0.0s	INFIN		
7		0m 0.0s	0m 2.0s	INFIN	0m 0.0s	INFIN		
8		0m 0.0s	0m 2.0s	INFIN	0m 0.0s	INFIN		
9		0m 0.0s	0m 2.0s	INFIN	0m 0.0s	INFIN		
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								
26								
27								
28								
29								
30								
31								
32								
33								
34								
35								

Les valeurs foncées représentent les valeurs enregistrées par défaut pour la mémoire de préparation.

Chaque canal de chaque appareil peut avoir ses propres temporisations. Attention : si une valeur de temporisation change, elle est modifiée pour le canal lui-même et pour les effets qui lui sont affectés. Il est possible d'en désactiver avec les touches de canaux de contrôle (9 : canal, 10 : effet ou dans le cas de P/T, comme ici, 9 : Pan, 10 : Tilt 11 : effet).

- La couleur du texte change en fonction :

- Jaune : actif
- Bleu : inactif

N'oubliez pas de sauvegarder avec



Remarque : Lorsque le temps de maintien (hold) d'un canal est différent de celui de la préparation, l'activation du lien se produira plus tôt ou plus tard que pour les autres canaux. Il est ainsi possible de créer des fondus décalés.

5 Mode transparent

Le mode de travail de Replace-all est modifié.

Dans les précédentes versions, lorsque **Replace-all** était actif, toutes les séquences et tous les masters étaient systématiquement remplacés par ceux de la nouvelle préparation.

Le mode **Replace-all** est désormais remplacé par **Transparent** et sa signification est inversée.

L'ancien **Replace-All actif** = le nouveau mode **transparent désactivé**

Il est également possible de choisir un mode de travail individuel pour les masters et les séquences et ce, individuellement pour chaque préparation.

Appuyez sur  :

L'écran suivant apparaît :

EDIT TRANSPARANT MODE	
SHOW DEFAULT	
PLAYBACKS TRANSPARANT	ON
SEQUENCES TRANSPARANT	ON
FOR CUE Page 1 Cue 1.0	
SHOW DEFAULT	ON
PLAYBACKS TRANSPARANT	DEFAULT

Show default : C'est la configuration par défaut pour le spectacle en cours. Elle sera sauvegardée avec lui, il n'est donc plus nécessaire de la rétablir à chaque chargement du spectacle.

For cue Page X Cue x.x: Ce sont les réglages de la dernière préparation (cue) sélectionnée. Pour modifier les réglages du mode transparent, sélectionnez une préparation et ouvrez cette fenêtre.

6 Plus de projecteurs

Il est possible de configurer jusqu'à 10 pages de 70 projecteurs. C'est pour cela que le label des touches a été modifié :



est remplacé par 'Fixture PgUp' et 'Fixture PgDn'.

Dans la rubrique **SETUP**, choisissez la page d'appel et configurez la scène avec les projecteurs. Il est toujours possible de déplacer un appareil d'une page à une autre.

Pour atteindre rapidement une page :

Appuyez simultanément sur les deux touches et choisissez une page (1-10) avec les touches d'appel (1-70)

7 Nommer les groupes de projecteurs

Il est possible de donner un nom à chaque groupe de projecteurs.

Passez en mode Fixtures, appuyez sur  et choisissez le groupe à nommer (1-16). Donnez lui un nom.

8 Fonctions de l'extension Wing

Si le contrôleur est équipé d'une extension (interne ou externe), certaines fonctions sont plus faciles d'accès :



Fonctions d'affichage Pg Up et Pg Dn

Permettent de visualiser (sur les afficheurs et sur l'écran) la restitution en mode texte sous 3 formes: le nom des mémoires, le numéro des mémoires ou le mode de travail (flash, kill, toggle)

Upper et Lower

Visualisation des masters 11 - 26 ou 27 - 42 sur les écrans

En cours d'implémentation



Even sélectionne les appareils pairs.
Odd sélectionne les impairs.





Change le mode (transparent) pour les séquences et les masters :

- Led clignotantes** Les séquences et/ou les masters de la préparation active sont au mode par défaut pour le spectacle.
- Led allumées** Les séquences et / ou les masters sont en mode transparent sur la préparation active.
- Led éteintes** Les séquences et / ou les masters ne sont pas en mode transparent sur la préparation active.



Change le mode de restitution des masters :

Appuyez sur une fonction (toggle, flash, kill) et sélectionnez en même temps un ou plusieurs master ou tous avec All.

Remarque : Playb Solo n'est pas implémentée.



Remarque : il faudra peut-être modifier la position des touches sur certains contrôleurs.

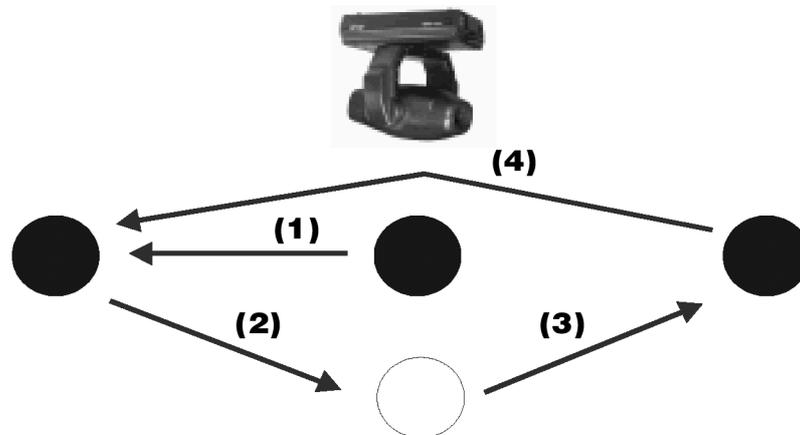
Sur l'extension, la modification des temporisations est simplifiée :

1. temporisations par défaut de la préparation
Sélectionnez une préparation. Sélectionnez la temporisation à modifier (delay-in, fade-in, delay-out, fade-out ou hold) et appuyez en même temps sur la touche CUE. Entrez la valeur de la temporisation.
2. temporisations des canaux pour un projecteur entier
Passez en mode Fixtures. Sélectionnez la temporisation à modifier (delay-in, fade-in, delay-out, fade-out ou hold) et appuyez en même temps sur la ou les touches d'appel des projecteurs correspondante. Relâchez tout et entrez la valeur de la temporisation.
3. temporisations des canaux
Dans l'étape précédente, vous avez sûrement noté que lors de la sélection du projecteur, les Leds des touches de canaux et de presets clignotent. Par défaut, tous les canaux sont sélectionnés. Vous pouvez désélectionner des canaux en appuyant sur leur touche. (Remarque: les sélections sur les presets représentent des fonctions de contrôle : P/T, couleur, gobo ou effet, elles ne représentent pas les canaux eux-mêmes.

Split n'est pas encore opérationnelle.

9 Exemple de programmation d'une mémoire de préparation

9.1 Exemple 1



Supposons que nous utilisons un MAC 500. Dans le premier pas, il va à Jardin, le gradateur fermé. Dans les pas 2 et 3, il va vers Cour pendant que le gradateur s'ouvre puis se ferme. Enfin, dans le quatrième pas, il revient rapidement à Jardin, le gradateur fermé.

Les pas suivants sont nécessaires :

- 1: Pan/Tilt en milieu de scène, gradateur fermé, (cuemem 1 liée à cuemem2).
- 2: Pan/Tilt à Jardin, gradateur fermé, (cuemem2 liée à cuemem3).
- 3: Pan/Tilt à Cour, gradateur ouvert, fade-in, delay-out, fade-out sur le gradateur (cuemem3, liée à cuemem 3).

Explications :

Cuemem1 : On ne donne que les valeurs de Pan, Tilt (centre) et de gradateur (fermé).

- delay-in (cuemem) = 0 sec
- fade-in (cuemem) = 0 sec
- delay-out (cuemem) = infini
- fade-out (cuemem) = 0 sec
- hold = 0 sec
- lien vers cuemem2

Cuemem2 : Pan, Tilt (Jardin), gradateur (fermé).

- delay-in (cuemem) = 0 sec
- fade-in (cuemem) = 0 sec (vers Jardin au plus vite)
- delay-out (cuemem) = infini
- fade-out (cuemem) = 0 sec
- hold = 0 sec
- lien vers cuemem3

Cuemem3 : Pan, Tilt (Cour), gradateur (ouvert).

- delay-in (cuemem) = 0 sec
- fade-in (cuemem) = 3 sec (fondu par défaut de la mémoire de préparation, il donne la vitesse de mouvement générale)
- delay-out (cuemem) = 0 sec (ici nous utilisons un fade-out, donc pas infini)
- fade-out (cuemem) = 0 sec (retour rapide vers Jardin parce qu'on lie cette mémoire vers elle-même)
- hold = 3 sec (la somme delay-in+fade-in+delay-out+fade-out est de 3 secondes. Il faut donc un hold de 3 secondes au moins. Avec une valeur inférieure, les valeurs de départ pour l'exécution du lien seraient prises pendant le fondu (fade-in). Comme la mémoire boucle sur elle-même, au bout d'un certain temps, plus rien ne se passerait.)

- lien vers cuemem3 (un fade-out est utilisé pour ramener le Mac 500 à sa position à Jardin au moment du lien.)

Pour le gradateur, les valeurs de fade-in et fade-out doivent être différentes, puisque le gradateur doit s'ouvrir puis se fermer dans le même pas de programme.

- delay-in (gradateur) = 0 sec
- fade-in (gradateur) = 1.5 sec (le gradateur s'ouvre en 1,5 sec.)
- delay-out (cuemem) = 0 sec
- fade-out (cuemem) = 1.5 sec (le gradateur revient à son état initial en 1.5 sec avant que la mémoire ne boucle sur elle-même.)

Remarque 1: Puisque toutes les mémoires sont liées, elles doivent toutes contenir des informations de Pan, Tilt et d'Intensité. Si on oublie le gradateur dans une mémoire, il ne s'ouvrira pas dans la mémoire 3.

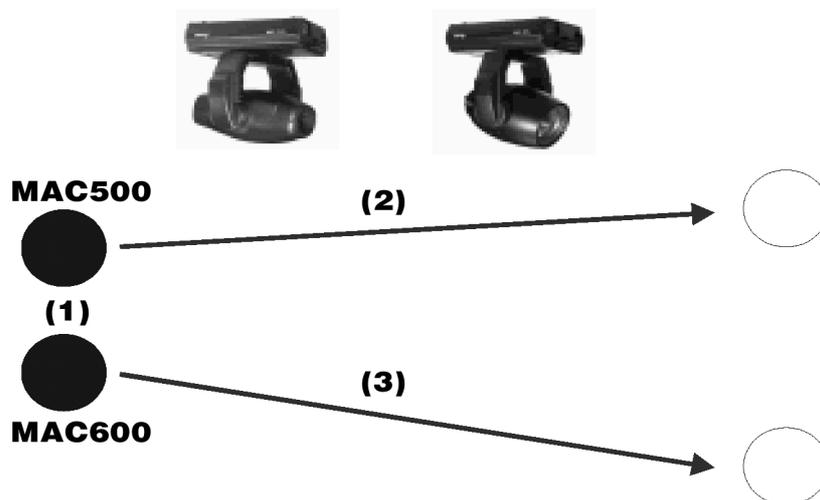
Remarque 2: Si le temps de maintien (hold) du gradateur est différent de 3 sec (valeur par défaut pour la mémoire), il y aura un décalage du gradateur par rapport au mouvement puisque le gradateur sera lié avec des temporisations différentes.

Remarque 3: Pour garder les choses simples, nous n'avons utilisé que le Pan et le Tilt dans cet exemple. Vous pouvez l'étendre à d'autres canaux.

Remarque 4: Rappelez-vous que Cue Fading doit être actif, sinon les fondus ne démarreront pas.

Activez-le en appuyant sur   jusqu'à ce que Cue Fading s'affiche sur fond rouge.

9.2 Exemple 2



Supposons que nous utilisons un MAC 500 et un MAC 600 éclairant à Jardin. Nous voulons garder la possibilité d'envoyer vers Cour chaque appareil à des instants et des vitesses différents avec le gradateur ouvert.

Les pas suivants sont nécessaires :

- 1: cuemem1 identique pour les deux MAC : gradateur fermé, à Jardin.
- 2: cuemem2 pour le MAC 500 : à Cour, gradateur ouvert
- 3: cuemem3 pour le MAC 600: à Cour, gradateur ouvert

Supposons que le MAC 500 passe à Cour en 10 secondes et le MAC 600 en 30 secondes

Explications :

- Cuemem1 :** Pour les deux projecteurs : Pan/Tilt à Jardin, gradateur fermée.
- delay-in (cuemem) = 0 sec
 - fade-in (cuemem) = 0 sec
 - delay-out (cuemem) = infini
 - fade-out (cuemem) = 0 sec
 - hold = infini
 - lien = aucun
- Cuemem2 :** Valeurs uniquement sur MAC 500 : Pan,Tilt à Cour, gradateur ouvert.
- delay-in (cuemem) = 0 sec
 - fade-in (cuemem) = 10 sec
 - delay-out (cuemem) = infini
 - fade-out (cuemem) = 0 sec
 - hold = infini
 - lien = aucun
- Cuemem2 :** Valeurs uniquement sur MAC 600 : Pan,Tilt à Cour, gradateur ouvert.
- delay-in (cuemem) = 0 sec
 - fade-in (cuemem) = 30 sec
 - delay-out (cuemem) = infini
 - fade-out (cuemem) = 0 sec
 - hold = infini
 - lien = aucun

Au démarrage de la préparation 1, les deux projecteurs se placent à Jardin, gradateur fermé, très rapidement.

Au démarrage de la préparation 2, le MAC 500 va vers Cour en ouvrant son gradateur, le tout sur 10 secondes.

Au démarrage de la préparation 3, le MAC 600 va vers Cour en ouvrant son gradateur, le tout sur 30 secondes.

Remarque : Cet exemple montre qu'il est possible de faire des mémoires de préparation sélectives. Il est possible de faire de même sur des groupes de projecteurs, ou sur des canaux, individuellement.

10

Annexes

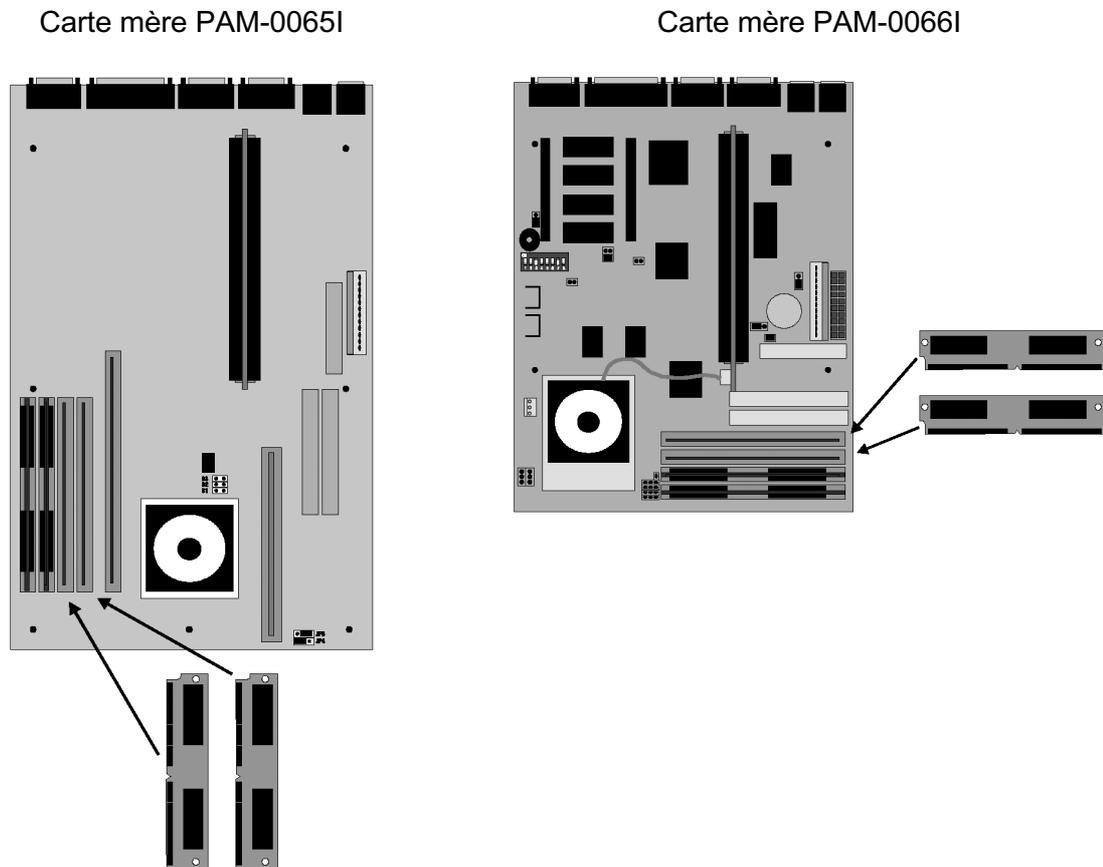
10.1 Ajouter de la mémoire à la console

Si vous installez la version 6.2, nous vous recommandons fortement de disposer de 16 Mo de RAM dans la console. Pour les versions ultérieures, nous vous recommandons 32 Mo de RAM. AU démarrage, le contrôleur vérifie la mémoire disponible. Vous pouvez donc voir la quantité de mémoire installée.

Utilisez des modules de RAM SIMM 72 broches. Ils sont disponibles en 8, 16 et 32 Mo. Utilisez de préférence des barrettes fines (LOW PROFILE).

L'exemple suivant illustre le passage de 16 à 32 Mo avec deux barrettes de 8 Mo.

Ouvrez la console et localisez la carte mère. Selon le type de console de carte installée, deux configurations sont possibles. Repérez-la sur les schémas ci-dessous. Installez les deux barrettes délicatement sur leurs supports. Poussez-les vers la verticale jusqu'au 'clic'.



Fermez la console et démarrez-la.

Si le moniteur reste éteint et que vous entendez quelques bips :

- les barrettes sont peut-être endommagées.
- vous n'avez pas utilisé le bon type de barrettes.
- les barrettes sont mal enfichées.

Dans certains cas, la carte mère active le programme de configuration (BIOS SETUP) à cause de la nouvelle implantation de mémoire. Dans ce cas, validez l'option EXIT AND SAVE SETUP. Vérifiez que la console compte bien toute la mémoire installée. Elle doit trouver 32768 Ko de RAM.

10.2 Changer le microprocesseur

Les consoles sont équipées avec un Pentium 133 MHz. Il est possible de les passer en Pentium 200 MHz pour améliorer leurs performances.

Si vous avez une carte mère de type PAM-0065I, vous pouvez implanter un processeur à 200 MHz.

**Si un Pentium MMX est installé, l'interrupteur JP3 doit être ON
et S4, S5 et S6 doivent être OFF !!**

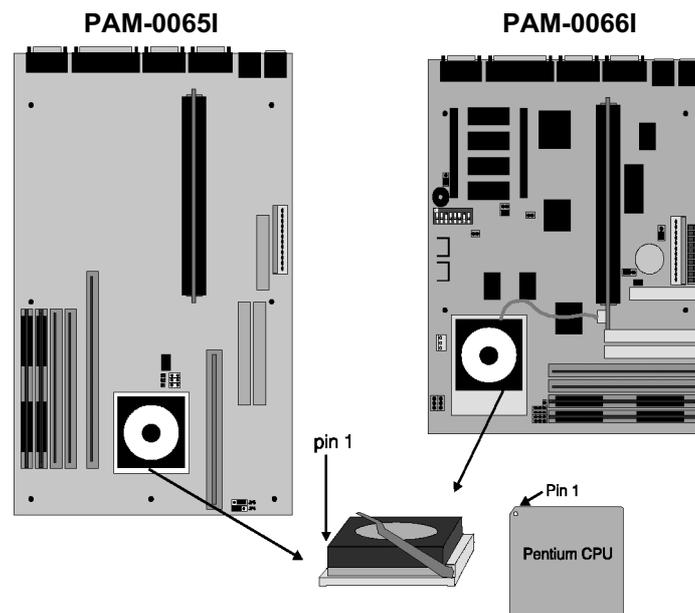
Si vous avez une carte mère PAM-0066I, vous pouvez implanter un processeur à 233 MHz.

Les deux types de cartes acceptent les processeurs Cyrix 6x86 et AMD (K5 ou K6).

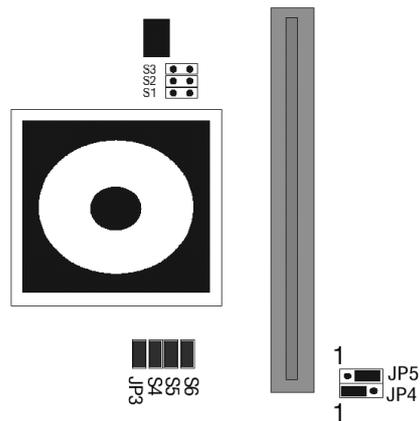
Si vous achetez un nouveau processeur, équipez-le d'un ventilateur car celui installé sur le processeur d'origine est collé.

Dans l'exemple suivant, nous utiliserons un processeur Pentium. Si vous souhaitez installer une marque différente (Cyrix ou AMD), nous vous conseillons de contacter votre revendeur local ou R&D International (tel : 32 11 67 39 00, mail : caseconsole@telesoft.be).

- Ouvrez la console.
- Déconnectez si nécessaire les cartes d'interface.
- Déconnectez l'alimentation du ventilateur installé.
- Retirez le processeur en déverrouillant le levier latéral de son support.
- Installez le nouveau processeur : repérez la broche 1 sur le processeur (repérée par un point). Sur le support, la broche 1 est toujours à côté de l'extrémité du levier de verrouillage.
- Rabaissez le levier et vérifiez la fixation du processeur.
- Installez le ventilateur et connectez son câble d'alimentation.
- Configurez les interrupteurs de la carte mère en fonction des tableaux ci-après.



Carte mère PAM-0065I



Processeur	S1	S2	S3	JP4	JP5
Intel Pentium 75 MHz	Fermé	Fermé	Ouvert	1 - 2	1 - 2
Intel Pentium 90 MHz	Fermé	Ouvert	Ouvert	1 - 2	1 - 2
Intel Pentium 100 MHz	Ouvert	Ouvert	Ouvert	1 - 2	1 - 2
Intel Pentium 120 MHz	Fermé	Ouvert	Ouvert	1 - 2	2 - 3
Intel Pentium 133 MHz	Ouvert	Ouvert	Ouvert	1 - 2	2 - 3
Intel Pentium 150 MHz	Fermé	Ouvert	Ouvert	2 - 3	2 - 3
Intel Pentium 166 MHz	Ouvert	Ouvert	Ouvert	2 - 3	2 - 3
Intel Pentium 180 MHz	Fermé	Ouvert	Ouvert	2 - 3	1 - 2
Intel Pentium 200 MHz	Ouvert	Ouvert	Ouvert	2 - 3	1 - 2

Note : s'il s'agit d'un Pentium MMX (jusqu'à 200 MHz), configurez JP3, S4, S5 et S6 comme suit:



Carte mère PAM-0066I



●● JP5

Processeur	Freq.	SW1-3	SW1-4	SW1-5	SW1-6	SW1-7	SW1-8
Intel Pentium	90 MHz	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF
Intel Pentium	100 MHz	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF
Intel Pentium	120 MHz	ON	OFF	OFF	ON	OFF	OFF
Intel Pentium	133 MHz	ON	OFF	OFF	OFF	ON	OFF
Intel Pentium	166 MHz	ON	ON	OFF	OFF	ON	OFF
Intel Pentium	200 MHz	OFF	ON	OFF	OFF	ON	OFF
Intel Pentium MMX	166 MHz	ON	ON	OFF	OFF	ON	OFF
Intel Pentium MMX	200 MHz	OFF	ON	OFF	OFF	ON	OFF
Intel Pentium MMX	233 MHz	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF