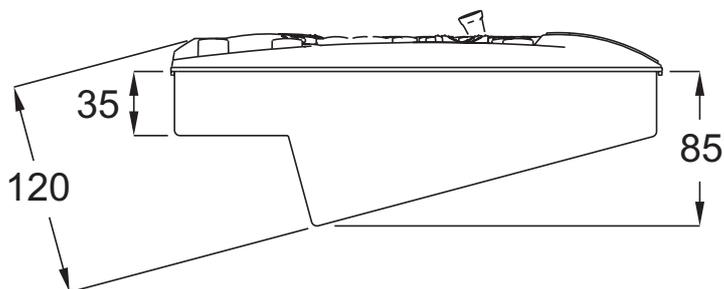
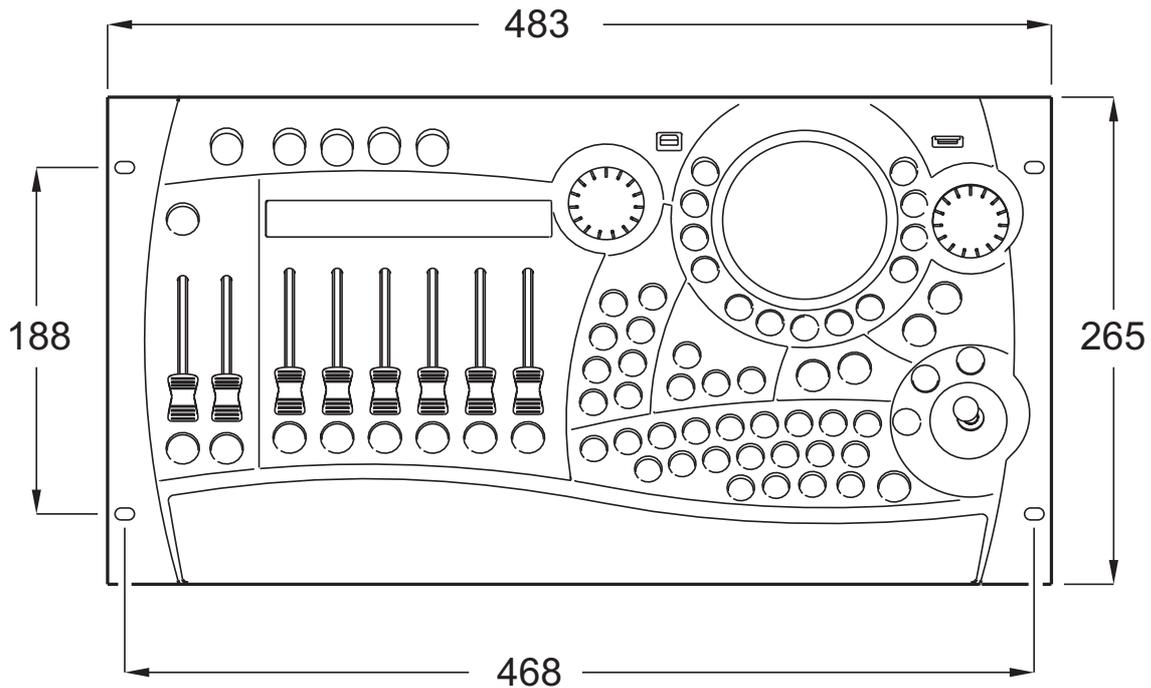


# Xciter

## manuel d'utilisation



Dimensions en millimètres :



© 2003 Martin Professional A/S, Danmark.

Imprimé au Danemark

Ce manuel d'utilisation a été développé par R&D International NV, Belgique sur commande de Martin Professional A/S, Danmark. Tous droits réservés. Aucun extrait de ce manuel ne peut être reproduit, par quelque moyen ou sous quelque forme que ce soit, sans permission expressément écrite de Martin Professional A/S, Danmark.

Les informations contenues dans ce document peuvent être modifiées sans préavis. Martin Professional AS ne pose aucune garantie sur le présent matériel, notamment, mais sans limitation à ce point particulier, sur son utilisation dans le cadre d'une application spécifique.

Martin Profession AS ne peut être tenu responsable des erreurs contenues dans le présent document ni des conséquences et dommages liés à la vente, aux performances ou à l'utilisation de ce matériel.

P/N 35030119 Revision A

# Table des matières

Chapitre 1. Introduction .....	6
1.1 Conventions et terminologie pour ce manuel.....	6
1.2 Précautions d'emploi .....	6
1.3 Terminologie - Notes de traduction .....	7
Chapitre 2. Installation.....	8
2.1 Alimentation .....	8
2.2 Connexion DMX.....	8
2.2.1 Appareils .....	8
2.2.2 Maître/Esclave .....	8
2.3 Connexion MIDI.....	9
2.4 Connexion AUDIO .....	9
2.5 Extension PC .....	9
Chapitre 3. Premiers pas .....	10
3.1 Mise sous tension .....	10
3.2 Extinction .....	10
3.3 Menu de configuration - Setup .....	10
Chapitre 4. Le Patch.....	11
4.1 Canaux physiques et canaux de contrôle .....	11
4.2 Appareils .....	11
4.2.1 Patcher et dépatcher un projecteur .....	12
4.2.2 Edition des informations de patch.....	13
4.2.3 Effacer les informations de patch.....	13
4.3 Patch de gradateurs .....	14
4.3.1 Créer et éditer des noms de canaux.....	14
4.3.2 Créer ou éditer des canaux de gradateur .....	15
4.4 Patch des accès directs (DA patch) .....	15
Chapitre 5. Bibliothèque de projecteurs.....	16
5.1 Créer une nouvelle définition.....	17
5.2 Edition d'une définition existante .....	18
5.3 Supprimer une définition .....	18
Chapitre 6. La Philosophie Xciter.....	19
6.1 Les éléments de travail.....	19
6.1.1 Séquentiels - Cue list.....	19
6.1.2 Préparations - Cue.....	19
6.1.3 Séquence .....	20
6.1.4 Scène - cue scene .....	20
6.1.5 Générateur d'effet .....	21
6.1.6 Preset.....	21
6.1.7 Restitution de scènes .....	21
6.2 Utilisation des éléments de travail .....	21
6.3 Hiérarchie des éléments .....	22
Chapitre 7. Outils de programmation.....	24
7.1 Sélection des machines .....	24
7.2 Sélection par intervalles .....	24
7.2.1 Asservis.....	24
7.2.2 Gradateurs .....	24
7.3 Groupes de machines .....	24
7.3.1 Asservis.....	24
7.3.2 Gradateurs .....	24
7.4 Informations sur les machines.....	24
7.5 Le programmeur.....	25
7.5.1 Canaux actifs / canaux transparents .....	25
7.5.2 Indicateur d'état des canaux.....	25
7.5.3 Couche active / couche inactive.....	25
7.6 Effacer le contenu des canaux.....	26
7.7 Editeur de scène/séquence .....	26
7.7.1 Insertion et ajout de scènes .....	27
7.7.2 Modifier les temps de tenue et de transfert (Scene time, fade time) .....	28
7.7.3 Prévisualisation de séquence.....	28
7.7.4 Procédures des asservis .....	29

7.7.5 Effets .....	29
7.7.6 Modificateurs Pan / Tilt.....	29
7.7.7 Copier / Coller.....	30
Chapitre 8. Le menu Store.....	31
8.1 Sequence .....	31
8.2 Cue scene .....	31
8.3 Playback .....	31
8.4 Preset.....	31
8.5 Update .....	31
8.6 Saisie d'un nom.....	31
Chapitre 9. Le menu Edit .....	32
9.1 Sequence .....	32
9.2 Cue scene .....	32
9.3 Playback .....	32
9.4 Preset.....	32
Chapitre 10. Edition rapide .....	33
10.1 Séquences.....	33
10.2 Scène de préparation .....	33
10.3 Scène de fader .....	33
Chapitre 11. Caractéristiques de la restitution.....	34
11.1 Transparence des séquences dans les préparations .....	34
11.1.1 Transparence activée .....	34
11.1.2 Sans transparence .....	34
11.1.3 Précautions et pièges .....	35
11.2 Mode standard - Basic cue ou Run mode.....	35
11.2.1 Activer – désactiver des séquences .....	36
11.2.2 Synchronisation des séquences, sens de défilement.....	36
11.2.2.1 Synchro interne .....	36
11.2.2.2 Manuel.....	37
11.2.2.3 Audio.....	37
11.3 Menu avancé - Extended Cue dialog.....	37
11.3.1 Ajouter une scène de préparation .....	37
11.3.2 Ajout de séquences.....	38
11.3.3 Supprimer des éléments d'une préparation .....	38
11.3.4 Assigner des scènes aux faders .....	38
11.3.5 Lier une banque de faders à une préparation.....	38
11.3.5.1 Réglages audio .....	39
11.4 Mémorisation des réglages.....	39
11.5 Contrôles de restitution .....	39
11.5.1 Activation et touches de flash .....	40
11.5.2 Désactiver un fader.....	40
11.5.3 Auto lock.....	40
11.5.4 Hard lock.....	40
11.6 Menu standard des séquentiels - Basic Cue-list .....	40
11.7 Menu avancé des séquentiels .....	41
11.7.1 Ajout et insertion de préparation .....	41
11.7.2 Add X-block.....	41
11.7.2.1 Délai .....	41
11.7.2.2 Attente de Go dans un délai maximum - Sleep .....	42
11.7.2.3 Attente de Go - Wait for go.....	42
11.7.2.4 Bouclage - Loop.....	42
Chapitre 12. Eléments de contrôle temps réel.....	44
12.1 Pitch et Freeze .....	44
12.2 Master, Master Flash et Black Out.....	44
12.3 Touches DA : SMK, STRB, EXT1 et EXT2 .....	44
Chapitre 13. Auto run.....	45
Chapitre 14. Modes utilisateur .....	46
14.1 Différents gens, différents modes.....	46
14.1.1 Mode Programmeur.....	46
14.1.2 Mode Opérateur .....	46
14.1.3 Mode Débutant (Dummy) .....	46
14.2 Changer de mode.....	46
14.2.1 Du mode Programmeur vers les autres.....	46

14.2.2 Des autres modes vers le mode Programmeur .....	46
Chapitre 15. Configuration des interfaces.....	48
15.1 DMX .....	48
15.2 Configuration Maître/Esclave .....	48
Chapitre 16. Logiciel de gestion PC .....	50
16.1 Installation du logiciel.....	50
16.2 Gestionnaire de mise à jour - <i>Firmware Updater</i> .....	50
16.2.1 Mise à jour du processeur d'interfaces (IO Processor) .....	50
16.2.2 Mise à jour du logiciel principal (Main Processor).....	51
16.3 Gestionnaire de bibliothèques ( <i>Library manager</i> ).....	51
16.3.1 Ajouter une définition .....	51
16.3.2 Supprimer une définition .....	51
16.3.3 Mise à jour de la bibliothèque .....	51
16.3.4 Exportation des défintions .....	51
16.4 Sauvegarde - Récupération ( <i>Backup - Restore</i> ) .....	52
Chapitre 17. Caractéristiques - Xciter .....	53

# Chapitre 1. Introduction

Merci d'avoir choisi l'Xciter de Martin. L'Xciter est un outil de contrôle lumière pour DJ's et pupitreurs lumière. Il permet de manipuler instantanément un système d'éclairage grâce à des touches simples et des faders donnant une réponse immédiate. Idéal pour les clubs, les petites tournées et même les grosses discomobiles, Xciter rend la programmation et la restitution des éclairages aussi simple qu'un claquement de doigts.

Pitch en accès direct, gel des machines, flashes, noir sec et de nombreuses autres fonctions sont installées de série.

Création et temporisation d'effets pour une programmation plus évoluée. Les fonctions telles que le strobe et la fumée sont assignables aux 4 touches d'accès direct pour un contrôle plus intuitif. Les scènes, effets et gradateurs peuvent être affectés à n'importe lequel des 6 faders et des touches de flash pour y accéder en live à tout moment. Gardez le tempo sous contrôle grâce au système de pitch dont l'amplitude de modification est de 5 fois le tempo original.

Xciter vous permet de contrôler jusqu'à 20 appareils de 48 canaux chacun, avec une capacité maximale de 512 canaux DMX (extensible à 40 machines avec mise à jour du logiciel). Xciter est capable de gérer 160 préparations (cues) simultanées contenant chacune 4 séquences. Les séquences peuvent être synchronisées sur l'horloge interne, manuellement, par l'entrée audio ou sur BPM. 10 scènes prioritaires sont accessibles en mode restitution.

Xciter dispose de 20 touches génériques permettant l'accès direct aux machines ou aux préparations. Xciter est équipé d'un joystick pour la programmation des positions. Les effets Pan/Tilt comprennent des temporisations et 20 presets sont disponibles. Le contrôleur donne également accès direct aux gradateurs et permet la programmation des éclairages traditionnels. Il dispose d'un Master général pour le réglage global de l'intensité.

Extrêmement simple à utiliser, Xciter propose un afficheur LCD à rétroéclairage bleu donnant accès aux menus et permettant de nommer les faders. La roue de navigation (Jog-wheel) facilite l'exploration des pages. Xciter est connectable à un PC par le port USB pour la mise à jour des bibliothèques, la sauvegarde et l'importation des programmes, la programmation et bien plus.

L'Xciter est livré avec:

- un manuel d'utilisation
- un câble XLR de 5 mètres en XLR 3 brôches
- un bouchon de terminaison XLR
- un câble d'alimentation IEC 3 broches de 1,5 m

## 1.1 Conventions et terminologie pour ce manuel

Les conventions de syntaxe décrites ci-dessous sont appliquées à l'ensemble ce manuel:

[x]	Touche 'x'
{x}	Touche logicielle 'x'
GP	Touche Group/Page
CLAVIER	Touches numériques et alphabétiques
FLECHES	Touches Previous et Next avec les flèches droite et gauche
DA	Touches d'Accès Direct (Smoke, Strobe, Ext1, Ext2)
MF	Fader Master
SMF	Faders des Sub Master
MB	Touche du Master (Master Bounce)
SMB	Touches des Sub Master (Sub Master Bounce)
LCD1	LCD principal
LCD2	LCD des faders
SCR1	Jog wheel du LCD1
SCR2	Jog wheel du LCD2
CS	Cue Scene - scène de préparation
PB	Playback - fader
SEQ	Sequence

## 1.2 Précautions d'emploi

L'Xciter n'est pas destiné à un usage domestique.

Respectez les conditions d'utilisation.

N'exposez pas l'appareil à la pluie ou à l'humidité.

Assurez-vous que le pupitre est bien relié à la terre.

N'utilisez pas l'appareil s'il manque un capot.

Remplacez ou réparez immédiatement tout câble d'alimentation endommagé.

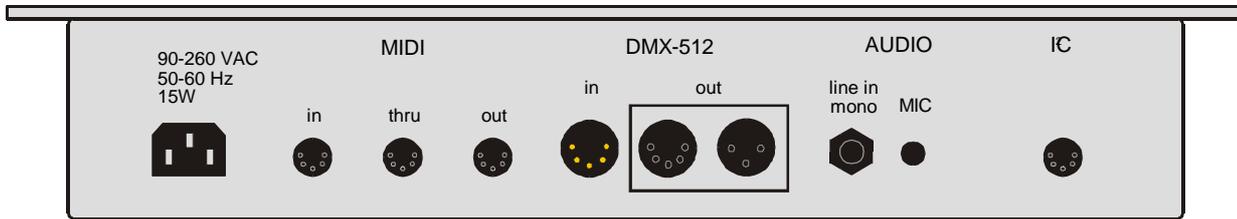
Aucune partie de ce pupitre ne peut être réparée par l'utilisateur : contactez un technicien qualifié.

## 1.3 Terminologie - Notes de traduction

Les termes anglais généralement utilisés par les concepteurs du pupitre peuvent prendre différentes significations lorsqu'on les compare avec les syntaxes de pupitres concurrents. Vous trouverez ci-dessous un récapitulatif des différents termes anglais et un bref rappel de leur signification.

Cue	Préparation, ensemble de 4 séquences et d'une scène exécutées simultanément
Cue List	Séquentiel, liste de préparations exécutées séquentiellement, pour automatiser un spectacle
Scene	Généralement appelé mémoire ou effet, ensemble de réglages statiques joué tel quel depuis les faders ou utilisé comme pas de séquence
Playback	Faders utilisés pour la restitution de scènes
Scene time	Durée totale d'une scène ou d'un pas de séquence
Fade time	Temps de transfert, durée programmée pour le changement d'une scène à une autre
Effect	Générateur paramétrables d'effets dynamiques applicable à n'importe quel canal de contrôle (mouvement, couleur, gobos ... )
Snap	Mode de transfert dans lequel les paramètres changent de valeur instantanément sans temps de transfert

# Chapitre 2. Installation



## 2.1 Alimentation

L’Xciter reçoit son alimentation par un câble IEC sans transformateur externe. Il accepte les valeurs de tension et fréquence ci-dessous :

- 90V – 260V AC
- 50Hz – 60Hz

**Attention !** Pour vous protéger des électrocutions, l’appareil doit être relié à la terre. L’alimentation doit être protégée contre les sur-intensités et contre les défauts différentiels.

**Important!** Vérifiez avant la mise sous tension que les câbles d’alimentation ne sont pas endommagés et qu’ils supportent la consommation totale de tous les appareils connectés.

L’Xciter est livré avec un câble IEC 3 broches de 1,5 m. Vous devez l’équiper d’une fiche secteur répondant aux normes en vigueur. Consultez un électricien qualifié si vous avez le moindre doute.

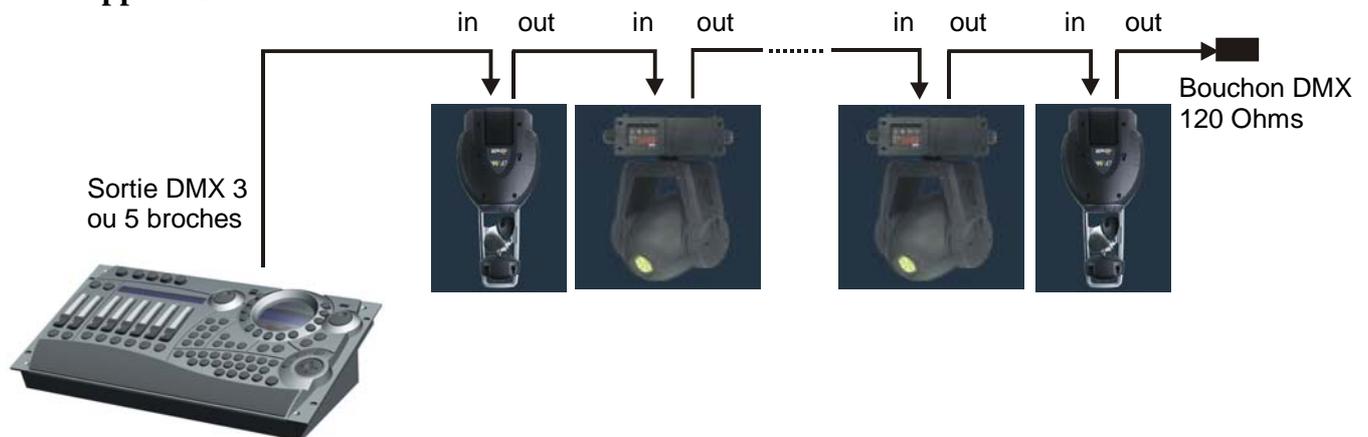
Suivez les instructions du fabricant de la fiche et raccordez les fils de terre, neutre et phase aux broches prévues dans le connecteur. Le tableau ci-dessous donne les principales couleurs utilisées :

Fil (EU)	Fil (US)	Fonction
marron	noir	phase
bleu	blanc	neutre
vert/jaune	vert	terre

## 2.2 Connexion DMX

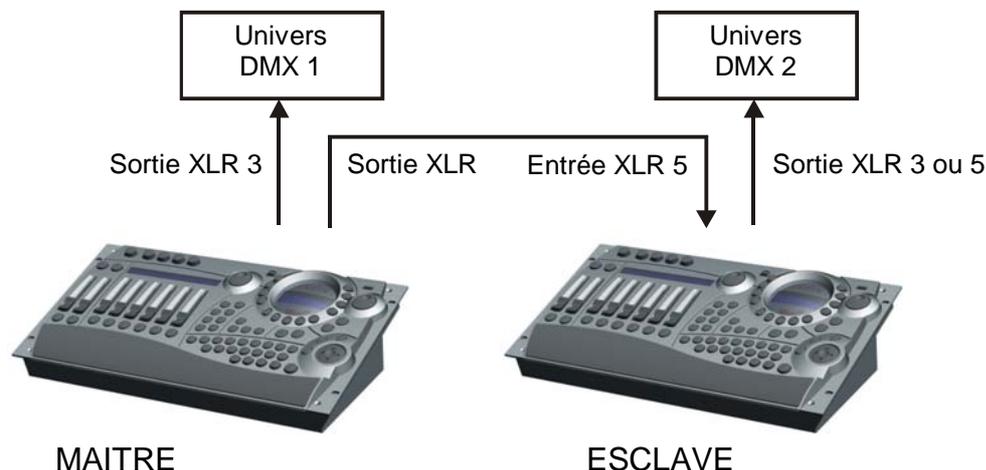
L’Xciter gère un seul univers DMX. Sur le panneau arrière de la console se trouvent une entrée 5 broches et deux sorties 3 et 5 broches. Ces 2 sorties appartiennent au même univers DMX mais elles sont toutes les deux isolées. Cela signifie qu’elles peuvent être utilisées simultanément sans violer les spécifications du signal standard DMX.

### 2.2.1 Appareils



### 2.2.2 Maître/Esclave

Puisque les deux sorties 3 et 5 broches peuvent être utilisées simultanément, vous pouvez relier deux consoles entre elles et tout de même les connecter à des périphériques. Pour relier plusieurs esclaves à une seule console Maître, utilisez un splitter.



## 2.3 Connexion MIDI

Si vous utilisez un système compatible MIDI pour contrôler vos spectacles, vous pouvez le connecter à l'embase MIDI In. Vous pouvez également utiliser la recopie MIDI Thru pour propager le signal. La sortie MIDI Out sera disponible dans le futur pour émettre des notes vers d'autres périphériques.

## 2.4 Connexion AUDIO

Le pupitre dispose d'une entrée de synchronisation audio. Il dispose également d'un microphone intégré si aucun signal n'est disponible. Nous recommandons l'utilisation d'une ligne audio directe pour de meilleurs résultats. Vous pouvez connecter un câble équipé d'une fiche Jack 6.35 mm. Dès qu'une ligne audio est raccordée, le microphone est déconnecté.

Utilisez un signal audio standard comme celui de la sortie de votre table de mixage pour de meilleurs résultats. Si vous souhaitez un meilleur contrôle de la synchronisation audio, vous pouvez insérer un égaliseur entre la sortie mixée et l'Xciter.

**Attention: N'UTILISEZ PAS une sortie amplifiée de type haut-parleur comme celles provenant des amplificateurs de votre système son, cela pourrait endommager la console.**

## 2.5 Extension I<sup>2</sup>C

Utilisez ce connecteur pour raccorder des accessoires à la console. Comme vous pouvez le constater, le port I<sup>2</sup>C est identique au port MIDI. Connecter un signal MIDI sur l'extension I<sup>2</sup>C n'endommagera pas la console.

**Attention: Ne connectez que des accessoires d'origine Martin. Ne connectez pas d'autres systèmes, cela pourrait endommager votre console.**

# Chapitre 3. Premiers pas

## 3.1 Mise sous tension

1. Vérifiez le branchement de l'Xciter.
2. Appuyez sur [ON].

L'écran d'introduction apparaît sur les LCD1 et LCD2.

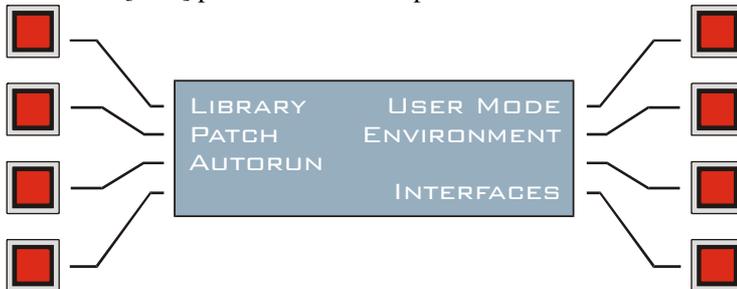
## 3.2 Extinction

L'extinction de l'Xciter est protégée par une temporisation de 2 secondes. Maintenez la touche [ON ] pendant au moins 2 secondes pour éteindre.

## 3.3 Menu de configuration - Setup

Le menu Setup est accessible depuis l'écran de démarrage. Si l'Xciter n'est pas en mode programmation, il demande un mot de passe pour activer le mode programmation. Vous devez fournir ce mot de passe pour entrer dans le mode configuration.

Maintenez [ESC] pendant 2 secondes pour entrer dans le menu.



# Chapitre 4. Le Patch

Avant de commencer à programmer, Xciter doit connaître les appareils qui sont raccordés à sa ligne DMX et comment il doit les contrôler. C'est ce que l'on appelle le 'Patch'. 'Patcher' un appareil signifie l'identifier dans l'Xciter pour que vous en ayez le contrôle.

L'Xciter dispose de 3 groupes de contrôle qui permettent de travailler avec :

- 20 asservis.
- 20 gradateurs.
- 4 appareils à accès direct.

Appuyez sur {Patch} dans le menu de configuration :



## 4.1 Canaux physiques et canaux de contrôle

Vous rencontrerez souvent les termes « canaux physiques » et « canaux de contrôle » dans ce manuel. Vous devez connaître leur signification pour comprendre pleinement ce manuel d'utilisation.

Les canaux physiques ou canaux DMX sont les canaux tels qu'ils se présentent sur la trame DMX. Ils commencent en 1 et terminent en 512.

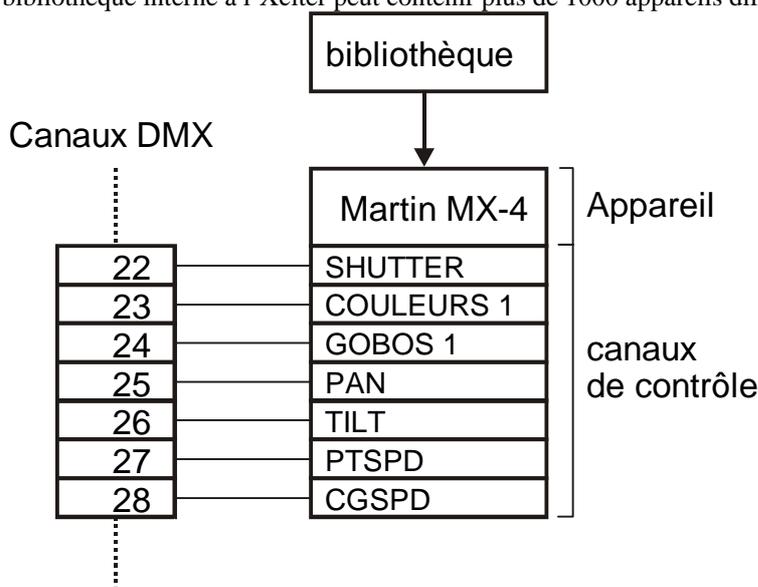
**Exemple:** Le premier gradateur est en 480.

Dans ce manuel, nous parlerons constamment de projecteur sélectionné et de canaux de contrôle - utilisés pour manipuler les fonctions des projecteurs. Nous ne parlerons que très rarement des canaux physiques sur la sortie DMX.

**Exemple:** Avec le SMF1, réglez la valeur du gradateur 1 à 128.

## 4.2 Appareils

Chaque appareil a son propre jeu de canaux de contrôle : ils sont prédéfinis dans une bibliothèque de définition. Cette bibliothèque interne à l'Xciter peut contenir plus de 1000 appareils différents.



Les canaux de contrôle correspondent à des adresses DMX précises. Le projecteur occupe un certain espace dans la trame DMX et cet espace commence à l'adresse de base du projecteur. Vous devez donner cette adresse dans le Patch. L'espace occupé par le projecteur est directement lié au nombre de canaux de contrôle. Xciter est capable de gérer des projecteurs utilisant jusqu'à 48 canaux DMX, mais la capacité totale du pupitre est limitée à 512 canaux (1 univers

DMX). **Exemple:** Vous ne pourrez pas patcher 40 appareils de 48 canaux chacun puisqu'il vous faudrait 1920 canaux DMX en sortie.

Grâce à l'interface utilisateur intuitive et aux fonctions interactives, la saisie du patch est tout à fait simple. Appuyez sur {Fixture Patch} dans le menu Patch. L'Xciter vous demande un numéro de projecteur. Pour choisir ce numéro, deux possibilités : soit le numéro est libre (non patché), soit il est déjà occupé. Les boutons allumés sur le CLAVIER indiquent les numéros occupés. Vous pouvez modifier ces parties du patch à tout moment mais attention : certaines modifications peuvent altérer définitivement les programmes que vous avez déjà réalisés.

**Exemple:** Si vous supprimez une machine du patch, celle-ci sera supprimée des programmes existants. Vous pouvez toutefois changer l'adresse des projecteurs déjà inscrits sans modifier vos programmes (si bien sûr les machines installées sur le pont sont également réadressées).

#### 4.2.1 Patcher et dépatcher un projecteur

Lorsque vous sélectionnez un numéro non patché, Xciter affiche les messages ci-après :

1. **Exemple:** 10 sur le CLAVIER.

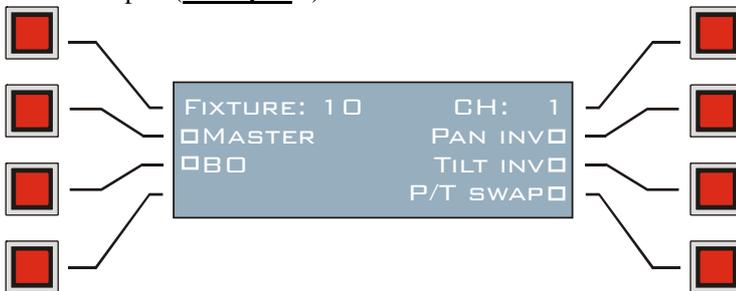
La LED située sous 10 clignote pour indiquer que ce numéro est sélectionné.



2. Appuyez sur [ENT] pour patcher.
3. Choisissez une catégorie, **Exemple:** Moving Mirror.
4. Choisissez un fabricant, **Exemple:** Martin.
5. Choisissez un projecteur dans la liste, **Exemple:** MX-10.

Si vous ne trouvez pas le projecteur, vous devez utiliser l'éditeur de bibliothèques pour créer un modèle ou le programme compagnon pour PC pour télécharger le modèle via le port USB.

6. Xciter détecte automatiquement la première adresse disponible sur la ligne DMX et suggère une adresse de départ (**Exemple:** 1).



7. Si vous souhaitez utiliser une autre adresse, appuyez sur {CH: xxx}. Utilisez les FLECHES ou SCR1 pour régler la valeur. [CLEAR] et CLAVIER 1-10 pour saisir un nouveau numéro de machine. [ENT] pour confirmer, [ESC] pour annuler.

Lorsque vous spécifiez une adresse de base, Xciter vérifie qu'il y a assez de place à la suite de cette adresse pour placer le projecteur. Si ce n'est pas le cas, la console le signale et propose une autre adresse de base. Appuyez sur [ENT] pour valider la nouvelle adresse, [ESC] pour la refuser.

8. Selon l'orientation physique de la machine, vous pouvez inverser les axes de pan, de tilt ou les intervertir (swap p/t). Utilisez pour cela les touches correspondant aux options sur l'afficheur.

## TILT inversé



## PAN inversé



## PAN/TILT échangés



9. Vous pouvez exclure un appareil du Master général et du système de Blackout. Exclure un projecteur du Master signifie que son gradateur ou son shutter n'est plus influencé par le Master Général. Exclure du Blackout signifie que la touche Blackout n'a pas d'action sur cet appareil.

Utilisez les touches de l'afficheur pour régler ces deux options.

L'état de chaque option est donné par le petit carré situé à ses côtés : carré plein pour une option validée, carré vide pour une option désactivée.

10. Répétez les étapes 1 à 9 pour patcher les autres appareils pilotés par l'Xciter.

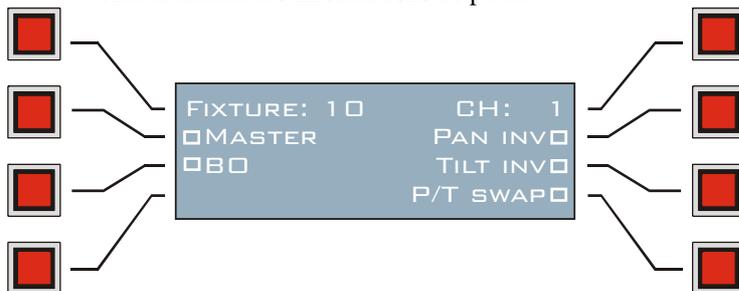
#### 4.2.2 Edition des informations de patch

Choisissez un appareil déjà patché.

1. **Exemple:** 10 sur le CLAVIER pour choisir le projecteur 10.

La LED de la touche CLAVIER 10 clignote pour indiquer sa sélection.

Xciter affiche les informations de patch :



2. Appuyez sur la touche située à côté de l'adresse pour la changer :

Utilisez les FLECHES et SCR1 pour régler l'adresse.

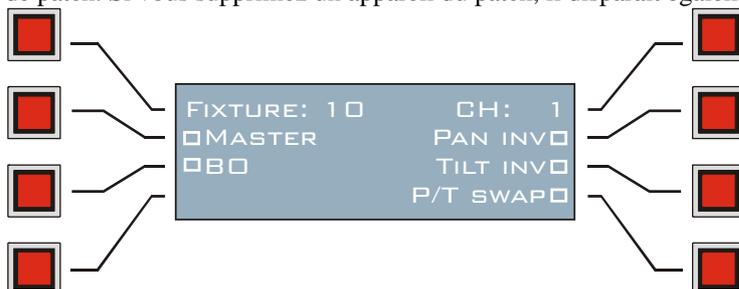
[CLEAR] et CLAVIER 1-10 to pour choisir un nouveau numéro.

Lorsque vous spécifiez une adresse de base, Xciter vérifie qu'il y a assez de place à la suite de cette adresse pour placer le projecteur. Si ce n'est pas le cas, la console le signale et propose une autre adresse de base. Appuyez sur [ENT] pour valider la nouvelle adresse, [ESC] pour la refuser.

3. Selon l'orientation physique de la machine, vous pouvez inverser les axes de pan, de tilt ou les intervertir (swap p/t). Utilisez pour cela les touches correspondant aux options sur l'afficheur.
4. Vous pouvez exclure un appareil du Master général et du système de Blackout. Exclure un projecteur du Master signifie que son gradateur ou son shutter n'est plus affecté par le Master Général. Exclure du Blackout signifie que la touche Blackout n'affecte pas cet appareil. Utilisez les touches de l'afficheur pour régler ces deux options.
5. Répétez les étapes 1 à 4 pour chaque modification à effectuer sur le patch.

#### 4.2.3 Effacer les informations de patch

Pour assigner un type de projecteur différent à un numéro déjà occupé, vous devez d'abord supprimer ses informations de patch. Si vous supprimez un appareil du patch, il disparaît également des programmes déjà créés.



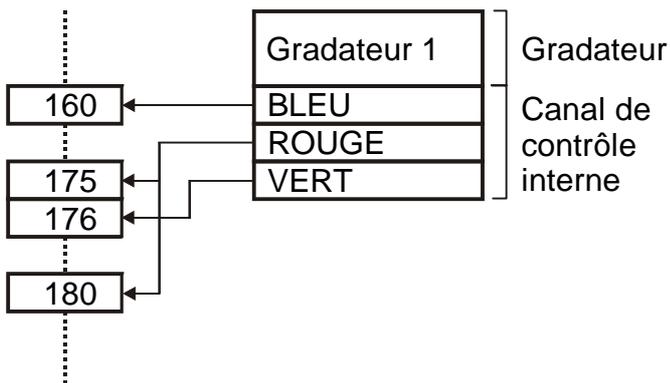
1. **Exemple:** CLAVIER 10 pour choisir l'appareil 10.  
La LED de la touche CLAVIER 10 clignote pour indiquer la sélection.
2. Appuyez sur [CLEAR] pour effacer les informations de patch. L'Xciter demande confirmation de l'opération : validez avec [ENT] ou annulez avec [ESC].

Une fois l'opération réalisée, Xciter éteint la touche correspondante sur le CLAVIER. Pour effacer une autre machine du patch, choisissez un autre numéro.

## 4.3 Patch de gradateurs

Les asservis sont prédéfinis dans les bibliothèques parce qu'ils ont leur propre ensemble de canaux de contrôle et vous ne pouvez pas les modifier. La plupart des gradateurs n'ont qu'un seul paramètre de contrôle qui peut être placé n'importe où sur la chaîne DMX. C'est pourquoi Xciter n'a pas de bibliothèque spécifique pour les gradateurs. Vous avez ainsi un accès plus direct aux canaux physiques. Les utilisateurs les plus expérimentés pourront même utiliser le système de gestion des gradateurs pour contrôler d'autres systèmes avec le patch des gradateurs.

### Canaux DMX



Xciter autorise 20 canaux de gradateurs, chacun pouvant contrôler jusqu'à 255 canaux DMX. En comparant les asservis, vous noterez que les différences sont essentiellement au niveau des canaux de contrôle.

- Un canal de contrôle d'asservi ne pilote qu'un seul canal DMX. Un canal de gradateur peut contrôler plusieurs canaux DMX..
- Les canaux de contrôle d'un même asservis sont placés les uns à la suite des autres sur la trame DMX. Les canaux DMX d'un gradateur peuvent être situés n'importe où sur la trame DMX du moment qu'ils ne travaillent pas avec des canaux déjà occupés.
- Les canaux des asservis ont des noms définis par les bibliothèques. Les noms des canaux de gradateur peuvent être choisis par le programmeur.

Appuyez sur {Dimmer Patch} dans le menu Patch.

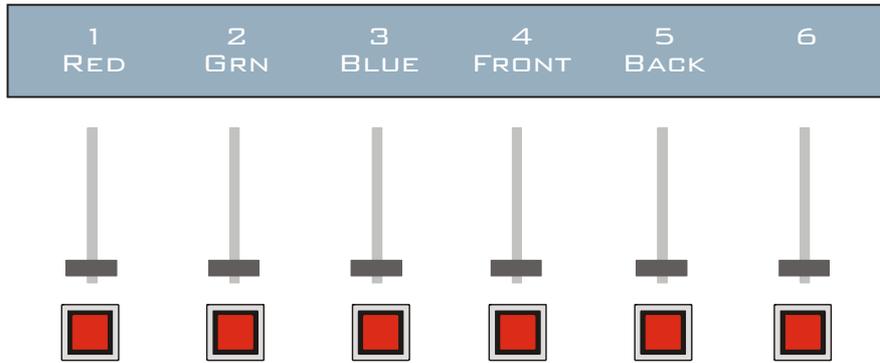
Xciter affiche le menu ci-dessous :



### 4.3.1 Créer et éditer des noms de canaux.

Lorsque vous partez de zéro, il n'y a aucun label. Vous devez en créer avant de pouvoir patcher les canaux de contrôle.

1. Appuyez sur {Dimmer labels}.  
Xciter donne les 6 premiers labels des 255 utilisables.



2. Utilisez SCR2 pour naviguer entre les noms.  
Choisissez un label avec la SMB située dessous.
3. Utilisez les FLECHES ou SCR1 pour déplacer le curseur.  
Utilisez les touches CLAVIER 1-10 pour saisir des numéros et les touches CLAVIER 11-20 pour saisir des lettres (5 caractères maximum).  
Appuyez sur [ENT] pour valider ou [ESC] pour annuler et revenir au précédent label.
4. Répétez les étapes 2 et 3 pour créer tous les labels nécessaires.

Si vous n'avez besoin que de 10 noms, il n'est pas utile de saisir les 255. Le patch est accessible à partir d'un seul nom saisi.

5. Appuyez sur [ESC] pour revenir au menu de patch des gradateurs.

### 4.3.2 Créer ou éditer des canaux de gradateur

Pour créer un gradateur, vous devez choisir un nom et lui affecter les canaux DMX correspondants ainsi que régler quelques paramètres de contrôle.

1. Appuyez sur {Dimmer patch}.
2. Sélectionnez un des 20 gradateurs avec les touches CLAVIER 1-20.
3. Utilisez les FLECHES pour choisir un des labels créés auparavant.
4. Appuyez sur [LOAD] pour ajouter un canal physique.  
Xciter suggère l'adresse du premier canal libre.  
Appuyez sur [ENT] pour accepter ou [ESC] pour annuler.  
Si vous annulez, Xciter vous demande l'adresse du canal physique à ajouter.
5. A partir du moment où un canal physique est choisi, le label sélectionné devient le canal de contrôle de ce canal DMX. Seuls les labels auxquels au moins un canal DMX est affecté seront visibles dans le programmeur.
6. Répétez l'étape 4 autant de fois que nécessaire pour patcher des canaux physiques au canal de contrôle.



6. Appuyez sur [EDIT] pour modifier les paramètres du canal de contrôle sélectionné.
7. Utilisez les SMF pour régler ces paramètres.

**Exemple:** Maintenir un préchauffe des lampes pour améliorer leur durée de vie : donnez une limite basse (lolim) au canal de contrôle pour éviter qu'il ne retombe à 0%.

**Exemple:** Si votre rack de gradateur n'a pas de limiteur de puissance et que vous souhaitez allumer des lampes en 120 V sur des gradateurs en 240 V, réglez le limiteur (hilim) à 127 (50 %) ou moins..

8. Appuyez sur [STORE] pour garder les modifications ou sur [ESC] pour revenir aux réglages précédents.
9. Répétez les étapes 3 à 8 pour chaque canal de contrôle du gradateur sélectionné.
10. Répétez les étapes 2-9 jusqu'à ce que tous les gradateurs soient configurés.

## 4.4 Patch des accès directs (DA patch)

DA signifie Accès Direct. La console dispose de 4 touches d'accès directs. Elles permettent chacune de restituer une scène statique. Xciter vous préviendra si vous utilisez des canaux déjà occupés par d'autres appareils dans le patch mais

vous pouvez tout de même les exploiter. Les scènes DA ne peuvent pas être utilisées dans le programmeur. Le but principal des touches DA est de contrôler momentanément des appareils comme les machines à fumée ou les strobes. Si vous voulez programmer votre machine à fumée dans une scène ou une séquence, vous devrez la patcher comme un asservi ou comme un gradateur.

Les utilisateurs les plus expérimentés trouveront ici un moyen de contrôler à très bas niveau certaines fonctions des asservis. **Exemple:** Passer directement tous les appareils à la même couleur.

Attention : si vous modifiez les adresses physiques des appareils contrôlés par les touches DA, vous devrez modifier également les scènes DA.

1. Appuyez sur {DA Patch} dans le menu Patch.

Xciter affiche le menu ci-dessous :

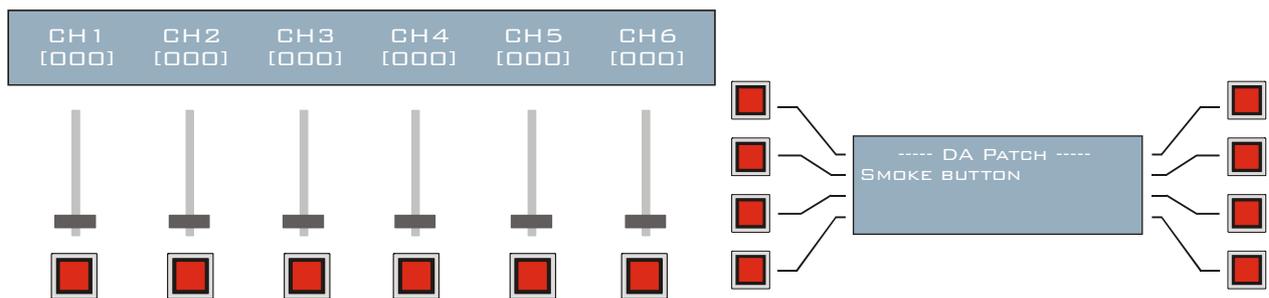


2. Avec les touches à gauche de l'afficheur, activez ou désactivez le mode Toggle de chaque touche.

Si Toggle est désactivé, la scène DA reste tant que la touche correspondante est enfoncée. Si Toggle est activée, la scène est activée par un premier appui sur la touche et désactivée par un second appui.

Toggle est désactivée par défaut.

3. Appuyez sur la touche à droite du nom de la DA pour éditer la scène qui lui est associée. **Exemple:** Smk : machine à fumée.



Xciter affiche sur le LCD2 une interface proche du programmeur.

4. Appuyez sur [EDIT] pour lancer l'édition de la scène DA.
5. Utilisez les FLECHES ou SCR2 pour naviguer entre les 512 canaux DMX et choisir ceux occupés par la (les) machine(s) à fumée.
6. Utilisez les SMF pour régler les valeurs des canaux correspondants.
7. Utilisez les SMB pour rendre les canaux indésirables transparents. **Exemple:** Si vous avez accidentellement donné un niveau à une mauvaise adresse.
8. Appuyez sur [STORE] pour enregistrer les changements ou sur [ESC] pour retourner aux valeurs précédentes.
9. Appuyez sur [ESC] pour revenir au menu Patch DA.

Cette procédure est la même pour tous les boutons DA.

## Chapitre 5. Bibliothèque de projecteurs

L'Xciter dispose d'une bibliothèque de série contenant les projecteurs les plus utilisés. La console a besoin de cette bibliothèque pour accéder aux canaux de contrôle (gradateur, shutter, roue de couleur, roue de gobo, pan, tilt ...) des

projecteurs asservis. La bibliothèque a une capacité de 1000 définitions. Vous pouvez également ajouter, supprimer ou modifier ces définitions.

3. Appuyez sur {Library} dans le menu Setup.
4. Choisissez une catégorie de projecteurs (**Exemple:** moving mirror).  
Appuyez sur [ENT] pour ouvrir le dossier.
5. Choisissez un fabricant (**Exemple:** Martin).  
Appuyez sur [ENT] pour ouvrir le dossier.

## 5.1 Créer une nouvelle définition

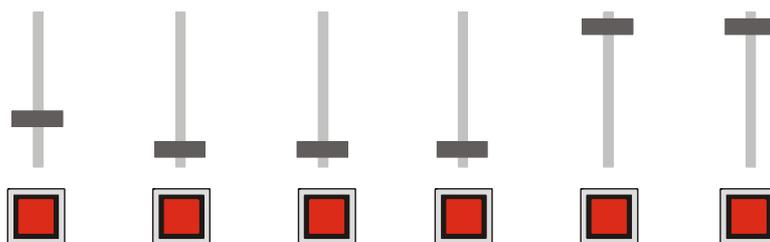
Vous devez d'abord choisir les dossiers de catégorie et de fabricant où vous enregistrerez la nouvelle définition.

1. Appuyez sur [LOAD] pour ajouter une nouvelle définition.  
Xciter lance l'éditeur de bibliothèque

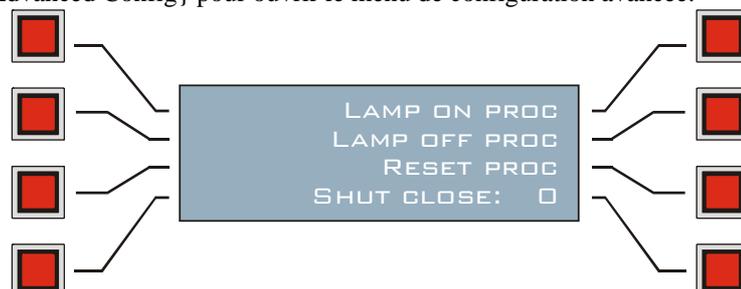


2. Appuyez sur {Fixture type name} pour donner un nom à la machine.  
Utilisez les FLECHES ou SCR1 pour déplacer le curseur.  
Utilisez les touches CLAVIER 1-10 pour saisir les nombres et les touches CLAVIER 11-19 pour saisir les lettres.  
Appuyez sur [ENT] pour confirmer, [ESC] pour annuler.
3. Appuyez sur {Channels: xx} pour régler le nombre de canaux de contrôle.  
Utilisez les FLECHES ou SCR1 pour changer la valeur.  
Utilisez [CLEAR] et les touches CLAVIER 1-10 pour entrer une nouvelle valeur.  
Appuyez sur [ENT] pour valider, [ESC] pour annuler.
4. Appuyez sur {Channel Config} pour configurer les canaux de contrôle.
  - a. Avec les FLECHES ou SCR1, choisissez un canal de contrôle.
  - b. Appuyez sur [EDIT] pour régler les paramètres du canal.

LABEL	DEFLT	LOLIM	HILIM	FA/SN
DIM	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	255	FADE

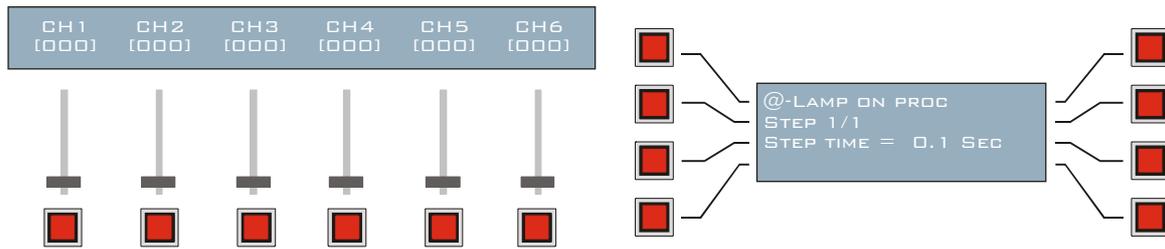


- c. Utilisez les SMF 1-6 pour modifier les paramètres du canal choisi.
  - d. Utilisez SMB 1 pour passer du réglage grossier (MSB) au réglage fin (LSB).  
Un nom en majuscules indique le mode MSB, les minuscules indiquent le LSB.
  - e. Appuyez sur [STORE] pour enregistrer la configuration.
5. Répétez les étapes 4a – 4e jusqu'à ce que tous les canaux de contrôle soient configurés.  
Assurez-vous que tous les canaux sont bien configurés avant de quitter l'éditeur.
6. Appuyez sur [ESC] pour revenir à l'éditeur.
7. Appuyez sur {Advanced Config} pour ouvrir le menu de configuration avancée.



Les procédures Lamp on (amorçage), Lamp off (extinction) et Reset (initialisation) sont programmées de la même manière. Nous prendrons Lamp On comme exemple ici.

1. Appuyez sur la touche située à droite de la procédure à définir.
2. Appuyez sur [LOAD] pour ouvrir la procédure. Xciter ajoute le premier pas automatiquement.



- a. Ajustez les canaux correspondants avec les SMF 1-6.  
Utilisez SCR2 pour naviguer entre les canaux s'il y en a plus de 6.
  - b. Appuyez sur {Step time} pour régler la durée du pas.
  - c. Appuyez sur [LOAD] si vous voulez ajouter un nouveau pas dans la procédure.
  - d. Répétez les pas 9a-9c jusqu'à toute la procédure soit programmée.
  - e. Appuyez sur [ESC] pour revenir au menu de configuration avancée.
3. Appuyez sur {Shut close} pour donner la valeur de fermeture du shutter.  
C'est la valeur à donner au shutter quand le Master Général descend en dessous de 3 %.  
Appuyez sur [ENT] pour confirmer, [ESC] pour annuler et revenir à la valeur précédente.
  4. Appuyez sur [ESC] pour revenir à l'éditeur de définition.

## 5.2 Edition d'une définition existante

Commencez par localiser la définition en la retrouvant dans les dossiers de catégorie et de fabricant.

1. Choisissez la définition à éditer.
2. Appuyez sur [EDIT] pour lancer l'éditeur.

Suivez la même procédure que dans la section précédente pour modifier son contenu.

Xciter ne permet pas d'éditer les paramètres critiques d'une définition si l'appareil correspondant est déjà présent dans le patch.

## 5.3 Supprimer une définition

Commencez par localiser la définition en la retrouvant dans les dossiers de catégorie et de fabricant.

1. Choisissez la définition à éditer.
2. Appuyez sur [CLEAR] pour effacer la définition.

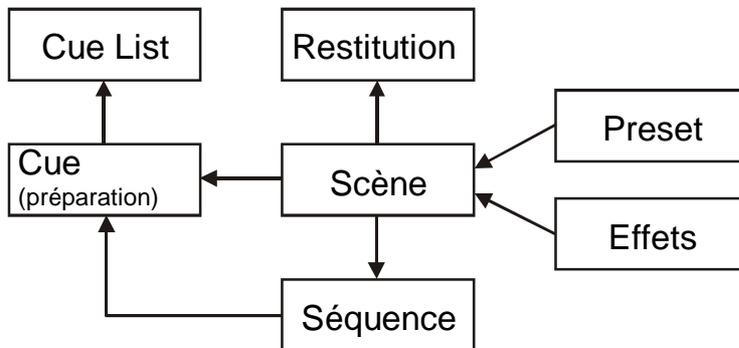
Xciter demande confirmation.

Appuyez sur [ENT] pour confirmer, [ESC] pour annuler.

Xciter ne permet pas la suppression d'une définition si elle est déjà utilisée dans le patch.

# Chapitre 6. La Philosophie Xciter

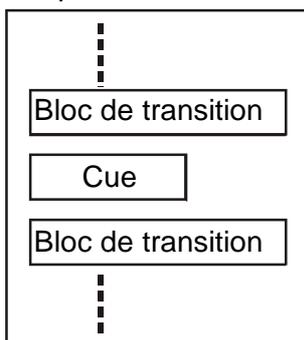
## 6.1 Les éléments de travail



### 6.1.1 Séquentiels - Cue list

Vous pouvez mémoriser jusqu'à 160 séquentiels (Cue Lists) dans l'Xciter, selon la mémoire disponible. Chaque séquentiel peut contenir jusqu'à 99 préparations (cues). A tout moment, il ne peut y avoir qu'un seul séquentiel actif. Le but principal d'un séquentiel est de jouer automatiquement des préparations (cues). Vous pouvez ainsi combiner plusieurs préparations en un seul spectacle au lieu de les appeler manuellement.

#### Séquentiel



Dans un séquentiel, les préparations sont lancées les unes après les autres. L'intervalle entre chaque préparation est déterminé par les temporisations des scènes de la préparation.

Pour plus de fonctionnalité, vous pouvez ajouter des blocs de transitions (X-blocks) entre les préparations :

- 'Delay' : L'Xciter ne lance la préparation suivante qu'après le délai demandé.
- 'Sleep' : L'Xciter ne lance la préparation suivante qu'après le temps programmé ou un appui sur Next.
- 'Wait for go' : L'Xciter ne lance la préparation suivante qu'après un appui sur Next.
- 'Loop' : L'Xciter exécute un groupe de préparations en boucle le nombre de fois programmées après quoi il passe à la suite du séquentiel.

A la fin du séquentiel, vous pouvez insérer une série de préparations qui seront lancées lorsque le séquentiel est désactivé ( sortie de séquentiel, choix d'un autre séquentiel). Cette zone commence par le mot 'END'. Xciter lance ces préparations les unes à la suite des autres avant de quitter le séquentiel ou de passer à un autre.

**Exemple:** Le séquentiel restitue un chaser de gradateurs. Vous voulez que tous les gradateurs montent à 100% à la fin du séquentiel. Vous pouvez placer une préparation qui ouvre tous les gradateurs après le mot 'END' dans le séquentiel.

### 6.1.2 Préparations - Cue

Une préparation contient 4 séquences et une scène. Les 4 séquences et la scène (ou Cue Scene) peuvent être exécutées simultanément. Le but de la préparation est de lancer manuellement des séquences et des scènes avec les touches de pages et les touches numérotées de la console.

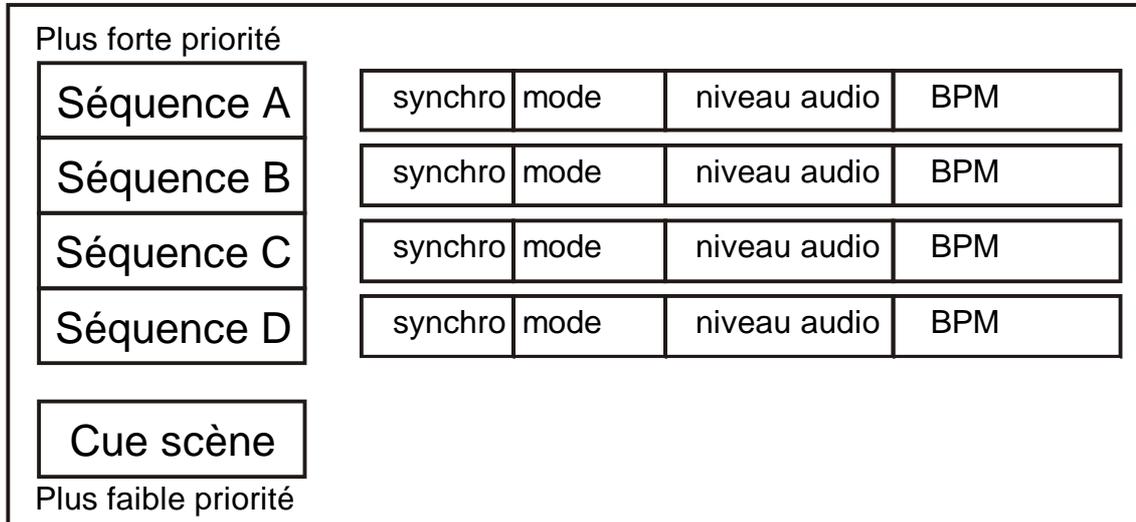
Vous pouvez appliquer différentes options à chaque séquence de la préparation:

- Sequence trigger - synchronisations:
  - Internal: la séquence est pilotée par l'horloge interne de l'Xciter.
  - Manual: la séquence suit les actions de l'utilisateur sur les touches Previous et Next.
  - Audio: la séquence se synchronise sur le signal collecté par l'entrée audio.

- BPM: la séquence évolue à une vitesse donnée en BPM.
- Sequence run mode - mode de défilement :
  - Forward: la séquence avance dans l'ordre croissant des pas.
  - Backward: la séquence avance dans l'ordre décroissant des pas.
  - Bounce: la séquence fait des aller-retours du premier au dernier pas.
  - Random: la séquence appelle des pas au hasard.

Ces modes et options seront détaillés plus tard dans ce manuel.

## Cue



### 6.1.3 Séquence

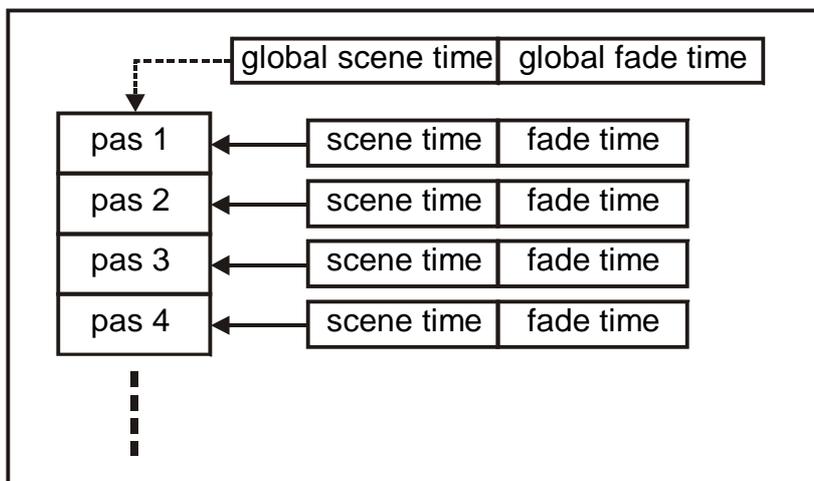
L'Xciter peut mémoriser autant de séquences que le permet sa mémoire. Ceci dépend principalement du contenu de chacune (nombre de pas, nombre de canaux actifs). Une séquence peut contenir jusqu'à 99 pas.

Les pas sont tout à fait identiques aux scènes. Ils disposent d'un temps de tenue (scene time), d'un temps de transfert (fade time) et d'effets. Ils ne sont par contre pas directement accessibles comme le sont les scènes. Vous devez lancer une séquence pour les exécuter. Nous discuterons de l'ajout de séquences aux préparations plus tard dans ce manuel. Lorsque vous mémorisez des séquences, elles sont regroupées dans une liste qui vous permet de les exploiter dans autant de préparations que vous le souhaitez, ce qui permet de les combiner à votre guise. Pour utiliser plusieurs fois la même séquence dans différentes préparations, vous n'avez pas besoin de la copier ou de la reprogrammer.

Il existe deux manières d'ajouter des temps de tenue (scene time) et de transfert (fade time) à un pas :

1. Si vous voulez les mêmes temporisations pour tous les pas, utilisez les réglages globaux (global scene/fade time).
2. Si vous souhaitez des temporisations spécifiques sur certains pas, programmez des temporisations spécifiques.

## Séquence



### 6.1.4 Scène - cue scene

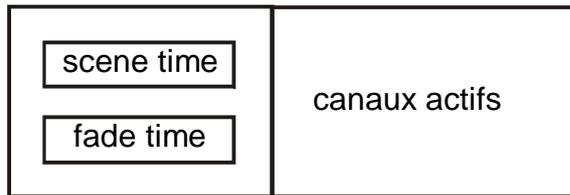
L'Xciter peut mémoriser autant de scènes que le permet la mémoire. Ceci dépend essentiellement de leur contenu (nombre de canaux actifs).

Comme les séquences, vous pouvez exploiter la même scène plusieurs fois dans les préparations. Vous pouvez également les exploiter directement dans les séquentiels.

Une scène mémorise un état lumineux sur scène. Par défaut, l'Xciter ne mémorise que les canaux actifs.

Vous pouvez ajouter des temps d'attente et de transfert à chaque scène. L'Xciter utilise ces paramètres pour passer d'une préparation à une autre lors qu'elles sont appelées manuellement ou qu'elles sont enchaînées dans un séquentiel.

## Scène



### 6.1.5 Générateur d'effet

L'Xciter propose 255 générateurs d'effets. La souplesse du système de génération d'effet est très complémentaire du système de transfert. L'Xciter est ainsi capable de calculer des transferts même sur les paramètres des effets (swing, speed ...). Par dessus tout, le générateur d'effet n'est pas limité aux paramètres de pan/tilt. Il peut travailler sur n'importe quel canal de contrôle actif dans une scène.

Quelques caractéristiques du générateur d'effet :

- Vitesse et swing variables.
- Délai variable entre canaux.
- Délai variable entre les appareils.
- Nombreuses primitives : sinus, carré, triangle, dents de scie etc...
- Modulation audio

Le générateur d'effets et ses paramètres seront présentés par la suite.

### 6.1.6 Preset

Les Presets sont particulièrement utiles si vous changez souvent d'installation. Les Presets sont des valeurs programmées utilisables dans les scènes. Lorsque vous changez l'installation (**Exemple:** déplacement d'une machine), vous n'avez pas besoin de reprogrammer toutes les scènes et les séquences : vous devez juste reprogrammer les presets. Toutes les scènes utilisant les presets seront modifiées automatiquement. Bien que les presets demandent un peu d'expérience, ils valent la peine d'être acquis car ils vous permettront d'économiser beaucoup de temps et d'éviter beaucoup de problèmes lorsque vous changez l'installation. L'Xciter peut mémoriser jusqu'à 160 presets.

### 6.1.7 Restitution de scènes

L'Xciter peut mémoriser autant de scènes de restitution que le permet sa mémoire, selon leur contenu (nombre de canaux actifs). Vous pouvez activer 6 scènes simultanément. C'est pourquoi plusieurs scènes peuvent manipuler les mêmes canaux de contrôle d'un appareil DMX.

Si vous disposez d'un grand nombre de mémoires, Xciter vous permet de les organiser en 160 banques de 6 scènes.

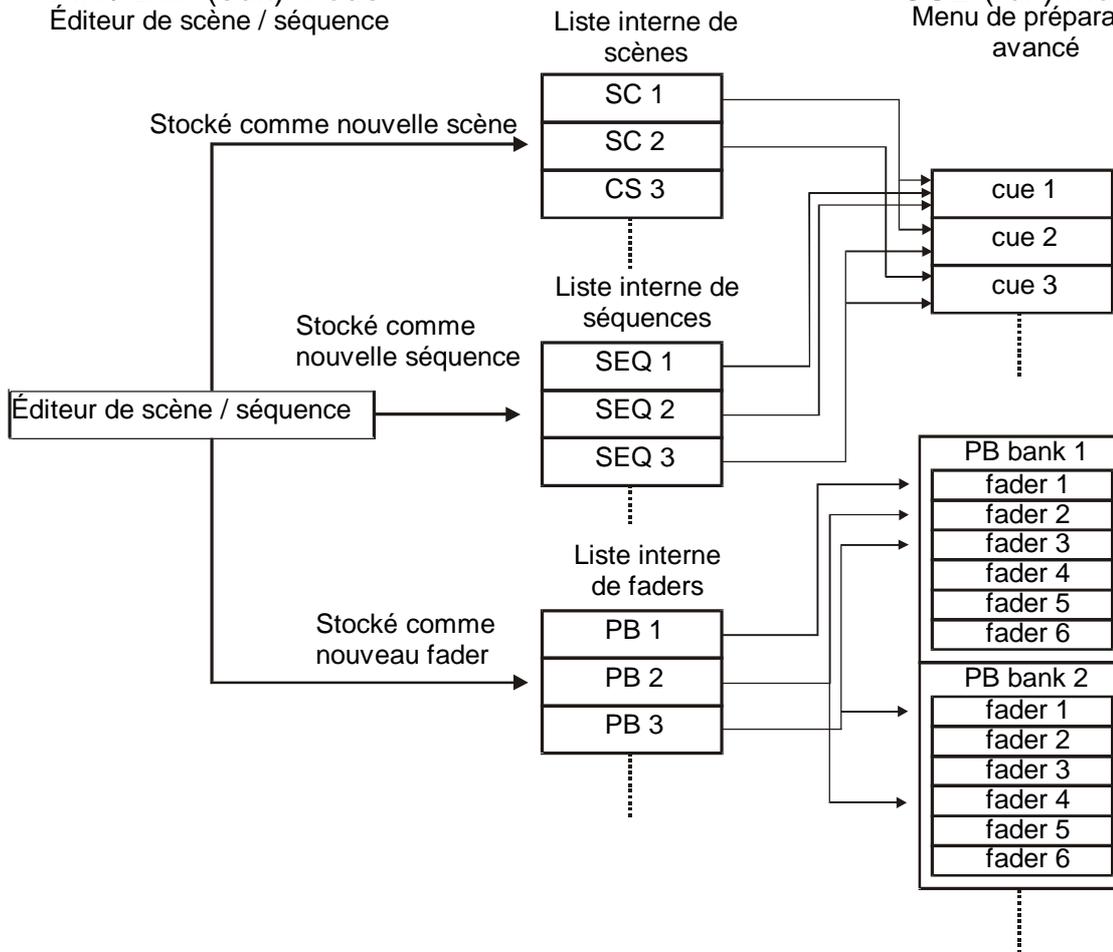
Utilisez-les pour prendre certains appareils sous contrôle pendant un spectacle. **Exemple:** certaines machines animent la piste de danse. Avec une scène, vous pouvez envoyer tout ou partie de ces machines vers la scène pour éclairer le DJ. Nous parlerons des éléments de restitution un peu plus tard dans ce manuel.

## 6.2 Utilisation des éléments de travail

Lorsque vous mémorisez une scène ou une séquence, Xciter la place dans une liste interne. En mode restitution, vous devez assigner ces scènes ou séquences aux touches de préparation (cue) ou aux faders. Vous pouvez utiliser les mêmes éléments dans plusieurs préparations à la fois ou assigner la même scène à plusieurs faders sur différentes banques.

**FIX / DIM (edit) mode**  
Éditeur de scène / séquence

**CUE (run) mode**  
Menu de préparation avancé



## 6.3 Hiérarchie des éléments

Xciter peut exécuter plusieurs processus en parallèle (scènes, séquences, faders, programmeur, accès directs, procédures des appareils ...). Cela signifie qu'à tout moment, plusieurs scènes essaient d'émettre des valeurs sur la sortie DMX. Ces processus sont organisés selon une hiérarchie bien précise :

	Plus grande priorité	
8	Fonctions système	Lamp on, Lamp off, Lamp reset
7	Accès directs	smoke, strobe, extra1, extra2
6	Programmeur, actifs	Canaux actifs dans l'éditeur, mémorisés
5	Programmeur, inactifs	Canaux actifs dans l'éditeur, non mémorisés
4	Faders	Scènes, activées par les faders durant le spectacle
2	Séquences	Séquences A, B, C, D des préparations
1	Préparations	Scène statique des préparations
0	defaut	Scène par défaut quand rien d'autre n'est actif
	Plus faible priorité	

**Exemple:** Une scène de préparation (couche 1) envoie des valeurs de PAN et TILT pour le projecteur 10. En même temps, vous prenez la machine 10 en manuel. Cette fois, ce sont les couches 5 et 6 qui émettent des valeurs de PAN et TILT. Ces couches ont une priorité supérieure, la sortie DMX envoie donc les valeurs du mode manuel et non pas celles des scènes.

# Chapitre 7. Outils de programmation

Avant d'aller plus loin dans la programmation, vous devez vérifier que les machines installées sont patchées dans l'Xciter.

## 7.1 Sélection des machines

Xciter permet d'utiliser simultanément des asservis et des gradateurs dans la même scène. Vous pouvez passer de la page des asservis à la page des gradateurs sans perdre votre sélection et ses réglages.

1. Appuyez sur [FIX] pour choisir les asservis.  
Appuyez sur [DIM] pour choisir les gradateurs.
2. Utilisez le CLAVIER pour sélectionner/désélectionner les appareils un par un.

Xciter garde en mémoire l'ordre dans lequel les machines sont sélectionnées. Vous verrez plus tard que Xciter fait de même avec les groupes.

## 7.2 Sélection par intervalles

Au lieu de sélectionner les machines une par une, vous pouvez sélectionner une série de machines adjacentes. Cette fonction n'est valable que si les machines du même type sont patchées sur des numéros d'appel consécutifs (touches CLAVIER).

### 7.2.1 Asservis

1. Si vous n'êtes pas en mode programmation, appuyez sur [FIX] une fois pour appeler le programmeur.
2. Appuyez sur [FIX] (une deuxième fois) pour appeler la page de sélection des machines.
3. Appuyez simultanément sur le premier et le dernier bouton de la série de machines à sélectionner ou désélectionner.

### 7.2.2 Gradateurs

1. Si vous n'êtes pas en mode programmation, appuyez sur [DIM] une fois pour appeler le programmeur.
2. Appuyez sur [DIM] (une deuxième fois) pour appeler la page de sélection des gradateurs.
3. Appuyez simultanément sur le premier et le dernier bouton de la série de gradateurs à sélectionner ou désélectionner.

## 7.3 Groupes de machines

Pour faciliter la sélection, vous pouvez créer 8 groupes d'asservis et 8 groupes de gradateurs. Un groupe mémorise les machines mais aussi l'ordre dans lequel elles sont sélectionnées. Vous n'avez plus à vous soucier de retenir l'ordre d'appel pour créer des effets sur lequel vous voulez appliquer des délais (effets de vague).

### 7.3.1 Asservis

1. Appuyez sur [FIX] pour appeler le programmeur.
2. Sélectionnez les machines avec les touches CLAVIER.
3. Appuyez sur [FIX] + [STORE] + GP pour mémoriser le groupe.

### 7.3.2 Gradateurs

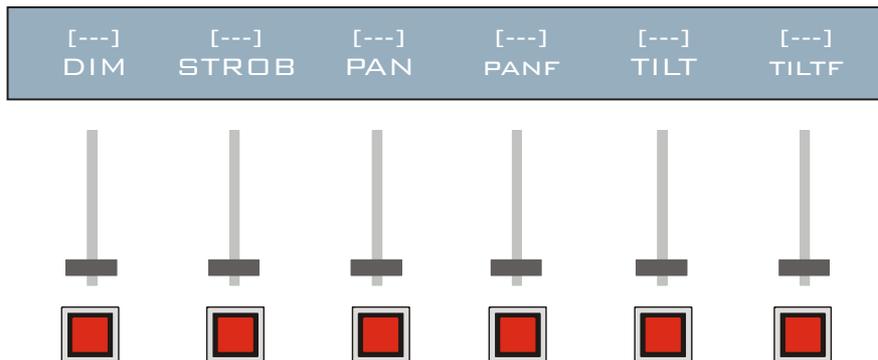
1. Appuyez sur [DIM] pour appeler le programmeur.
2. Sélectionnez les machines avec les touches CLAVIER.
3. Appuyez sur [DIM] + [STORE] + GP pour mémoriser le groupe.

## 7.4 Informations sur les machines

12. Maintenez [SHIFT] enfoncée, appuyez sur [FIX] et gardez-la enfoncée, relâchez [SHIFT].
13. Tout en gardant [FIX] enfoncée, appuyez sur les touches CLAVIER pour voir les informations sur les machines qu'elles appellent.
14. Relâchez [FIX] pour sortir du mode Informations.

## 7.5 Le programmeur

Lorsqu'un appareil au moins est connecté, le programmeur s'affiche sur LCD2. Utilisez le programmeur pour créer des scènes ou prendre les machines en manuel pendant les spectacles. Utilisez les SMF pour modifier les valeurs des canaux de contrôle.



### 7.5.1 Canaux actifs / canaux transparents

Dès qu'un canal est modifié, il devient actif. Les canaux non modifiés restent transparents.

Les canaux actifs sont en mode Snap ou Fade. Fade signifie que les valeurs du canal changent progressivement pendant le transfert vers les valeurs programmées selon les temporisations choisies. Snap signifie que les valeurs changent instantanément d'une scène à l'autre. Ces 2 modes seront détaillés dans la section consacrée à l'éditeur.

Seuls les canaux actifs dans la mémoire influent sur la sortie DMX. La capacité d'un canal actif à changer les valeurs de la sortie DMX dépend de la priorité du processus qui les gère.

Lorsqu'une scène est enregistrée, Xciter ne mémorise que les canaux actifs.

### 7.5.2 Indicateur d'état des canaux

Les indicateurs interactifs du programmeur permettent de contrôler immédiatement l'état d'un canal.

N'importe quel canal dans le programmeur peut recevoir les modes Fade, Snap ou Transparent en appuyant sur la touche de flash sous le fader.

[---] DIM	Canal transparent
[ 28 ] DIM	Canal actif en Snap
< 28 > DIM	Canal actif en Fade
[ 28 ] DIM	Canal actif en Snap avec effets
< 28 > DIM	Canal actif en Fade avec effets
P015 > DIM	Canal actif en Fade faisant référence au preset 15
!255] STROB	Valeur hors limite des bibliothèques. La valeur ne sera pas émise sur la sortie

**Exemple:** Un effet tourne sur certaines machines mais vous ne savez pas d'où il vient. Les indicateurs d'état vous permettent de localiser le problème immédiatement. Choisissez les machines une par une et examinez les indicateurs.

**Exemple:** Vous avez créé une séquence et vous la visualisez en mode aperçu. Vous constatez qu'un des gradateurs ne fait pas de transfert. Sélectionnez-le et naviguez dans les pas de la séquence en examinant les indicateurs. Une fois encore, il est très facile de consulter les indicateurs d'état tout en navigant entre les scènes.

### 7.5.3 Couche active / couche inactive

Lorsque vous réglez des canaux dans le programmeur, Xciter répartit les valeurs sur deux couches. La couche dite 'active' a une priorité supérieure sur la couche dite 'inactive'. Xciter ne mémorise que les canaux actifs de la couche active. Seule la couche active est visible sur le LCD2.

Si vous appuyez sur [CLEAR] une fois, les canaux actifs deviennent transparents. Si vous appuyez sur [CLEAR] deux fois sans changement entre les appuis, les deux couches deviennent transparentes. Xciter affiche le message: «All channels transparent!! Press any key!» Appuyez sur n'importe quelle touche pour continuer.

**Exemple:** Vous voulez créer un chaser de couleurs mais vous ne souhaitez mémoriser que les informations de couleur.

1. Choisissez les machines pour votre chaser.

	Proj. 1	Proj. 2	Proj. 3	Proj. 4			
Couche active	[---] DIM	[---] COLW1	[---] DIM	[---] COLW1	[---] DIM	[---] COLW1	Canaux actifs mémorisés
Couche inactive	[---] DIM	[---] COLW1	[---] DIM	[---] COLW1	[---] DIM	[---] COLW1	Canaux actifs NON mémorisés

3. Vous voulez voir quelles couleurs sont programmées, vous ouvrez les gradateurs.

	Proj. 1	Proj. 2	Proj. 3	Proj. 4			
Couche active	<255> DIM	[---] COLW1	<255> DIM	[---] COLW1	<255> DIM	[---] COLW1	Canaux actifs mémorisés
Couche inactive	<255> DIM	[---] COLW1	<255> DIM	[---] COLW1	<255> DIM	[---] COLW1	Canaux inactifs NON mémorisés

5. Vous ne voulez pas mémoriser les canaux de gradateurs. Appuyez sur [CLEAR] une fois pour rendre la couche active transparente. Les gradateurs ne sont plus mémorisés mais restent ouverts parce qu'ils sont dans la couche inactive.

	Proj. 1	Proj. 2	Proj. 3	Proj. 4			
Couche active	<---> DIM	[---] COLW1	<---> DIM	[---] COLW1	<---> DIM	[---] COLW1	Canaux actifs mémorisés
Couche inactive	<255> DIM	[---] COLW1	<255> DIM	[---] COLW1	<255> DIM	[---] COLW1	Canaux actifs NON mémorisés

7. Modifiez les canaux de couleur : Xciter place les informations dans les deux couches. Les informations de couleurs restent mémorisées puisqu'elles sont dans la couche active.

	Proj. 1	Proj. 2	Proj. 3	Proj. 4			
Couche active	<---> DIM	[040] COLW1	<---> DIM	[040] COLW1	<---> DIM	[040] COLW1	Canaux actifs mémorisés
Couche inactive	<255> DIM	[040] COLW1	<255> DIM	[040] COLW1	<255> DIM	[040] COLW1	Canaux actifs NON mémorisés

9. Une fois terminé, appuyez sur [CLEAR] deux fois pour vider les deux couches du programmeur et rendre le contrôle aux processus moins prioritaires.

	Proj. 1	Proj. 2	Proj. 3	Proj. 4			
Couche active	[---] DIM	[---] COLW1	[---] DIM	[---] COLW1	[---] DIM	[---] COLW1	Canaux actifs mémorisés
Couche inactive	[---] DIM	[---] COLW1	[---] DIM	[---] COLW1	[---] DIM	[---] COLW1	Canaux actifs NON mémorisés

## 7.6 Effacer le contenu des canaux

Effacer un canal signifie le rendre transparent et supprimer toute information qu'il contient : preset ou effet.

Appuyez sur [CLEAR] deux fois pour effacer tous les canaux des couches actives et inactives.

Appuyez sur [CLEAR] une seule fois pour effacer les canaux de la couche active.

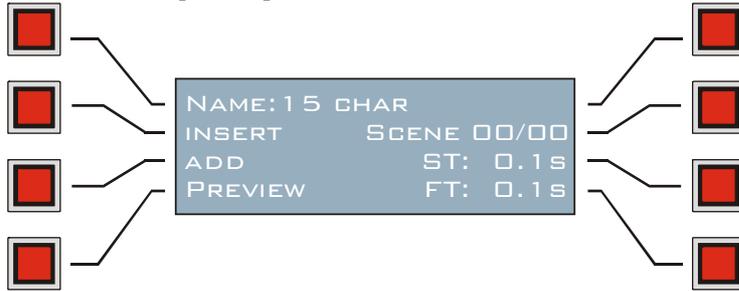
Utilisez SCR2 et les SMB pour effacer individuellement les canaux de contrôle contenus dans le programmeur.

## 7.7 Editeur de scène/séquence

Dès qu'un appareil est sélectionné ou que vous éditez une scène, l'éditeur de scène/séquence apparaît sur le LCD1.

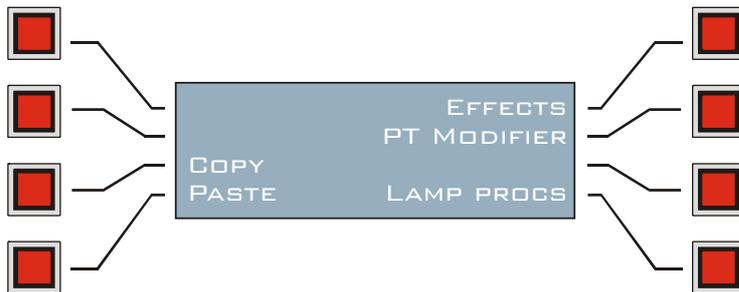
Comme l'indique son nom, cet éditeur est identique pour les scènes et les séquences. Il devient éditeur de séquence dès que vous ajoutez plusieurs scènes.

L'éditeur a deux écrans. L'un pour les fonctions essentielles nécessaires pour créer une scène, l'autre avec les fonctions avancées. Vous pouvez passer de l'un à l'autre avec la touche [⇄].



Les fonctions de base nécessaires à la création d'une scène sont :

- Saisie du nom
- Insertion d'une scène avant celle en cours
- Ajout d'une scène après la dernière.
- Modification du contenu et des temporisations
- Prévisualisation



Les fonctions avancées sont :

- Les effets
- Procédures des projecteurs
  - Lamp on
  - Lamp off
  - Reset
- Modificateurs Pan/Tilt
  - Pan relatif ou absolu
  - Tilt relatif ou absolu
  - Inversion du pan
  - Inversion du tilt
  - Echange des pan et tilt
- Copier / coller

### 7.7.1 Insertion et ajout de scènes

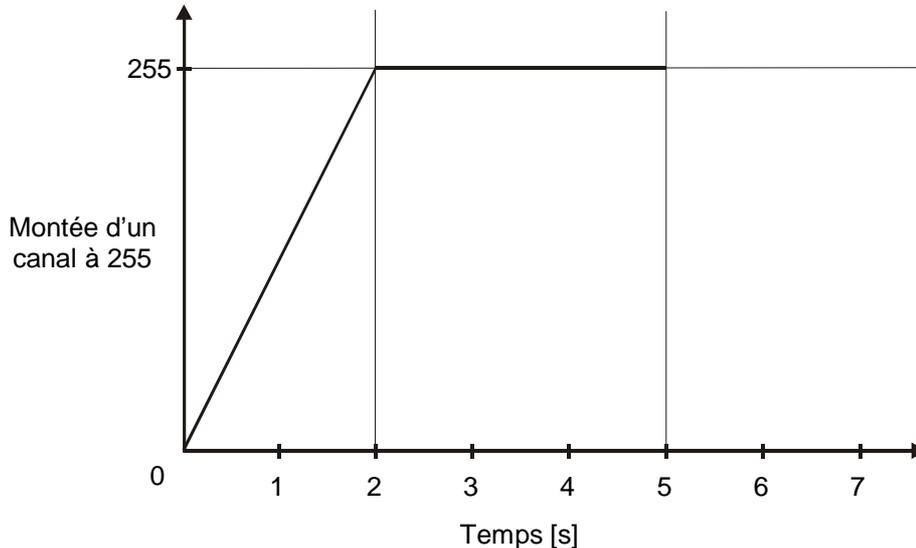
Lorsque vous partez de zéro, aucune scène n'est présente dans l'éditeur. Le compteur est à 0.

1. Créez votre première scène.
2. Appuyez sur [STORE] pour verrouiller la scène dans l'éditeur.
3. Après le premier enregistrement, le compteur de scènes passe à 1.
4. Xciter interdit la mémorisation d'une scène vide (tous les canaux transparents).
5. Si vous souhaitez créer une scène unique, sautez les étapes ci-dessous.
6. A partir du moment où vous ajoutez une deuxième scène, l'éditeur devient éditeur de séquences. Cela ne doit pas vous inquiéter puisque les deux éditeurs sont identiques.
7. Utilisez les FLECHES pour naviguer entre les scènes..
8. Au fur et à mesure que vous naviguez, Xciter charge les scènes dans le programmeur pour qu'elles soient visibles sur la sortie. Les touches CLAVIER éclairées indiquent les appareils inclus dans la scène chargée.
9. Appuyez sur {Add} pour ajouter un nouveau pas de séquence après le dernier ou appuyez sur {Insert} pour en insérer un avant la scène en cours.
10. Notez que le compteur augmente. Pour faciliter la programmation, Xciter copie systématiquement la scène précédemment créée dans la nouvelle, ce qui permet de garder les valeurs.
11. Modifiez la scène en cours dans le programmeur. **Exemple:** Changez la valeur de la roue de couleur.
12. Appuyez sur [STORE] pour verrouiller la scène.
13. Répétez les étapes 3 à 6 jusqu'à ce que la séquence soit achevée.

- Attention : la séquence que vous venez de créer n'est pas encore en mémoire. Elle est dans le programmeur et ne sera pas enregistrée si vous quittez l'éditeur sans sauvegarder. Consultez le chapitre Enregistrement si vous souhaitez sauvegarder maintenant.

### 7.7.2 Modifier les temps de tenue et de transfert (Scene time, fade time)

La plupart des scènes doivent être temporisées pour permettre un changement progressif d'un état lumineux à un autre. Consultez le dessin ci-dessous :



Dans cet exemple, le temps de tenue (scene time) est de 5 secondes. Le temps de transfert (fade time) est de 2 secondes. Le temps de tenue détermine la durée totale de la scène avant de passer à la suivante. Cette durée n'est exploitée que lorsque le passage d'une scène à une autre est automatique (séquences et séquentiel (cue list)). Le temps de transfert détermine le temps mis par les canaux pour passer des valeurs actuelles aux valeurs programmées. Pendant le transfert, il passe par toutes les valeurs comprises entre la valeur actuelle et la valeur programmée. Bien sûr, le temps de transfert n'est pris en compte que pour les canaux en mode Fade. Vous pouvez ainsi annuler l'effet des temps de transfert en passant des canaux en mode Snap.

Au tout début, Xciter utilise les valeurs par défaut (ST = 0.1 sec, FT = 0.0 sec).

- Appuyez sur {ST: x.x S} pour modifier le temps de tenue.
- Utilisez les FLECHES ou SCR1 pour modifier les valeurs.  
Utilisez [CLEAR] et les touches CLAVIER 1-10 pour saisir une nouvelle valeur.  
Appuyez sur [ENT] pour valider ou sur [ESC] pour annuler et revenir aux valeurs précédentes.
- Appuyez sur {FT: x.x S} pour changer le temps de transfert.
- Utilisez les FLECHES ou SCR1 pour modifier les valeurs.  
Utilisez [CLEAR] et les touches CLAVIER 1-10 pour saisir une nouvelle valeur.  
Appuyez sur [ENT] pour valider ou sur [ESC] pour annuler et revenir aux valeurs précédentes.

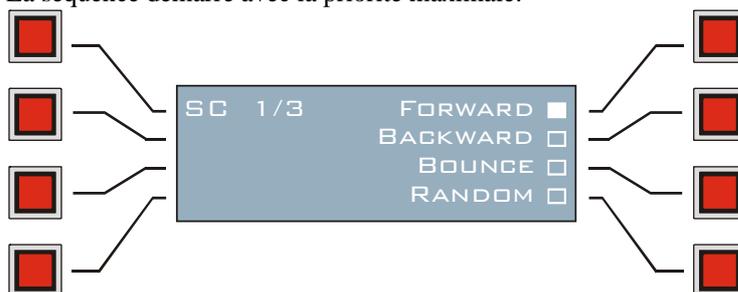
Note : quand vous sélectionnez un paramètre de temporisation, un **G** apparaît en face du paramètre pour indiquer que vous modifiez une temporisation **Globale**. Une valeur globale est identique pour toutes les scènes. Attention : si vous changez les valeurs globales, toutes les valeurs locales sont modifiées.

Vous pouvez également régler les valeurs locales de temporisation pour chaque scène. Maintenez [SHIFT] enfoncée en appuyant sur {ST: x.x S} ou {FT: x.x S} : un **L** apparaît en face du paramètre pour indiquer qu'il s'agit d'une valeur **Locale**.

### 7.7.3 Prévisualisation de séquence

La fonction de prévisualisation permet de lancer une séquence dans l'éditeur pour la contrôler avant de la mémoriser.

- Appuyez sur {Preview} pour ouvrir le mode prévisualisation.  
La séquence démarre avec la priorité maximale.



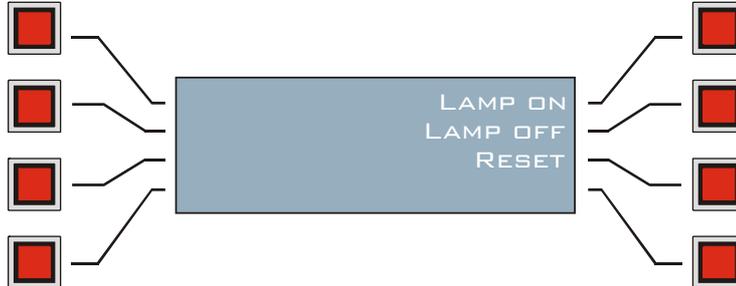
- Le compteur de scène indique la scène en cours d'exécution.

4. Choisissez le mode de défilement avec les touches {forward}, {backward}, {bounce} et {random}.
5. Appuyez sur [ESC] pour sortir du mode.

### 7.7.4 Procédures des asservis

Dans la rubrique Lamp Procedures se trouvent les fonctions spéciales d'amorçage, extinction des lampes et l'initialisation des projecteurs. Ces procédures doivent être définies dans l'éditeur de bibliothèques sinon elles ne fonctionneront pas.

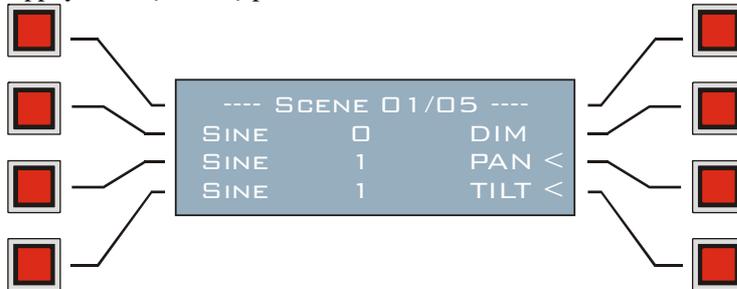
1. Appuyez sur {Lamp procs} pour ouvrir le menu des procédures.



- 2.
3. {Lamp On} amorce les lampes des appareils sélectionnés.  
 {Lamp Off} éteint les lampes des appareils sélectionnés.  
 {Lamp Reset} initialise les appareils sélectionnés.

### 7.7.5 Effets

Appuyez sur {effets} pour ouvrir le menu des effets.



Ce menu donne accès à une liste des canaux actifs configurés en mode Fade ou Snap.

1. Utilisez les FLECHES ou SCR1 pour naviguer dans la liste.  
Choisissez les canaux avec les touches à droite de l'afficheur.
2. Appuyez sur [LOAD] pour assigner un générateur aux canaux sélectionnés.  
Utilisez les FLECHES ou SCR1 pour modifier le générateur.  
Appuyez sur [CLEAR] puis sur les touches CLAVIER pour entrer le numéro d'un générateur.  
Appuyez sur [ENT] pour confirmer, [ESC] pour annuler et revenir au numéro précédent.

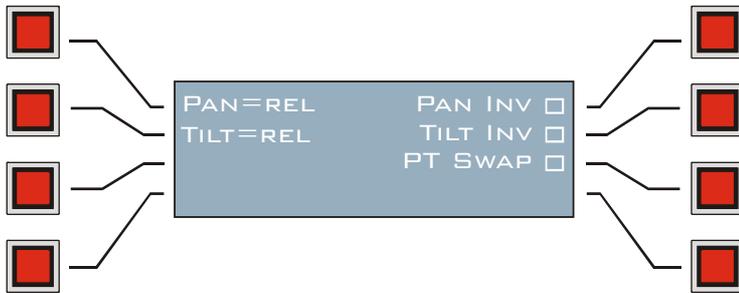
L'Xciter autorise l'affectation d'un effet à n'importe quel canal de contrôle. Vous disposez de 255 générateurs pour créer vos scènes. Les canaux utilisant le même générateur sont toujours synchrones. **Exemple:** pour que vos appareils fassent un cercle, PAN et TILT doivent être synchronisés ce qui signifie qu'ils doivent avoir le même numéro de générateur.

3. Appuyez sur les touches à gauche de l'afficheur pour choisir une primitive.  
Utilisez les FLECHES ou SCR1 pour choisir une primitive dans la liste.  
Appuyez sur la touche située à côté de la primitive pour la sélectionner ou appuyez sur [ESC] pour revenir au menu de gestion des effets.
4. Utilisez SCR2 pour naviguer entre les différents paramètres des effets. Réglez-les avec les SMF. Passez les paramètres Speed, Swing ou Offset en mode Snap ou Fade avec les SMB. Le mode par défaut est Fade.

### 7.7.6 Modificateurs Pan / Tilt

Le but des modificateurs de pan et tilt est de simplifier la programmation des positions.

Appuyez sur {PT modifier} pour ouvrir le menu des modificateurs.



Inversez le pan, le tilt ou interchangez les deux canaux de position pour créer des positions symétriques entre machines de même type. Cette fonction permet de gagner beaucoup de temps. L'état des modificateurs est mémorisé dans chaque scène ou pas de séquence.

Lorsque le pan et le tilt sont en mode absolu, la position réelle du faisceau est donnée par la valeur indiquée sur le LCD2 (valeur du dernier appareil sélectionné). Il peut être plus facile de placer les machines en mode absolu puis de les basculer en mode relatif pour déplacer l'image sans perdre sa forme d'origine. Les modes absolus/relatifs sont des réglages globaux (pour tous les appareils) et ne sont pas mémorisés.

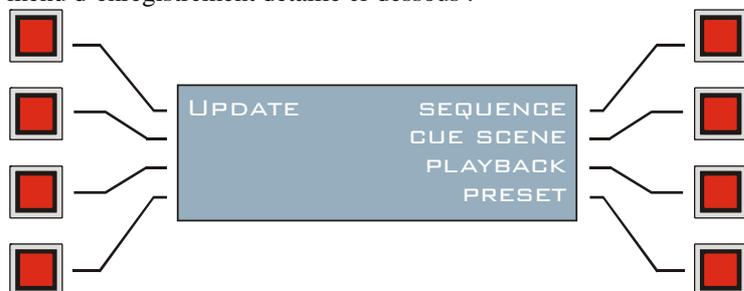
### 7.7.7 Copier / Coller

1. Créez un scène dans le programmeur.
2. Appuyez sur {copy} dans le menu de fonctions avancées.  
Xciter copie le contenu de la scène dans le presse-papier. Vous pouvez utiliser son contenu à tout moment dans le programmeur.
3. Appuyez sur {paste}.  
Xciter copie le contenu du presse-papier dans le programmeur.

**Exemple:** Vous voulez copier une scène de la séquence 1 dans la séquence 2. Editez la séquence 1, localisez la scène choisie et copiez-la. Quittez l'éditeur. Editez la séquence 2, ajoutez ou insérez un nouveau pas, collez la scène copiée dans le programmeur et enregistrez. Enregistrez les modifications de la séquence 2 et quittez l'éditeur.

## Chapitre 8. Le menu Store

Vous avez certainement noté que la fonction Store ne fonctionne pas systématiquement au premier appui sur [STORE]. Il y a une raison très simple à cela : si vous faites des modifications sur une scène et que vous appuyez sur [STORE], la scène est modifiée et verrouillée dans l'éditeur. Dans ce cas, vous devez appuyer à nouveau sur [STORE] pour ouvrir le menu d'enregistrement détaillé ci-dessous :



### 8.1 Sequence

Toutes les scènes présentes dans l'éditeur sont enregistrées dans une nouvelle séquence. Xciter demande un nom pour cette nouvelle séquence. Les séquences sont conservées dans une liste qui vous permet de les ajouter aux préparations lorsque Xciter est en mode Cue.

### 8.2 Cue scene

Xciter enregistre la scène courante (celle qui est visible) en mémoire comme scène de préparation (cue scene). Xciter demande un nom pour la nouvelle scène. Les scènes sont conservées dans une liste. Vous pouvez ajouter des scènes aux préparations lorsque Xciter est en mode Cue.

### 8.3 Playback

Xciter enregistre la scène courante (celle qui est visible) en mémoire et demande un nom pour celle-ci. Ces scènes sont destinées aux faders. Elles sont organisées en liste et vous pouvez les disposer sur 160 banques de 6 faders lorsque Xciter est en mode Cue.

### 8.4 Preset

Utilisez les touches PG et les touches CLAVIER pour choisir le numéro du preset. Il y a 8 pages de 20 presets, soit un total de 160 presets pan/tilt.

Xciter filtre la couche active pour en extraire les informations pan/tilt et les enregistre dans le preset choisi.

### 8.5 Update

Souvent, pendant l'édition, vous ne voudrez enregistrer que les modifications effectuées sur l'élément en cours et non pas en créer un nouveau :

1. Appuyez sur {Update} pour enregistrer les modifications faites à la scène, la séquence ou le preset que vous venez juste d'éditer.

Cette option n'est visible que si vous éditez un objet existant.

### 8.6 Saisie d'un nom

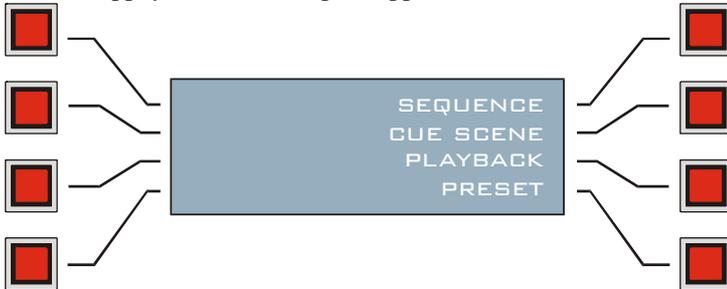
Lorsque vous enregistrez un nouvel objet en mémoire, Xciter vous demande de saisir son nom.

1. Utilisez les FLECHES ou SCR1 pour déplacer le curseur.  
Utilisez les touches CLAVIER 1-10 pour saisir les chiffres et 11-20 pour les lettres.  
Les touches alphabétiques fonctionnent comme celles des téléphones mobiles : appuyez plusieurs fois successivement pour faire défiler les lettres gravées sur la touche.
2. Appuyez sur [ENT] pour **valider**, [ESC] pour **annuler**.

# Chapitre 9. Le menu Edit

Pour plus de sécurité, Xciter travaille sur un clone de l'élément à éditer. Pendant l'édition, vous ne modifiez que la copie et pas l'original. Xciter remplace l'original lorsque vous appuyez sur {Update} dans le menu Store.

1. Appuyez sur [EDIT] pour appeler le menu ci-dessous :



## 9.1 Sequence

1. Appuyez sur {Sequence}.  
Xciter affiche la liste des séquences enregistrées en mémoire.
2. Avec SCR1, naviguez dans la liste et localisez la séquence à éditer.  
Appuyez sur la touche située à côté de la séquence à éditer.
3. Appuyez sur [EDIT] pour ouvrir l'éditeur. Xciter crée un clone de la séquence et le place dans l'éditeur.  
Appuyez sur [CLEAR] pour effacer la séquence. Xciter demande confirmation de la suppression.  
Appuyez sur [LOAD] pour ajouter une nouvelle séquence. L'éditeur de scène/séquence s'ouvre.

## 9.2 Cue scene

1. Appuyez sur {Cue scene}.  
Xciter affiche la liste des scènes de préparation enregistrées en mémoire.
2. Avec SCR1, naviguez dans la liste et localisez la scène à éditer.  
Appuyez sur la touche située à côté de la scène à éditer.
3. Appuyez sur [EDIT] pour ouvrir l'éditeur. Xciter crée un clone de la scène et le place dans l'éditeur.  
Appuyez sur [CLEAR] pour effacer la scène. Xciter demande confirmation de la suppression.  
Appuyez sur [LOAD] pour ajouter une nouvelle scène. L'éditeur de scène/séquence s'ouvre.

## 9.3 Playback

1. Appuyez sur {Playback}.  
Xciter affiche la liste des scènes pour faders enregistrées en mémoire.
2. Avec SCR1, naviguez dans la liste et localisez la scène à éditer.  
Appuyez sur la touche située à côté de la scène à éditer.
3. Appuyez sur [EDIT] pour ouvrir l'éditeur. Xciter crée un clone de la scène et le place dans l'éditeur.  
Appuyez sur [CLEAR] pour effacer la scène. Xciter demande confirmation de la suppression.  
Appuyez sur [LOAD] pour ajouter une nouvelle scène. L'éditeur de scène/séquence s'ouvre.

## 9.4 Preset

1. Appuyez sur {preset}.
2. Avec PG et les touches CLAVIER, choisissez le preset à éditer. Il y a 8 pages de 20 presets soit un total de 160 presets pan/tilt.
3. Appuyez sur [ENT] pour confirmer la sélection, [ESC] pour annuler.

Xciter charge les valeurs des canaux du preset dans le programmeur pour l'édition.

# Chapitre 10. Edition rapide

Pour éditer des éléments existant dans un spectacle, vous devez revenir à l'écran d'introduction et ouvrir le menu [EDIT]. Il existe une méthode plus rapide, disponible même pendant la restitution.

## 10.1 Séquences

1. Lancez une préparation (cue, voir le chapitre sur le mode cue).
2. Ouvrez le menu standard (voir le chapitre sur le mode cue).
3. Maintenez [EDIT] enfoncée; appuyez sur la touche située à côté de la séquence à éditer. Relâchez [EDIT]. Xciter crée un clone de la séquence et le place dans l'éditeur de scène/séquence.

## 10.2 Scène de préparation

1. Lancez une préparation (cue, voir le chapitre sur le mode cue).
2. Ouvrez le menu standard (voir le chapitre sur le mode cue).
3. Maintenez [EDIT] enfoncée; appuyez sur la touche située à côté de la scène à éditer. Relâchez [EDIT]. Xciter crée un clone de la scène et le place dans l'éditeur de scène/séquence.

## 10.3 Scène de fader

1. Lancez une préparation (cue, voir le chapitre sur le mode cue).
2. Maintenez [EDIT] enfoncée; appuyez sur la touche de flash située sous le master à éditer. Relâchez [EDIT]. Xciter crée un clone de la scène et le place dans l'éditeur de scène/séquence.

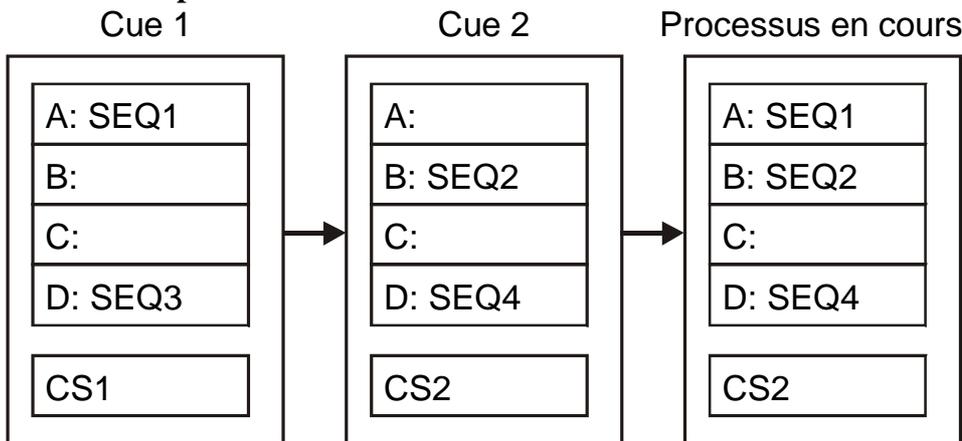
# Chapitre 11. Caractéristiques de la restitution

Avant d'aborder le mode de restitution, vous devez avoir programmé quelques séquences et scènes pour les préparations et pour les faders. Vous devez en avoir au moins 5 de chaque pour suivre convenablement les exemples de ce chapitre.

## 11.1 Transparence des séquences dans les préparations

Par défaut, les séquences sont transparentes. Vous pouvez désactiver cette option dans le menu de configuration (Setup).

### 11.1.1 Transparence activée



Lancez la cue 1:

- SEQ1 démarre sur la couche A.
- SEQ3 démarre sur la couche D.
- CS1 démarre sur la couche des scènes de préparation.

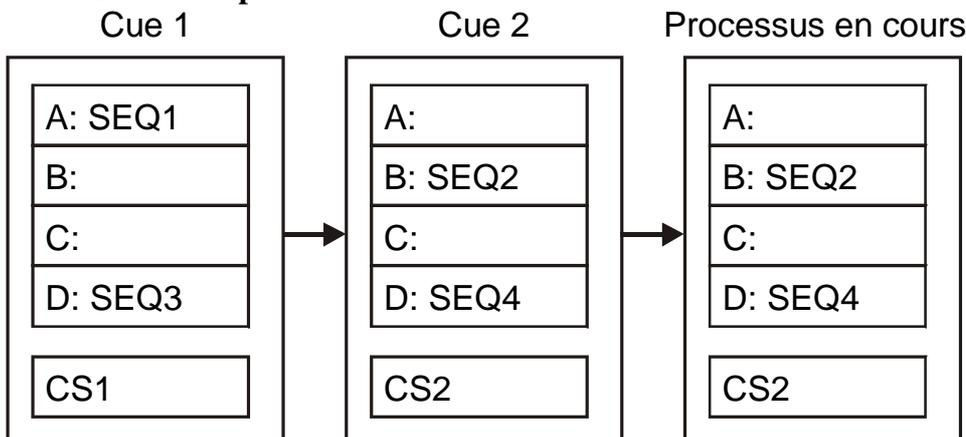
Lancez la cue 2:

- Il n'y a aucune séquence sur la couche A, la séquence de la Cue 1 continue à tourner.
- SEQ2 démarre sur la couche B.
- SEQ4 remplace SEQ3 parce qu'elles sont toutes les deux sur la même couche.
- CS2 remplace CS1 parce qu'elles sont toutes les deux sur la couche de scènes.

Au final, les éléments ci-dessous sont en fonction après le lancement de la Cue 2 :

- SEQ1 sur la couche A.
- SEQ2 sur la couche B.
- SEQ4 sur la couche D.
- CS2 sur la couche de scène.

### 11.1.2 Sans transparence



Lancez la Cue 1

- SEQ1 démarre sur la couche A.
- SEQ3 démarre sur la couche D.
- CS1 démarre sur la couche des scènes de préparation.

Lancez la Cue 2:

- Xciter arrête les séquences et scène de la Cue 1.
- SEQ2 démarre sur la couche B.
- SEQ4 démarre sur la couche D.
- CS2 démarre sur la couche de scènes.

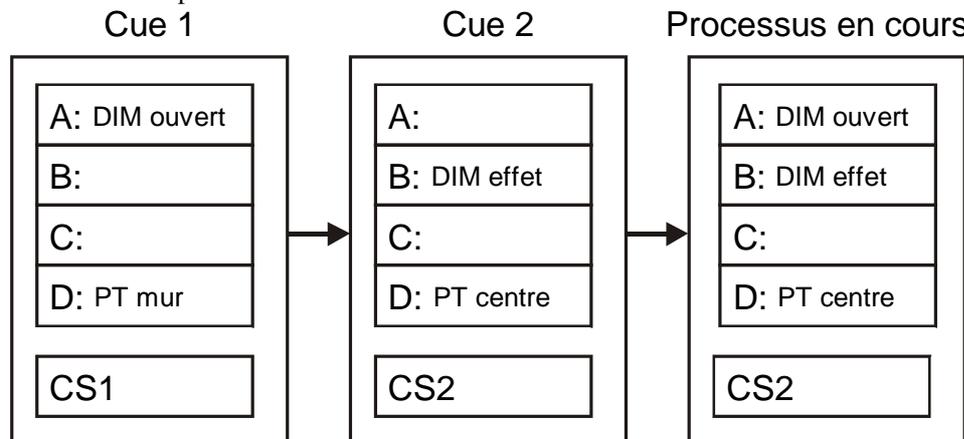
Au final, les éléments ci-dessous sont en fonction après le lancement de la Cue 2 :

- SEQ2 sur la couche B.
- SEQ4 sur la couche D.
- CS2 sur la couche de scène.

### 11.1.3 Précautions et pièges

Vous devez rester cohérent dans l'affectation des séquences et scènes dans les préparations

Prenons l'exemple ci-dessous :



La préparation Cue 1 ouvre les gradateurs et envoie les machines vers le mur.

La préparation doit lancer un effet de gradateurs et place les faisceau sur le centre de la piste.

Cue 1 suivie de cue 2 ne produit pas le résultat escompté. Bien sûr, la position est correcte puisque les scènes de position travaillent sur la même couche. Mais la séquence de gradateurs de la Cue 1 continue à tourner sur la couche A alors que l'effet de gradateur qui doit démarrer est sur la couche B, donc moins prioritaire : vous ne verrez pas l'effet sur les gradateurs.

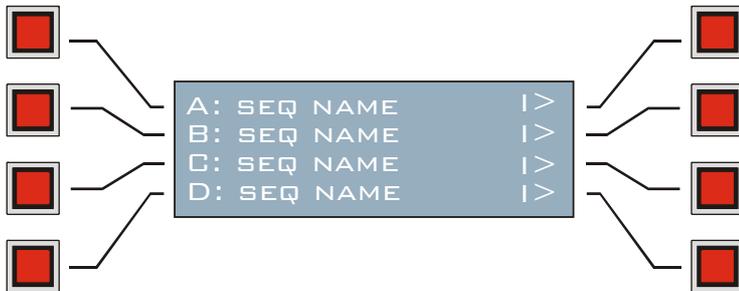
C'est pourquoi nous vous suggérons d'utiliser un principe similaire aux consoles Martin CASE.

- Séquences de gradateurs sur la couche A
- Séquences de couleur sur la couche B
- Séquences de gobos sur la couche C
- Séquences de mouvement sur la couche D
- Etat général (arrière plan) sur la couche de scènes.

Vous pouvez activer n'importe quel canal dans la couche de scène pour créer un état lumineux complet. Cette couche à la plus faible priorité et ne sera pas visible tant que vous n'aurez pas stoppé tous les faders et toutes les séquences qui tournent en même temps.

## 11.2 Mode standard - Basic cue ou Run mode

1. Appuyez sur [CUE] depuis le menu d'introduction.  
Si vous êtes en mode programmation, appuyez sur [ESC] pour quitter le programmeur.  
Xciter demande de choisir une préparation et affiche l'affectation des faders sur le LCD2.
2. Avec PG, choisissez une page puis une préparation avec les touches CLAVIER.  
Le dialogue standard s'ouvre. Il donne la liste des séquences affectées à la préparation. Ce dialogue donne également les contrôles nécessaires pour manipuler les séquences en temps réel.



- Appuyez à nouveau sur [CUE] pour sortir du mode Cue si nécessaire.  
Xciter arrête tous les processus (préparation, séquences, faders ...) et revient au menu d'introduction.

### 11.2.1 Activer – désactiver des séquences

Vous pouvez activer ou désactiver chaque séquence individuellement. Désactiver signifie que la séquence est temporairement retirée de la préparation. Appuyez sur la touche située à gauche de la séquence pour l'activer ou la désactiver.

**Exemple:** La mémoire de préparation ouvre les gradateurs et passe les projecteurs en blanc. Une séquence de couleur tourne sur la séquence B. Cette séquence est prioritaire sur la scène (voir hiérarchie des processus). La séquence est donc visible sur la sortie. Si vous désactivez la séquence, la scène redevient le seul élément à fournir une information de couleur et passe tous les projecteurs en blanc.

### 11.2.2 Synchronisation des séquences, sens de défilement

Les modes de synchronisation et le sens de défilement sont visibles à tout moment. Regardez les indicateurs à droite de chaque séquence.

#### Indicateurs de synchro

I: Interne  
M: Manuel  
A: Audio  
B: BPM

#### Indicateurs de défilement:

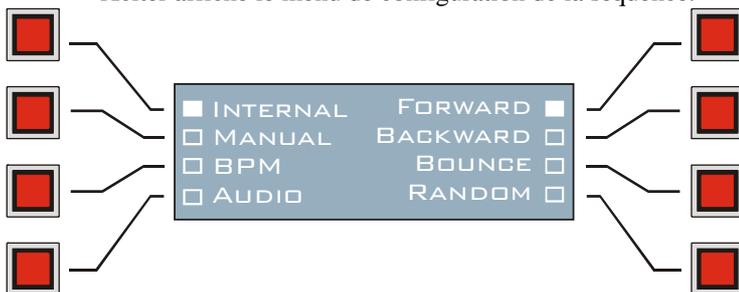
>: Avant  
<: Arrière  
^: Aller-retour  
?: Aléatoire

Toute combinaison d'indicateur est possible.

**Exemple:** Par défaut, l'indicateur est 'I>', c'est à dire interne, sens avant.

Vous pouvez changer ces options en temps réel :

- Appuyez sur la touche située à droite du nom de la séquence.  
Xciter affiche le menu de configuration de la séquence.



- Choisissez une autre synchro avec les touches de gauche.  
Choisissez un autre sens de défilement avec les touches de droite.  
Les changements sont visibles immédiatement.
- Appuyez sur [ENT] pour valider les réglages.  
Appuyez sur [ESC] pour retourner aux réglages précédents.  
Xciter revient au menu standard.

#### 11.2.2.1 Synchro interne

Xciter utilise l'horloge interne pour temporiser les séquences. La séquence est jouée avec les temporisations programmées dans chaque pas.

### 11.2.2.2 Manuel

Toutes les séquences en mode manuel sont commandées par les touches Previous et Next. Les réglages du mode standard sont ignorés. Les temps de tenue (scene time) sont ignorés. Seuls les temps de transfert (fade time) sont pris en compte.

### 11.2.2.3 Audio

En mode Audio, la séquence réagit au signal du signal audio capté. Celui-ci est analysé sur 4 bandes de fréquence. Xciter affiche le menu de configuration audio. Vous pouvez choisir le nombre de pulsation à détecter pour avancer d'un pas et les bandes de fréquence à prendre en compte. Le niveau du signal est réglé dans le menu d'options avancées.

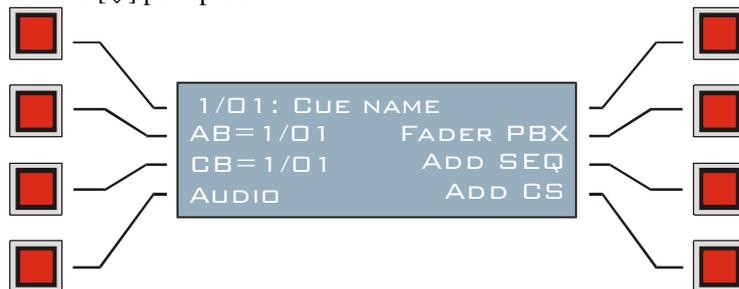


1. Utilisez les FLECHES ou SCR1 pour régler le nombre de pulsations.
  2. Utilisez les touches de l'afficheur pour choisir les bandes de fréquence.
  3. Appuyez sur [ENT] pour confirmer les réglages ou sur [ESC] pour les annuler.
- Xciter revient au menu de configuration des synchro.

Pour conserver ces réglages, vous devez les enregistrer.

## 11.3 Menu avancé - Extended Cue dialog.

Utilisez [⇧] pour passer d'un menu à l'autre.



Le menu étendu donne des informations supplémentaires sur la préparation et les faders:

- Sur la première ligne se trouvent le nom et le numéro de la préparation sélectionnée. Le premier numéro est la page, le second la préparation.
- AP indique la banque de faders chargée.
- CP indique la banque de faders liée à la préparation.

En plus de ces informations, le menu avancé donne les options et commandes suivantes:

- Activer / désactiver une scène.
- Lier une banque de faders à la préparation.
- Réglages audio.
- Assignation de scènes aux faders.
- Ajout ou remplacement de séquences.
- Ajout ou remplacement de mémoires.

Xciter mémorise les séquences et scènes dans une liste interne (voir chapitre La philosophie Xciter). Vous devez assigner ces éléments aux boutons de préparation et aux faders en mode exécution. C'est le but du menu avancé.

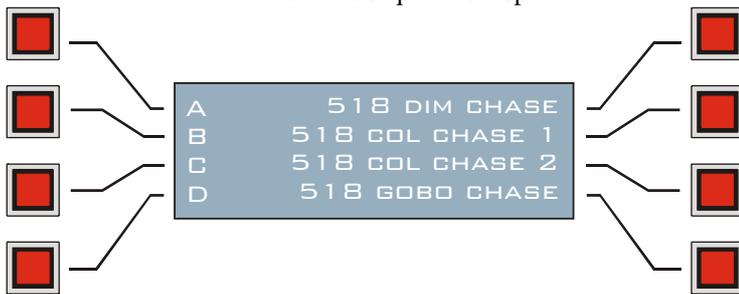
Il n'est pas nécessaire de revenir au menu standard pour lancer d'autres préparations. Vous pouvez utiliser directement les touches PG et CLAVIER depuis le menu étendu pour sélectionner et composer d'autres préparations.

### 11.3.1 Ajouter une scène de préparation

1. Appuyez sur {Add CS} dans le menu avancé.  
Xciter donne la liste des scènes disponibles.
2. Utilisez SCR1 pour localiser la scène à ajouter.  
Appuyez sur la touche située à côté de la scène pour la sélectionner.
3. Appuyez sur [ENT] pour confirmer ou sur [ESC] pour annuler.  
Xciter revient au mode étendu et lance la scène choisie si nécessaire.

### 11.3.2 Ajout de séquences

1. Appuyez sur {Add Seq} dans le menu avancé.  
Xciter donne la liste des séquences disponibles.



2. Utilisez SCR1 pour retrouver la séquence choisie.  
Appuyez sur la touche située à côté de son nom pour la sélectionner
3. Choisissez la couche où placer la préparation en appuyant sur {A}, {B}, {C} ou {D}.  
Xciter revient au menu avancé et lance la séquence si nécessaire.

Pour assigner une nouvelle séquence, appuyez sur [⇧] pour revenir au menu étendu et reprenez les étapes 1 à 3.

### 11.3.3 Supprimer des éléments d'une préparation

Vous ne pouvez supprimer des séquences ou la scène d'une préparation que depuis le menu avancé. Ceci permet d'éviter des manipulations accidentelles pendant la restitution.

1. Appuyez sur [CLEAR] dans le menu avancé.



2. Appuyez sur {A}, {B}, {C} ou {D} pour retirer une séquence.  
Appuyez sur {Cue Scene} pour effacer la scène de la préparation.  
Appuyez sur {All seq} pour vider les 4 couches A, B, C et D.  
Appuyez sur {All} pour vider entièrement la préparation.  
Appuyez sur [ESC] pour revenir au menu standard sans rien modifier.

### 11.3.4 Assigner des scènes aux faders

1. Appuyez sur {Fader PBX} dans le menu avancé.  
Xciter donne la liste des scènes disponibles
2. Appuyez sur la touche à droite du nom de la scène à assigner.
3. Avec PG et les touches CLAVIER ou SCR2, choisissez une banque. Vous pouvez composer 160 banques de 6 faders.
4. Appuyez sur la SMB du fader où placer la scène.  
Pour supprimer une scène d'un fader, maintenez [CLEAR] enfoncée et appuyez sur la SMB sous le fader puis relâchez [CLEAR]. Le fader est vidé mais la scène reste toujours présente dans la liste des scènes disponibles.
5. Répétez les étapes 2-4 autant de fois que nécessaire.
6. Appuyez sur [ESC] pour quitter le gestionnaire de faders.  
Xciter demande confirmation de l'enregistrement de la configuration.
7. Confirmez avec [ENT] ou annulez avec [ESC].  
Xciter revient au menu avancé.

### 11.3.5 Lier une banque de faders à une préparation

Les faders sont indépendants des préparations. Cela signifie que, quelle que soit la préparation en cours d'exécution, la banque de fader ne change pas. Parfois, il peut être utile d'accéder rapidement à une banque en même temps que certaines préparations. Avant de continuer, vous devez assigner quelques scènes aux faders.

**Exemple:** Vous lancez une préparation pour de la musique lente et vous avez besoin d'une scène sur la boule à facette. Vous pouvez assigner une scène à un fader sur une banque juste pour cela. Vous pouvez également lier cette banque de faders à la préparation. Ainsi, dès que la préparation est lancée, la banque contenant la scène pour la boule à facette est chargée. Vous pouvez toujours appeler par la suite d'autres banques. Pour rappeler la banque contenant la scène pour la boule à facette, appelez à nouveau la préparation.

1. Ouvrez le menu avancé.
2. Avec les FLECHES ou SCR2, retrouvez la banque à lier.  
AB (Active Bank) donne le numéro de la banque actuellement utilisée.
3. Appuyez sur {CB:} : la banque active est liée à la préparation courante.
4. Pour conserver ce réglage, vous devez enregistrer les informations de configuration.

### 11.3.5.1 Réglages audio

Les réglages audio sont globaux, ils sont identiques pour toutes les séquences et les préparations. Toutes les séquences synchronisées en audio réagissent instantanément à ces réglages.

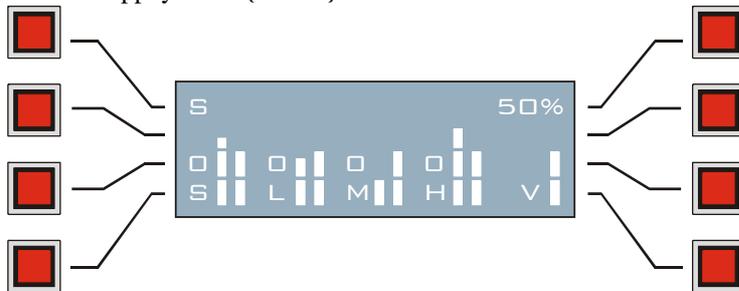
Dans le coin supérieur gauche, Xciter donne le mode de travail de l'analyseur graphique : S pour signal, D pour Différentiel. Vous pouvez basculer d'un mode à l'autre avec la touche de l'afficheur située à côté du mode courant. Le mode Signal donne l'amplitude actuelle du signal audio en sortie de filtres. Différentiel signifie que l'analyseur montre les différences d'amplitude des maximums pour chaque bande. Le moyen le plus simple de configurer les niveaux est de mettre l'analyseur en mode différentiel.

En haut à droite se trouve le niveau du paramètre sélectionné. Sur la ligne du bas se trouvent les paramètres de fréquence :

- S= Sub (60 Hz)
- L= Basses (400 Hz) - Low
- M= Médioms (1.5 kHz) - Mid
- H= Aigu (12.5 kHz) - High

La deuxième ligne en partant du bas donne les compteurs de pulsations pour chaque bande. Un compteur s'incrémente chaque fois qu'une pulsation est détectée sur sa bande de fréquence. Gardez un œil sur les compteurs lorsque vous réglez les seuils.

1. Appuyez sur {Audio}.



2. Appuyez sur [CLEAR], [LOAD], [?] et [EDIT] pour choisir la bande de fréquence à régler. Appuyez sur [STORE] pour choisir le volume.
3. Avec SCR1, réglez sa valeur.
4. Répétez les étapes 2 et 3 jusqu'à ce toutes les bandes soient réglées.
5. Appuyez sur [ENT] pour valider ou [ESC] pour annuler.  
Xciter revient au menu avancé.

## 11.4 Mémorisation des réglages

Appuyez sur [STORE] depuis le menu standard ou le menu avancé pour enregistrer les réglages du more restitution.

Les réglages suivants sont enregistrés:

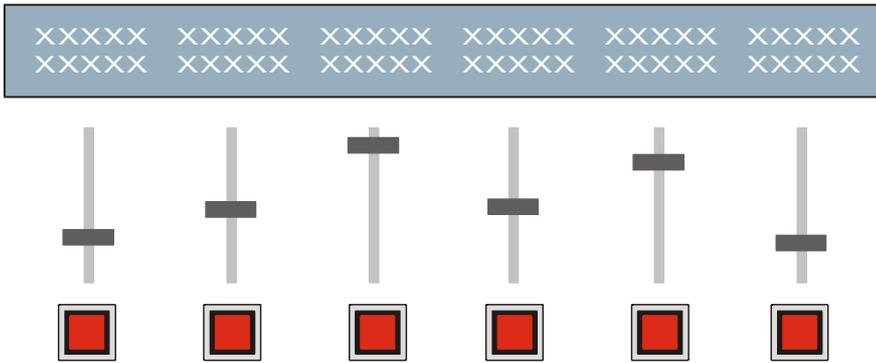
- Séquences et scènes assignées.
- Mode de synchronisation et de défilement pour chaque séquence.
- Activité de chaque séquence.
- Liens vers les banques de faders.

**Exemple:** Ajoutez une séquence qui lance un effet de strobe sur la couche A. Désactivez-la. Enregistrez ces réglages avec [STORE]. Au prochain appel de la préparation, la séquence est bien présente et désactivée. Vous pouvez l'activer dès que la musique s'y prête.

## 11.5 Contrôles de restitution

En mode Cue ou restitution, Xciter affiche le contenu des contrôle de restitution sur le LCD2. Ils comprennent:

- SMF 1-6
- SMB 1-6
- SCR2
- LCD2



Les premières choses qui sautent aux yeux sont les labels. Ce sont les noms des scènes de faders. Bien qu'ils aient 15 caractères dans la liste interne, ils sont ici raccourcis à 10. Nous vous conseillons donc d'utiliser les 10 premiers caractères pour composer un nom significatif.

### 11.5.1 Activation et touches de flash

1. Avec SCR2, choisissez la banque de faders.
2. Montez un SMF (au dessus de 3%) pour activer la scène et régler son influence sur la sortie. Plus vous le montez, plus la scène est visible.  
La LED correspondante s'allume pour indiquer l'activité du fader.
3. Appuyez sur la SMB pour flasher la scène.

### 11.5.2 Désactiver un fader

1. Cherchez la banque de fader avec SCR2.
2. Baissez le SMF (sous 3%) pour désactiver le fader.  
La LED correspondante s'éteint.

### 11.5.3 Auto lock

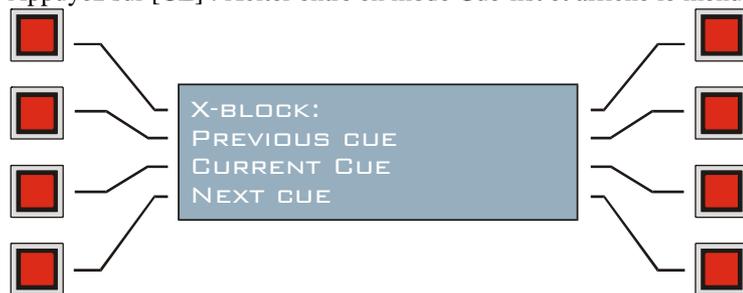
Au moment où un fader est activé, il est automatiquement verrouillé dans sa position actuelle. Cela signifie qu'il ne défile plus comme ceux qui sont inactifs. Pour le déverrouiller, vous devez le ramener à 0.

### 11.5.4 Hard lock

Dans certains cas, il vous sera utile qu'un ou plusieurs faders ne défilent plus avec SCR2. C'est ce qu'on appelle un hard-lock. Maintenez [SHIFT] enfoncée, appuyez sur la SMB du fader à verrouiller et relâchez [SHIFT].  
Faîtes de même pour le déverrouiller.

## 11.6 Menu standard des séquentiels - Basic Cue-list

Appuyez sur [CL] : Xciter entre en mode Cue-list et affiche le menu ci-dessous :

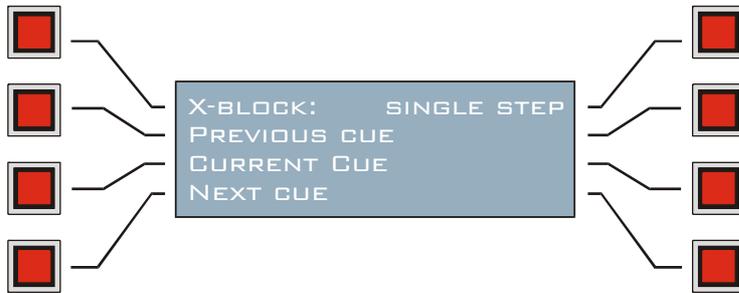


La première ligne indique la transition active avant le lancement de la prochaine préparation. **Exemple:** si la transition indique 'wait for go', l'utilisateur devra utiliser les FLECHES pour passer à la préparation suivante dans la liste.

- La deuxième ligne donne la préparation précédente.
- La troisième ligne donne la préparation en cours.
- La quatrième ligne donne la préparation suivante.

La liste défile au fur et à mesure que les préparations sont exécutées. L'afficheur peut également sauter à différents endroits dans la liste selon certains blocs de transition comme les fonctions de bouclage Loop.

Appuyez sur le bouton en haut à droite de l'afficheur pour passer en mode pas-à-pas. Tous les blocs de transition sont désactivés sauf la fonction END.



Utilisez les FLECHES ou SCR1 pour vous déplacer dans la liste.

## 11.7 Menu avancé des séquentiels

Appuyez sur [⇧] pour basculer entre le menu standard et le menu avancé.



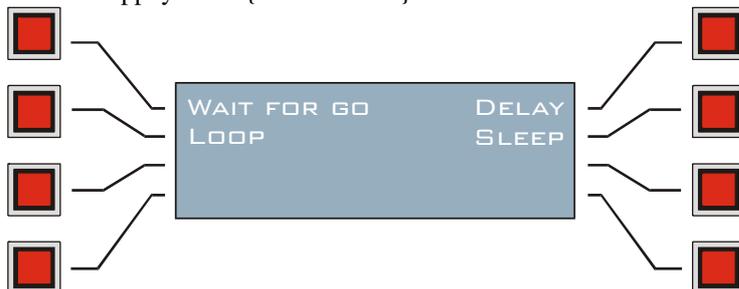
### 11.7.1 Ajout et insertion de préparation

1. Appuyez sur {Add cue} pour ajouter une préparation derrière la préparation courante. Appuyez sur {Insert cue} pour insérer une préparation avant celle sélectionnée. Xciter affiche la liste des préparations choisies et passe en mode pas-à-pas.
2. Utilisez les FLECHES ou SCR1 pour choisir la préparation autour de laquelle vous voulez ajouter ou insérer un objet. Appuyez sur [ENT] pour confirmer la sélection ou sur [ESC] pour annuler. Xciter revient au menu étendu.
3. Répétez les étapes 1-2 autant de fois que nécessaire.
4. A un certain point de la liste, vous trouverez le mot 'END'. Ce mot est toujours présent. Toute préparation ajoutée après le mot END est exécutée lorsque le séquentiel est désactivé (sortie de séquentiel ou choix d'un autre séquentiel). Voir 'Les éléments de travail' pour plus de détails.

### 11.7.2 Add X-block

Les blocs de transition ou X-block déterminent la manière et le moment de passer à la préparation suivante. Voir 'Les éléments de travail' pour une description plus détaillée.

1. Appuyez sur {Add X-block} dans le menu avancé.



#### 11.7.2.1 Délai

1. Appuyez sur {Delay}.
2. Utilisez les FLECHES ou SCR1 pour choisir une préparation à laquelle affecter un bloc de transition. Appuyez sur [ENT] pour confirmer la sélection ou [ESC] pour annuler. Xciter demande une durée.



3. Utilisez les FLECHES ou SCR1 pour modifier la valeur.  
Appuyez sur [CLEAR] et utilisez les touches CLAVIER 1-10 pour saisir une nouvelle valeur.
4. Appuyez sur [ENT] pour confirmer ou sur [ESC] pour annuler.  
Xciter revient au menu avancé.

#### 11.7.2.2 Attente de Go dans un délai maximum - Sleep

1. Appuyez sur {Sleep}.  
Xciter affiche le contenu du séquentiel et passe en mode pas-à-pas.
2. Utilisez les FLECHES ou SCR1 pour choisir une préparation à laquelle affecter un bloc de transition.  
Appuyez sur [ENT] pour confirmer la sélection ou [ESC] pour annuler.  
Xciter demande une durée.



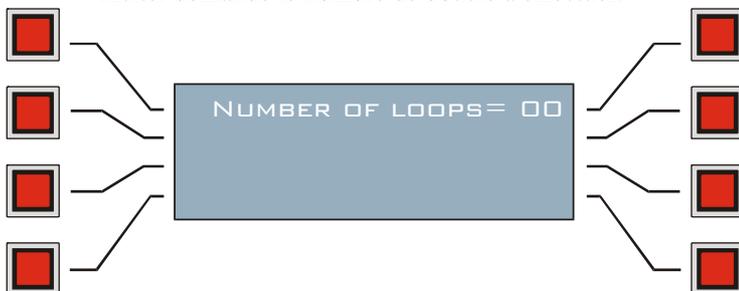
3. Utilisez les FLECHES ou SCR1 pour modifier la valeur.  
Appuyez sur [CLEAR] et utilisez les touches CLAVIER 1-10 pour saisir une nouvelle valeur.
4. Appuyez sur [ENT] pour confirmer ou sur [ESC] pour annuler.  
Xciter revient au menu avancé.

#### 11.7.2.3 Attente de Go - Wait for go

1. Appuyez sur {Wait for go}.  
Xciter affiche le contenu du séquentiel et passe en mode pas-à-pas.
2. Utilisez les FLECHES ou SCR1 pour choisir une préparation à laquelle affecter un bloc de transition.  
Appuyez sur [ENT] pour confirmer la sélection ou [ESC] pour annuler.

#### 11.7.2.4 Bouclage - Loop

1. Appuyez sur {Loop}.  
Xciter affiche le contenu du séquentiel et passe en mode pas-à-pas.
2. Utilisez les FLECHES ou SCR1 pour choisir une préparation à laquelle affecter un bloc de transition. Celle-ci est la fin de la boucle.  
Appuyez sur [ENT] pour confirmer la sélection ou [ESC] pour annuler.  
Xciter demande le nombre de boucle à effectuer.



3. Utilisez les FLECHES ou SCR1 pour modifier la valeur.  
Appuyez sur [CLEAR] et utilisez les touches CLAVIER 1-10 pour saisir une nouvelle valeur.
4. Appuyez sur [ENT] pour confirmer ou sur [ESC] pour annuler.  
Après la confirmation, Xciter affiche à nouveau le séquentiel et le passe en mode pas-à-pas.
5. Utilisez les FLECHES ou SCR1 pour choisir la préparation de début de boucle.  
Pour réaliser correctement une boucle, vous devez choisir une préparation située avant le bloc de transition. Si la préparation est située après, Xciter sautera à cette préparation sans effectuer de boucle.

Appuyez sur [ENT] pour confirmer ou sur [ESC] pour annuler.  
Xciter revient au menu étendu.

# Chapitre 12. Eléments de contrôle temps réel

## 12.1 Pitch et Freeze

Le second fader en partant de la gauche est un fader de pitch. Il dispose d'une butée centrale. Ce fader permet de modifier les temporisations de manière relative en temps réel pendant la programmation et la restitution. Les temporisations concernées sont : temps de tenue (scene time), temps de transfert (fade time) et vitesses des générateurs d'effet.

Lorsque le fader est au centre (clic repère), Xciter utilise les temporisations programmées.

Appuyez sur [Freeze] pour geler temporairement toute la sortie : séquences et effets.

Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [Freeze] pour verrouiller le mode Gel. Appuyez à nouveau sur [Freeze] pour relancer les effets et séquences.

## 12.2 Master, Master Flash et Black Out

Le premier fader à gauche est le Master Général. Utilisez-le pour contrôler de manière relative toutes les intensités des asservis et des gradateurs. Pour les systèmes dépourvus de gradateurs, Xciter dispose d'une valeur de fermeture du shutter ( voir section Bibliothèques). Cette valeur est émise pour ces machines dès que le Master Général passe en dessous de 3 %.

Appuyez sur MB pour monter temporairement toutes les intensités au maximum.

Appuyez sur [BO] pour passer tous les appareils au noir.

Rappelez-vous que vous pouvez exclure certains appareils du contrôle du Master Général et du Blackout (voir section Patch). Ces appareils ne répondront plus au Master Général ni à la touche Blackout.

## 12.3 Touches DA : SMK, STRB, EXT1 et EXT2

Configurer une touche DA (voir section 'Patch') requiert une certaine expérience car vous devez connaître les fonctions des canaux DMX.

**Exemple:** Pour programmer l'accès direct à une machine à fumée, vous devez connaître sa position sur la chaîne DMX et son protocole.

Les touches DA ont un haut niveau de priorité, supérieur au programmeur.

**Exemple:** Si vous activez tous les canaux dans une scène DA, cette scène prendra la main sur tous les contrôles du mode restitution.

- Appuyez sur la DA pour activer sa scène.  
La scène reste active tant que la touche est enfoncée.
- Maintenez [SHIFT], appuyez sur une touche DA et relâchez [SHIFT] pour verrouiller la scène.  
Appuyez sur la même touche DA pour désactiver la scène.

## Chapitre 13. Auto run

Lorsque le mode auto run est activé, Xciter lance une préparation ou un séquentiel dès la mise sous tension. Vous pouvez également ajouter à cela un amorçage des projecteurs disposant d'une procédure Lamp On, avant la mise en route de la préparation ou du séquentiel.

**Exemple:** Lorsque l'opérateur est en retard, n'importe qui, même sans connaître la console, peut tout de même amorcer les lampes et lancer une animation basique en allumant simplement la console.

1. Appuyez sur { Auto run } dans le menu Setup.



2. Appuyez sur { Auto Run } pour activer ou désactiver le mode Auto Run.
3. Appuyez sur { Auto Strike } pour activer ou désactiver l'amorçage automatique.
4. Appuyez sur { Select Cue or CL }.
5. Appuyez sur [Cue] et utilisez les touches PG + CLAVIER pour choisir une préparation ou bien appuyez sur [CL] et utilisez les touches PG + CLAVIER pour choisir un séquentiel.
6. Appuyez sur { Select Fixtures }.
7. Choisissez les machines à amorcer avec les touches CLAVIER.
8. Appuyez sur [ESC] pour revenir au menu Setup.

# Chapitre 14. Modes utilisateur

Les modes utilisateurs déterminent les conditions d'accès aux fonctions de la console.

## 14.1 Différentes gens, différents modes

### 14.1.1 Mode Programmeur

Toutes les fonctions de la console sont accessibles dans ce mode.

### 14.1.2 Mode Opérateur

Toutes les fonctions de restitution sont accessibles.

Les fonctions suivantes sont désactivées :

- Les données de programmation ne peuvent pas être changées. [Edit] et [Store] sont désactivées.
- L'appui sur les touches désactivées n'a aucun effet.

**Exemple:** Même si vous êtes le programmeur, la console peut être utilisée sans risque de perdre quoi que ce soit.

**Exemple:** Votre DJ résident connaît bien le contrôleur et vous voulez qu'il en tire le meilleur parti.

### 14.1.3 Mode Débutant (Dummy)

L'accès aux fonctions de restitution est limité. Edit et Store sont désactivées. C'est le mode le plus sécurisé.

Les fonctions suivantes sont désactivées et l'appui sur les touches correspondantes n'a aucun effet. Vous ne pouvez pas :

- Changer les données programmées. [Edit] et [Store] sont désactivées.
- Prendre les appareils en manuel. [Fix], [Dim], [Clear] et [Load] sont désactivées.
- Lancer ou stopper des séquences ou changer leur mode. Les touches du LCD1 sont désactivées.

**Exemple:** Sur un salon, les visiteurs peuvent interactivement changer les lumières en jouant avec le pupitre sans risque d'effacer quoi que ce soit.

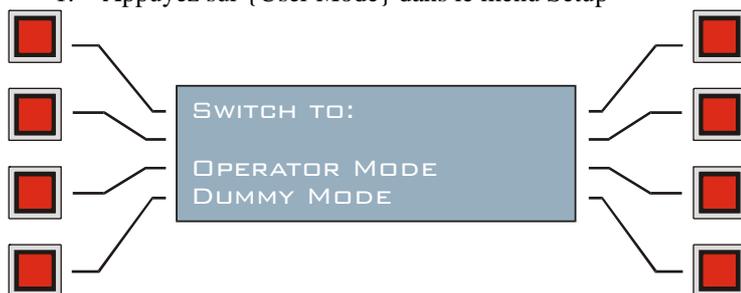
**Exemple:** Vous accueillez un DJ qui ne connaît absolument pas la console.

## 14.2 Changer de mode

### 14.2.1 Du mode Programmeur vers les autres

En mode programmeur, Xciter vous permet de changer de mode depuis le menu de configuration.

1. Appuyez sur {User Mode} dans le menu Setup

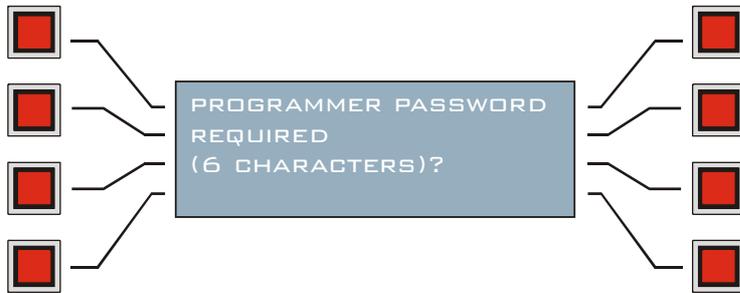


2. Appuyez sur {Operator Mode} pour passer au mode Opérateur.
3. Appuyez sur {Dummy Mode} pour passer au mode Débutant.
4. Appuyez sur [ESC] pour annuler le changement de mode.

Une fois le mode choisi, Xciter revient à l'écran d'introduction dans le nouveau mode d'utilisation choisi.

### 14.2.2 Des autres modes vers le mode Programmeur

Dans les autres modes, vous devez entrer un mot de passe pour ouvrir le menu de configuration.



1. Utilisez les touches CLAVIER pour saisir le mot de passe.
2. Appuyez sur [ENT] pour confirmer ou [ESC] pour annuler.

Si le mot de passe est correct, Xciter revient au mode programmeur et ouvre le menu de configuration.  
Si vous avez oublié le mot de passe, il est écrit à l'arrière de la console.

# Chapitre 15. Configuration des interfaces

**Attention : Pour utilisateurs expérimentés uniquement !**

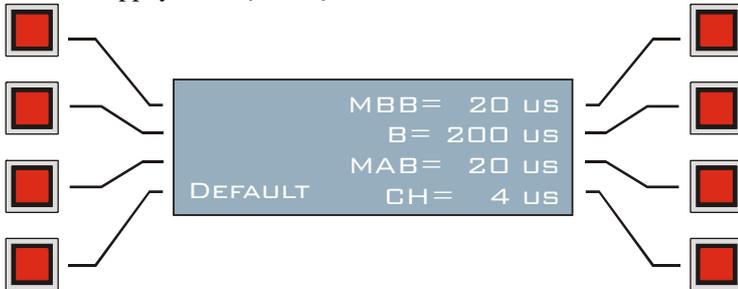
Appuyez sur { Interfaces } dans le menu Setup pour configurer les interfaces.



## 15.1 DMX

Le taux de rafraîchissement standard DMX produit par l’Xciter est de 33 Hz. Certains appareils peuvent ne pas fonctionner correctement à cette vitesse. Vous devrez le baisser pour commander correctement les appareils.

1. Appuyez sur {DMX} dans le menu Interfaces



2. Appuyez sur {MBB} pour régler la longueur du Mark Before Break.  
Modifiez la valeur avec les FLECHES ou SCR1.  
Appuyez sur [Clear] puis entrez une nouvelle valeur avec les touches CLAVIER.  
Appuyez sur [ENT] pour valider la saisie ou sur [ESC] pour annuler et revenir à la valeur précédente.
3. Appuyez sur {B} pour régler la longueur du Break.  
Modifiez la valeur avec les FLECHES ou SCR1.  
Appuyez sur [Clear] puis entrez une nouvelle valeur avec les touches CLAVIER.  
Appuyez sur [ENT] pour valider la saisie ou sur [ESC] pour annuler et revenir à la valeur précédente.
4. Appuyez sur {MAB} pour régler la longueur du Mark After Break.  
Modifiez la valeur avec les FLECHES ou SCR1.  
Appuyez sur [Clear] puis entrez une nouvelle valeur avec les touches CLAVIER.  
Appuyez sur [ENT] pour valider la saisie ou sur [ESC] pour annuler et revenir à la valeur précédente.
5. Appuyez sur {CH} pour ajuster le délai entre canaux.  
Modifiez la valeur avec les FLECHES ou SCR1.  
Appuyez sur [Clear] puis entrez une nouvelle valeur avec les touches CLAVIER.  
Appuyez sur [ENT] pour valider la saisie ou sur [ESC] pour annuler et revenir à la valeur précédente.
6. Appuyez sur [ESC] pour revenir au menu de configuration.

Pour ramener les réglages aux valeurs d’usine, appuyez sur {Default}. Xciter demandera confirmation pour l’opération.

## 15.2 Configuration Maître/Esclave

Ces réglages permettent de relier deux consoles en configuration Maître/Esclave. Vous devez choisir une console comme Maître. Une fois correctement configurées et reliées, les esclaves exécutent les commandes de restitution en parallèle avec le Maître.

**Exemple:** Si vous lancez une préparation sur la console Maître, les esclaves lanceront la même préparation. Cette fonction devient très utile si vous avez plus de 40 appareils ou 2 univers DMX à commander.

1. Appuyez sur {Master/Slave} dans le menu Interface.



2. Appuyez sur {Master} ou sur {Slave} selon la console que vous configurez (Maître ou esclave).  
Un rectangle plein indique l'option choisie.
3. Appuyez sur {DMX address}.  
Modifiez la valeur avec les FLECHES ou SCR1.  
Appuyez sur [Clear] puis entrez une nouvelle valeur avec les touches CLAVIER.

4. Appuyez sur [ENT] pour valider la saisie ou sur [ESC] pour annuler et revenir à la valeur précédente.

Si vous choisissez une adresse déjà utilisée par le Patch, Xciter affiche un message de mise en garde et demande une nouvelle adresse. Cette adresse doit être identique sur le Maître et tous les esclaves.

5. Appuyez sur [ESC] pour sortir du menu et revenir au menu Interfaces.

# Chapitre 16. Logiciel de gestion PC

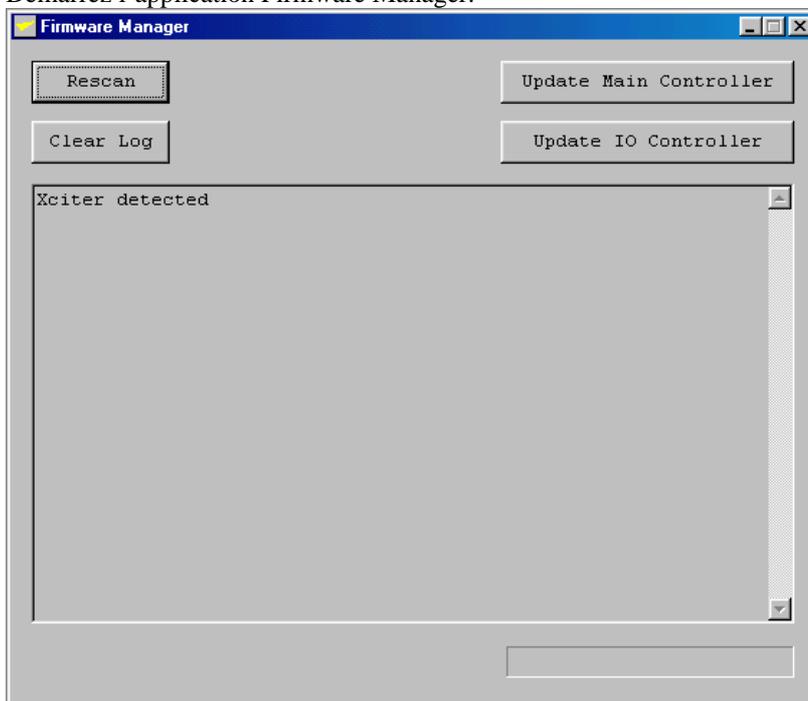
## 16.1 Installation du logiciel

Lancez 'Install.exe' depuis le CD-ROM Xciter. Cette procédure installe les fichiers nécessaires et les pilotes sur votre ordinateur

## 16.2 Gestionnaire de mise à jour - *Firmware Updater*

Cette application permet la mise à jour du logiciel de l'Xciter. Vous pouvez télécharger les nouvelles versions de l'Xciter dans la rubrique Support du site Web de Martin (<http://www.martin.dk>).

1. Assurez-vous que l'Xciter est connecté au PC.
2. Appuyez sur {Firmware Update} dans le menu Setup.
3. Démarrez l'application Firmware Manager.



4. Si l'Xciter n'est pas connecté, le logiciel l'indique et passe les boutons de mise à jour en grisé. Cliquez sur 'Rescan' pour tenter une nouvelle détection. Si la console reste introuvable, contactez votre revendeur Martin pour une assistance plus poussée.

### **IMPORTANT:**

- Effectuez les mises à jour sur une alimentation secteur sécurisée (onduleur par exemple). Si l'Xciter s'éteint pendant la mise à jour, il risque de ne plus redémarrer.
- N'éteignez pas la console après une erreur de mise à jour, elle risque de ne pas redémarrer.
- Ne téléchargez pas dans la console le même logiciel plusieurs fois. Cela pourrait endommager certains composants.

Si la console ne fonctionne pas après la mise à jour, contactez votre revendeur Martin pour une assistance technique plus poussée.

### 16.2.1 Mise à jour du processeur d'interfaces (IO Processor)

1. Cliquez sur 'update IO processor'.
2. Choisissez le fichier b6 que vous voulez télécharger dans l'Xciter. Vous trouverez les dernières mises à jour sur le site Web de Martin.  
Le logiciel signale une erreur si vous n'avez pas choisi un fichier correct.
3. Le logiciel signale également si vous tentez de télécharger une ancienne version ou la version déjà installée. Cliquez sur 'Yes' pour procéder ou sur 'No' pour annuler la procédure.
4. **Ne redémarrez la console que si le logiciel signale que le téléchargement s'est bien déroulé.**

## 16.2.2 Mise à jour du logiciel principal (Main Processor)

1. Cliquez sur 'update main processor'.
2. Choisissez le fichier bin que vous voulez télécharger dans l'Xciter. Vous trouverez les dernières mises à jour sur le site Web de Martin.  
Le logiciel signale une erreur si vous n'avez pas choisi un fichier correct.
3. Le logiciel signale également si vous tentez de télécharger une ancienne version ou la version déjà installée. Cliquez sur 'Yes' pour procéder ou sur 'No' pour annuler la procédure.
4. **Ne redémarrez la console que si le logiciel signale que le téléchargement s'est bien déroulé.**

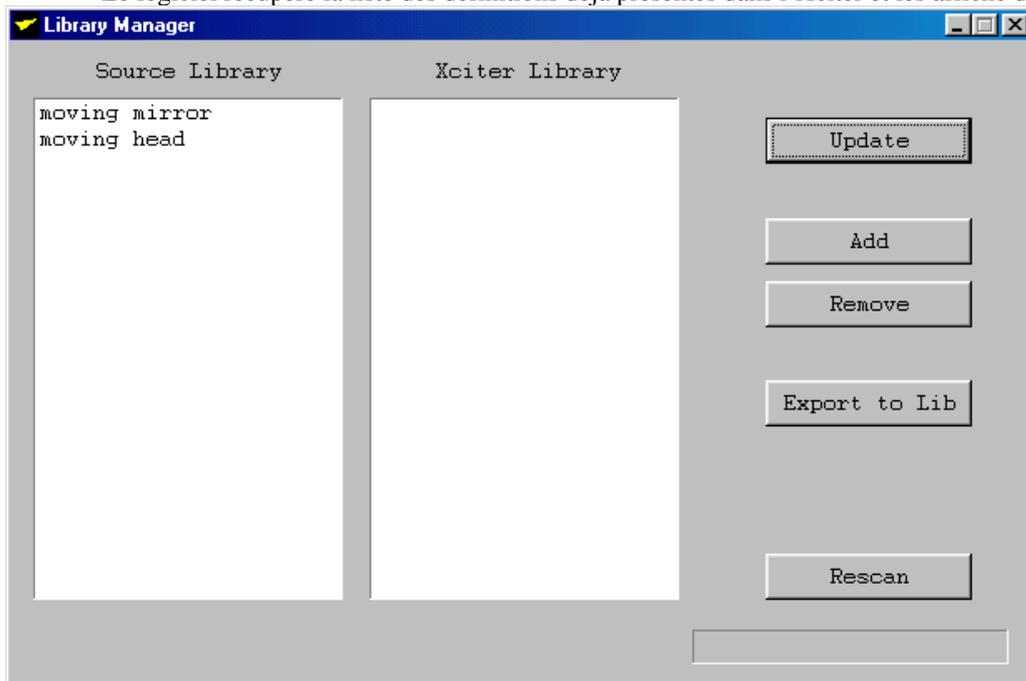
## 16.3 Gestionnaire de bibliothèques (*Library manager*)

Cette application permet de gérer les bibliothèques de l'Xciter depuis un PC.

Vous pouvez, par exemple, ajouter des définitions téléchargées depuis le site Web de Martin.

1. Assurez-vous que l'Xciter est connecté au PC.
2. Démarrez l'application Library Manager.

Le logiciel récupère la liste des définitions déjà présentes dans l'Xciter et les affiche dans la liste de droite.



3. Si Xciter n'est pas détecté, le logiciel le signale et grise le bouton Update. Cliquez sur Rescan pour détecter l'Xciter à nouveau. Si le problème persiste, contactez votre revendeur Martin le plus proche pour une assistance plus poussée.

### 16.3.1 Ajouter une définition

1. Choisissez une définition dans la liste de gauche.
2. Cliquez sur 'Add' pour ajouter la définition à la liste de droite.  
Le logiciel vous prévient si la définition est déjà présente dans la bibliothèque.  
Cliquez sur 'Yes' pour l'écraser ou sur 'No' pour annuler et garder la version précédente.

### 16.3.2 Supprimer une définition

1. Choisissez une définition dans la liste de droite.
2. Cliquez sur 'Remove' pour supprimer la définition de la bibliothèque.

### 16.3.3 Mise à jour de la bibliothèque

1. Cliquez sur 'Update' pour télécharger les modifications dans l'Xciter.  
L'application signale une erreur si vous tentez de supprimer une définition présente dans le Patch.
2. Attendez que le programme signale que la mise à jour est correctement effectuée.

### 16.3.4 Exportation des définitions

Vous pouvez exporter une définition depuis la bibliothèque de l'Xciter vers la bibliothèque stockée sur le PC.

1. Sélectionnez la(les) définition(s) à exporter.
2. Cliquez sur 'Export to lib'.

L'application place la définition dans le répertoire 'library'. **NE MODIFIEZ PAS** la structure de ce répertoire. Si cela se produisait, le gestionnaire de bibliothèque ne fonctionnerait pas correctement et vous devriez ré-installer toute l'application PC.

## 16.4 Sauvegarde - Récupération (*Backup - Restore*)

Utilisez cette application pour enregistrer toutes les données de l'Xciter sur votre PC. Si un problème survient, vous pourriez toujours récupérer votre spectacle.

1. Assurez-vous que l'Xciter est connecté au PC.
2. Démarrez l'application Backup/Restore.



3. Si Xciter n'est pas détecté, le logiciel le signale et grise le bouton update. Cliquez sur Rescan pour détecter l'Xciter à nouveau. Si le problème persiste, contactez votre revendeur Martin le plus proche pour une assistance plus poussée.

# Chapitre 17. Caractéristiques - Xciter

## Dimensions

Longueur x largeur x hauteur: 483 x 265 x 120mm (19 x 10.4 x 4.7 in.)

Poids: 4.65 kg (10.3 lbs)

## Alimentation

Secteur admissible: 85-265V AC, 50-60Hz

Puissance maximale: 15W

## Puissance de calcul

Micro-contrôleur High-end Infineon à 40MHz

2Mo de mémoire de travail ultra rapide

8Mo de mémoire de stockage longue durée

Processeur séparé pour le traitement des Entrées/Sorties

## Interfaces

1 x Entrée DMX (5P XLR mâle)

1 x Sortie DMX (3 & 5P XLR femelle)

1 x Entrée MIDI (DIN5 femelle)

1 x Sortie MIDI (DIN5 femelle)

1 x Recopie MIDI thru (DIN5 femelle)

1 x Port USB esclave (USB B)

1 x Entrée audio (jack mono 6,3 mm)

1 x Microphone intégré

1 x Port d'extension IIC (DIN5 femelle)

## Contrôles

Touche d'allumage/extinction temporisée à l'extinction (2 secondes)

Fader Master Général pour le niveau global d'intensité

Touche de flash sur le Master Général

Touche Black-out (noir général)

Fader de Pitch avec butée (clic) centrale pour le réglage à la volée des temporisations

Touche de gel général (Freeze)

6 faders avec touches de flash pour l'accès direct aux scènes et la programmation des paramètres

4 touches d'accès direct (smoke, strobe, extra 1 et extra 2)

Afficheur LCD 40 x 2 caractères avec rétroéclairage bleu pour les noms et valeurs des faders

Jog wheel pour la navigation entre les pages

Afficheur LCD 20 x 4 caractères avec rétroéclairage bleu pour l'affichage des menus et dialogues

8 touches associées à l'afficheur pour la sélection des menus

Jog wheel pour la navigation dans les listes et la saisie des données

Touches ESC et ENTER pour la validation des données et des menus

Touche Dim pour l'accès directs aux gradateurs conventionnels

Touche Fix pour l'accès directs aux asservis

Touche Cue pour le lancement des préparations

Touche Cue List pour le lancement des séquentiels

8 touches de pages pour la sélection des pages et des groupes

20 touches d'usage général pour la sélection des préparations, des appareils et la saisie des données

Touche Shift pour l'accès aux fonctions secondaires

Touches Previous et Next pour les modes pas-à-pas, la saisie des données et la navigation

Joystick pour le contrôle des paramètres de pan et tilt avec touche de réglage fin

Touche d'exclusion du Pan

Touche d'exclusion du Tilt

Touche Home pour ramener rapidement les asservis à leur position de repos

Bandeau de repos pour les poignets

Connecteur USB A pour l'éclairage du pupitre

Connecteur USB B pour la liaison avec un PC

## Programmation

20 asservis de 48 canaux maximum (grand total de 512 canaux physiques)

Bibliothèque de définition Martin intégrée

Editeur de définitions de bibliothèques

160 préparations de 4 séquences simultanées

Jusqu'à 160 séquentiels (go, chase, wait)  
Gestion des gradateurs traditionnels  
Effets sur le Pan et le tilt avec temporisations  
Effets sur tous les canaux de contrôle avec temporisations  
Positions en mode absolu ou relatif  
6 faders pour les interventions à la volée pendant la restitution  
20 presets  
Synchronisation des séquences : horloge interne, manuel, audio (analyseur 4 bandes à niveaux ajustables), BPM (avec mode suiveur)  
Options de défilement des séquences : avant, arrière, aller-retour et aléatoire  
Fonctions d'auto-démarrage dont amorçage des lampes  
Maintenance de la bibliothèque, exportation/importation de programmes et mise à jour du logiciel via le port USB avec un PC

### **Accessoires fournis**

Manuel d'utilisation  
Câble XLR 3 broches, 5 m  
Bouchon de terminaison XLR  
Câble d'alimentation de 1,5 m avec fiche IEC 3 broches

### **Codes de commande**

Xciter ctrl; 90-260V, 50-60Hz: P/N 90736000